

Projekt podstawy programowej PLASTYKA

Cele przedmiotu

- 1) Rozwijanie kreatywności, własnych zainteresowań, twórczej wyobraźni i sprawczości poprzez swobodną ekspresję twórczą.
- 2) Doświadczenie procesu twórczego w różnych formach i technikach.
- 3) Kształtowanie tożsamości kulturowej poprzez uczestnictwo w kulturze.
- 4) Rozumienie funkcji sztuk plastycznych, kształtowanie postawy odbiorcy, uczestnika i twórcy kultury.
- 5) Inicjowanie i realizowanie indywidualnych i zespołowych działań plastycznych.
- 6) Rozwijanie umiejętności łączenia sztuk plastycznych z różnymi dziedzinami wiedzy i twórczości.
- 7) Interpretowanie dzieł z uwzględnieniem najważniejszych pojęć dotyczących sztuki, rozpoznawanie wybranych artystów i dzieł w kontekście czasów, w których powstały.
- 8) Doświadczenie oddziaływania sztuki na dobrostan i samopoznanie, odnajdywanie radości tworzenia.

Specyfika i struktura przedmiotu

Przedmiot plastyka w klasach IV–VII ma na celu rozwijanie naturalnej potrzeby ekspresji twórczej uczniów, kształtowanie ich wrażliwości estetycznej oraz przygotowanie do świadomego i pełnego uczestnictwa w życiu kulturalnym i społecznym. Zajęcia nastawione są przede wszystkim na rozwijanie kompetencji przekrojowych: kreatywnego myślenia, krytycznego myślenia, dbania o siebie, kierowania sobą, a także na rozwijanie sprawczości: samoregulacji i przekonania o własnej skuteczności.

Nauczanie oparte jest na działaniu, doświadczeniu i eksperymentowaniu z różnorodnymi

technikami, mediami i środkami wyrazu artystycznego. Szczególny nacisk położony jest na proces twórczy oraz zaangażowanie ucznia, a nie wyłącznie na efekt końcowy.

Istotnym elementem zajęć jest poszerzanie obszaru plastyki o nowe media i współczesne środki artystyczne oraz rozwijanie kompetencji cyfrowych, co pozwala uczniowi lepiej odnaleźć się w dynamicznie zmieniającej się rzeczywistości wizualnej. W czasie lekcji uczniowie poznają zarówno tradycyjne formy wypowiedzi artystycznej, jak i nowoczesne technologie oraz sposoby komunikacji wizualnej.

Ważnym elementem nauczania plastyki jest pozostawienie dużej autonomii nauczycielowi, który może samodzielnie dobierać tematy zajęć, zagadnienia do potrzeb, możliwości i zainteresowań klasy. Takie podejście nie tylko wspiera motywację do nauki uczniów, lecz także sprzyja integrowaniu treści poruszanych w czasie lekcji plastyki z innymi przedmiotami szkolnymi, w szczególności z językiem polskim, historią, muzyką i informatyką.

Struktura przedmiotu obejmuje działy:

- I. Własna aktywność twórcza – tworzę, wyrażam, interpretuję;
- II. Techniki plastyczne – rozpoznaję, dobieram, stosuję;
- III. Sztuka jako komunikat – rozumiem, interpretuję, dyskutuję;
- IV. Sztuka w życiu codziennym – poszukuję, dostrzegam, uczestniczę.

W podstawie programowej plastyki wyodrębniono moduł kultura. W module tym znajdują się efekty pojawiające się w przedmiotach: język polski, historia, plastyka i muzyka, które przygotowują uczniów do samodzielnego uczestnictwa w kulturze wysokiej i rozumienia znaczenia kultury w utrzymywaniu dobrostanu.

Efekty uczenia się

- I. Własna aktywność twórcza – tworzę, wyrażam, interpretuję

Pytanie wiodące: Po co tworzę sztukę?

Uczeń:

- 1) wyraża własne uczucia, wyobrażenia i pomysły poprzez swobodną ekspresję twórczą;

- 2) stosuje dowolnie wybrane środki wyrazu, takie jak linia, plama, kolor, walor, faktura, kompozycja, kształt; posługuje się nimi dla wyrażania treści, nastroju czy emocji;
- 3) eksperymentuje z kolorami podstawowymi, pochodnymi, czystymi, złamanymi, dopełniającymi, ciepłymi, zimnymi i innymi, a zdobyte doświadczenia stosuje w swoich pracach;
- 4) planuje pracę plastyczną od koncepcji do wykonania, dobierając odpowiednie medium i technikę;
- 5) maluje, rysuje, rzeźbi z obserwacji i z wyobraźni;
- 6) wypowiada się na ważny dla niego temat społeczny poprzez działanie artystyczne – moduł kultura;
- 7) rozpoznaje podstawowe rodzaje sztuk performatywnych i podejmuje działanie twórcze w wybranej formie – moduł kultura;
- 8) improwizuje krótkie scenki teatralne w parach i grupach, przyjmując pomysły innych i twórczo je rozwijając;
- 9) opowiada o sobie i swojej społeczności za pomocą wybranego zespołowego działania teatralnego z użyciem elementów oprawy plastycznej, np. rekwizytów, kostiumów, masek – moduł kultura;
- 10) modeluje bryły i reliefy, konstruuje proste formy przestrzenne z zastosowaniem różnych materiałów;
- 11) wykorzystuje w fotografii wybrany rodzaj światła: miękkie/twarde, rozproszone/punktowe, na wysokim kluczu/na niskim kluczu, padające z różnych kierunków, ciepłe/zimne – do uzyskania określonego charakteru zdjęcia;
- 12) inspirowane sztuką ludową oraz kulturą różnych regionów Polski i świata, tworząc prace plastyczne – moduł kultura;
- 13) realizuje własne działania twórcze inspirowane sztuką współczesną;
- 14) rozpoznaje znaczenie aktywności twórczych dla swojego dobrostanu i samopoczucia;
- 15) podejmuje próby integracji sztuk, tworząc prace z pogranicza plastyki i innych dziedzin np. video-art, street art, land art, komiks 3D, design artystyczny, interaktywne plakaty;
- 16) tworzy indywidualnie, w parach lub w grupie pracę plastyczną inspirowaną obrazem, muzyką, literaturą, filmem lub spektaklem teatralnym;

Fakultatywne efekty uczenia się

Uczeń:

- 17) opisuje warstwę wizualną wybranego spektaklu teatralnego i projektuje związaną z nim dowolną formę grafiki użytkowej, np. plakat teatralny, program teatralny, zaproszenie – moduł kultura;
- 18) konstruuje lalki teatralne, np. lalki cieniowe, pacynki, kukielki, i tworzy scenkę z ich użyciem według własnego pomysłu;
- 19) opowiada interesującą go historię, tworząc krótką formę filmową lub animację – moduł kultura;
- 20) prezentuje ważne dla siebie treści za pomocą materiałów audiowizualnych;
- 21) tworzy reportaż fotograficzny, wykorzystując różne rodzaje planów: detal, zbliżenie, półzbliżenie, pełny, ogólny;
- 22) tworzy pracę site-specific związaną z wybraną przestrzenią w szkole lub jej otoczeniu.

II. Techniki plastyczne – rozpoznaję, dobieram, stosuję

Pytanie wiodące: Jakimi technikami mogę się posługiwać, by poprzez sztukę wyrażać swoje myśli i uczucia?

Uczeń:

- 1) rozpoznaje podstawowe techniki plastyczne i wykorzystuje je do tworzenia własnych prac plastycznych;
- 2) dobiera narzędzia i materiały do wybranej techniki plastycznej;
- 3) łączy różne techniki plastyczne w celu uzyskania zamierzonych efektów wizualnych;
- 4) eksperymentuje z materiałami i technikami w poszukiwaniu własnego sposobu wypowiedzi plastycznej;
- 5) rozwija swoje zainteresowania poprzez tworzenie prac plastycznych z zastosowaniem technik tradycyjnych i technologii cyfrowych;
- 6) tworzy pracę na zaproponowany przez nauczyciela temat w wybranej technice plastycznej oraz medium, np. malarskim, graficznym, rysunkowym, nowych mediów, łączonym, fotograficznym, performatywnym.

Fakultatywne efekty uczenia się

Uczeń:

- 7) eksperymentuje z kolażem cyfrowym i grafiką 3D, tworząc autorskie realizacje plastyczne;
- 8) stosuje techniki mieszane w celu uzyskania oryginalnych efektów wizualnych oraz wyrażenia indywidualnych przemyśleń i uczuć;
- 9) dokumentuje i prezentuje proces twórczy swojej pracy plastycznej lub pracy innego ucznia, wykorzystując dostępne narzędzia cyfrowe, np. fotografię, aplikacje graficzne, nagrania audio/wideo.

III. Sztuka jako komunikat – rozumiem, interpretuję, dyskutuję

Pytanie wiodące: Jak mogę rozumieć sztukę i o niej opowiadać?

Uczeń:

- 1) rozpoznaje dzieła architektury i sztuk plastycznych należące do dziedzictwa kulturowego Polski, Europy i świata – moduł kultura;
- 2) porównuje dzieła sztuki z różnych okresów historycznych, takich jak prehistoria, starożytność, średniowiecze, nowożytność, współczesność, oraz wskazuje, jak sztuka odpowiada na potrzeby i charakter swojej epoki – moduł kultura;
- 3) określa rolę środków plastycznych w mediach, reklamie, filmie, grach komputerowych oraz omawia przykłady ich zastosowania i oddziaływania na odbiorcę – moduł kultura;
- 4) wyszukuje potrzebne informacje o sztuce, korzystając z różnorodnych źródeł, w tym z narzędzi opartych na sztucznej inteligencji, oraz weryfikuje te informacje;
- 5) opisuje obraz lub inne dzieło sztuki z wykorzystaniem pojęć języka plastycznego, takich jak linia, barwa, gama barwna, plama, kształt, kontur, światłocień, kompozycja, perspektywa, walor, bryła, faktura – moduł kultura;
- 6) interpretuje dzieła sztuki współczesnej i podejmuje dyskusję na temat różnych interpretacji tych dzieł – moduł kultura;
- 7) opisuje wrażenia estetyczne wywołane odbiorem dzieła sztuki, podejmuje dyskusję na ich temat – moduł kultura;
- 8) opowiada i dzieli się z innymi uczniami swoimi doświadczeniami i wrażeniami jako twórca

prac plastycznych – moduł kultura;

- 9) udziela konstruktywnej informacji zwrotnej dotyczącej prac plastycznych i ją przyjmuje oraz decyduje o jej wykorzystaniu;
- 10) wyjaśnia najważniejsze zasady prawa autorskiego w odniesieniu do wytworów sztuki, stosuje te zasady w sytuacjach życia codziennego, także w świecie cyfrowym.

Fakultatywne efekty uczenia się

Uczeń:

- 11) wyjaśnia, czym jest inspiracja, oryginał, kopia, reprodukcja i falsyfikat, wykorzystuje te pojęcia w rozmowach na temat bieżących lub historycznych wydarzeń dotyczących sztuki – moduł kultura.

IV. Sztuka w życiu codziennym – poszukuję, dostrzegam, uczestniczę

Pytanie wiodące: W jaki sposób sztuka wpływa na otoczenie i jakość codziennego życia?

Uczeń:

- 1) projektuje różne formy grafiki użytkowej, np. plakat, zaproszenie, afisz, kartka świąteczna, logo, na potrzeby własne i najbliższego środowiska;
- 2) rozpoznaje dziedziny sztuki użytkowej, takie jak wzornictwo przemysłowe, ceramika, meblarstwo, elementy małej architektury, grafika i projektowanie, w tym grafika komputerowa, i ocenia wybrane obiekty sztuki użytkowej pod względem estetycznym i funkcjonalnym – moduł kultura;
- 3) projektuje w zespole wybrany obiekt sztuki użytkowej, np. nakrycie głowy, okulary, element zastawy stołowej, mebel, tworzy jego przestrzenny prototyp i modyfikuje go w oparciu o informację zwrotną;
- 4) charakteryzuje i ocenia estetykę otoczenia: architekturę, małą architekturę i architekturę krajobrazu w przestrzeni publicznej, formułuje i uzasadnia swoją opinię oraz podejmuje dyskusję na ten temat – moduł kultura;
- 5) opisuje swoje wrażenia z lokalnego wydarzenia kulturalnego, w którym brał udział, i formułuje jego ocenę – moduł kultura;

- 6) rozpoznaje zależności pomiędzy elementami wizualnymi w przyrodzie i architekturze oraz wykorzystuje je podczas tworzenia pracy plastycznej;
- 7) rozpoznaje w kulturze popularnej źródła inspiracji sztuką dawną i współczesną – moduł kultura;
- 8) projektuje budowlę przyszłości wkomponowaną w otoczenie;
- 9) dostrzega obecność sztuki i elementów plastycznych w otaczającej go przestrzeni i codziennym życiu, np. w architekturze, przedmiotach codziennego użytku, wystroju wnętrz, reklamie, modzie, dzieli się swoimi spostrzeżeniami i dyskutuje na ten temat – moduł kultura;
- 10) eksperymentuje z cyfrową obróbką zdjęć w wybranym programie graficznym.

Fakultatywne efekty uczenia się

Uczeń:

- 11) wykonuje w grupie makietę budowli lub założenia urbanistycznego;
- 12) rozwija swoją uważność, uczestnicząc w fotograficznym spacerze, podczas którego wykonuje zdjęcia tego, co go zainteresowało, i rozmawia o swoim wyborze;
- 13) dostrzega przejawy manipulacji wizualnej w reklamie, filmie, fotografii – w tym, jak są tworzone, wybierane i zestawiane ze sobą treści;
- 14) projektuje w dowolnym programie komputerowym w przestrzeni kolorów RGB wybraną formę grafiki użytkowej;
- 15) projektuje i drukuje zaprojektowaną w przestrzeni kolorów CMYK wybraną formę grafiki użytkowej.

Wymagania w zakresie doświadczeń edukacyjnych

- 1) Uczniowie przynajmniej dwa razy w cyklu kształcenia odwiedzają z klasą wystawę sztuki. Wymieniają się refleksjami, w jaki sposób dzieła na nich oddziałują oraz dzięki jakim użytym środkom ekspresji artyści osiągnęli zaobserwowane efekty wizualne.
- 2) Uczniowie, pracując w grupie, realizują projekt artystyczny, angażują się w działania twórcze, wykonawcze i organizacyjne.

- 3) Uczeń przynajmniej raz w roku tworzy w plenerze, decyduje przy tym o formie pracy, technice i zastosowanych środkach wyrazu.
- 4) Uczniowie w grupie zwiedzają on-line galerię lub muzeum i poznają prezentowane tam dzieła sztuki, na tej podstawie tworzą własną galerię sztuki;
- 5) Uczniowie przynajmniej dwa razy w cyklu kształcenia uczestniczą w spotkaniu na żywo lub on-line z artystą lub kuratorem wystawy, słuchają podcastu lub oglądają film o artyście; wymieniają się refleksjami i dyskutują o inspiracjach, procesie twórczym i przesłaniu sztuki.
- 6) Uczniowie indywidualnie, w parach lub w grupie tworzą wielkoformatową pracę plastyczną.
- 7) Uczniowie w grupie organizują wystawę swoich prac, przygotowują wernisaż z obudową promocyjną wystawy.
- 8) Uczniowie, pracując w grupie, wypowiadają się na ważny dla nich temat w krótkiej formie teatralnej, korzystają z języka i narzędzi pedagogiki teatru.
- 9) Uczeń projektuje przestrzeń, np. swój pokój, mieszkanie, klasę szkolną, wybraną przestrzeń na zewnątrz, z uwzględnieniem kryteriów estetycznych i funkcjonalnych.
- 10) Uczeń tworzy wypowiedź artystyczną na wybrany temat inspirowaną street artem, np. plakat, mural w wersji papierowej, projekt szablonu lub kolaż cyfrowy.

Warunki realizacji przedmiotu, w tym szczególnie istotne zasady nauczania

Podstawową formą pracy w czasie lekcji są zadania praktyczne: malowanie, rysowanie, konstruowanie, fotografowanie, działania teatralne i tworzenie za pomocą nowych mediów.

Wiedza o sztuce i technikach plastycznych jest nabywana głównie w toku działań twórczych.

Jeden temat może być realizowany podczas jednej lub kilku godzin lekcyjnych, a czas wykonywania zadań dostosowany jest do indywidualnych predyspozycji uczniów.

Nauczyciel jest przewodnikiem i inspiratorem. Znając specyfikę grupy oraz potrzeby i możliwości uczniów, dostosowuje do nich formy i metody pracy, a także temat, liczbę godzin lekcyjnych i przestrzeń zajęć. Inspiruje i motywuje uczniów do pracy, zachęca ich do własnej ekspresji, jest dla nich przewodnikiem w świecie sztuki. Wspiera ich samodzielność i refleksyjność, zachęca także do wspólnych poszukiwań i pokazuje różne możliwości, nie narzucając gotowych rozwiązań.

Lekcje plastyki są okazją do prowadzenia dialogu i wspólnych poszukiwań twórczych. Uczniowie uczą się udzielania sobie konstruktywnej i wspierającej informacji zwrotnej. Dyskusje powinny być prowadzone w oparciu o wolność wypowiedzi, przy jednoczesnym zachowaniu szacunku do drugiego człowieka.

Ważne jest podkreślanie, że w sztuce istnieje wiele prawidłowych rozwiązań, a różnorodność postaw i sposobów podejścia do tematów stanowi wartość i zasób grupy. Istotną częścią lekcji plastyki jest także tworzenie wspólnych projektów artystycznych, co sprzyja budowaniu poczucia przynależności do wspólnoty.

W trakcie zajęć realizowane są tematy, których celem jest powstanie dzieła, oraz zadania o charakterze eksperymentalnym. Eksperymentowanie pozwala uczniom na odkrywanie radości tworzenia i poszukiwanie własnych rozwiązań, co sprzyja rozwojowi kreatywności. Na lekcjach plastyki proces twórczy jest równie ważny jak efekt końcowy. Uczniowie uczą się, że popełnianie błędów jest naturalnym elementem rozwoju i pomaga głębiej zrozumieć temat. Ocenianie prac ma przede wszystkim charakter motywujący – pokazuje mocne strony, wskazuje obszary do dalszej pracy i wzmacnia poczucie wartości i sprawczości uczniów.

Szkoła powinna zapewnić dobrze oświetloną, przestronną pracownię, przeznaczoną do lekcji plastyki. Niezbędne jest mocne oświetlenie naturalne i sztuczne oraz możliwość całkowitego zaciemnienia sali. Pracownia powinna umożliwiać swobodną aranżację przestrzeni, aby uczniowie mogli tworzyć przy stołach, na sztalugach lub na podłodze. Stoły powinny być wykonane z materiałów odpornych na zarysowania i mieć możliwość dowolnego ustawienia. Wyposażenie pracowni powinno obejmować obszerne zlewy, szafki na materiały plastyczne i prace, suszarkę do prac, regał z półkami na prace większych formatów oraz miejsce do prezentacji dzieł i materiałów. Niezbędne są także: rzutnik, komputer z oprogramowaniem do grafiki rastrowej, wektorowej, montażu wideo i animacji, zestaw pojemników z gliną oraz 2–3 lampy do kierunkowego oświetlenia. Nauczyciel plastyki powinien mieć możliwość korzystania z pracowni informatycznej w czasie zajęć.

Podczas większości lekcji uczniowie mają możliwość wyboru tematu pracy, co pozwala im odkrywać własne zainteresowania i budować poczucie sprawczości. Daje to nauczycielowi okazję do lepszego poznania swoich uczniów.

Uczniowie korzystają zarówno z tradycyjnych technik plastycznych, jak i nowych mediów oraz

sztuk performatywnych. Mogą łączyć różne media, eksperymentować ze środkami wyrazu i poszukiwać własnych sposobów realizacji tematów.

Ważnym elementem edukacji artystycznej są działania poza murami szkoły, umożliwiające uczniom kontakt z różnymi formami sztuki i kultury. W miarę możliwości organizowane są wycieczki do galerii, muzeów, teatrów, parków, na wydarzenia kulturalne oraz spacerów uwrażliwiających na otoczenie i plenery w okolicach szkoły.

Zwiedzanie zabytków, muzeów i galerii może być również realizowane on-line. Ważne miejsce w procesie dydaktycznym zajmują także rozmowy z artystami i odwiedzanie ich pracowni.

W realizacji zajęć plastycznych szczególne znaczenie ma wzmocnienie postawy nastawionej na rozwój i budowanie przekonania o własnej sprawczości. Niezależnie od indywidualnych przekonań uczniów o posiadanych zdolnościach plastycznych lub ich braku, ważne jest stwarzanie takich działań i doświadczeń edukacyjnych, w których uczniowie dostrzegają, że wysiłek, zaangażowanie i wytrwałość w realizacji zadań artystycznych prowadzą do stopniowej poprawy umiejętności i osiągania coraz lepszych efektów. Dzięki temu lekcje plastyki stają się przestrzenią rozwijania poczucia sprawczości, odwagi twórczej i samodzielnego podejmowania decyzji w procesie tworzenia.