**WYMAGANIA EDUKACYJNE DLA PRZEDMIOTU:**

**PLASTYKA KL. 1 T**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Temat lekcji** | **Liczba godzin** | **Po zakończonej lekcji uczeń:** | | **Wymagania ogólne i szczegółowe**  **podstawy**  **programowej** |
| **Wymagania podstawowe** | **Wymagania ponadpodstawowe** |
| ***Kontakt z dziełem sztuki***  **Definicje sztuki** | 1 | ‒ potrafi wymienić różne funkcje, które spełnia sztuka,  ‒ wskazuje zadania sztuki określone w XVI wieku przez G. Vasariego,  ‒ wyjaśnia pojęcie sztuki realistycznej,  ‒ poprawnie wykonuje wskazane ćwiczenia. | ‒ podaje różne definicje sztuki,  ‒ potrafi wskazać zmiany, w postrzeganiu sztuki współczesnej i nowoczesnej, jakie zaszły na przestrzeni XIX, XX, XXI wieku  ‒ wykazuje się twórczym myśleniem, przedstawiając argumenty popierające wybór jako ciekawszej jednej z wskazanych w ćwiczeniu 2 rzeźb: *Umierający Gal, Leżąca figura* H. Moora,  ‒ twórczo i starannie realizuje własną pracę plastyczną z pomocą graficznego programu komputerowego lub w formie zaaranżowanej fotografii, czyli „żywego obrazu”. | I.3, IV.4‒6 |
| ***Kontakt z dziełem sztuki***  **Interpretacja świata w sztuce** | 2 | ‒ potrafi wyjaśnić pojęcia: *realizm, ekspresjonizm, deformacja, synteza, abstrakcja,*  ‒ wymienia poszczególne tematy/przedstawienia w sztuce,  ‒ poprawnie wykonuje ćwiczenia plastyczne. | ‒ charakteryzuje poszczególne tematy/przedstawienia w sztuce,  ‒ twórczo realizuje ćwiczenie 3, aranżując w zespołach sceny rodzajowe, omawia wykonane fotografie, biorąc pod uwagę trafność i adekwatność przedstawianych scen,  ‒ wykorzystuje narzędzia komputerowych programów graficznych do tworzenia własnych projektów. | I.1, IV.4‒6 |
| ***Kontakt z dziełem sztuki***  **Forma dzieła sztuki** | 2 | ‒ wymienia podstawowe dziedziny wizualnej twórczości artystycznej,  ‒ wymienia i wskazuje elementy struktury wizualnej dzieła na reprodukcjach zamieszczonych w podręczniku,  ‒ poprawnie wykonuje ćwiczenia. | ‒ charakteryzuje podstawowe dziedziny wizualnej twórczości artystycznej,  ‒ wskazuje i omawia elementy struktury wizualnej dzieła na reprodukcjach zamieszczonych w podręczniku,  ‒ stosuje graficzne programy komputerowe w ćwiczeniach,  ‒ omawia wykonane przez siebie ćwiczenia. | I.1, I.2, I.5, IV.4‒6 |
| ***Kontakt z dziełem sztuki***  **Opis formy dzieła sztuki** | 1 | ‒ wskazuje różnicę między rzeźbą wolnostojącą a płaskorzeźbą,    ‒ wyszukuje informacje na temat autora, tytułu, daty powstania, tematu dzieła, techniki/materiału, z którego dzieło jest wykonane (jeśli są podane),    ‒ wykonuje opis struktury wizualnej /formy dzieła sztuki, wskazując środki wyrazu plastycznego, odnalezione w dziele,  ‒ wykonuje, pracując w parach, mapy myśli/infografiki z opisem technik malarstwa, grafiki, rzeźby,  ‒ wykonuje fotografię twarzy i opracowuje z pomocą dostępnego programu graficznego zdjęcie w kilku wersjach kolorystycznych. | ‒ potrafi odczytać sposoby interpretacji rzeczywistości wpływające na formę dzieła (przedstawienie realistyczne, abstrakcyjne deformacja, synteza),  ‒ wykonuje opis dzieła, uwzględniając zebrane informacje i analizuje strukturę wizualną /formę dzieła sztuki, wskazując środki wyrazu plastycznego odnalezione w dziele,  ‒ twórczo i starannie realizuje zadania, stosując graficzne programy komputerowe i je omawia. | I.1, I.2, I.4, IV.4‒6 |
| **Konteksty dzieł sztuki** | 1 | ‒ wymienia dziedziny, które kształtują tradycję kulturową ludzkości,  ‒ potrafi wyjaśnić pojęcia: *styl epoki, styl artysty, ikonografia*,  ‒ wyjaśnia pojęcie *kontekst dzieła sztuki*,  ‒ charakteryzuje konteksty: osobisty, historyczny, społeczny, religijny, filozoficzny, artystyczny,  ‒ wyjaśnia różnice pomiędzy opisem, analizą a interpretacją dzieła sztuki,  ‒ wykonuje pracę wizualną, w której umieszcza osobiste odniesienia, różnorodne konteksty dotyczące własnego dzieciństwa. | ‒ odnajduje różnorodne konteksty w dziełach sztuki,  ‒ samodzielnie wykonuje analizę wskazanego dzieła sztuki, uwzględniając jego formę, treść oraz elementy interpretacji,  ‒ twórczo i starannie wykonuje pracę wizualną, w której umieszcza osobiste odniesienia, różnorodne konteksty dotyczące własnego dzieciństwa,  ‒ omawia wykonaną przez siebie pracę plastyczną. | I.1, I.2, I.5 |
| ***Konteksty***  ***sztuki prehistorycznej*** | 1 | ‒ rozpoznaje na fotografiach i opisuje najważniejsze zabytki sztuki prehistorycznej: Wenus z Wilendorfu, Stonehange, malowidła naskalne,  ‒ charakteryzuje magiczno-religijną funkcję sztuki prehistorycznej,  ‒ rozpoznaje na fotografiach i opisuje najważniejsze zabytki sztuki egipskiej: grobowce (piramida faraona Cheopsa),  rzeźby: Sfinks, popiersie królowej Nefretete, triada faraona Mykerinosa hieroglify,  płaskorzeźba,  – charakteryzuje kanon w sztuce egipskiej,  ‒ poprawnie wykonuje ćwiczenia. | ‒ określa czas trwania epoki prehistorycznej i zakres czasowy trwania cywilizacji starożytnego Egiptu,  ‒ wyjaśnia pojęcia  *kromlech*,  ‒ omawia tematy i sposoby przedstawiania w sztuce prehistorycznej i sztuce starożytnego Egiptu ‒ uzasadnia funkcję kultową i magiczną sztuki prehistorycznej, podając przykłady dzieł sztuki,  ‒ charakteryzuje strukturę społeczeństwa egipskiego i jej wpływ na sztukę,  ‒ prezentuje informacje na temat czynników, które miały wpływ na kształt dzieł prehistorycznych i dzieł sztuki starożytnego Egiptu,  ‒ wykonuje ćwiczenie plastyczne (w parach) i je omawia. | I.1, I.3, I.4, I.6, IV.4 |
| ***Konteksty***  ***sztuki starożytnej*** | 1 | ‒ odnajduje konteksty religijne (mitologia) w sztuce antycznej,  ‒ rozpoznaje na fotografiach i opisuje najważniejsze zabytki sztuki starożytnych Greków i Rzymian:    łuki triumfalne, kolumny, pomnik konny, najważniejsze rzeźby i ich twórcy: *Wenus z Milo*, *Nike z Samotraki, Zeus* Fidiasza, *Dyskobol* Myrona, *Doryforos* Polikleta ‒ zasada kontrapostu, *Grupa Laokoona*, malarstwo wazowe, ścienne,  ‒ tworzy opis i analizę dzieł rzeźbiarskich, porównując posąg cesarza Augusta z Prima Porta z posągiem przedstawiającym Doryforosa autorstwa Polikleta. | ‒ określa położenie geograficzne, czas trwania sztuki antycznej,  ‒ wykazuje się znajomością mitologicznych motywów ikonograficznych,  ‒ wyjaśnia pojęcie *kontrapost* oraz omawia zasady kanonu Polikleta,  ‒ prezentuje i omawia wykonaną przez siebie infografikę lub prezentację multimedialną na temat bogów i herosów, greckich/rzymskich z ich atrybutami,  ‒ projektuje i prezentuje budowlę w formie łuku triumfalnego upamiętniającego ważne wydarzenie w życiu. | I.1, I.3, I.4, I.6, IV.4 |
| ***Konteksty***  ***sztuki średniowiecznej*** | 1 | ‒ określa religijny charakter sztuki średniowiecznej,  ‒ wyjaśnia pojęcie *Biblia ubogich*,  ‒ omawia funkcje i przeznaczenie architektury romańskiej (religijna i obronna),  ‒ wymienia typy i rodzaje malarstwa (freski, malarstwo tablicowe, sztuka zdobienia ksiąg, czyli iluminatorstwo, inicjały, miniatury),  ‒ opisuje funkcje (*Biblia ubogich*) i tematykę rzeźby ‒ rozpoznaje na reprodukcjach dzieła sztuki średniowiecznej,  ‒ wykonuje analizę dzieł rzeźbiarskich, | ‒ określa zasięg, czas trwania sztuki średniowiecznej,  ‒ wykazuje się znajomością chrześcijańskich motywów ikonograficznych,  ‒ prezentuje i omawia wykonaną przez siebie infografikę lub prezentację multimedialną przedstawiającą najważniejsze motywy i symbole ikonografii chrześcijańskiej,  ‒ prezentuje i omawia zaprojektowany przez siebie inicjał wykonany z inspiracji średniowiecznymi inicjałami. | I.1, I.3, I.4, I.6, IV.4 |
| ***Konteksty***  ***sztuki nowożytnej:***  ***– Konteksty sztuki nowożytnej – odrodzenie***  ***– Konteksty sztuki nowożytnej – barok***  ***– Konteksty sztuki nowożytnej – oświecenie***  ***– Konteksty sztuki nowożytnej – sztuka XIX w.*** | 4 | ‒ wyjaśnia genezę nazwy *odrodzenie*,  ‒ opisuje konteksty powstawania dzieł sztuki odrodzenia (fascynacja sztuką antyczną, humanizm, antropocentryzm, religia chrześcijańska),  – odnajduje w rzeźbach i malarstwie motywy ikonografii chrześcijańskiej i mitologicznej,  ‒ wskazuje w dziełach malarskich zastosowaną perspektywę zbieżną,  ‒ wymienia tematy w sztuce renesansowej (sceny religijne, sceny mitologiczne, portret, pejzaże towarzyszące portretom i tematom religijnym),  ‒ rozpoznaje na reprodukcjach dzieła  rzeźby i malarstwa renesansowego,  ‒ opisuje konteksty kształtowania się sztuki barokowej,  ‒ wskazuje cechy charakterystyczne rzeźby barokowej: siła ekspresji, akcentowanie kontrastów, efekty światłocienia, dynamizm osiągany dzięki kierunkom skośnym, diagonalnym i spiralnej formie, rzeźby wielopostaciowe,  cechy charakterystyczne malarstwa barokowego (dynamizm kompozycji, form, światłocień, bogactwo kolorystyczne, gra światła, tematy: portret, pejzaż, sceny religijne, mitologiczne, rodzajowe, martwa natura),  ‒ rozpoznaje na reprodukcjach dzieła  rzeźby i malarstwa barokowego,  ‒ wskazuje cechy charakterystyczne rzeźby: wzory antyczne, temat: człowiek, rodzaje jego działalności, cnoty, obowiązki, klasyczne zasady kompozycji i idealizację kształtów,  ‒ rozpoznaje na reprodukcjach rzeźby A. Canovy  ‒ opisuje konteksty kształtowania się sztuki klasycystycznej,  ‒ wskazuje sztukę antyczną jako inspirację dla artystów epoki oświecenia  ‒ wskazuje charakterystyczne cechy malarstwa (klasyczne zasady kompozycji, brak mocnych kontrastów, przewaga rysunku nad barwą, idealizacja, tematy: portrety, wydarzenia z okresu starożytności oraz sceny mitologiczne,  ‒ rozpoznaje na reprodukcjach dzieła malarskie: Śmierć Marata, Przysięga Horacjuszy J.-L. David,  ‒ wymienia konteksty kształtowania się sztuki w XIX wieku,  ‒ wymienia konteksty, motywy, inspiracje powstawania dzieł malarskich w epoce romantyzmu (średniowiecze, legendy, baśnie, dzika natura, niezwykłość, wolność jednostki, dokumentowanie na obrazach wydarzeń współczesnych artystom),  ‒ wyjaśnia funkcje i konteksty powstawania obrazów historycznych w XIX-wiecznej Polsce będącej pod zaborami,  ‒ omawia tematykę obrazów reprezentujących realizm w malarstwie XIX wieku, | ‒ określa zasięg, czas trwania sztuki odrodzenia,  ‒ wymienia główne dzieła w twórczości Michała Anioła, Leonarda da Vinci,  ‒ twórczo i starannie wykonuje i omawia fotograficzny portret lub autoportret inspirowany renesansowymi portretami,  ‒ określa zasięg, czas trwania sztuki barokowej  ‒ wymienia nazwiska głównych artystów barokowych i przyporządkowuje im dzieła,  ‒ przygotowuje, fotografuje, opracowuje z pomocą programu graficznego różne wersje martwej natury inspirowanej malarstwem barokowym i ją omawia.  ‒ określa zasięg, czas trwania sztuki klasycystycznej,  ‒ wyjaśnia genezę nazwy oświecenie,  ‒ przedstawia sylwetkę klasycystycznego artysty/mecenasa,  ‒ wymienia nazwiska głównych artystów klasycystycznych i przyporządkowuje im dzieła,  ‒ opracowuje (i omawia) w formie prezentacji multimedialnej, infografiki lub plakatu interpretacje postaci mitologicznej Wenus/ Afrodyty w sztuce,  ‒ jako lider ośmioosobowego zespołu tworzy „żywy obraz” przedstawiając Przysięgę Horacjuszy J.L. Davida, omawia i porównuje poszczególne prace.  ‒ omawia konteksty kształtowania się sztuki w XIX wieku,  ‒ opisuje konteksty, motywy, inspiracje powstawania dzieł malarskich w epoce romantyzmu (średniowiecze, legendy, baśnie, dzika natura, niezwykłość, wolność jednostki, dokumentowanie na obrazach wydarzeń współczesnych artystom),  ‒ omawia twórczość J. Matejki, J. | I.1, I.3, I.4, I.6, IV.4 |
| ***Konteksty sztuki nowoczesnej:***    ***Konteksty sztuki nowoczesnej – impresjonizm***  ***– Konteksty sztuki nowoczesnej – postimpresjonizm***  ***– Konteksty sztuki***  ***nowoczesnej – secesja***  ***– Konteksty sztuki nowoczesnej – awangardy I połowy XX wieku*** | 5 | ‒ wyjaśnia nazwę impresjonizm,  ‒ wymienia cechy charakterystyczne impresjonizmu: światło przenikające barwy subiektywny zapis chwili, malarstwo plenerowe, dywizjonizm, pointylizm,  ‒ określa tematy obrazów impresjonistycznych: sceny rodzajowe, pejzaże, portrety,  ‒ identyfikuje dzieła C. Moneta, E. Degasa, A. Renoira, C. Pisarro, A. Rodina,  ‒ wyjaśnia pojęcie postimpresjonizm,  ‒ identyfikuje obrazy V. van Gogha, P. Cézanne'a, P. Gauguina,  ‒ wymienia wydarzenia historyczno ‒ społeczne na przełomie XIX i XX wieku (burzliwe wydarzenia polityczne, nastroje rewolucyjne, przemiany społeczne),  ‒ charakteryzuje styl secesyjny w sztuce,  ‒ wymienia motywy będące inspiracją artystów secesyjnych,  ‒ omawia konteksty historyczne i cywilizacyjne początku XX wieku: gwałtowny postęp cywilizacyjny, industrializacja, nowoczesność, ale jednocześnie wyobcowanie człowieka, I wojna światowa jako wydarzenie burzące dotychczasowy system wartości,  ‒ definiuje pojęcie awangarda,  ‒ wyjaśnia pojęcie kubizm,  ‒ wyjaśnia pojęcie kolaż,  ‒ dokonuje analizy obrazów kubistycznych,  ‒ wskazuje dadaizm jako nurt, który zmienił sztukę XX wieku i jest wciąż aktualny w sztuce współczesnej,  ‒ definiuje ready mades, czyli przedmioty gotowe jako nową koncepcję dzieła sztuki,  ‒ określa surrealistyczne dzieła jako marzenia senne i skojarzenia płynące z podświadomości przedstawione w nierealnych zestawieniach i fantastycznych obrazach,  ‒ analizuje i interpretuje obrazy surrealistyczne,  ‒ określa abstrakcjonizm jako sztukę nieprzedstawiającą, bezprzedmiotową, czyli różnorodne kształty, formy nieprzedstawiające żadnych realnych przedmiotów,  ‒ wymienia i opisuje dwa podstawowe nurty sztuki abstrakcyjnej: abstrakcja geometryczna i abstrakcja niegeometryczna (ekspresyjna),  ‒ wykonuje, pracując w zespole, infografikę lub prezentację multimedialną: opracowanie jednego z kierunków w sztuce I połowy XX wieku: kubizm, dadaizm, surrealizm, abstrakcjonizm,  ‒ wykonuje kolaż przedstawiający martwą naturę,  ‒ projektuje i wykonuje rzeźbę abstrakcyjną ‒ geometryczną lub organiczną. | ‒ podaje czas powstania impresjonizmu oraz kontekst cywilizacyjny ‒ odkrycia w dziedzinie optyki, powstanie fotografii,  ‒ omawia na podstawie reprodukcji twórczość C. Moneta, E. Degasa,  ‒ charakteryzuje twórczość V. van Gogha, P. Cézanne'a, P. Gauguina,  ‒ twórczo i starannie realizuje własne prace plastyczne, inspirując się poznanymi nurtami i je omawia.  ‒ omawia wydarzenia historyczno-społeczne na przełomie XIX i XX wieku (burzliwe wydarzenia polityczne, nastroje rewolucyjne, przemiany społeczne),  ‒ wskazuje twórcze dokonania artystów drugiej połowy XIX wieku jako inspiracje dla sztuki nowoczesnej,  ‒ wskazuje inspiracje dla kierunków w sztuce początku XX wieku: sztuka innych kultur i sztuka ludowa oraz przedstawianie własnych przeżyć i emocji,  ‒ charakteryzuje twórczość P. Picasso, G.  ‒ omawia twórczość: M. Duchampa, M. Raya,  ‒ definiuje surrealizm jako ruch artystyczny łączący malarstwo z literaturą, psychoanalizą i filozofią,  ‒ omawia twórczość: S. Dali, R. Magritte’a,  ‒ wskazuje W. Kandinsky’ego jako twórcę pierwszego dzieła abstrakcyjnego – w 1910 roku, omawia jego dzieła,  ‒ charakteryzuje twórczość P. Mondriana, K. Malewicza, P. Klee, W. Strzemińskiego (unizm), K. Kobro,  ‒ wykonuje, jako lider zespołu, infografikę lub prezentację multimedialną: opracowanie jednego z kierunków w sztuce I połowy XX wieku:  kubizm,  dadaizm, surrealizm, abstrakcjonizm,  ‒ przygotowuje publiczną prezentację pracy zespołowej,  ‒ twórczo i starannie realizuje własne prace plastyczne, inspirując się poznanymi nurtami i je omawia. | I.1, I.3, I.4, I.6, IV.4 |
| **Sztuka lokalnego środowiska:**  **– *Sztuka lokalnego środowiska – część 1***  ***– Sztuka lokalnego środowiska – część 2*** | 3 | ‒ wskazuje miejsca, obiekty, zabytki architektury w swoim regionie stanowiące dziedzictwo kulturowe i jednocześnie atrakcję turystyczną regionu,  ‒ potrafi wymienić imprezy promujące wartości regionu,  ‒ wymienia regionalnych twórców,  ‒ wskazuje multimedia jako formę dokumentowania sztuki i kultury,  ‒ stosuje narzędzia multimedialne, dokumentując lokalne wydarzenia,  ‒ opisuje funkcję UNESCO,  – wykonuje opis wybranego dzieła sztuki regionu, stosując terminy i pojęcia właściwe dla opisywanego obiektu,  ‒ przygotowuje fotoreportaż, film lub fotocast dokumentujący ważne dla kultury lokalnej dzieła lub wydarzenia oraz twórczość lokalnych twórców. | ‒ potrafi wymienić oraz uczestniczy w imprezach promujących wartości regionu,  ‒ charakteryzuje działalność artystyczną regionalnych twórców,  ‒ potrafi wskazać kilka obiektów w regionie, w kraju wpisanych na listę dziedzictwa kulturowego UNESCO,  ‒ realizuje szczególnie wartościowy fotoreportaż, film lub fotocast dokumentujący ważne dla kultury lokalnej dzieła lub wydarzenia oraz twórczość lokalnych twórców. | II.1, II.2, II.4, II.5, III.4, III.6 |
| **Instytucje zajmujące się upowszechnianiem kultury:**    ***– Instytucje zajmujące się upowszechnianiem kultury – część 1***  ***– Instytucje zajmujące się upowszechnianiem kultury – część 2***  ***– Instytucje zajmujące się upowszechnianiem kultury – część 3*** | 3 | ‒ wymienia miejsca spotkań ze sztuką: muzea, galerie, domy kultury,  ‒ potrafi wskazać działania edukacyjne poszczególnych instytucji kultury,  ‒ wyjaśnia pojęcia*: kopia, reprodukcja, wernisaż, finisaż*,  ‒ definiuje muzea i lokalne ośrodki kultury jako instytucje upowszechniające sztukę poprzez wystawy, twórcze działania, projekty, warsztaty,  ‒ omawia rolę biblioteki jako instytucji współtworzącej życie kulturalne miejscowości i regionu,  ‒ potrafi wskazać różne formy działalności współczesnych bibliotek,  ‒ określa przedstawienie teatralne jako formę łączącą w sobie różne dziedziny sztuki (literatura, muzyka, taniec, malarstwo) i oddziałującą na wiele zmysłów człowieka,  ‒ wymienia elementy współtworzące spektakl teatralny,  ‒ określa miejsca wystawiania spektakli teatralnych,  – potrafi wymienić współtwórców spektaklu teatralnego: reżyser, aktorzy, choreograf, kompozytor, scenograf,  ‒ aktywnie korzysta (wirtualne spacery po obiekcie, oglądanie zbiorów muzeów, galerii, możliwość wysłuchania opisów dzieł, obejrzenia filmów, pobrania różnorodnych aplikacji, wykonania interaktywnych zadań) ze stron internetowy,  ‒ potrafi wskazać funkcje stron internetowych współczesnych instytucji kultury: muzeów, galerii, ośrodków kultury, bibliotek, teatrów jako miejsc informacji na temat działalności instytucji oraz miejsc wirtualnych kontaktów ze sztuką i kulturą (wirtualne spacery po obiekcie, oglądanie zbiorów muzeów, galerii, możliwość wysłuchania opisów dzieł, obejrzenia filmów, pobrania różnorodnych aplikacji, wykonania interaktywnych zadań),  ‒ tworzy recenzję, gdzie formułuje samodzielne sądy na temat zwiedzanych galerii, wystaw i wydarzeń artystycznych. | ‒ określa muzea jako miejsca wystaw (ekspozycji) prac artystów, którzy tworzyli w poprzednich epokach, a galerie jako miejsca prezentacji dzieł artystów współczesnych,  ‒ wyjaśnia, na czym polega interaktywność wystaw,  ‒ tworzy interesujące recenzje, gdzie formułuje samodzielne sądy na temat zwiedzanych galerii, wystaw i wydarzeń artystycznych,  ‒ aktywnie uczestniczy w wydarzeniach kulturalnych miasta/regionu. | III.1‒6 |
| ***Współczesne awangardy artystyczne* Abstrakcjonizm** | 1 | ‒ określa miejsce, czas, okoliczności, konteksty powstania ekspresjonizmu abstrakcyjnego,  ‒ charakteryzuje ekspresjonizm abstrakcyjny,  ‒ wymienia dwa nurty ekspresjonizmu abstrakcyjnego: *action painting* i *color field painting,*  ‒ definiuje informel, taszyzm, malarstwo kaligraficzne,  ‒ definiuje abstrakcję geometryczną,  ‒ charakteryzuje *optical art*,  ‒ wykonuje opis wybranego dzieła abstrakcyjnego,  ‒ wykonuje pracę plastyczną, inspirując się metodą J. Pollocka,  ‒ komponuje relief inspirowany twórczością H. Stażewskiego,  ‒ tworzy własną kompozycję *op-art*,  ‒ przygotowuje (pracując w zespole) wystawę uczniowskich prac plastycznych inspirowanych abstrakcjonizmem,  ‒ opracowuje (pracując w zespole) akcję promocyjną wystawy,  ‒ wykonuje (pracując w zespole) dokumentację fotograficzną lub filmową wystawy. | ‒ wymienia i omawia istotę dwóch nurtów ekspresjonizmu abstrakcyjnego: *action painting* i *color field painting*,  ‒ omawia twórczość J. Pollocka i M. Rothko,  ‒ omawia twórczość J. Dubuffeta, Wolsa, H. Hartunga, M. Tobeya, A. Tàpiesa,  ‒ omawia twórczość B. Riley, V. Vasarely, A. Caldera, W. Fangora, S. Le Wita, B. Hepworth,  ‒ twórczo i starannie realizuje własne prace plastyczne, inspirując się poznanymi nurtami i je omawia,  ‒ przygotowuje (jako lider zespołu) wystawę uczniowskich prac plastycznych inspirowanych abstrakcjonizmem,  ‒ opracowuje (jako lider zespołu) akcję promocyjną wystawy,  ‒ wykonuje (jako lider zespołu) dokumentację fotograficzną lub filmową wystawy. | I.1‒6, II.3, II.6, II.7, III.5 |
| ***Współczesne awangardy artystyczne***  ***Popular art* i hiperrealizm** | 1 | ‒ określa miejsce, czas, okoliczności powstania kierunku *popular art*,  ‒ opisuje konteksty dzieł *popular art*,  ‒ wymienia twórców *popular art* w Wielkiej Brytanii: R. Hamilton, E. Paolozzi, D. Hockney. Twórcy *pop-artu* w USA: R. Lichtenstein, C. Oldenburg, A. Warhol, R. Segal,  ‒ określa miejsce, czas, okoliczności powstania kierunku hiperrealizm/superrealizm,  ‒ charakteryzuje malarstwo i rzeźby hiperrealistyczne, sposób obrazowania i tematykę,  ‒ wykonuje opis wybranego dzieła hiperrealistycznego lub *popular art*,  ‒ inspirując się twórczością artystów *pop- art*, wykonuje portret współczesnego celebryty, stosując technikę szablonu,  ‒ tworzy (pracując w zespole) projekt postaci bohatera kultury masowej,  ‒ prezentuje własny projekt i dokonuje oceny własnej pracy w zakresie komunikowania się w grupie,  ‒ wykonuje portret lub autoportret ze zdjęcia. | ‒ charakteryzuje przedstawiania *pop-art*: inspiracje, tematykę, formę,  ‒ omawia twórczość artystów popular art w Wielkiej Brytanii: R. Hamilton, E. Paolozzi, D. Hockney, twórców *pop- artu* w USA: R. Lichtenstein, C. Oldenburg, A. Warhol, R. Segal,  ‒ omawia dzieła D. Parrisha, R. Goingsa, D. Hansona, Ch. Close,  ‒ twórczo i starannie realizuje własne prace plastyczne, inspirując się poznanymi nurtami i je omawia. | I.1‒6, II.3, II.6, II.7, III.5 |
| ***Współczesne awangardy artystyczne***  **Konceptualizm i akcjonizm** | 1 | ‒ charakteryzuje konceptualizm jako sztukę pojęciową, zdematerializowaną, wskazującą na proces twórczy,  ‒ definiuje akcjonizm jako działania artystyczne, przeprowadzane w miejscach publicznych najczęściej prowokujące i szokujące widzów,  ‒ charakteryzuje happening,  ‒ charakteryzuje performance,  ‒ potrafi wskazać różnice pomiędzy happeningiem a *performance’em*,  ‒ pracując w kilkuosobowym zespole, przygotowuje prezentację multimedialną na temat konceptualizmu lub happeningu, lub performance,  ‒ pracując w kilkuosobowym zespole, przygotowuje happening, jego promocję praz dokumentację fotograficzną i filmową happeningu. | ‒ omawia dzieła J. Kossutha, S. Le Witta, R. Opałki,  ‒ omawia twórczość: A. Kaprowa, J. Cage’a, W. Vostella, T. Kantora, Fluxus, M. Abramović, J. Beuysa, J. Bałdygi, J. Beresia, Z. Warpechowskiego,  ‒ pracując jako lider w kilkuosobowym zespole, przygotowuje prezentację multimedialną na temat konceptualizmu lub happeningu, lub *performance*,  ‒ pracując jako lider w kilkuosobowym zespole, przygotowuje happening, jego promocję oraz dokumentację fotograficzną i filmową happeningu. | I.1‒6, II.3, II.6, II.7, III.5 |
| ***Współczesne awangardy artystyczne***  **Instalacja, environment, asamblaż i *land art*** | 1 | ‒ charakteryzuje instalację jako wizualną organizację przestrzeni, gdzie artysta wykorzystuje różne elementy, tworząc dzieło na pograniczu rzeźby i *environment,* często odnosząca się do różnorodnych kontekstów,  ‒ wyjaśnia pojęcie *environment* jako kształtowanie zamkniętej przestrzeni w niezwykły, zaskakujący sposób,  ‒ charakteryzuje asamblaż jako rodzaj kolażu, którego elementy umieszczane na płaszczyźnie dzieła są trójwymiarowe, często o różnorodnych kontekstach,  ‒ określa *land art* ‒ sztuka ziemi jako ingerencja w naturalny krajobraz i przekształcanie go,  ‒ wykonuje opis i analizę dzieła *Ikar* W. Hasiora,  ‒ tworzy asamblaż, który porusza społecznie ważne sprawy,  ‒ pracując w parze konstruuje instalację,  ‒ tworzy i fotografuje kompozycję *land art*. | ‒ omawia dzieła Nam June Paika, J. Beuysa, Y. Kleina, K. Kozyry, M. Abakanowicz, G. Segala, Yayoi Kusamy, R. Rauschenberga, J. Dubuffeta, W. Hasiora, Christo, Jeanne-Claude, A. Goldsworthy,  ‒ twórczo i starannie realizuje własne prace plastyczne, inspirując się poznanymi nurtami i je omawia. | I.1‒6, II.3, II.6, II.7, III.5 |
| ***Współczesne awangardy artystyczne***  **Neofiguracja i *street art*** | 1 | ‒ charakteryzuje neofigurację jako kierunek inspirujący się egzystencjalizmem,  ‒ wyjaśnia termin *egzystencjalizm*,  ‒ definiuje pojęcie sztuki ulicy: działalności artystycznej na ulicach miast: murale, czyli malarstwo na murach wykonywane różnymi technikami (szablony, spray), wklejki (vlepki), czyli naklejki z artystycznym przekazem pojawiające się m.in. w miejskich autobusach, na ścianach lub słupach, graffiti, tagi ‒ podpisy wykonywane specyficznymi czcionkami,  ‒ wskazuje różnice pomiędzy freskiem, muralem i graffiti,  ‒ określa tematykę *street art*,  ‒ wykonuje analizę obrazu F. Bacona *Studium portretu papieża Innocentego X*,  ‒ tworzy pracę plastyczną inspirowaną egzystencjalizmem i neofiguracją, omawia ją,  ‒ projektuje vlepkę,  ‒ wykonuje pracę plastyczną, stosując technikę szablonu. | ‒ omawia środki wyrazu, którymi posługuje się neofiguracja,  ‒ omawia twórczość F. Bacona, A. Giacomettiego, J. Dubuffeta, W. de Kooninga,  ‒ omawia dzieła Banksy’ego, J.-M. Basquiata,  ‒ twórczo i starannie realizuje własne prace plastyczne, inspirując się poznanymi nurtami i je omawia. | I.1‒6, II.3, II.6, II.7, III.5 |
| ***Współczesne awangardy artystyczne***  **Sztuka mediów** | 2 | ‒ wyjaśnia pojęcie sztuki mediów jako kierunku korzystającego z urządzeń takich jak: aparatów fotograficznych, kamer, telewizorów, telefonów komórkowych, komputerów, projektorów, skanerów, a zwłaszcza komputera i internetu,  ‒ definiuje fotografię jako dziedzinę sztuki,  ‒ różnicuje funkcje fotografii artystycznej i użytkowej (reklamowej),  ‒ wskazuje aparaty fotograficzne (analogowe i cyfrowe) jako narzędzie tworzenia sztuki,  ‒ potrafi zastosować fotografię cyfrową i komputerowe programy graficzne jako narzędzia pozwalające na zmianę wyglądu zdjęć,  ‒ definiuje pojęcie filmu,  ‒ określa film jako dzieło sztuki,  ‒charakteryzuje *wideo-art* jako nurt w sztuce oparty na wykorzystywaniu technologii cyfrowej do tworzenia instalacji wideo, filmów interaktywnych z udziałem widzów czy *wideoperformance* często poruszających tematykę współczesnej cywilizacji,  ‒ wskazuje działania multimedialne jako jednoczesne połączenie w całość kilku form przekazu: obrazu, animacji, dźwięku, tekstu,  ‒ wymienia komputer jako narzędzie najczęściej i najwszechstronniej używane w sztuce współczesnej  ‒ wskazuje grafikę komputerową jako forma sztuki wykorzystująca komputerowe programy graficzne,  ‒ wykonuje prezentację ukazującą twórczość najwybitniejszych fotografików,  ‒ wykonuje opis wybranej, dowolnej fotografii,  ‒ tworzy grafikę komputerową,  ‒ wykonuje fotografię na określony wspólnie temat,  ‒ przygotowuje wystawę fotografii uczniów,  ‒ tworzy spot, pracując w zespole,  ‒ przygotowuje *sleeveface*. | ‒ wskazuje sztukę mediów jako nośnik problemów nurtujących współczesny świat,  ‒ potrafi wyjaśnić zasady produkcji filmu metodą tradycyjną i cyfrową,  ‒ twórczo realizuje różnorodne zadania, korzystając z graficznych programów komputerowych oraz z programów do tworzenia prezentacji multimedialnych. | I.2, IV.1‒6 |