

Marta Ipczyńska
Natalia Mrozkowiak

Spotkania ze sztuką

Program nauczania przedmiotu *plastyka*
dla czteroletniego liceum ogólnokształcącego i pięcioletniego technikum
(zgodny z nową podstawą programową
i obowiązujący od roku szkolnego 2019/2020)



© Copyright by Nowa Era Sp. z o.o.
Warszawa 2019

Spis treści

Wstęp	3
I. Charakterystyka programu nauczania	3
1. Zgodność programu z podstawą programową kształcenia ogólnego	4
2. Warunki realizacji programu	5
3. Powiązanie programu nauczania przedmiotu <i>plastyka</i> z innymi przedmiotami	6
II. Cele kształcenia i wychowania	6
III. Treści nauczania	8
IV. Procedury osiągania celów kształcenia	17
V. Zakładane osiągnięcia ucznia	25
VI. Propozycje kryteriów oceny i metod sprawdzania osiągnięć ucznia	26
VII. Materiały dydaktyczne	28

Wstęp

Program nauczania przedmiotu *plastyka* pt. *Spotkania ze sztuką* jest przeznaczony dla nauczycieli, ale został stworzony z myślą o uczniach jako odbiorcach sztuki, którzy zdobyli na poprzednich etapach edukacji podstawową wiedzę i umiejętności z zakresu plastyki. Głównym celem programu jest rozwinięcie tych kompetencji oraz poszerzenie ich o treści dotyczące sztuki współczesnej, sztuki regionu, wystawiennictwa i nowych mediów. Istotny element nauczania plastyki stanowi także aktywizacja kulturalna i twórcza uczniów, rozwijanie wrażliwości estetycznej i kształtowanie postaw krytycznych wobec najnowszych zjawisk kultury. Ponieważ dzisiejsi uczniowie szkół średnich reprezentują pokolenie wychowane w kulturze wizualnej, przedmiot *plastyka* ma na celu przygotowanie ich do świadomego odbioru przekazów ikonicznych. Uczniowie pogłębią zatem swoją umiejętność analizy i interpretacji języka wizualnego, posługiwania się nim w komunikacji społecznej, poszerzą kompetencje dotyczące korzystania z narzędzi cyfrowych. W programie uwzględniono także potrzebę zaznajomienia uczniów ze sztuką i kulturą w ich najbliższym otoczeniu oraz zachęcenia ich do aktywnego uczestnictwa w lokalnym życiu artystycznym.

W programie nauczania *Spotkania ze sztuką* położono nacisk na aktywność odbiorczą i interpretacyjną ucznia, konieczną nie tylko do przyswojenia treści przedmiotowych, lecz także do wykorzystania wiedzy i umiejętności nabytych w procesie edukacji do samodzielnego rozwijania kompetencji kulturowych oraz do własnej kreatywności. Program określa treści i metody ich przekazu, zapewniające wzrost zainteresowania uczniów problematyką współczesnej sztuki i kultury.

W **rozdziale I** zaprezentowano charakterystykę programu nauczania, wykazano jej zgodność z podstawą programową oraz powiązanie z innymi przedmiotami. Określono także warunki realizacji programu. **Rozdział II** zawiera omówienie celów kształcenia i wychowania. W **rozdziale III** przedstawiono treści nauczania, wyszczególniono również odniesienia poszczególnych zagadnień do podstawy programowej. W **rozdziale IV** zostały omówione propozycje metod i technik dydaktycznych, dobranych w taki sposób, aby zapewnić efektywną realizację programu. Zakładane osiągnięcia uczniów, opracowane na podstawie wymagań szczegółowych z podstawy programowej, znajdują się w **rozdziale V**, a propozycje kryteriów oceny i metod sprawdzania osiągnięć uczniów – w **rozdziale VI**. W **rozdziale VII** wskazano materiały dydaktyczne pomocne w realizacji programu nauczania *Spotkania ze sztuką*.

I. CHARAKTERYSTYKA PROGRAMU NAUCZANIA

Konstrukcja programu *Spotkania ze sztuką* odzwierciedla zasadnicze cele edukacyjno-wychowawcze określone przez podstawę programową przedmiotu *plastyka* dla III etapu edukacyjnego. Jednym z najważniejszych celów programu jest wzmacnianie kompetencji kulturowych uczniów szkół ponadpodstawowych, reprezentantów pokolenia wychowanego w kulturze wizualnej i cyfrowej. Ponadto realizacja programu zakłada:

- wzbudzenie zainteresowania tradycją i aktualnymi zjawiskami w obszarze kultury i sztuki;
- pogłębienie wiedzy o twórczości regionalnej i lokalnej;
- rozwój wyobraźni i kreatywności oraz wspieranie działalności twórczej z użyciem nowoczesnych mediów;

- kształtowanie postawy aktywnego uczestnictwa w kulturze i przygotowanie do jej animacji poprzez organizację wystaw;
- rozwój wrażliwości estetycznej;
- zachęcanie do krytycznego myślenia i oceniania zjawisk w kulturze.

I.1. Zgodność programu z podstawą programową kształcenia ogólnego

Program *Spotkania ze sztuką* jest zgodny z założeniami zawartymi w *Rozporządzeniu Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia* (rozporządzenie zostało opublikowane w Dzienniku Ustaw z 2018 r. poz. 467). Podczas konstruowania programu uwzględniono treści z podstawy programowej dla liceum ogólnokształcącego i technikum w zakresie podstawowym. Realizację zagadnień przedmiotowych ułatwi podręcznik pod tym samym tytułem, którego wykorzystanie przewidziane jest dla I klasy liceum ogólnokształcącego lub technikum.

Poniżej przytaczamy treść podstawy programowej przedmiotu *plastyka* dla III etapu edukacyjnego (liceum ogólnokształcące i technikum).

Cele kształcenia – wymagania ogólne

I. Uczestniczenie w kulturze poprzez kontakt, analizę i interpretację dzieł sztuki; dostrzeganie kontekstów powstawania dzieła.

II. Zapoznanie z wybranymi zagadnieniami dotyczącymi współczesnych awangard artystycznych i sztuki lokalnego środowiska; ekspresja twórcza podejmowana w oparciu o środki wyrazu charakterystyczne dla sztuki II poł. XX wieku.

III. Wprowadzenie w obszar działań instytucji profesjonalnie zajmujących się upowszechnianiem kultury w zakresie sztuk plastycznych; ekspresja twórcza podejmowana w związku z organizacją wystaw.

IV. Wprowadzenie w zakres sztuk o charakterze multimedialnym; ekspresja twórcza w oparciu o współczesne narzędzia komunikacji wizualnej.

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

I. Uczestniczenie w kulturze poprzez kontakt, analizę i interpretację dzieł sztuki; dostrzeganie kontekstów powstawania dzieła. Uczeń:

- 1) zna terminy i pojęcia, właściwe dla analizy formy dzieła sztuk plastycznych;*
- 2) rozróżnia poszczególne dyscypliny sztuki, wskazuje formy wypowiedzi artystycznej, które wymykają się tradycyjnej klasyfikacji (w tym: akcjonizm, instalacja, sztuka mediów);*
- 3) rozumie, że sztuka powstaje w kontekście innych dziedzin kultury, a także historii, filozofii, religii;*
- 4) w oparciu o właściwą terminologię dokonuje opisu i analizy wybranych dzieł sztuki różnych dyscyplin;*
- 5) przybliża twórczość artystów różnych dziedzin sztuki, w szczególności plastycznych;*
- 6) interpretuje i odczytuje wybrane dzieła sztuki w kontekście epoki.*

II. Zapoznanie z wybranymi zagadnieniami dotyczącymi współczesnych awangard artystycznych i sztuki lokalnego środowiska; ekspresja twórcza podejmowana w oparciu o środki wyrazu, charakterystyczne dla sztuki II poł. XX wieku. Uczeń:

- 1) wymienia zabytki i dzieła architektury najbliższej okolicy;
- 2) zna najwybitniejszych lokalnych twórców, ich obszar działań artystycznych (dyscypliny, gatunki, techniki artystyczne, które wykorzystują w swojej twórczości);
- 3) wymienia najistotniejsze kierunki współczesnych awangard artystycznych (abstrakcjonizm, pop-art, konceptualizm, neofiguracja, hiperrealizm, op-art, street art, akcjonizm i sztuka mediów), łączy je z postaciami wybitnych twórców;
- 4) opisuje dzieła sztuki regionu, stosując terminy i pojęcia właściwe dla danego obiektu i stylu;
- 5) dokumentuje (fotografuje, filmuje lub tworzy prezentacje z wykorzystaniem nowoczesnych technologii) dzieła lub wydarzenia istotne dla kultury lokalnej;
- 6) charakteryzuje kierunki działań wybranych współczesnych awangard i ich twórców;
- 7) podejmuje działania twórcze w oparciu o środki wyrazu charakterystyczne dla wybranych form wypowiedzi sztuki II poł. XX wieku.

III. Wprowadzenie w obszar działań instytucji profesjonalnie zajmujących się upowszechnianiem kultury w zakresie sztuk plastycznych, ekspresja twórcza podejmowana w związku z organizacją wystaw. Uczeń:

- 1) wymienia i rozróżnia instytucje kultury zajmujące się profesjonalnym jej upowszechnianiem, w tym: muzea, galerie, teatry, ośrodki kultury i biblioteki;
- 2) rozróżnia zakres działania wymienionych instytucji oraz funkcje, jakie pełnią;
- 3) rozróżnia i definiuje terminy i pojęcia związane z obszarem działań instytucji upowszechniającej kulturę i sztukę, jak: wystawa (ekspozycja), wernisaż, finisaż, premiera, spektakl, scenografia;
- 4) formułuje samodzielne sądy (pisemne lub ustne) na temat zwiedzanych galerii, wystaw i wydarzeń artystycznych;
- 5) organizuje samodzielnie lub zespołowo wystawę rzeczywistą lub wirtualną prac plastycznych (np. fotografii), poprzedzoną promocją i reklamą (np. zaproszenie, ulotka, plakat) i np. organizacją wernisażu;
- 6) aktywnie uczestniczy w wystawach i akcjach organizowanych przez twórców.

IV. Wprowadzenie w zakres sztuk o charakterze multimedialnym, ekspresja twórcza w oparciu o współczesne narzędzia komunikacji wizualnej. Uczeń:

- 1) definiuje pojęcie multimedia jako media stanowiące połączenie różnych form przekazu informacji (tekstu, dźwięku, grafiki, animacji, video);
- 2) wymienia obszary, w których multimedia mają zastosowanie (sztuka, reklama, edukacja, rozrywka);
- 3) rozumie, że współczesna działalność twórcza pozwala na wykorzystanie różnorodnych technik i narzędzi medialnych;
- 4) z wykorzystaniem prostych narzędzi rejestrujących samodzielnie wykonuje kilkunastosekundowy film, prezentację lub cykl fotografii na zadany lub wybrany temat;
- 5) opisuje założenia, koncepcję realizacyjną oraz sposób wykonania swojej pracy;
- 6) krytycznie ocenia wykonane przez siebie i innych autorów filmy, prezentacje i fotografie.

I.2. Warunki realizacji programu

Istotnym warunkiem realizacji programu jest nadanie przedmiotowi *plastyka* wymiaru praktycznego, założenie twórczej aktywności ucznia oraz zaspokojenie jego potrzeb

kulturalnych i estetycznych. Nauczanie przedmiotu *plastyka* wzbogacone o indywidualną ekspresję jest najlepszym sposobem wykształcenia kompetencji kulturowych, zwłaszcza w zakresie świadomego uczestnictwa w kulturze, recepcji sztuki oraz postawy krytycznej, umożliwiającej kształtowanie niezależnych opinii.

Podstawowym warunkiem realizacji programu *Spotkania ze sztuką* jest efektywne wykorzystanie 30 godzin w roku szkolnym, co oznacza:

- organizację zajęć w sposób umożliwiający omówienie treści zawartych w podręczniku,
- praktyczne zastosowanie nabytej wiedzy w działaniach aktywizujących i ekspresji twórczej.

Wykorzystanie jednej godziny tygodniowo na prezentację treści oraz działania artystyczne jest wyzwaniem wymagającym od nauczyciela dobrej organizacji czasu i elastycznego podejścia do form zajęć.

Czynnikiem istotnym dla realizacji programu jest także wyposażenie szkolnej pracowni w sprzęt audiowizualny i multimedialny oraz podstawowe narzędzia i materiały plastyczne.

I.3. Powiązanie programu nauczania przedmiotu *plastyka* z innymi przedmiotami

Podczas realizacji przedmiotu *plastyka* nauczyciel może odwoływać się do wiedzy uczniów z innych dziedzin, w tym zdobytej na wcześniejszym etapie nauczania (II etap edukacyjny – szkoła podstawowa, klasy IV–VIII). Proponowane w programie treści mają odniesienia do takich przedmiotów jak:

- historia – kontekst czasowy omawianych zjawisk artystycznych, powiązanie dzieła sztuki z epoką jego powstania oraz biografią artysty, uwarunkowania społeczno-polityczne nurtów sztuki, rola tradycji w ewolucji kultury;
- język polski – opis dzieła sztuki, charakteryzowanie epok i zjawisk artystycznych, konteksty kulturowe, umiejętność konstruowania wypowiedzi i opinii oraz logicznej argumentacji (w mowie i w piśmie), recenzja jako typ wypowiedzi;
- informatyka – wykorzystanie technologii cyfrowej (aparaty cyfrowe, komputer, skaner, rzutnik multimedialny) jako źródła informacji i środka przekazu, tworzenie wypowiedzi z użyciem komputera (programy do obróbki grafiki i edycji tekstu), umiejętność korzystania z zasobów internetowych z poszanowaniem praw autorskich;
- język obcy nowożytny – wymowa obcojęzycznych nazwisk i terminów oraz ich etymologia;
- *plastyka* (II etap edukacyjny) – odwołania do posiadanych przez uczniów wiedzy i umiejętności (dziedziny sztuki, opis formy dzieła sztuki – środki wyrazu, ekspresja twórcza z zastosowaniem różnych technik i mediów, podstawowe informacje z historii sztuki).

II. CELE KSZTAŁCENIA I WYCHOWANIA

Główne założenia III etapu edukacyjnego (szkoły ponadpodstawowe) wiążą się ze specyficznymi potrzebami grupy wiekowej – młodzieży szkolnej u progu dorosłości, nabywającej kompetencje, które umożliwiają świadome i kreatywne funkcjonowanie w przestrzeni społeczno-kulturowej. W przypadku nauczania przedmiotu *plastyka* najbardziej oczekiwane jest poszerzenie kompetencji uczniów w zakresie odczytywania i komentowania współczesnej sztuki. Na tym etapie kształcenia szczególną wagę należy przywiązywać do zagadnień związanych

z najnowszymi zjawiskami artystycznymi jako czynnikami kształtującymi komunikację kulturową współczesności. Istotna jest także korelacja przedmiotu *plastyka* z innymi przedmiotami humanistycznymi. Przedmiot *plastyka* stanowi ponadto ważny element wychowania: wprowadza w zagadnienia wiążące się ze znajomością tradycji kulturowej, ochroną dóbr kultury i własności intelektualnej.

Program *Spotkania ze sztuką* zakłada połączenie celów kształcenia i wychowania, wynikających ze specyfiki przedmiotu. Treści przedmiotu *plastyka* pozwalają na zdobycie wiedzy i kompetencji świadomego uczestnika kultury, znającego dziedzictwo kulturowe, a równocześnie kształtują kreatywność i wrażliwość estetyczną. Charakter współczesnej sztuki, opartej w znacznej części na odwołaniach do różnych tekstów kultury, bieżących wydarzeń i tradycji, wymaga szerokiej orientacji w zjawiskach współczesności i znajomości ich źródeł. Realizacja programu *Spotkania ze sztuką* zapewni uczniom tego typu rozeznanie, a ponadto będzie inspiracją do twórczej ekspresji jako warunku pełnego uczestnictwa w kulturze.

Podstawowe założenia dydaktyczne programu:

- przekazanie najważniejszych informacji dotyczących sztuki i kultury;
- dostarczenie podstawowych wiadomości z zakresu historii i teorii sztuki, zwłaszcza sztuki XX i XXI w.;
- wykształcenie zdolności odczytywania kodów i symboli kulturowych;
- doskonalenie umiejętności analizy i interpretacji dzieł sztuki;
- rozwijanie kompetencji oceny najnowszych zjawisk i form ekspresji artystycznej (recenzja);
- kształcenie wrażliwości estetycznej i postawy krytycznej;
- wzbudzanie zainteresowania aktywnością twórczą oraz wspomaganie kreatywności.

Założenia dydaktyczne programu *Spotkania ze sztuką* są powiązane z celami wychowawczymi, takimi jak:

- rozwijanie zdolności pracy w grupie oraz nawiązywania relacji interpersonalnych;
- doskonalenie umiejętności zabierania głosu w dyskusji z poszanowaniem opinii innych osób;
- kształcenie pojmowania roli sztuki w kulturze;
- pogłębianie świadomości znaczenia tradycji i dziedzictwa kulturowego (lokalnego, regionalnego, narodowego, światowego) w kształtowaniu aktualnych zjawisk kultury;
- uwrażliwienie na konieczność przestrzegania praw autorskich i poszanowania własności intelektualnej;
- kształcenie postawy aktywnego uczestnika kultury i jej animatora (organizacja wystaw);
- pobudzanie zainteresowania zróżnicowanymi formami kontaktu z dziełami sztuki, w tym ze sztuką mediów.

III. TREŚCI NAUCZANIA

Zagadnienie	Treści nauczania	Odniesienia do podstawy programowej
Sztuka w kulturze	<ul style="list-style-type: none"> • definicja kultury (komunikacja, znak, kod, kultura wizualna) • definicja sztuki (sztuki piękne, plastyczne, wizualne i audiowizualne) • dzieło sztuki dawniej i współcześnie • funkcje sztuki (ekspresywna, ludyczna, komunikacyjna, magiczna, użytkowa, religijna, dydaktyczna, symboliczna, estetyczna) • dziedziny sztuk wizualnych oraz przykładowe realizacje • kultura globalna i sztuka światowa • kultura i sztuka europejska • kultura i sztuka narodowa • kultura i sztuka regionalna (ludowa, nieprofesjonalna) • kultura i sztuka lokalna • kultura i sztuka elitarna (wysoka, oficjalna, profesjonalna) • kultura i sztuka popularna (niska, masowa) • praktyczne zastosowanie wiedzy na temat kultury i sztuki (ekspresja twórcza z zastosowaniem fotografii i filmu, prezentacja multimedialna) 	I.2 I.3 I.5 II.1 II.4 II.5 II.7 IV.4
Formy kontaktu z kulturą i sztuką	<ul style="list-style-type: none"> • definicja świata sztuki • elementy składające się na świat sztuki (platformy komunikacji, krytyka i edukacja, dzieła sztuki, instytucje, twórczość, rynek sztuki, odbiorcy) • zróżnicowane formy kontaktu z kulturą i sztuką • kompetencje kulturowe • cele i zadania instytucji kultury (muzea, centra sztuki, galerie, teatry, ośrodki kultury, biblioteki) • animacja kultury • specyfika instytucji muzeum 	II.2 II.5 II.7 III.1 III.2 III.3 III.4 III.5

	<ul style="list-style-type: none"> • prawo autorskie a wolność korzystania z dóbr kultury (własność intelektualna, prawo cytatu, domena publiczna, prawo do ochrony wizerunku, plagiat, piractwo, copyright, wolna kultura) • praktyczne zastosowanie wiedzy na temat uczestnictwa w życiu artystyczno-kulturalnym (ekspresja twórcza z zastosowaniem fotografii i filmu, prezentacja multimedialna, organizacja wystawy, wirtualne muzeum, ocena wydarzenia kulturalnego) 	III.6 IV.2 IV.4
Analiza dzieła sztuki	<p>Elementy formalne dzieła sztuki (utrwalenie wiadomości uzyskanych na poprzednich etapach edukacji):</p> <ul style="list-style-type: none"> • technika wykonania i materiał – omówienie, przykładowe realizacje • faktura – omówienie, przykładowe realizacje • kształt – omówienie, przykładowe realizacje • proporcje i skala – omówienie, przykładowe realizacje • barwa – omówienie, przykładowe realizacje • kompozycja – omówienie, przykładowe realizacje • perspektywa – omówienie, przykładowe realizacje • światłocień – omówienie, przykładowe realizacje • plama barwna – omówienie, przykładowe realizacje • linia – omówienie, przykładowe realizacje • praktyczne zastosowanie wiedzy na temat elementów składających się na formę dzieła sztuki (ekspresja twórcza z zastosowaniem fotografii i filmu, działania aktywizujące – drama, zwiedzanie wystaw) 	I.1 I.2 I.4 I.5 II.5 III.4 III.6
Interpretacja dzieła sztuki	<p>Elementy tworzące sens dzieła sztuki:</p> <ul style="list-style-type: none"> • styl i konwencja – omówienie, przykładowe realizacje • kategorie estetyczne: piękno, brzydota, kicz – omówienie, przykładowe realizacje • temat i tytuł – omówienie, przykładowe realizacje • nawiązania do innych tekstów kultury – omówienie, przykładowe realizacje • konteksty powstania dzieła: epoka, biografia artysty i etapy jego twórczości – omówienie, przykładowe realizacje • symbole, alegorie, motywy kulturowe – omówienie, przykładowe realizacje • strategie artystyczne – omówienie, przykładowe realizacje • funkcje dzieła sztuki (użytkowe i artystyczne) – omówienie, przykładowe realizacje • praktyczne zastosowanie wiedzy na temat elementów składających się na treść dzieła sztuki (prezentacja multimedialna, działania aktywizujące – drama, zwiedzanie wystaw) 	I.1 I.2 I.3 I.4 I.5 I.6 III.4 III.6 IV.4 IV.6
Etapy analizy	<ul style="list-style-type: none"> • elementy wpływające na odbiór dzieł sztuki (sposób kontaktu, dziedziny sztuk wizualnych, technika i tworzywo, 	I.1

i interpretacji dzieła sztuki	<p>konwencja realistyczna lub abstrakcyjna, dzieła płaskie i trójwymiarowe, sztuka dawna i współczesna)</p> <ul style="list-style-type: none"> • analiza i interpretacja w 6 krokach (pierwsze wrażenie i akcent kompozycyjny, podstawowe informacje, ogólny opis dzieła, szczegółowa analiza środków wyrazu, szczegółowa interpretacja treści, wrażenia i refleksje) • analiza i interpretacja dzieł płaskich: obrazu, rysunku, grafiki, kolażu, fotografii • analiza i interpretacja dzieł trójwymiarowych: rzeźby, dzieła sztuki użytkowej • analiza i interpretacja budowli • analiza i interpretacja dzieł nowych form sztuki • refleksje w kontakcie z dziełami sztuki • praktyczne zastosowanie wiedzy na temat etapów analizy i interpretacji dzieła sztuki (ekspresja twórcza z zastosowaniem fotografii i filmu, działania aktywizujące – zwiedzanie wystaw) 	<p>I.2 I.3 I.4 I.5 I.6 II.4 III.4 III.6 IV.4 IV.6</p>
Podstawowe informacje z zakresu historii sztuki (od prehistorii do przełomu XIX i XX w.)	<p>Przypomnienie podstawowych informacji o historii sztuki jako wprowadzenie do sztuki XX w. i kontekst interpretacyjny dzieł współczesnych:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sztuka prehistoryczna • sztuka starożytna (Egipt, Grecja, Rzym) • sztuka średniowieczna (romanizm, gotyk) • sztuka nowożytna (renesans, barok, klasycyzm, romantyzm, akademizm, realizm) • sztuka nowoczesna (impresjonizm, postimpresjonizm, symbolizm, secesja) 	<p>I.2 I.3 I.5 I.6</p>
Awangarda początku XX w.	<ul style="list-style-type: none"> • definicja awangardy • zagadnienia powiązane z awangardą (bunt, antysztuka, idealizm, nowoczesność, międzynarodowość, grupowość, programowość) • cechy charakterystyczne sztuki awangardowej • wybrane nurty awangardy światowej: fowizm, ekspresjonizm, kubizm, futuryzm, dadaizm, surrealizm – cechy charakterystyczne, przykładowe dzieła i twórcy • wybrane nurty awangardy w Polsce: formizm, Bunt, Rytm – cechy charakterystyczne, przykładowe dzieła i twórcy • kontynuacje awangardy (neoawangarda, postmodernizm) • zdobycze i dziedzictwo awangardy we współczesności • wzorcowa analiza i interpretacja dzieła sztuki awangardowej • samodzielna analiza i interpretacja przykładowej pracy awangardowej 	<p>I.1 I.2 I.3 I.4 I.5 I.6 II.5 II.7 IV.4 IV.5 IV.6</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • praktyczne wykorzystanie wiedzy na temat sztuki awangardowej (dyskusja, ekspresja twórcza z zastosowaniem fotografii i filmu, prezentacja multimedialna) 	
Abstrakcjonizm	<ul style="list-style-type: none"> • definicja sztuki abstrakcyjnej • rodzaje abstrakcji (geometryczna, zimna oraz organiczna, gorąca, ekspresyjna) • cele sztuki abstrakcyjnej i sytuacja odbiorców • narodziny abstrakcji (sylwetka Wassily'ego Kandinsky'ego) • wybrane nurty sztuki abstrakcyjnej w I poł. XX w.: neoplastycyzm, suprematyzm, konstruktywizm – cechy charakterystyczne, przykładowe dzieła i twórcy • początki abstrakcji w Polsce – działalność grup Blok, Praesens, a.r., unizm, sylwetki Katarzyny Kobro i Władysława Strzemińskiego • wybrane nurty sztuki abstrakcyjnej w II poł. XX w.: ekspresjonizm abstrakcyjny, abstrakcja liryczna, syntetyzm, minimalizm, op-art, sztuka kinetyczna – cechy charakterystyczne, przykładowe dzieła i twórcy • wzorcowa analiza i interpretacja dzieła sztuki abstrakcyjnej • samodzielna analiza i interpretacja przykładowej pracy abstrakcyjnej • praktyczne wykorzystanie wiedzy na temat sztuki abstrakcyjnej (ekspresja twórcza z zastosowaniem fotografii, filmu i narzędzi cyfrowych, analiza wybranych dzieł) 	<p>I.1 I.2 I.3 I.4 I.5 I.6 II.3 II.6 II.7 IV.3 IV.4 IV.6</p>
Akcjonizm – happening i performance	<ul style="list-style-type: none"> • definicja akcjonizmu • happening jako typ sztuki akcji – cechy charakterystyczne, przykładowe dzieła i twórcy • performance jako typ sztuki akcji – cechy charakterystyczne, przykładowe dzieła i twórcy • body art jako typ sztuki akcji – cechy charakterystyczne, przykładowe realizacje • wzorcowa analiza i interpretacja działania artystycznego z nurtu akcjonizmu • samodzielna analiza i interpretacja dzieła sztuki akcji • praktyczne wykorzystanie wiedzy na temat akcjonizmu (działania aktywizujące – przygotowanie krótkiego happeningu lub performance'u, drama, flash mob, akcja popularyzująca sztukę współczesną lub dziedzictwo kultury lokalnej) 	<p>I.1 I.2 I.3 I.4 I.5 I.6 II.3 II.6 II.7 IV.4 IV.5</p>
Sztuka figuratywna	<ul style="list-style-type: none"> • wybrane nurty sztuki figuratywnej w II poł. XX w.: realizm socjalistyczny, sztuka surowa, nowa figuracja, hiperrealizm, neoekspresjonizm – cechy charakterystyczne, przykładowe dzieła i twórcy • wzorcowa analiza i interpretacja dzieła sztuki figuratywnej • samodzielna analiza i interpretacja przykładowej pracy figuratywnej 	<p>I.1 I.2 I.3 I.4</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • praktyczne wykorzystanie wiedzy na temat sztuki figuratywnej (ekspresja twórcza z zastosowaniem fotografii, filmu i narzędzi cyfrowych, komiks, projekt wystawy, konkurs) 	I.5 I.6 II.3 II.6 II.7 III.5 IV.3 IV.4 IV.5 IV.6
Pop-art	<ul style="list-style-type: none"> • geneza i definicja pop-artu • neodadaizm, Nowy Realizm, pop-art – przykładowe dzieła i twórcy • pop-art w różnych dziedzinach sztuki (kolaż i rysunek, grafika użytkowa, malarstwo, rzeźba, design) – cechy charakterystyczne, przykładowe dzieła i twórcy • wzorcowa analiza i interpretacja dzieła sztuki pop-artu • samodzielna analiza i interpretacja przykładowego dzieła sztuki pop • praktyczne wykorzystanie wiedzy na temat sztuki pop-artu (dyskusja, ekspresja twórcza z zastosowaniem fotografii, filmu i narzędzi cyfrowych) 	I.1 I.2 I.3 I.4 I.5 I.6 II.3 II.5 II.6 II.7 IV.4 IV.5
Konceptualizm, asamblaż i instalacja	<ul style="list-style-type: none"> • definicja konceptualizmu • konceptualizm – przykładowe dzieła i twórcy • asamblaż – cechy charakterystyczne, przykładowe dzieła i twórcy • instalacja – cechy charakterystyczne, przykładowe dzieła i twórcy • wzorcowa analiza i interpretacja pracy zaliczanej do nowych form sztuki • samodzielna analiza i interpretacja przykładu nowych form dzieł • praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu nowych form sztuki (ekspresja twórcza z zastosowaniem fotografii, filmu i narzędzi cyfrowych, praca zespołowa – projektowanie asamblażu, instalacji) 	I.1 I.2 I.3 I.4 I.5 I.6 II.2 II.3 II.4 II.6

		II.7 IV.1 IV.3 IV.4 IV.5 IV.6
Sztuka publiczna	<ul style="list-style-type: none"> • definicja sztuki w przestrzeni publicznej • formy dzieł w przestrzeni publicznej – charakterystyka • wybrane nurty sztuki publicznej: mural, graffiti, street art, land art – cechy charakterystyczne, przykładowe dzieła i twórcy • wzorcowa analiza i interpretacja dzieła z zakresu sztuki publicznej • samodzielna analiza i interpretacja przykładu sztuki publicznej • praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu sztuki publicznej (prezentacja multimedialna, ekspresja twórcza z zastosowaniem fotografii, filmu i narzędzi cyfrowych) 	I.1 I.2 I.3 I.4 I.5 I.6 II.2 II.3 II.4 II.5 II.6 II.7 IV.3 IV.4 IV.6
Multimedia w kulturze i sztuce	<ul style="list-style-type: none"> • definicje mediów, nowych mediów i multimedii • sztuka nowych mediów – cechy, role twórców i odbiorców, techniki i narzędzia • wybrane nurty i formy sztuki nowych mediów: wideo-art, media art, net art, sound art, sztuka interaktywna, software art – cechy charakterystyczne, przykładowe dzieła i twórcy • wzorcowa analiza i interpretacja pracy zaliczanej do sztuki nowych mediów • samodzielna analiza i interpretacja przykładu sztuki nowych mediów • praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu sztuki nowych mediów (dyskusja, ekspresja twórcza z zastosowaniem fotografii, filmu i narzędzi cyfrowych) 	I.1 I.2 I.3 I.4 I.5 I.6 II.1 II.2 II.3 II.5 II.6

		II.7 IV.1 IV.2 IV.3 IV.4 IV.6
Jak przygotować wystawę? (poradnik)	<p>Praktyczne wskazówki dla uczniów, umożliwiające animację kultury i aktywny kontakt ze sztuką poprzez samodzielne organizowanie wystaw.</p> <p>Etapy projektowania i tworzenia ekspozycji:</p> <ul style="list-style-type: none"> • koncepcja: idea, tematyka, tytuł • docelowa grupa odbiorców • forma i miejsce wystawy (typ eksponatów i aranżacja przestrzeni) • elementy towarzyszące (podpisy, teksty informacyjne, materiały audiowizualne, oprawa dźwiękowa i świetlna) • identyfikacja wizualna wydarzenia • promocja z wykorzystaniem nowych mediów 	I.2 I.3 I.5 I.6 II.1 II.2 II.4 II.5 III.3 III.5 IV.3 IV.4 IV.5 IV.6
Jak poznawać sztukę? (poradnik)	<p>Praktyczne wskazówki dla uczniów, ułatwiające samodzielny kontakt ze sztuką i umożliwiające krytyczne jej ocenianie oraz sprzyjające aktywnemu uczestnictwu w życiu kulturalno-artystycznym.</p> <ul style="list-style-type: none"> • nastawienie poszukujące: ciekawość, otwartość, tolerancja, podążanie za zainteresowaniami • postawa krytyczna, ustawiczne pogłębianie wiedzy • korzystanie z różnych sposobów kontaktu ze sztuką i źródeł informacji (wystawy, książki, czasopisma, internet) • sztuka jako inspiracja do własnych działań kreatywnych oraz komunikacji z innymi uczestnikami kultury 	I.1 I.2 I.3 I.4 I.5 I.6 II.1 II.2 II.3 II.4 II.5 II.6

		III.1 III.2 III.3 III.4 III.6 IV.3 IV.6
Jak napisać recenzję? (poradnik)	<p>Praktyczne wskazówki dla uczniów, ułatwiające samodzielny kontakt ze sztuką i umożliwiające krytyczne jej ocenianie oraz sprzyjające aktywnemu uczestnictwu w życiu artystycznym i komunikacji kulturowej.</p> <ul style="list-style-type: none"> • formułowanie wypowiedzi – cele, struktura, ważne elementy, przydatne słownictwo • wzorcowa recenzja wydarzenia artystycznego – 12 Biennale Sztuki Współczesnej Manifesta w Palermo na Sycylii w 2018 r. 	I.1 I.2 I.3 I.4 I.5 I.6 II.3 II.6 III.1 III.2 III.3 III.4 III.6 IV.3 IV.6
Jak rozpoznawać różne typy współczesnych dzieł? (poradnik)	<p>Praktyczne wskazówki dla uczniów, ułatwiające samodzielny kontakt ze sztuką i umożliwiające krytyczne jej ocenianie oraz sprzyjające aktywnemu uczestnictwu w życiu kulturalno-artystycznym.</p> <ul style="list-style-type: none"> • odbiorca wobec różnorodności sztuki współczesnej • podstawowe kompetencje uczestnika kultury: orientacja w głównych strategiach, formach i technikach sztuki współczesnej, konteksty i sposoby odbioru dzieł 	I.2 I.4 I.5 II.3 II.6 III.4 IV.3
Sztuka współczesna w Polsce	<ul style="list-style-type: none"> • najważniejsze ośrodki sztuki współczesnej w Polsce: Gdańsk, Warszawa, Kraków – środowisko artystyczne, instytucje, twórcy i wybrane dzieła • wybrane przykłady dzieł sztuki współczesnej w Polsce (Elbląg, Gdańsk, Kraków, Łódź, Orońsko, Poznań, Tarnów, 	I.2 I.4 I.5

	Wrocław)	II.1 II.2 II.3 II.4 II.6 III.1 III.2 III.3 III.6
Projekt artystyczno- edukacyjny. Popularyzacja sztuki regionu	<p>Praktyczne zastosowanie wiedzy z zakresu plastyki oraz przedmiotów pokrewnych dla uczniów szczególnie zainteresowanych – wprowadzenie do pozalekcyjnej realizacji projektu artystyczno-edukacyjnego dotyczącego poznawania sztuki tworzonej przez lokalnych twórców i instytucje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • faza przygotowawcza: <ul style="list-style-type: none"> - formy działania - cele projektu - nazwa wydarzenia - odbiorcy - terminy - źródła wsparcia i informacji - strategie promocji - formy dokumentacji • faza realizacyjna: <ul style="list-style-type: none"> - podział zadań - obowiązki poszczególnych zespołów • podsumowanie (ewaluacja projektu) 	I.2 I.5 II.1 II.2 II.4 II.5 II.7 III.1 III.2 III.3 III.5 III.6 IV.2 IV.3 IV.4 IV.5 IV.6

IV. PROCEDURY OSIĄGANIA CELÓW KSZTAŁCENIA

Powodzenie realizacji celów kształcenia jest uzależnione od odpowiedniego doboru metod nauczania. Wykorzystanie jak najszerszego spektrum zróżnicowanych technik pracy z uczniem oraz sposobów motywacji zapewni rezultaty w postaci wypracowania określonego zasobu wiedzy i kompetencji. Nauczanie przedmiotu *plastyka* wiąże się z pewnymi trudnościami, z których najistotniejsze to: ograniczony czas realizacji programu, zróżnicowany poziom wyposażenia pracowni (materiały plastyczne, narzędzia cyfrowe i dostęp do internetu), konieczność łączenia wykładu teoretycznego z działaniami o charakterze twórczym oraz organizacja wyjść do instytucji kultury, by zapewnić niezbędny w procesie nauczania bezpośredni kontakt ze sztuką. W takiej sytuacji sprawdza się elastyczne i kreatywne podejście nauczyciela do sposobu realizacji treści przedmiotowych, zakładające m.in. współpracę z nauczycielami innych przedmiotów oraz zachęcanie uczniów do samodzielnej organizacji projektów artystyczno-edukacyjnych. Istotnym wyzwaniem jest także zmobilizowanie do pracy osób niezainteresowanych przedmiotem.

Zaprezentowane poniżej metody nauczania umożliwiają dobór technik, które sprawdzą się zarówno w pracy z uczniami zainteresowanymi przedmiotem, chętnymi do działań twórczych, jak i z osobami niewykazującymi zaciekawienia zagadnieniami kultury i sztuki, mającymi trudność z kreatywnością i ekspresją. Głównymi zaletami proponowanych metod są: przystępność, aktywizacja uczniów, połączenie treści kształcenia i wychowania, a także możliwość utrwalenia wiedzy i postaw.

Opisane w programie techniki pracy reprezentują kilka grup metod nauczania: metody podające, metody poszukujące, metody wdrażające do praktycznego działania oraz metody oglądowe.

1. Metody podające

Praca z tekstem podręcznika w połączeniu z metodami aktywizującymi oraz pokazami multimedialnymi odgrywa w programie *Spotkania ze sztuką* podstawową rolę. Podręcznik został skonstruowany w sposób umożliwiający uczniowi łatwe dotarcie do najważniejszych informacji – oferuje uporządkowane treści dotyczące recepcji i interpretacji sztuki wraz z zaprezentowaniem aktualnych zjawisk sztuki oraz jej roli we współczesnej kulturze.

Praca z tekstem podręcznika nie ma wyłącznie charakteru biernego przyswajania wiedzy. Zawartość książki zachęca także do samodzielnej aktywności – wyjaśniania nowych pojęć i systematyzowania informacji na podstawie materiału wizualnego, poszukiwania odpowiedzi na pytania towarzyszące ilustracjom, odnoszenia informacji z danego rozdziału do wiedzy uprzednio nabytej lub do codziennych doświadczeń i obserwacji. Dzięki pracy z tekstem podręcznika uczniowie powinni opanować nie tylko wiedzę teoretyczną, lecz także konkretne umiejętności potrzebne do świadomej recepcji i percepcji sztuki, takie jak: określanie typowych funkcji sztuki, różnic gatunkowych i wzajemnych inspiracji między poszczególnymi dziedzinami sztuki, opisywanie, analizowanie i interpretowanie dzieła sztuki, wskazywanie typowych cech stylu, kierunku, nurtu, epoki, posługiwanie się odpowiednią terminologią.

Przykłady zagadnień, do których można wykorzystać pracę z tekstem podręcznika:

- funkcje sztuki;

- środki formalne dzieła sztuki;
- narzędzia i techniki sztuki nowych mediów.

Nauczanie pojęć umożliwia wprowadzenie w problematykę teorii i historii sztuki oraz przypomnienie i uzupełnienie wiedzy nabytej na poprzednich etapach edukacji. Metoda nauczania pojęć opiera się na podawaniu przykładów ilustrujących treść nowych dla ucznia definicji, kategorii i pojęć. Zrozumienie terminów z zakresu sztuki współczesnej oraz umiejętność ich samodzielnego definiowania są zatem uzależnione od materiału wizualnego wykorzystywanego w procesie nauczania. Dotyczy to zwłaszcza strategii przyswajania pojęć opartej na myśleniu indukcyjnym, od przykładu do reguły, dzięki której konkretne dzieła sztuki lub ich elementy, detale, cechy charakterystyczne stają się podstawą nowych informacji na temat epoki, kierunku czy stylu. Z kolei strategia dedukcyjna, od reguły do przykładu, służy kształceniu umiejętności kojarzenia określonych dzieł z epoką, w której powstały, lub nurtem, który reprezentują.

Przykłady zagadnień, do których można wykorzystać nauczanie pojęć:

- rodzaje kultury i sztuki;
- sztuka publiczna – wybrane nurty;
- multimedia w kulturze i sztuce – media, nowe media i multimedia.

Praca z materiałem ilustracyjnym stanowi niezbędny element w procesie nauczania przedmiotu *plastyka*. Kontakt ucznia z reprodukcjami zamieszczonymi w podręczniku, albumach o sztuce, czasopismach artystycznych, filmach o sztuce, multimediami i innych zasobach internetowych zapewnia trening percepcji konieczny dla świadomego odbioru sztuki. Przyczynia się ponadto do rozbudzenia ciekawości i potrzeby bezpośredniego kontaktu ze sztuką (oglądanie wystaw, uczestnictwo w wydarzeniach artystycznych).

Przykłady zagadnień, do których można wykorzystać pracę z materiałem ilustracyjnym:

- sztuka współczesna w różnych miejscach Polski;
- konwencje dzieł sztuki;
- analiza i interpretacja dzieła z nurtu pop-art.

Opis dzieła sztuki to metoda, która zawiera zarówno ogólną charakterystykę pracy (wskazanie cech formalnych), jak i elementy kolejnego etapu omawiania dzieła sztuki, jakim jest jego analiza. Podstawa programowa nauczania przedmiotu *plastyka* w liceum ogólnokształcącym i technikum przewiduje recepcję i percepcję sztuki jako wyznaczniki zdobycia przez ucznia głównej kompetencji – umiejętności uczestnictwa w kulturze. Program nauczania *Spotkania ze sztuką* zapewnia realizację tego zadania dzięki wielu ćwiczeniom interpretacyjnym opartym na wybranych metodach i strategiach analizy dzieła sztuki. Nauczyciel może korzystać z różnych propozycji z zakresu ikonografii, m.in. odpowiednio dostosowanych elementów ikonologii Erwina Panofsky'ego, hermeneutyki Hansa-Georga Gadamera, podstaw semiotyki czy tekstów teoretycznych wybranych artystów. Podstawą omawianej metody jest jednak analiza i interpretacja w klasycznej formie, uwzględniająca cechy formalne i komunikowane treści dzieła sztuki. Kształcenie umiejętności samodzielnej analizy i interpretacji opiera się na wcześniej omówionych metodach nauczania (praca z podręcznikiem, nauczanie pojęć, praca z materiałem wizualnym), które mają na celu wyposażenie ucznia w wiadomości na temat:

struktury dzieł sztuki, terminów i pojęć z zakresu teorii, historii sztuki, technik i strategii twórczych. Kompetencje ucznia uzyskane dzięki zastosowaniu omawianej metody obejmują m.in.: podanie autora i tytułu dzieła oraz kierunku lub stylu reprezentowanego przez tę pracę, określenie techniki wykonania dzieła, analizę formalną, opis preikonograficzny (opis sceny lub kompozycji przedstawionej w dziele) oraz elementy analizy ikonograficznej (interpretacja treści, wskazanie i odczytanie kontekstów, symboli, motywów, nawiązań do innych sztuk itp.).

Przykłady zagadnień, do których można wykorzystać pracę z opisem dzieła:

- samodzielna analiza i interpretacja dzieła sztuki awangardowej;
- cechy charakterystyczne dzieł sztuki figuratywnej;
- wygląd asamblaży.

Opowiadanie (wykład) jako metoda nauczania opiera się na zasadzie przekazu słownego z wykorzystaniem elementów ludycznych (teatralizacja wypowiedzi, pobudzenie wyobraźni i myślenia obrazowego). Przekaz wiedzy, pomimo formy mówionej, powinien być w tej technice wyraźnie zdynamizowany dzięki zaangażowaniu nauczyciela, stosującego barwny, zrozumiały, humorystyczny język oraz nawiązującego do codziennych doświadczeń uczniów. Taka strategia pomaga szybko wprowadzić młodzież w temat i zarysować konteksty potrzebne do tego, by zrozumieć i omawiać nowe zagadnienia. Pasja i zaangażowanie prowadzącego są w przypadku tej metody najsilniejszym bodźcem wzbudzającym zainteresowanie uczniów.

Przykłady zagadnień, do których można wykorzystać metodę opowiadania (wykładu):

- odbiorca wobec różnych odmian abstrakcji;
- sposoby poznawania sztuki;
- symbole, alegorie i motywy kulturowe.

Korekta udzielana przez nauczyciela może mieć charakter indywidualny albo zbiorowy. Wyróżniamy jej dwa rodzaje w zależności od etapu realizacji wypowiedzi twórczej przez ucznia:

- omówienie powstającej pracy plastycznej lub projektu z zakresu sztuk wizualnych, mające charakter konsultacyjny; celem jest uzyskanie przez ucznia dodatkowych informacji, opinii, rad lub naniesienie ewentualnych poprawek; ten typ korekty opiera się zazwyczaj na indywidualnym kontakcie ucznia z nauczycielem;
- omówienie zrealizowanej pracy plastycznej lub projektu z zakresu sztuk wizualnych, mające charakter komentarza nauczyciela do wystawionej oceny; ten typ korekty jest opisem i charakterystyką osiągnięć ucznia w danym zakresie (treści, zagadnienia) wraz z informacją zwrotną (poziom wykonania zadania). Korektę można traktować jako element oceniania kształtującego (jeśli taki model został wprowadzony), pomaga bowiem uczniowi dokonać samodzielnej oceny postępów i osiągnięć. Korekta podsumowująca może mieć charakter zbiorowy (forma wystawy roboczej, prezentacji prac przez uczniów). Powinna ona opierać się na dialogu nauczyciela z uczniami lub dyskusji w grupie.

Przykłady zagadnień, do których można wykorzystać korektę:

- działania kreatywne;
- projekt artystyczno-edukacyjny (poszczególne etapy, ewaluacja);
- koncepcja wystawy.

2. Metody poszukujące

Rozmowa nauczająca od metod typowo podających (np. wykładu) różni się założeniem współdziałania ucznia. Polega na dialogu, charakteryzuje się wprowadzaniem nowych wiadomości poprzez pytania prowadzącego, na które uczeń szuka odpowiedzi samodzielnie lub z pomocą wskazówek nauczyciela. Metoda ta wywodzi się z dialogu sokratejskiego, zakładającego samodzielne formułowanie tez i wniosków przez poszukującego wiedzy. Rola nauczyciela sprowadza się w tej technice do zadawania kolejnych pytań, wynikających logicznie z odpowiedzi wypracowanych przez uczniów. Omówiona metoda sprawdza się zwłaszcza w odniesieniu do konstruowania przez uczniów wypowiedzi o charakterze analitycznym i krytycznym, wspomaga kształcenie umiejętności wnioskowania i formułowania opinii na temat warstwy treściowej dzieła sztuki. Podstawowym warunkiem efektywnego stosowania tej metody jest stawianie jasno sformułowanych pytań i odpowiedni zasób wiedzy wyjściowej uczniów.

Rozmowa nauczająca powinna być moderowana przez nauczyciela, który poprzez zadawanie pytań kieruje tokiem rozumowania uczniów. Ukierunkowanie myślenia ma różne zastosowania. W tzw. pogadance wstępnej – przygotowuje uczniów do pracy, w pogadance przedstawiającej nowe wiadomości – aktywizuje uczniów i ułatwia im przyswajanie wiedzy, w pogadance utrwalającej – ułatwia operowanie przyswojonym wcześniej materiałem.

Przykłady zagadnień, do których można wykorzystać rozmowę nauczającą:

- prawo autorskie a wolność korzystania z dóbr kultury;
- zdobycze i dziedzictwo awangardy we współczesności;
- różnorodność sztuki współczesnej.

Metoda heurystyczna (heureza) jest ukierunkowana przede wszystkim na aktywne, indywidualne zdobywanie wiedzy przez ucznia. Metoda ta stanowi jedno z praktycznych zastosowań heurystyki, czyli dążenia poznawczego, które nie zakłada z góry konkretnych rozwiązań problemu. Prekursorem heurystyki w najogólniejszym, filozoficznym sensie był Sokrates, skłaniający swych rozmówców do samodzielnego formułowania wniosków. Punktem centralnym metody heurystycznej jest zasada wspólnego, dialogowego tworzenia wiedzy. W procesie nauczania heureza ugruntowuje pozycję ucznia jako partnera współtworzącego treści oraz dowartościowuje jego intuicję i odkrywczość (poszukiwanie nietypowych, nieznanych wcześniej rozwiązań). W odniesieniu do przedmiotu *plastyka* stosowanie tej metody stanowi zatem jeden z ważniejszych czynników wpływających na kształcenie krytycznego, kreatywnego myślenia właściwego w kontakcie ze sztuką, zwłaszcza najnowszą. Rola nauczyciela stosującego metodę heurystyczną polega na stwarzaniu sytuacji sprzyjających samodzielnemu rozwiązywaniu problemów przez ucznia, umożliwiających mu odwoływanie się do własnych doświadczeń i obserwacji. W takich okolicznościach uczeń nie dystansuje się od wiedzy, nie traktuje jej jako tego, co zewnętrzne i obce, lecz utożsamia się z nią jako osobiście wypracowaną wartością. Atrakcyjność heurezy polega na wzbogaceniu procesu uczenia się, zapobieganiu rutynie przyswajania kolejnych informacji. Metoda sprzyja także przełamaniu schematów myślowych, rozwijaniu wyobraźni, usprawnianiu inteligencji przez twórcze i krytyczne myślenie.

Przykłady zagadnień, do których można wykorzystać heurezę:

- etapy analizy i interpretacji dzieła sztuki;

- recenzja jako forma aktywnego kontaktu ze sztuką i komunikacji kulturowej;
- przygotowanie koncepcji projektu artystyczno-edukacyjnego.

Metoda hermeneutyczna umożliwia formułowanie wypowiedzi na temat dzieł sztuki bez konieczności odwoływania się do kontekstów teoretycznych, historycznych i biograficznych. Daje to uczniowi swobodę w indywidualnych poszukiwaniach znaczeń dzieła. Ewentualne braki w wiedzy nie powinny zniechęcać uczniów do rozmów o sztuce oraz do dzielenia się swoimi wrażeniami i opiniami, będącymi dobrym wstępem do właściwej analizy i interpretacji. Kolejną zaletą tej metody polega na tym, że sprawdza się ona przy omawianiu najnowszych zjawisk sztuki, zbyt krótko istniejących, aby zyskały jednoznaczne wartościowania czy usankcjonowane wykładnie.

Przykłady zagadnień, do których można wykorzystać metodę hermeneutyczną:

- samodzielna analiza i interpretacja dzieła sztuki nowych mediów;
- wypowiedź na temat przykładów sztuki publicznej w najbliższej okolicy;
- konteksty i sposoby odbioru dzieł sztuki współczesnej.

Mapa myśli (mindmapping) jest metodą bazującą na komunikatach wizualnych, szczególnie skuteczną w przypadku tzw. wzrokowców, czyli uczniów preferujących obrazowy przekaz informacji. Mapa myśli jest uniwersalnym narzędziem wspierającym uczenie się, zwłaszcza dla pokolenia, które w niemal naturalny sposób używa obrazów w celach poznawczych i komunikacyjnych.

Mapa myśli polega na porządkowaniu, kodowaniu, zapisywaniu i ilustrowaniu nowych wiadomości w sposób odzwierciedlający wielokierunkową pracę umysłu, tzn. podążający za nieliniowym, sieciowym łączeniem skojarzeń. Jej zaletą jest natychmiastowy wgląd w zorganizowany, problemowy obszar wzajemnie połączonych informacji.

Tworzenie mapy myśli jako notatki wizualnej zaczyna się od usytuowania w centrum głównego zagadnienia, problemu, pojęcia, w przypadku przedmiotu *plastyka* może nim być dzieło sztuki, nazwa nurtu itp. Do takiej podstawy dodawane są kolejne elementy na zasadzie rozrastających się wielostronnie gałęzi. Ważnym czynnikiem w tej metodzie jest syntetyzowanie, przejrzyste rozmieszczenie kluczowych informacji. Wizualny charakter techniki wzmacniają kolorowe podkreślenia, schematyczne rysunki, znaki (np. strzałki, odsyłacze), ułatwiające wzrokowe utrwalenie treści.

Przykłady zagadnień, do których można wykorzystać mapę myśli:

- rodzaje instytucji kultury, ich cele i strategie działania;
- czynniki wpływające na wygląd i temat dzieł sztuki;
- wybrane nurty i formy sztuki abstrakcyjnej.

Metoda portfolio szkoli w zakresie wyszukiwania i segregowania wiadomości na wybrany temat oraz korzystania z różnych źródeł informacji i wymienia się materiałami. Zagadnienie należy opracować w określonym czasie, co uczy terminowości, systematyczności i planowania własnej pracy. Ta metoda daje nauczycielowi możliwość lepszego poznania ucznia, ponieważ zawartość portfolio świadczy o kręgu jego zainteresowań, skali poszukiwań, samodzielności, wnikliwości oraz umiejętności selekcji materiału. Przedstawienie wyników pracy przez ucznia

przed klasą pozwoli natomiast ocenić jego kompetencje w zakresie publicznych wystąpień czy pomysłowość podczas prezentacji.

Przykłady zagadnień, do których można wykorzystać portfolio:

- sztuka współczesna w Polsce: obiekty, kolekcje, wydarzenia;
- przykłady sztuki i działalności kulturalnej w przestrzeni publicznej;
- najciekawsze muzea Polski i Europy.

Dyskusja ma pewne cechy wspólne z rozmową nauczającą, różni się jednak pod względem ról pełnionych przez nauczyciela i ucznia podczas wspólnej pracy. W przypadku rozmowy nauczającej nauczyciel, odwołując się do wiedzy i doświadczeń uczniów, stara się ukierunkować ich tok myślenia oraz wypowiedzi, w dyskusji natomiast zakłada się partnerstwo wszystkich uczestników. Udział w dyskusji sprzyja kształceniu umiejętności formułowania i wypowiadania opinii na temat sztuki, jej wartości, własnych doświadczeń i przeżyć estetycznych. Najistotniejszą cechą dyskusji jest jednak założenie o symetrycznych relacjach uczeń–nauczyciel oraz uczeń–uczeń. Wymiana poglądów ma na celu nie tylko prezentację własnego zdania, lecz także zapoznanie się ze stanowiskiem innych osób biorących udział w dyskusji.

Poza zastosowaniem typowo dydaktycznym dyskusja pełni także istotną funkcję w procesie wychowania, promując takie umiejętności, jak: prowadzenie kulturalnej rozmowy, uwzględnianie opinii innych i rzeczowe argumentowanie. Aktywne zaangażowanie ucznia w dyskusję wspomaga doskonalenie kompetencji świadomego odbiorcy sztuki, czyli gotowość do samodzielnego kształtowania opinii, umiejętność komunikowania własnych przemyśleń, sądów i refleksji.

Przykłady zagadnień, do których można wykorzystać dyskusję:

- sądy na temat kategorii estetycznych na przykładach;
- ocena postulatów awangardy;
- znaczenie sztuki abstrakcyjnej.

Burza mózgow (giełda pomysłów) jest metodą grupowego rozwiązywania problemów i rozpatrywania zagadnień. W części pierwszej uczniowie zapisują wszystkie pomysły, natomiast w drugiej następuje selekcja, ocena poszczególnych propozycji i wskazanie najlepszych rozwiązań. Dzięki tej metodzie młodzież rozwija wyobraźnię i uczy się aktywnej współpracy. Trzeba jednak zadbać o to, by w czasie burzy mózgow panował porządek: mówić może tylko jedna osoba, a wypowiedzi powinny być krótkie i rzeczowe.

Przykłady zagadnień, do których można wykorzystać burzę mózgow:

- wprowadzenie do realizacji projektu z zakresu kultury i sztuki lokalnego środowiska;
- przygotowywanie koncepcji wystawy;
- możliwości zastosowania narzędzi multimedialnych.

Linia czasu jest metodą przydatną w nauczaniu historii sztuki. Pozwala w przystępnej, wizualnej formie przekazać takie treści, jak: granice czasowe nurtu, stylu lub tendencji oraz uporządkowanie chronologiczne dzieł, co pozwala dostrzec powiązania pomiędzy nimi oraz rozwój i przemiany sztuki. Graficzna forma wykresu zwiększa efektywność przyswajania wiedzy w porównaniu do tradycyjnej notatki. Linia czasu może być stosowana zarówno przez nauczyciela (rysunek na tablicy), jak i uczniów (schemat w zeszytcie). Warto wykorzystać kilka

kolorów pisaków bądź kredy (podobnie jak w mapach myśli) oraz duży format, który pozwoli na swobodnie naniesienie wszystkich informacji.

Przykłady zagadnień, do których można wykorzystać linię czasu:

- przypomnienie wiadomości z historii sztuki;
- rozwój sztuki nowoczesnej (od impresjonizmu do awangardy);
- abstrakcja przed wojną i współcześnie.

3. Metody wdrażające do praktycznego działania

Działania kreatywne (metoda zajęć praktycznych) polegają na tworzeniu przez ucznia prac plastycznych, zwłaszcza z wykorzystaniem nowych mediów, oraz realizacji projektów z zakresu sztuk wizualnych i animacji wydarzeń kulturalnych, a także uczestnictwie w szeroko pojętym życiu artystycznym. Zastosowanie działań kreatywnych można sprowadzić do dwóch zasadniczych obszarów:

- nabywanie oraz utrwalanie wiedzy i umiejętności, zgodnie z treściami kształcenia oraz planowanymi osiągnięciami ucznia;
 - ekspresja przez sztukę – twórcza interpretacja wartości istniejących oraz tworzenie nowych.
- Obydwa obszary powinny współistnieć w realizowanym zadaniu. Metodami dydaktycznymi wspierającymi i uzupełniającymi działania kreatywne uczniów są: nauczanie bezpośrednie oraz korekta (indywidualna i zbiorowa).

Przykłady zagadnień, do których można wykorzystać działania kreatywne:

- praca inspirowana technikami i strategiami awangardy;
- projektowanie i przygotowanie asambłażu lub instalacji;
- praca z zastosowaniem multimediiów.

Przekład intersemiotyczny polega na posłużeniu się kodem danej dziedziny sztuki dla przełożenia kodu specyficznego dla innej. Daje uczniom możliwość kreatywnej ekspresji z wykorzystaniem wiedzy i umiejętności związanych z różnymi poznanymi dziedzinami twórczości artystycznej.

Przykłady zagadnień, do których można wykorzystać przekład intersemiotyczny:

- wykonanie fotografii inspirowanych abstrakcyjnymi obrazami;
- przygotowanie dramy na podstawie wybranego dzieła;
- stworzenie abstrakcyjnej pracy odzwierciedlającej odczucia związane z utworem muzycznym.

Projekt jest metodą służącą do realizacji zadań przekraczających czas zajęć lekcyjnych, wieloetapowych, wymagających od uczniów łączenia wiedzy z kilku przedmiotów. Technika ta przygotowuje do wyzwań, jakie będą przed młodzieżą stawały dalsza edukacja i rynek pracy – praca zespołowa nad projektami to dziś powszechnie stosowana strategia. Finał przedsięwzięcia może mieć formę prezentacji multimedialnej, modelu, makiety, dokumentacji pisemnej lub fotograficznej albo wydarzenia, np. akcji artystycznej, wystawy, wycieczki, spotkania.

Nauczyciel pomaga ustalić temat i wypracować ogólną koncepcję projektu, wyznacza termin prezentacji wyników, sprawuje opiekę merytoryczną, a także wspiera uczniów w zakresie dydaktyczno-wychowawczym. Ważne jest także stworzenie na potrzeby projektu dostosowanego, jawnego systemu oceniania.

Do zadań uczniów należą:

- zdefiniowanie zadań;
- podział prac;
- organizacja czasu prac na poszczególnych etapach;
- wyznaczenie miejsc pracy;
- realizacja zaplanowanych zadań;
- prezentacja wyników.

Oprócz nabywania i utrwalania wiedzy projekt uczy praktycznego jej wykorzystania, a ponadto: samodzielności, obowiązkowości, elastycznego planowania, twórczego myślenia, gromadzenia informacji z różnych źródeł, przedstawiania pomysłów, obrony własnego stanowiska przy jednoczesnym poszanowaniu zdania innych. Ta metoda pozwala kształtować postawy i zachowania społeczne konieczne przy współpracy w grupie.

Przykłady zagadnień, do których można wykorzystać projekt:

- *Muzeum moich marzeń* (prezentacja multimedialna, album);
- organizacja imprezy szkolnej, wydarzenia artystycznego (happening, performance, wystawa, spotkanie itp.);
- reportaż na temat sztuki i kultury lokalnej (twórcy, instytucje, wydarzenia).

4. Metody oglądowe

Instruktaż bywa koniecznym wstępem do pracy uczniów. Najczęściej stanowi praktyczną prezentację zagadnień związanych z technikami sztuk wizualnych lub nowych mediów używanych do tworzenia dzieł nurtów sztuki współczesnej.

Przykłady zagadnień, do których można wykorzystać instruktaż:

- projektowanie z użyciem programu graficznego;
- skorzystanie z zasobów cyfrowych w tworzeniu wypowiedzi plastycznej;
- artystyczne zastosowanie medium fotografii i filmu w pracy twórczej.

Wycieczka służy nabywaniu oraz utrwalaniu wiedzy przez doświadczenia, obserwacje i przeżycia związane z bezpośrednim kontaktem z oryginałami dzieł. Rozbudza potrzebę uczestniczenia w życiu kulturalnym oraz obcowania ze sztuką, może również stanowić etap zadania plastycznego lub projektu z zakresu sztuk wizualnych. Warto zatem, w miarę możliwości, organizować zwiedzanie obiektów architektonicznych, muzeów i galerii sztuki oraz wizyty w różnych instytucjach kultury. Wycieczkę można zrealizować w ramach godzin przedmiotu lub innych zajęć lekcyjnych (w powiązaniu z treściami kształcenia innych przedmiotów). Nauczyciel może także skorzystać z opcji wirtualnego zwiedzania wybranego muzeum czy obiektu – pozwoli to zwizualizować nauczane treści w sytuacji, gdy nie ma szans na wizytę w rzeczywistym obiekcie. Elementem wycieczki może być: lekcja muzealna, wykład lub prezentacja w instytucji zewnętrznej, zwiedzanie wystawy. Zadaniem nauczyciela jest poinformowanie uczniów o celu wyjścia i przypomnienie im zasad właściwego zachowania. Uczniowie natomiast powinni mieć możliwość wyboru miejsc, które warto odwiedzić, i wydarzeń, w których chcieliby uczestniczyć, a także współudziału w organizacji wycieczki.

Przykłady zagadnień, do których można wykorzystać wycieczkę:

- specyfika instytucji muzealnej;
- recenzja wystawy lub innego wydarzenia artystycznego;
- obserwacja różnorodności sztuki i architektury współczesnej.

Drama jest traktowana jako metoda pomocnicza w nauczaniu przedmiotów szkolnych. Pozwala nabywać oraz utrzymywać wiedzę w przystępnej formie – przez zabawę, odgrywanie roli. Sprzyja zrozumieniu sztuki jako uniwersalnego odzwierciedlenia życia i towarzyszących mu emocji, niezależnie od tego, z jakiej epoki pochodzą utrwalone za pomocą dzieł ślady ludzkiej egzystencji. Metoda wspomaga rozwój kreatywności, może także stanowić sposób wypowiedzi twórczej ucznia (ekspresja przez sztukę), odwołuje się bowiem w dużej mierze do sfery emocji i odczuć. Łączy w sobie obszary działania, odkrywania i przeżywania. W dramacie wykorzystuje się elementy gry aktorskiej i pracy z ciałem. Scenografia, kostiumy i rekwizyty mają znaczenie podrzędne. Jeśli są niezbędne, mogą zostać wykonane na bieżąco, z materiałów i przedmiotów dostępnych w sali. W działaniu tym pojawia się także element twórczej zabawy. Przebieg dramy nie powinien polegać na realizacji scenariusza, lecz na improwizacji. Uczniowie otrzymują temat do opracowania oraz kilka minut na przedyskutowanie najważniejszych kwestii i przygotowanie wystąpienia.

Przykłady zagadnień, do których można wykorzystać dramę:

- happening inspirowany sztuką dawną lub najnowszą albo wybranym zjawiskiem społecznym;
- performance indywidualny lub grupowy, dotyczący wybranych zagadnień współczesności;
- organizacja akcji artystycznej w przestrzeni publicznej.

V. ZAKŁADANE OSIĄGNIĘCIA UCZNIĄ

W planowaniu pracy i ocenianiu postępów w nauce konieczne jest określenie wymaganych osiągnięć ucznia. Muszą być one sformułowane zgodnie z celami kształcenia i wychowania oraz treściami nauczania. Osiągnięcia ucznia zostały określone w obszarach: wiedzy, umiejętności i postaw.

Uczeń potrafi:

- posługiwać się podstawowymi terminami dotyczącymi kultury i sztuki – tradycyjnej i współczesnej;
- rozpoznać i opisać cechy charakterystyczne sztuki i kultury lokalnego środowiska oraz wskazać jego relacje z kulturą globalną i sztuką światową;
- ocenić znaczenie sztuki w procesie kształtowania tradycji i dziedzictwa kulturowego oraz jej wpływ na kształt współczesnej kultury;
- wymienić przykłady muzeów i innych instytucji kultury oraz scharakteryzować ich działalność i cele;
- przygotować koncepcję wystawy i ją zrealizować;
- zrecenzować wystawę lub inne wydarzenie kulturalne;
- wymienić podstawowe dziedziny sztuk wizualnych – tradycyjne i współczesne;
- omówić środki wyrazu typowe dla poszczególnych dziedzin sztuki i wskazać ich zastosowanie na wybranym przykładzie;
- rozpoznać najważniejsze techniki plastyczne i strategie artystyczne – tradycyjne i współczesne;
- rozpoznać najwybitniejsze dzieła sztuki, podać nazwiska ich twórców;

- dokonać przeglądu najważniejszych kierunków sztuki współczesnej;
- scharakteryzować wybrany nurt sztuki współczesnej, wymienić jego reprezentatywne dzieła i twórców;
- powiązać dzieło sztuki z miejscem i czasem powstania na podstawie cech charakterystycznych;
- korzystać z różnych źródeł informacji i przekazu, w tym zasobów internetowych, z poszanowaniem zasad prawa autorskiego;
- stworzyć wypowiedź z użyciem środków wyrazu sztuk plastycznych i wizualnych oraz nowych mediów;
- przeprowadzić samodzielną analizę i interpretację dzieła sztuki współczesnej (uwzględniając formę, treść, funkcję, kontekst) oraz wyrazić i uzasadnić własną opinię na temat tej pracy;
- pracować w grupie, przestrzegając zasad kultury osobistej i dbając o dobre relacje interpersonalne;
- kierować się w opiniach tolerancją i otwartością wobec różnorodności współczesnych zjawisk i postaw artystycznych.

VI. PROPOZYCJE KRYTERIÓW OCENY I METOD SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ UCZNIĄ

Przedmiotowy system oceniania (PSO) powinien uwzględniać cele kształcenia wynikające z podstawy programowej oraz zachować spójność z wewnętrznym systemem oceniania w szkole, tj. z celami i zadaniami szkoły. Tworząc PSO dla przedmiotu *plastyka* na III etapie edukacyjnym, nauczyciel powinien:

- wziąć pod uwagę, że zajęcia odbywają się raz w tygodniu przez jeden rok;
- uwzględnić specyfikę przedmiotu, realizującego nie tylko cele edukacyjno-wychowawcze (nabycie wiedzy i umiejętności, kształtowanie postaw), lecz także działania kreatywne. Aktywność twórcza i uczestnictwo w życiu kulturalno-artystycznym mają także aspekt psychologiczny – sprzyjają samorealizacji, rozładowaniu stresu, nawiązywaniu kontaktów z osobami prezentującymi różnorodne opinie i poglądy, budowaniu pewności siebie, kształtowaniu tolerancyjnej postawy.

Ocena pracy i osiągnięć ucznia powinna odzwierciedlać jego aktywność, kreatywność i inicjatywę przejawianą podczas zajęć, a nie tylko stopień opanowania wiedzy i umiejętności.

Warto wprowadzić model oceniania kształtującego lub jego elementy według zasady mniej ocen, więcej wskazówek. Pomaga on uczniowi dokonać indywidualnej weryfikacji postępów i osiągnięć, motywuje go do dalszej pracy i nauki, naprawy błędów, rozwijania zainteresowań czy uzdolnień, kształtuje samodzielność. Jako element dyscyplinujący można wprowadzić system plusów i minusów, które przyznaje się za aktywność i pracę na lekcji, przygotowanie do zajęć, terminowe oddanie zadań itp. Za określoną liczbę plusów lub minusów można wystawić odpowiednią ocenę.

Ze względu na niewielką liczbę godzin warto zrezygnować z typowych odpowiedzi ustnych, sprawdzających opanowanie części materiału, ponieważ nie angażują one wszystkich uczniów i są czasochłonne. Korzystnie byłoby również zaniechać przeprowadzania sprawdzianów i prac klasowych. Wiedzę i umiejętności uczniów można weryfikować za pomocą testów, a także zadań

praktycznych.

Trzeba pamiętać, że ocena powinna mieć charakter dydaktyczny i wychowawczy – dotyczy to w głównej mierze ocen cząstkowych. Należy zatem uwzględnić nie tylko wiedzę i umiejętności ucznia, lecz także jego indywidualne predyspozycje, uzdolnienia, sprawność manualną, zaangażowanie i zainteresowanie przedmiotem oraz postępy.

Ocena sumująca służy weryfikacji osiągnięć ucznia w danym semestrze lub roku. Składają się na nią oceny cząstkowe, uzyskane przez ucznia w ocenianiu bieżącym. Ocena sumująca może, ale nie musi być średnią arytmetyczną. Warto rozważyć wprowadzenie wagi ocen. Podsumowaniem efektów pracy semestralnej lub rocznej może być przygotowanie wystawy lub projekt edukacyjny realizowany grupowo. Wyjątkowe osiągnięcia uczniów, wykraczające poza wymagania edukacyjne, należy oceniać indywidualnie.

System oceniania powinien być jasny, zrozumiały dla ucznia, jawny (przedstawiony na początku roku szkolnego), ponadto oceniać należy obiektywnie, systematycznie i konsekwentnie.

Przy ocenianiu można wykorzystać zaproponowane przykładowe wymagania edukacyjne na poszczególne oceny semestralne i roczne (w wymaganiach na ocenę wyższą są zawarte wymagania na ocenę niższą).

Ocena niedostateczna	Uczeń: <ul style="list-style-type: none">nie zdobył podstawowych wiadomości i umiejętności;nie interesuje się procesem dydaktycznym;nie uczestniczy w lekcjach;nie przygotowuje zadań domowych;lekceważy obowiązki szkolne.
Ocena dopuszczająca	Uczeń: <ul style="list-style-type: none">dysponuje wiedzą i umiejętnościami określonymi w podstawie programowej ze znacznymi brakami;potrafi zastosować wiedzę i umiejętności w niektórych sytuacjach typowych;nie zawsze stosuje się do uwag prowadzącego;przy wykonywaniu zadań potrzebuje pomocy nauczyciela;zazwyczaj przychodzi na lekcje i w większości przypadków realizuje polecenia;podczas pracy w grupach jest biernym członkiem zespołu.
Ocena dostateczna	Uczeń: <ul style="list-style-type: none">opanował wiedzę i umiejętności określone w podstawie programowej z niewielkimi brakami;stosuje wiedzę i umiejętności w sytuacjach typowych;posługuje się różnymi narzędziami i technikami plastycznymi;stosuje się do uwag nauczyciela;opisuje dzieła z pomocą prowadzącego;wykonuje zadania, zazwyczaj jest przygotowany do lekcji, pracuje systematycznie;podejmuje współpracę z innymi osobami podczas realizacji zadań grupowych.

Ocena dobra	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykazuje się wiedzą i umiejętnościami określonymi w podstawie programowej; • stosuje zdobytą wiedzę i umiejętności w sytuacjach typowych oraz niektórych sytuacjach nietypowych; • korzysta z różnych źródeł informacji; • posługuje się zróżnicowanymi narzędziami i technikami plastycznymi, wybierając środki wyrazu stosowne do charakteru zadania; • właściwie wykonuje wszystkie zadania; • samodzielnie opisuje dzieła sztuki i interpretuje je pod kierunkiem prowadzącego; • twórczo korzysta z uwag nauczyciela; • w niektórych zadaniach wykazuje się samodzielnością w rozwiązywaniu postawionego problemu; • wykonuje zadania w wyznaczonym terminie, jest przygotowany do lekcji; • przedstawia własne pomysły podczas działań grupowych.
Ocena bardzo dobra	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje wiedzę i umiejętności zarówno w sytuacjach typowych, jak i nietypowych, wymagających kreatywności; • korzysta z różnych źródeł informacji i tekstów kultury; • biegle posługuje się narzędziami i technikami plastycznymi, dobierając je w zależności od charakteru zadania; • samodzielnie poszukuje nowych narzędzi, technik i środków wyrazu, eksperymentuje i twórczo podchodzi do wyznaczonych zadań; • właściwie i samodzielnie wykonuje wszystkie polecenia nauczyciela; • stosuje się do uwag prowadzącego, a jednocześnie potrafi dyskutować i podawać argumenty w obronie własnego zdania; • samodzielnie i kreatywnie rozwiązuje postawione problemy; • samodzielnie opisuje i interpretuje dzieła; • indywidualnie poszukuje dodatkowych informacji o sztuce; • wykazuje się kreatywnością podczas realizacji zadań grupowych, wykonuje znaczący zakres prac, pomaga innym.
Ocena celująca	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dysponuje wiedzą i umiejętnościami znacznie wykraczającymi poza wymagania edukacyjne sformułowane dla jego poziomu; • sprawnie, świadomie i krytycznie korzysta z różnych źródeł informacji, tekstów kultury i środków wyrazu plastycznego; • samodzielnie, systematycznie poszerza swoją wiedzę i umiejętności; • wykonuje prace na wysokim poziomie technicznym i artystycznym; • z sukcesem angażuje się w ponadprogramowe, nieobowiązkowe inicjatywy, np. turnieje wiedzy, konkursy plastyczne czy wydarzenia kulturalne i inicjatywy artystyczne.

VII. MATERIAŁY DYDAKTYCZNE

Program *Spotkania ze sztuką* precyzyjnie określa treści i sposoby nauczania przedmiotu *plastyka* w czteroletnim liceum ogólnokształcącym i pięcioletnim technikum, prezentując jednocześnie alternatywy metodyczne w zakresie recepcji i percepcji sztuki (przekaz informacji, kształcenie

kompetencji ucznia) oraz twórczej ekspresji. Narzędziem realizacji programu jest podręcznik pod tym samym tytułem.

Podręcznik składa się z trzech działów. Wprowadzeniem do każdego z nich jest graficzna prezentacja najważniejszych zagadnień w postaci mapy myśli. Taka forma pozwoli uczniowi łatwo odnaleźć się w omawianych treściach. Pierwszy dział – *Kultura, sztuka i my* – przedstawia w dwóch rozdziałach treści dotyczące kultury i sztuki we współczesnym świecie. Drugi dział, *Analiza i interpretacja dzieł sztuki*, prezentuje tytułowe zagadnienia w podziale na trzy rozdziały dotyczące formy, treści oraz sposobu odczytania sensu dzieła sztuki. Dział trzeci – *Awangarda i sztuka współczesna* – jest poświęcony omówieniu w ośmiu rozdziałach najważniejszych kierunków i nurtów sztuki współczesnej, będących dziedzictwem i kontynuacją osiągnięć awangardy z początku XX w. Uzupełnieniem każdego działu są poradniki oraz prezentacje wybranych ośrodków sztuki współczesnej w Polsce.

Pierwsza część podręcznika, *Kultura, sztuka i my*, koncentruje się wokół tytułowych problemów. W rozdziale pierwszym (I.1) *Sztuka w kulturze. Co nas otacza?* przedstawione zostały definicje kultury i sztuki, ich rodzaje oraz wzajemne powiązania. Odzwierciedla to różnorodność kultury i sztuki we współczesnym świecie. W rozdziale drugim (I.2) *Różne formy kontaktu z kulturą i sztuką. Jesteśmy odbiorcami i współtwórcami* omówiono sposoby funkcjonowania świata sztuki i instytucji kultury we współczesności. Istotną rolę w tym kontekście odgrywają kwestie związane z prawem autorskim oraz wolnością korzystania z dóbr kultury.

Druga część: *Analiza i interpretacja dzieł sztuki* prezentuje tytułowe zagadnienia w trzech rozdziałach. W pierwszym z nich (II.1) *Analiza dzieła sztuki. Forma dzieła mówi* scharakteryzowano elementy formalne (technika wykonania i materiał, faktura, kształt, proporcje i skala, barwa, kompozycja, perspektywa, światłocień, plama barwna, linia) na przykładach z zakresu sztuk wizualnych, użytkowych i architektury. Dodatkowym elementem, ułatwiającym uczniowi przyswajanie i kojarzenie informacji, są wprowadzone w tym rozdziale piktogramy, symbolizujące poszczególne elementy budujące formę dzieła. W rozdziale II.2 *Interpretacja dzieła sztuki. Jak odkryć treść dzieła?* opisano czynniki tworzące treść dzieła sztuki (styl i konwencja, kategorie estetyczne, temat i tytuł, nawiązania do innych tekstów kultury, konteksty powstania dzieła, symbole, alegorie, motywy kulturowe, strategie artystyczne, funkcje dzieła sztuki). W rozdziale II.3. *Analiza i interpretacja krok po kroku. Jaki sens kryje się w wyglądzie dzieła?* omówiono etapy analizy i interpretacji dzieła sztuki. Ten rozdział stanowi przygotowanie do samodzielnej analizy i interpretacji dzieła przez ucznia, w oparciu o przykłady z różnych dziedzin sztuki.

Wprowadzeniem do zagadnień trzeciej części jest element *Przed awangardą – historia sztuki*. Stanowi on przypomnienie podstawowych wiadomości z zakresu historii sztuki od prehistorii do przełomu XIX i XX w.

W ośmiu rozdziałach trzeciej części pt. *Awangarda i sztuka współczesna* zostały omówione najważniejsze kierunki sztuki współczesnej oraz związane z nimi nowe formy i zjawiska artystyczne. Wstępem do zagadnień tej części jest rozdział pierwszy (III.1) *Awangarda początku XX w. Nowatorzy sztuki i ich spadkobiercy*. Przedstawiono w nim cechy charakterystyczne sztuki awangardowej, wybrane nurty awangardy światowej oraz polskiej, a także zdobycze i dziedzictwo awangardy we współczesności. Kolejne rozdziały trzeciej części podręcznika przybliżają abstrakcjonizm (III.2), akcjonizm – happening i performance (III.3), sztukę figuratywną (III.4), pop-art (III.5), konceptualizm (III.6), sztukę publiczną (III.7) oraz

multimedia w kulturze i sztuce (III.8). W każdym z rozdziałów zaprezentowano cechy charakterystyczne kierunków, przykładowe dzieła i twórców, a także wybrane nurty zaliczane do głównych tendencji. Podsumowaniem każdego z rozdziałów tej części jest *Dekoder sztuki* – wzorcowa analiza i interpretacja wraz z całostronicową reprodukcją dzieła. Na marginesie tekstu zostały zaznaczone kluczowe elementy omówienia. Drugim stałym modułem jest propozycja dzieła do samodzielnej analizy i interpretacji, składająca się z reprodukcji oraz pytań pomocniczych dotyczących formy i treści pracy.

Elementami wspólnymi dla rozdziałów umieszczonych we wszystkich działach podręcznika są podsumowania wiadomości (*W skrócie*), propozycje zadań aktywizujących ucznia przez uczestnictwo w kulturze oraz twórczą ekspresję (*Zadania i polecenia*), a także zestawy dodatkowych źródeł (*Szukaj sztuki*).

Uzupełnieniem omówionych treści są poradniki (*Jak przygotować wystawę?, Jak poznawać sztukę?, Jak napisać recenzję?, Jak rozpoznawać różne typy współczesnych dzieł?*) oraz prezentacje wybranych ośrodków sztuki współczesnej w Polsce pt.: *Regiony sztuki (Artyści w Gdańsku, Artyści w Warszawie, Artyści w Krakowie)*, a także przegląd wybranych dzieł w przestrzeni publicznej – *Sztuka współczesna w Polsce. To warto zobaczyć*. Treści poradnikowe oraz popularyzujące rodzimą sztukę współczesną mogą być potraktowane jako materiał wspierający realizację projektu artystyczno-edukacyjnego *Popularyzacja sztuki regionu*, którego propozycja została umieszczona w trzeciej części podręcznika.

Struktura podręcznika oparta na powtarzalnych elementach ułatwia porządkowanie nowych informacji oraz wyszukiwanie powiązań między nimi, co stanowi warunek opanowania przez ucznia treści realizowanych w ramach przedmiotu. Dostępność informacji została zapewniona przez klarowny układ graficzny poszczególnych rozdziałów, wyraźnie wyróżniający poszczególne części tematyczne. Bogaty materiał ilustracyjny sprawia, że podręcznik jest przystępny, zachęca do przyswajania wiedzy poprzez główne medium sztuki – obraz.