

Program nauczania plastyki w klasach 4–7 szkoły podstawowej

Do dzieła!

Autorzy: Jadwiga Lukas, Krystyna Onak,
Marta Ipczyńska, Natalia Mrozkowiak



© Copyright by Nowa Era Sp. z o.o.
Warszawa 2020

Spis treści

I.	Charakterystyka programu nauczania	3
1.	Program nauczania a struktura podręczników <i>Do dzieła!</i>	8
2.	Siatka godzin	8
II.	Cele kształcenia i wychowania	9
III.	Treści nauczania	10
IV.	Procedury osiągania celów kształcenia	20
V.	Zakładane osiągnięcia ucznia	29
VI.	Metody i kryteria oceny osiągnięć ucznia	30
VII.	Materiały dydaktyczne	32

I. Charakterystyka programu nauczania

Prezentowany program nauczania jest zgodny z Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (DzU z dnia 24 lutego 2017 r., poz. 356).

Poniżej zamieszczamy fragment rozporządzenia MEN zawierający podstawę programową przedmiotu *plastyka* na II etapie edukacyjnym (klasy IV–VIII szkoły podstawowej).

Cele kształcenia – wymagania ogólne

I. Opanowanie zagadnień z zakresu języka i funkcji plastyki; podejmowanie działań twórczych, w których wykorzystane są wiadomości dotyczące formy i struktury dzieła.

II. Doskonalenie umiejętności plastycznych – ekspresja twórcza przejawiająca się w działaniach indywidualnych i zespołowych.

III. Opanowanie podstawowych wiadomości z zakresu kultury plastycznej, jej narodowego i ogólnoludzkiego dziedzictwa kulturowego.

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

I. Opanowanie zagadnień z zakresu języka i funkcji plastyki; podejmowanie działań twórczych, w których wykorzystane są wiadomości dotyczące formy i struktury dzieła.

Uczeń:

1) wykazuje się znajomością dziedzin sztuk plastycznych: malarstwa, rzeźby, grafiki, architektury (łącznie z architekturą wnętrz), rysunku, scenografii, sztuki użytkowej dawnej i współczesnej (w tym rzemiosła artystycznego); rozumie funkcje tych dziedzin i charakteryzuje ich język; rozróżnia sposoby i style wypowiedzi w obrębie dyscyplin; zna współczesne formy wypowiedzi artystycznej, wymkające się tradycyjnym klasyfikacjom, jak: happening, performance, asamblaż; sztuka nowych mediów;

2) rozróżnia cechy i rodzaje kompozycji w naturze oraz w sztukach plastycznych (odnajduje je w dziełach mistrzów, a także w tworach i zjawiskach przyrody); tworzy różnorodne układy kompozycyjne na płaszczyźnie i w przestrzeni (kompozycje otwarte i zamknięte, rytmiczne, symetryczne, statyczne i dynamiczne); ustala właściwe proporcje

poszczególnych elementów kompozycyjnych, umiejętnie równoważy kompozycję, wykorzystując kształt i kontrast form;

3) klasyfikuje barwy w sztukach plastycznych; wykazuje się znajomością pojęć: gama barwna, koło barw, barwy podstawowe i pochodne, temperatura barwy, walor barwy; rozróżnia i identyfikuje w dziełach mistrzów i własnych kontrasty barwne: temperaturowe, dopełnieniowe i walorowe; podejmuje działania twórcze z wyobraźni i z zakresu interpretacji natury, uwzględniające problematykę barwy;

4) charakteryzuje i rozróżnia sposoby uzyskania iluzji przestrzeni w kompozycjach płaskich; rozpoznaje rodzaje perspektyw (w tym m.in.: rzędowa, kulisowa, aksonometryczna, barwna, powietrzna, zbieżna); rozpoznaje i świadomie stosuje światłocien, jako sposób uzyskania iluzji przestrzeni; podejmuje działania kreatywne z wyobraźni i z natury, skoncentrowane wokół problematyki iluzji przestrzeni;

5) charakteryzuje pozostałe środki wyrazu artystycznego, takie jak: linia, plama, faktura; wykorzystuje wskazane środki w działaniach plastycznych (kompozycjach z wyobraźni i transpozycji natury);

6) rozróżnia gatunki i tematykę dzieł w sztukach plastycznych (portret, autoportret, pejzaż, martwa natura, sceny: rodzajowa, religijna, mitologiczna, historyczna i batalistyczna); niektóre z tych gatunków odnajduje w grafice i w rzeźbie; w rysunku rozpoznaje studium z natury, karykaturę, komiks, rozumie, czym jest w sztuce abstrakcja i fantastyka; podejmuje działania z wyobraźni i z natury w zakresie utrwalania i świadomości gatunków i tematów w sztuce, stosuje w tym zakresie różnorodne formy wypowiedzi (szkice rysunkowe, fotografie zaaranżowanych scen i motywów, fotomontaż).

II. Doskonalenie umiejętności plastycznych – ekspresja twórcza przejawiająca się w działaniach indywidualnych i zespołowych. Uczeń:

1) w zadaniach plastycznych interpretuje obserwowane przedmioty, motywy i zjawiska, stosując środki wyrazu zgodnie z własnym odczuciem; w wyższych klasach podejmuje również próby rysunkowego studium z natury;

2) wyraża w pracach plastycznych uczucia i emocje wobec rzeczywistości, a także płynące z inspiracji muzycznych czy literackich (impresja i ekspresja); rysuje, maluje, ilustruje zjawiska i wydarzenia realne i wyobrażone (także w korelacji z innymi przedmiotami);

3) modeluje bryły i reliefy, konstruuje samodzielnie małe rzeźbiarskie formy przestrzenne i bryły architektoniczne, a większe projekty realizuje we współpracy z innymi; tworzy aranżacje przestrzenne z gotowych elementów stosując układy kompozycyjne właściwe

dla uzyskania zamierzonego wyrazu;

- 4) projektuje graficzne formy użytkowe (zaproszenie, okładka, plakat); kształtuje przestrzenne formy dekoracyjne i scenograficzne – indywidualnie i w zespole; umiejętności te wykorzystuje w przygotowywaniu imprez i uroczystości szkolnych, np. powiązanych z kalendarzem różnego typu świąt;*
- 5) podejmuje próby integracji sztuk tworząc zespołowo teatr plastyczny (animacja form plastycznych w przestrzeni plus światło i dźwięk) oraz realizując inne rodzaje kreacji z pogranicza plastyki i pokrewnych dziedzin jak pantomima, taniec, film animowany;*
- 6) stosuje różnorodne techniki plastyczne (proste techniki graficzne, rzeźbiarskie, malarskie, elementy obrazowania cyfrowego fotograficznego i z wykorzystaniem wybranych graficznych programów komputerowych);*
- 7) podejmuje działania z zakresu estetycznego kształtowania otoczenia; projektuje i realizuje formy dekoracyjne, podnoszące estetykę otoczenia (wykorzystuje elementy gotowe, aranżując własny pokój, np. projektując nakrycie stołu na uroczystość rodzinną z wykorzystaniem m.in. dekoracji kwiatowej; uwzględnia zasady estetyki podawania potraw).*

III. Opanowanie podstawowych wiadomości z zakresu kultury plastycznej, jej narodowego i ogólnoludzkiego dziedzictwa kulturowego. Uczeń:

- 1) zna dziedzictwo kulturowe najbliższego otoczenia, wymienia zabytki i dzieła architektury (historycznej i współczesnej);*
- 2) zapoznaje się z twórczością artystów w obrębie „małej ojczyzny”;*
- 3) rozumie znaczenie twórczości ludowej; rozróżnia różne jej formy; zna pojęcia sztuka ludowa i etnografia;*
- 4) wymienia, rozpoznaje i charakteryzuje najważniejsze obiekty kultury wizualnej w Polsce, wskazuje ich twórców;*
- 5) rozpoznaje wybrane, najbardziej istotne dzieła z dorobku innych narodów;*
- 6) rozumie i charakteryzuje na wybranych przykładach z różnych dziedzin pojęcie stylu w sztuce;*
- 7) wykazuje się znajomością najważniejszych muzeów i kolekcji dzieł sztuki w Polsce i na świecie;*
- 8) zna i stosuje zasady prezentacji i upowszechniania dzieł zgodnie z prawem i etyką.*

Warunki i sposób realizacji

Zajęcia plastyki mają przede wszystkim rozwijać wyobraźnię i kreatywność, niezbędną w rozwoju osobowości młodego człowieka. Mają także aspekt poznawczy i wychowawczy. Plastykę należy traktować jako szansę integralnego rozwoju, w którym uczniowie nie tylko wyrażają przez sztukę własne odczucia i emocje, ale także uczą się cierpliwości, dyscypliny i samokontroli w trakcie powstawania prac oraz angażują się, poprzez sztukę, w życie społeczne.

Należy pamiętać, że zagadnienia teoretyczne nie mogą dominować nad ćwiczeniami praktycznymi, a plastyka w szkole podstawowej nie powinna zamienić się w regularną historię sztuki. Wszelkie wiadomości dotyczące teorii sztuki oraz jej historii stanowią jedynie uzupełnienie i bazę poznawczą do podejmowanych działań artystycznych. Dzieje sztuki powinny być zatem przedstawiane problemowo, a nie zgodnie z jej historycznym rozwojem. Bardzo ważną kwestią w nauczaniu plastyki jest także planowanie pracy, aby było zgodne z psychofizycznym rozwojem dziecka. W pierwszym rzędzie dotyczy to treści kształcenia. W klasach IV–VI powinny być wprowadzane zagadnienia z zakresu funkcji i języka plastyki, ujęte w dziale I. Pamiętać jednak należy, że wszystkie zagadnienia teoretyczne, uczniowie przyswajają przede wszystkim poprzez działania praktyczne. W klasach starszych (VI i VII) wiadomości powinny być utrwalane, zgodnie ze spiralnym modelem nauczania, poprzez powracanie do działań twórczych, w których wykorzystywane są zagadnienia dotyczące formy i struktury dzieła. Wiadomości z zakresu kultury plastycznej, jej narodowego i ogólnoludzkiego dziedzictwa kulturowego, opisane w dziale III proponuje się wprowadzić w klasie VII. Natomiast doskonalenie umiejętności plastycznych i ekspresja twórcza dotyczy wszystkich klas II etapu edukacyjnego (z uwzględnieniem możliwości percepcyjnych uczniów). Przejawia się to między innymi w odpowiednim dobieraniu zadań, technik, formatów i czasu realizacji. Należy pamiętać, że im młodsze dziecko, tym więcej zadań powinno się wprowadzać z wyobraźni i pamięci. Jedynie w klasach starszych mogą być wprowadzane ćwiczenia oparte na bezpośredniej obserwacji natury. Z tego powodu zagadnienia związane np. z iluzją przestrzeni, należy wprowadzać w klasach VI i VII. Podobnie różnicowanie technik powinno być ściśle związane z możliwościami psychofizycznymi uczniów oraz z możliwościami bazowymi szkoły. Do działań artystycznych na płaszczyźnie poleca się w klasach młodszych formaty mniejsze, a w klasach starszych sukcesywnie zwiększane. Ćwiczenia praktyczne powinny być planowane na pojedyncze godziny lekcyjne, w niektórych przypadkach (jedynie w klasach starszych), praca może być kontynuowana na kolejnej lekcji. Przeważać powinny zajęcia w pracowniach szkolnych, w ramach których dominować mają

aktywności warsztatowe. W trakcie realizacji programu należy uwzględniać różne formy i metody kształcenia. Powinno się w tym również uwzględnić działania zespołowe, zwłaszcza przy pracach wymagających dużego wkładu i wysiłku. Tego rodzaju działania (realizowane np. w formie projektów edukacyjnych), dają szansę powiązań interdyscyplinarnych i rozwijają różnorodne formy ekspresji twórczej. Pobudzają one sferę emocjonalną, poprzez angażowanie różnych zmysłów. Płaszczyzną wspólną może być na przykład teatr, w którym integrują się języki: literatury (słowo), muzyki (oprawa muzyczna), plastyki (scenografia i kostiumy) i gestu lub przygotowanie uroczystości szkolnych. Warto poszukać tego rodzaju wspólnych płaszczyzn i podjąć współpracę z innymi nauczycielami w ich realizacji. Praca metodą projektu istotna jest szczególnie w klasach starszych.

Lekcje w miarę możliwości powinny być uzupełniane innymi formami zajęć, realizowanymi we wszystkich latach nauki. Ich celem jest m.in. upowszechnianie kultury i współpraca z instytucjami i osobami działającymi na rzecz rozwoju kultury i sztuki.

Do takich form należą:

- 1) lekcje w: galeriach, muzeach, obiektach sakralnych, pracowniach twórców;
- 2) wycieczki, w tym zajęcia plenerowe;
- 3) tworzenie wystaw prac własnych, klasowych i szkolnych;
- 4) zwiedzanie wystaw;
- 5) spotkania z artystami;
- 6) poznawanie zabytków i twórców regionu oraz, w miarę możliwości, współtworzenie kultury regionalnej w powiązaniu z instytucjami zajmującymi się upowszechnianiem kultury i sztuki;
- 7) udział w konkursach plastycznych.

Nauczyciele plastyki mają obowiązek dostosowywania wymagań do indywidualnych potrzeb, możliwości i predyspozycji uczniów. Dotyczy to zwłaszcza uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, których charakteryzuje szczególna wrażliwość artystyczna i zdolności twórcze. Uczniów przejawiających szczególne pasje artystyczne, należy wspierać w rozwoju.

Istotne znaczenie w rozwoju ma też wychowanie w poczuciu odpowiedzialności i szacunku dla prac własnych i cudzych, w tym dziedzictwa kulturowego. Może się to przejawiać także w tworzeniu zbioru własnych prac, ich dokumentowaniu i zgodnym z prawem publikowaniu.

Nauczyciele powinni zwracać uwagę i uwrażliwiać uczniów na ochronę własności intelektualnej i nie dopuszczać do tworzenia plagiatów oraz publikowania m.in. w mediach prac bez zgody twórcy oraz prac przedstawiających inne osoby bez ich zgody (ochrona wizerunku). Powinni też kształtować postawy właściwie rozumianej tolerancji dla twórczości

innych osób z uwzględnieniem poszanowania godności człowieka oraz postawy odpowiedzialności za treść i formę własnej twórczości plastycznej.

I.1. Program nauczania a struktura podręczników *Do dzieła!*

Program *Do dzieła!* obejmuje realizację najważniejszych zagadnień z zakresu teorii sztuki oraz różnorodne działania manualne. W pierwszej kolejności przewidywane jest zapoznanie ucznia z podstawowymi terminami plastycznymi i bogactwem środków warsztatu plastycznego. Dzięki nim uczeń zdobywa wiedzę i narzędzia umożliwiające mu świadomą i efektywną działalność twórczą. W trakcie omawiania kolejnych treści nauczania uczeń zapoznaje się z podstawowymi terminami stosowanymi w plastyce (np. zagadnienia: „Linia i punkt”, „Plama”, „Barwy podstawowe i pochodne”) oraz z najważniejszymi technikami plastycznymi (na przykład zagadnienia: „Techniki rysunkowe”, „Techniki malarskie”). W osiągnięciu tych zadań pomocne są między innymi praca z materiałem ilustracyjnym i zdjęciowym oraz ćwiczenia plastyczne. Następnie zgromadzone wiadomości i doświadczenia uczeń wykorzystuje w trakcie poznawania problematyki związanej z najważniejszymi dziedzinami twórczości artystycznej. Dotyczą one między innymi rysunku, malarstwa, grafiki, rzeźby, architektury czy współczesnych form sztuki, na przykład filmu czy fotografii. Rozszerzony zasób pojęć i informacji ułatwia uczniowi analizowanie zarówno dzieł sztuki, jak i różnorodnych elementów otoczenia. Pozwala dostrzegać ich walory estetyczne i ekspresyjne, stymuluje wyobraźnię i inwencję twórczą ucznia. Istotną rolę odgrywa również rozwijanie umiejętności wyrażania i uzasadniania własnych opinii oraz kształtowanie postawy tolerancji wobec poglądów i dokonań innych osób.

Z zagadnieniami plastycznymi problemowo powiązane są treści z zakresu historii sztuki, np. podczas omawiania zagadnienia linii i punktu proponowane jest wprowadzenie informacji o sztuce prehistorycznej, przy sztuce użytkowej – secesji, a w przypadku fotografii – dadaizmu i surrealizmu.

I.2. Siatka godzin

Na nauczanie plastyki w klasach IV–VII Ministerstwo Edukacji Narodowej przeznaczyło po 1 godzinie tygodniowo w każdym roku nauki. Przedstawiona w programie kolejność realizacji zagadnień nie jest obligatoryjna. Stanowi jedynie propozycję autorską,

wypracowaną w ciągu wieloletniej praktyki szkolnej. Dzięki tematycznemu pogrupowaniu treści nauczania nauczyciel może realizować program zgodnie z własnymi preferencjami oraz możliwościami czasowymi.

II. Cele kształcenia i wychowania

Głównym celem nauczania plastyki w szkole podstawowej jest rozwój wyobraźni twórczej oraz umożliwienie uczniom swobodnej ekspresji plastycznej. Istotne znaczenie ma również rozwijanie umiejętności odbioru wypowiedzi artystycznych i wykorzystanie zawartych w nich informacji oraz przygotowanie uczniów do analizy i interpretacji tekstów kultury. Zadania te można realizować dzięki szczegółowo zaplanowanym celom kształcenia i wychowania, uwzględniającym indywidualizację pracy uczniów oraz warunki, w których realizowany jest program.

Szczegółowe cele kształcenia

- Poznanie elementarnych pojęć plastycznych oraz związanych z innymi dziedzinami sztuki, np. filmem, fotografią.
- Orientacja w najważniejszych zagadnieniach teorii sztuki.
- Poznanie różnorodnych form twórczości.
- Wiedza na temat wybitnych dzieł architektury i sztuk plastycznych w Polsce i na świecie.
- Poznanie twórczości artystów ludowych własnego regionu.
- Wiedza na temat zabytków, instytucji kulturalnych oraz dzieł sztuki w najbliższym otoczeniu, w Polsce i w Europie.
- Plastyczne widzenie natury, a nie postrzeganie jej tylko w sposób „przedmiotowy”, „literacki”.
- Interpretacja i ocena otoczenia pod kątem wartości plastycznych.
- Posługiwanie się podstawowym warsztatem plastycznym.
- Rozróżnianie określonych dyscyplin w takich dziedzinach, jak: architektura, sztuki plastyczne, fotografia, film.
- Świadome wykorzystywanie w samodzielnych działaniach różnorodnych technik plastycznych oraz narzędzi multimedialnych.
- Umiejętne i twórcze posługiwanie się różnymi materiałami, narzędziami i technikami właściwymi dla określonych dziedzin sztuki.
- Realizowanie określonych działań plastycznych i własnych pomysłów.

- Korzystanie z różnorodnych źródeł informacji w celu rozwijania zainteresowań plastycznych i pogłębiania wiedzy o sztuce.
- Dokonywanie wyborów i podejmowanie samodzielnych działań plastycznych.
- Rozpoznawanie własnych możliwości i uzdolnień plastycznych oraz przewyższanie trudności w podejmowaniu działań plastycznych.

Szczegółowe cele wychowania

- Samodzielne zdobywanie wiedzy na temat sztuki regionalnej i środowiskowej.
- Rozwój wyobraźni twórczej, kreatywnego myślenia i działania.
- Aktywny i świadomy odbiór dzieł sztuki.
- Odwiedzanie muzeów i galerii oraz uczestnictwo w wystawach.
- Kolekcjonowanie reprodukcji dzieł sztuki.
- Ciekawość i pragnienie poznawania nowych zagadnień plastycznych.
- Potrzeba artystycznej ekspresji.
- Gromadzenie wytworów sztuki ludowej oraz wiadomości z nią związanych.
- Rozwój wrażliwości estetycznej i emocjonalnej.
- Otwartość w wyrażaniu własnych sądów i opinii.
- Tolerancja wobec działań, zainteresowań i sądów innych ludzi.
- Szacunek dla twórców różnych form sztuki i ich artystycznych dokonań.
- Przyjmowanie pod wpływem sztuki właściwych postaw moralnych i społecznych.
- Włączanie sztuki we własne życie.

III. Treści nauczania

Zagadnienia	Treści nauczania	Punkty z podstawy programowej
Klasa IV		
Co widzimy i jak to pokazać?	- podstawowe terminy plastyczne w formie abecadła plastycznego: <i>linia, kontur, plama, walor, światłocień, barwa, gama barwna, faktura, kształt, kompozycja, perspektywa</i> - elementy plastyczne w otoczeniu i w dziele sztuki - rola plastyki w tworzeniu jakości otoczenia - istota malarskiego patrzenia na otoczenie	I.1 I.5 I.6 II.1
ABC sztuki	- terminy: <i>sztuka, dzieło sztuki, twórczość, mural, graffiti</i> - dziedziny sztuki: rysunek, malarstwo, grafika,	I.1 I.6 II.6

	rzeźba, architektura, sztuka użytkowa, fotografia, film, nowe formy sztuki - muzea i galerie jako miejsca gromadzące dzieła sztuki	III.1 III.7 III.8
Linia i punkt	- terminy: <i>linia, punkt, kontur, kontrast</i> - rodzaje oraz zastosowanie linii i punktu w rysunku - linia jako środek wyrażania formy, faktury i przestrzeni - tworzenie pracy plastycznej z zastosowaniem różnych linii i punktów	I.1 I.5 II.1 II.2 III.5
Linie i punkty a sztuka prehistoryczna	- ramy czasowe prehistorii - prehistoryczne malarstwo, rzeźba, architektura, sztuka użytkowa – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje - sztuka najdawniejsza w muzeach	I.1 I.5 II.2 III.1 III.7
Plama	- termin <i>plama</i> - rodzaje plam - plama jako środek wyrażania barwy, kształtu, powierzchni i rodzaju oświetlenia	I.1 I.3 I.5 II.2 III.1 III.7
Plaskie plamy barwne a sztuka Egiptu	- termin: <i>piramida, sarkofag, hieroglify, mumia, papirus</i> - ramy czasowe sztuki starożytnego Egiptu - malarstwo, rzeźba, architektura starożytnego Egiptu – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje - sztuka egipska w muzeach	I.1 I.3 I.5 II.2 III.1 III.7
Barwy podstawowe i pochodne	- terminy: <i>barwy podstawowe, barwy pochodne, barwy czyste</i> - koło barw - podział barw na podstawowe i pochodne - zasady łączenia barw podstawowych w celu uzyskania barw pochodnych	I.1 I.3 I.6 II.1 II.2 III.5
Barwy dopełniające i złamane	- terminy: <i>barwy dopełniające, barwy złamane</i> - zasady łączenia barw w celu uzyskania barw złamanych - efekt łączenia barw dopełniających - wpływ barw dopełniających i złamanych na ekspresję pracy plastycznej - tworzenie pracy plastycznej z wykorzystaniem barw czystych, w tym dopełniających	I.1 I.3 I.6 II.1 II.2 III.4 III.5
Barwy ciepłe i zimne	- terminy: <i>barwy ciepłe, barwy zimne</i> - podział barw na ciepłe i zimne - wpływ barw ciepłych i zimnych na ekspresję pracy plastycznej oraz na samopoczucie człowieka	I.1 I.3 II.1 II.2
Techniki rysunkowe	- terminy: <i>technika rysunkowa, komiks, szkic, fiksatywa</i> - rodzaje technik rysunkowych	I.1 I.3 I.5

	- podstawowe narzędzia i podłoża rysunkowe oraz ich zastosowanie - tworzenie pracy plastycznej w określonej technice rysunkowej	I.6 II.1 II.2 II.6 III.4 III.5
Techniki malarskie. Technika akwarelowa	- terminy: <i>technika malarska, pigment</i> - rodzaje farb - rodzaje technik malarskich - cechy techniki akwarelowej - narzędzia i podłoża stosowane w technice akwarelowej	I.1 I.3 I.5 I.6 II.1 II.2 III.4 III.5
Techniki temperowa i plakatowa oraz gwasz	- terminy: <i>enkaustyka, ikona</i> - cechy technik temperowej i plakatowej oraz gwaszu - narzędzia i podłoża w technikach temperowej i plakatowej oraz w gwaszu - ikona jako przykład malarstwa temperowego - tworzenie pracy plastycznej w technice plakatowej lub temperowej	I.1 I.3 I.5 I.6 II.1 II.2 II.6 III.4 III.5
Technika pastelowa	- cechy charakterystyczne techniki pastelowej - rodzaje pasteli - narzędzia i podłoża stosowane w technice pastelowej - tworzenie pracy plastycznej w technice pastelowej	I.1 I.3 I.5 I.6 II.1 II.2 II.6 III.4
Pozostałe techniki malarskie	- terminy: <i>terpentyna, laserunek, werniks</i> - cechy technik akrylowej i olejnej - narzędzia i podłoża stosowane w technikach akrylowej i olejnej	I.1 I.3 I.5 I.6 II.1 II.2 II.6 III.4 III.5
Różne techniki malarskie a sztuka antyczna	- terminy: <i>malarstwo wazowe, fresk, mozaika</i> - ramy czasowe sztuki starożytnej Grecji i starożytnego Rzymu - malarstwo, rzeźba, architektura starożytnej Grecji i starożytnego Rzymu – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje - sztuka antyczna w muzeach	I.1 I.3 I.5 II.2 III.5 III.7
Techniki mieszane – farby wodne	- termin <i>techniki mieszane</i> - charakterystyka technik mieszanych - łączenie farb wodnych z pastelami	I.1 I.3 I.5

i pastele	- zastosowanie technik mieszanych w działaniach plastycznych	I.6 II.1 II.2 II.6
Techniki mieszane – malowanie i drapanie	- termin <i>sgraffito</i> - zastosowanie technik mieszanych w działaniach plastycznych - technika wydrapywanki	I.1 I.3 I.5 I.6 II.1 II.2 II.6
Kolaż	- terminy: <i>kolaż, fotokolaż</i> - cechy charakterystyczne kolażu i fotokolażu - zastosowanie kolażu w działaniach plastycznych	I.1 I.3 I.5 II.2 II.4 II.6
Tworzę przez cały rok	- zastosowanie w praktyce elementów plastycznych: linii, plamy, barwy, kształtu - formy sztuki użytkowej – wykorzystanie technik rysunkowych, malarskich i mieszanych	I.1 I.3 I.5 I.6 II.1 II.2 II.3 II.4 II.6 II.7
Klasa V		
ABC sztuki	- terminy: <i>zabytek, muzeum</i> - funkcje muzeów	III.1 III.3 III.7
Wolor	- wolor w rysunku i malarstwie - sposoby uzyskiwania woloru	I.1 I.4 I.5 II.1
Gama barwna	- terminy: <i>gama barwna, kolor lokalny, tonacja</i> - rodzaje gamy barwnej: szeroka, wąska, ciepła, zimna - znaczenie gamy barwnej i tonacji w pracach plastycznych	I.1 I.3 I.4 I.5 II.1 II.2
Kontrasty kolorystyczne	- różnorodne kontrasty barwne: temperaturowe, dopełnieniowe, wolorowe	I.1 I.3 I.4 II.1 II.4
Sztuka romańska i gotycka	- terminy: <i>portal, witraż, maswerk, rozeta, ołtarz</i> - ramy czasowe sztuki romańskiej i gotyckiej - malarstwo, rzeźba, architektura sztuki romańskiej i gotyckiej – cechy charakterystyczne, najważniejsze	I.1 I.2 I.5 II.2

	informacje	II.3 III.1 III.4
Faktura	- termin <i>faktura, frotaż, impast</i> - rodzaje faktury - uzyskiwanie różnego rodzaju powierzchni w rysunku i malarstwie - rola faktury w dziele plastycznym - technika frotażu	I.1 I.4 I.5 II.1 II.2 II.6
Kształt, forma, bryła	- terminy: <i>kształt, forma, bryła, karykatura</i> - rodzaje form: naturalne i sztuczne (użytkowe i artystyczne) - typy brył: zamknięte i otwarte - formy przestrzenne w sztuce współczesnej - forma w rysunku, malarstwie i rzeźbie	I.1 I.2 II.1 II.3 II.6
Proporcje i kontrasty form	- proporcje i kontrasty form w sztuce - forma dzieła sztuki a jego postrzeganie	I.1 I.2 I.6 II.1 II.3 II.6
Proporcje form w sztuce renesansu	- terminy: <i>fresk, willa, krużganek</i> - ramy czasowe sztuki renesansu - malarstwo, rzeźba, architektura renesansu – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje	I.1 I.3 II.1 II.2 III.1 III.4 III.5 III.7
Kompozycja centralna	- terminy: <i>kompozycja, akcent plastyczny</i> - znaczenie kompozycji w sztuce - cechy kompozycji centralnej i sposoby jej tworzenia - zasady harmonijnej kompozycji	I.1 I.2 I.3 II.1 II.6
Kompozycja symetryczna i asymetryczna	- cechy kompozycji symetrycznej i asymetrycznej - sposoby tworzenia oraz funkcja w dziele plastycznym kompozycji symetrycznej i asymetrycznej	I.1 I.2 I.3 II.1 II.6
Kompozycja otwarta i zamknięta	- cechy kompozycji otwartej i zamkniętej - sposoby tworzenia oraz funkcja w dziele plastycznym kompozycji otwartej i zamkniętej	I.1 I.2 I.3 II.1
Kompozycja statyczna i dynamiczna	- cechy kompozycji statycznej i dynamicznej - sposoby tworzenia oraz funkcja w dziele plastycznym kompozycji statycznej i dynamicznej	I.1 I.2 I.3 II.1
Kompozycja dynamiczna w sztuce baroku	- terminy: <i>sztukateria, weduta</i> - ramy czasowe sztuki baroku i klasycyzmu - malarstwo, rzeźba, architektura baroku i	I.1 I.2 I.3

i statyczna w sztuce klasycyzmu	klasycyzmu – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje	II.1 II.6 III.1 III.4 III.5 III.7
Kompozycja rytmiczna	- cechy kompozycji rytmicznej - sposoby tworzenia kompozycji rytmicznej oraz jej funkcja w dziele plastycznym	I.1 I.2 I.3 II.1 II.4
Tworzę przez cały rok	- zastosowanie w praktyce elementów plastycznych: linii, plamy, barwy, kształtu - formy sztuki użytkowej - wykorzystanie technik rysunkowych, malarskich i mieszanych	I.1 I.3 I.5 I.6 II.1 II.2 II.3 II.4 II.6 II.7
Klasa VI		
ABC sztuki	- terminy: <i>oryginał, reprodukcja, kopia</i>	III.1 III.4 III.5 III.8
Światłocień	- termin <i>światłocień</i> - funkcje światłocienia - sposoby ukazywania światłocienia w rysunku	I.1 I.4 I.5 II.1
Perspektywa rzędowa i kulisowa	- terminy: <i>perspektywa, układ pasowy</i> - funkcje perspektywy w dziele plastycznym - cechy charakterystyczne perspektywy rzędowej - cechy charakterystyczne perspektywy kulisowej - zastosowanie perspektywy kulisowej w sztuce	I.1 I.2 I.4 II.5 II.1 III.5
Perspektywa zbieżna	- terminy: <i>linia horyzontu, punkt zbiegu</i> - cechy charakterystyczne perspektywy zbieżnej (linearnej) - zastosowanie perspektywy zbieżnej w rysunku i malarstwie	I.1 I.2 I.4 II.5 II.1 III.5
Perspektywa powietrzna i barwna	- cechy charakterystyczne perspektywy powietrznej i malarskiej - sposób wyrażania przestrzeni na płaszczyźnie za pomocą perspektywy powietrznej i malarskiej	I.1 I.2 I.3 I.4 II.5 II.1 III.5
Perspektywa	- terminy: <i>perspektywa aksonometryczna,</i>	I.1

aksonometryczna i umowna	<i>perspektywa umowna</i> - cechy charakterystyczne perspektywy aksonometrycznej - zastosowanie perspektywy aksonometrycznej w rysunku i malarstwie	I.2 I.4 II.5 II.1 III.5
Rysunek	- rysunek jako odrębna dziedzina sztuki – cechy charakterystyczne - rola rysunku w sztuce - środki wyrazu plastycznego w rysunku - analiza i porównanie dzieł rysunkowych	I.1 I.4 I.5 II.1 II.2 III.4 III.5
Malarstwo	- cechy charakterystyczne malarstwa jako dziedziny sztuki - rodzaje malarstwa - sposoby przedstawiania rzeczywistości w malarstwie - środki wyrazu plastycznego w malarstwie - analiza i porównanie dzieł malarskich	I.1 I.2 I.3 I.4 I.5 I.6 II.1 II.2
Malarstwo impresjonizmu i symbolizmu	- ramy czasowe impresjonizmu i symbolizmu - cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje o impresjonizmie i symbolizmie	I.1 I.2 II.1 II.2 III.4 III.5 III.7
Grafika	- terminy: <i>rylec, matryca, druk wklęsły, druk wypukły</i> - grafika jako dyscyplina plastyczna - rodzaje grafiki - charakterystyka grafiki artystycznej (warsztatowej) - narzędzia stosowane w grafice - nazwy prac graficznych w zależności od materiału matrycy - analiza i porównanie dzieł grafiki artystycznej - terminy: <i>znak plastyczny, liternictwo, logo, billboard, ekslibris</i> - charakterystyka grafiki użytkowej (stosowanej) - różnorodność form grafiki użytkowej: plakat, grafika reklamowa, precyzyjna, książkowa, komputerowa - rola plakatu w sztuce - analiza i porównanie dzieł grafiki użytkowej	I.1 I.2 I.3 I.5 I.6 II.4 II.6 II.7 III.4 III.5 III.7
Rzeźba	- terminy: <i>relief, polichromia, medalierstwo, asamblaż</i> - rzeźba jako dziedzina sztuki - rodzaje rzeźby: rzeźba wolno stojąca (w tym pomnik, posąg, rzeźba parkowa), rzeźba związana z architekturą (w tym płaskorzeźba), medal i	I.1 I.5 I.6 II.1 II.3 II.6

	moneta, asamblaż - analiza i porównanie dzieł rzeźbiarskich	III.1 III.4 III.5 III.7
Architektura	- terminy: <i>architekt, urbanista, zabytek, konserwator zabytków</i> - specyfika i rola architektury jako dziedziny sztuki - podział architektury pod względem funkcji na: mieszkaniową, sakralną, użyteczności publicznej, przemysłową - zasady dobrej architektury oraz funkcjonalne i estetyczne planowanie przestrzeni - analiza i porównanie dzieł architektury	I.1 I.2 II.7 III.1 III.5
Początki nowoczesnej architektury	- terminy: <i>architektura inżynierska, szkoła chicagowska</i> - ramy czasowe nowoczesnej architektury - nowoczesna architektura – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje - nowoczesna architektura w muzeach	I.1 II.3 II.4 II.6 II.7 III.1 III.4 III.5 III.6 III.7
Sztuka użytkowa	- terminy: <i>design, ergonomia</i> - design jako dziedzina sztuki – cechy charakterystyczne - rola formy i funkcji w designie - środki wyrazu sztuki użytkowej - różnice między rzemiosłem artystycznym a wzornictwem przemysłowym - etapy tworzenia dzieł sztuki użytkowej - analiza przykładowego dzieła sztuki użytkowej	I.1 I.2 I.3 I.5 II.3 II.4 II.6 II.7 III.5
Secesyjne dzieła sztuki użytkowej	- termin <i>secesja</i> - ramy czasowe secesji - malarstwo, rzeźba, architektura secesji – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje - sztuka secesyjna w muzeach	I.1 II.4 II.6 II.7 III.1 III.4 III.5 III.6 III.7
Klasa VII		
ABC sztuki	- terminy: <i>sztuka elitarna, sztuka popularna, sztuka ludowa, etnografia, etnologia, skansen, muzeum etnograficzne, świątek, pieta, etnodesign, sztuka nowoczesna, sztuka abstrakcyjna, sztuka współczesna, współczesne formy wypowiedzi artystycznej</i> - rodzaje sztuki wyróżniane ze względu na twórców,	I.1 I.6 II.1 II.4 II.6 III.1 III.2

	odbiorców oraz formę i treść dzieł - przemiany w sztuce i jej ewolucja wynikające z przemian cywilizacyjnych, kulturowych, historycznych - epoki w sztuce - nowe zjawiska i formy dzieł w sztuce początku XX w. - specyfika sztuki współczesnej i reprezentujących ją dzieł - porównanie dzieł sztuki dawnej i sztuki współczesnej - działanie plastyczne – ekspresja przez sztukę	III.3 III.4 III.5 III.6
Sztuka nowocześnie – fowizm, ekspresjonizm, kubizm, futurizm	- terminy: <i>fowizm, ekspresjonizm, kubizm, futurizm, formizm</i> - ramy czasowe nurtów sztuki nowocześnie - prądy sztuki nowocześnie – cechy charakterystyczne, najważniejsze informacje - muzea prezentujące dzieła sztuki nowocześnie - analiza przykładowych dzieł zaliczanych do poznanych nurtów - działanie plastyczne – ekspresja przez sztukę	I.1 I.6 II.1 II.6 III.4 III.5 III.6 III.7
Fotografia	- terminy: <i>fotomontaż, fotokolaż, fotogram, fotografia analogowa i fotografia cyfrowa, fotografia amatorska i fotografia profesjonalna, fotografik, fotografia artystyczna i fotografia użytkowa, fotografia reportażowa, kadr, głębia ostrości, decydujący moment, reguła trójpodziału, mocne punkty w fotografii</i> - fotografia jako dziedzina sztuki - rodzaje i tematy fotografii - środki wyrazu fotografii - zasady kompozycji w fotografii - analiza przykładowego dzieła fotograficznego - działanie plastyczne – ekspresja przez sztukę: wykonanie fotografii	I.1 I.2 I.3 I.4 I.6 II.2 II.6 III.5
Fotografia w sztuce nowocześnie – dadaizm i surrealizm	- terminy: <i>dadaizm, surrealizm</i> - ramy czasowe dadaizmu i surrealizmu - cechy charakterystyczne dla poznanych nurtów, najważniejsze informacje - sztuka surrealizmu w muzeum - analiza przykładowych dzieł dadaizmu i surrealizmu - działanie plastyczne – ekspresja przez sztukę	I.1 I.6 II.1 II.6 III.5 III.6 III.7
Film	- terminy: <i>fabuła, kadr, ujęcie, scena, sekwencja, montaż, plan filmowy</i> - film jako dziedzina sztuki - środki wyrazu w filmie - typy kompozycji kadru filmowego (plany filmowe) - analiza przykładowego dzieła filmowego	I.1 I.2 II.1 II.4 II.5 II.6

	- działanie plastyczne – ekspresja przez sztukę: nagranie filmu	III.2 III.5
Asamblaż i instalacja	- terminy: <i>przedmiot gotowy (ready made)</i> , <i>przedmiot znaleziony</i> , <i>asamblaż</i> , <i>instalacja</i> , <i>wideoinstalacja</i> , <i>pop-art</i> , <i>land art (sztuka ziemi)</i> - źródła współczesnych form wypowiedzi artystycznej - asamblaż i instalacja jako nowe formy sztuki - cechy charakterystyczne dla asamblażu i instalacji - środki wyrazu asamblażu i instalacji - związki asamblażu i instalacji ze współczesnymi nurtami sztuki - analiza przykładowych asamblażu i instalacji - działania plastyczne – ekspresja przez sztukę	I.1 II.1 II.2 II.3 II.4 II.6 II.7 III.4 III.5 III.6
Happening i performance	- terminy: <i>happening</i> , <i>performance</i> - źródła sztuki opartej na działaniu - happening i performance jako nowe formy sztuki - cechy charakterystyczne happeningu i performance'u - środki wyrazu happeningu i performance'u - dzieło sztuki jako proces i wydarzenie - rola odbiorcy jako współtwórcy sztuki - analiza przykładowych happeningów i performance'ów - ekspresja przez sztukę – przygotowanie akcji artystycznej	I.1 II.1 II.2 II.3 II.4 II.5 II.6 II.7 III.4 III.5
Nowe media w sztuce	- terminy: <i>medium</i> , <i>media tradycyjne i nowe media</i> , <i>multimedia</i> , <i>sztuka nowych mediów (multimedialna)</i> , <i>interaktywność</i> , <i>grafika komputerowa</i> , <i>grafika</i> : <i>rastrowa</i> , <i>wektorowa</i> , <i>dwuwymiarowa</i> , <i>trójwymiarowa</i> , <i>hipertekst</i> , <i>rzeczywistość wirtualna</i> (VR) - źródła sztuki nowych mediów - rozwój nowych mediów - cechy dzieł sztuki nowych mediów - narzędzia i techniki sztuki nowych mediów - środki wyrazu sztuki multimedialnej - analiza przykładowych realizacji z zakresu sztuki nowych mediów - ekspresja przez sztukę – tworzenie wypowiedzi artystycznej z wykorzystaniem nowych mediów	I.1 I.6 II.1 II.2 II.4 II.6 III.5 III.7 III.8
Analiza dzieł sztuki	- czynniki wpływające na odbiór prac artystycznych - elementy składające się na formę dzieła sztuki: technika wykonania i materiał, faktura, kształty, skala i proporcje, barwa, kompozycja, perspektywa, światłocień, plama barwna, linia - porównanie sposobu zastosowania poszczególnych środków wyrazu w wybranych dziełach	I.1 I.2 I.3 I.4 I.5 I.6 II.2

	- przykładowe opisy dzieł sztuki - refleksje w kontakcie z dziełami sztuki - działania plastyczne – ekspresja przez sztukę	II.3 II.6 III.4 III.5 III.6
Tworzenie z natury	- terminy: <i>szkic, plener, portret, martwa natura, pejzaż, camera obscura, trompe-l'oeil, vanitas, weduta</i> - specyfika tworzenia z natury - cele tworzenia z natury - typy rejestracji natury: idealizacja, realizm, iluzja, przetworzenie, deformacja, karykatura, satyra - rodzaje martwej natury - rodzaje pejzażu - rodzaje portretu - analiza przykładowych dzieł - działania plastyczne – ekspresja przez sztukę	I.1 I.2 I.3 I.4 I.5 I.6 II.1 II.6 III.5 III.8
Projekt artystyczno-edukacyjny	- założenia metody projektu - etapy pracy nad projektem - formy i strategie działań - role i zadania uczestników projektu - konsultacje - omówienie działań przeprowadzonych w ramach projektu artystyczno-edukacyjnego - ocena projektu	I.1 II.3 II.4 II.5

IV. Procedury osiągania celów kształcenia

Pełna realizacja celów kształcenia jest uzależniona od odpowiedniego doboru metod nauczania. Wykorzystanie zróżnicowanych form pracy z uczniem oraz technik motywacji to czynniki, które w znacznym stopniu ułatwiają i uatrakcyjnijają proces przekazywania wiedzy i kształcenia kompetencji. Nauczanie przedmiotu *plastyka* wiąże się z pewnymi trudnościami, z których najpowszechniejsze to ograniczony czas realizacji programu i niewystarczające wyposażenie pracowni. Istotnym wyzwaniem jest także inspirowanie uczniów niezainteresowanych przedmiotem, kształtowanie ich potrzeb estetycznych i wzbudzanie w nich potrzeby tworzenia.

Sugerowane w realizacji programu techniki pracy reprezentują kilka grup metod nauczania: **metody podające, poszukujące, oglądowe oraz wdrażające do praktycznego działania.**

IV.1. Metody podające

Praca z tekstem podręcznika nie ma wyłącznie charakteru biernego przyswajania wiedzy. Wiąże się z koniecznością aktywnego poszukiwania odpowiedzi na pytania towarzyszące ilustracjom, odnoszenia wiadomości z danej jednostki tematycznej do wiedzy uprzednio nabytej lub do codziennych doświadczeń ucznia. Dzięki pracy z podręcznikiem uczniowie powinni nabywać nie tylko wiedzę, lecz także praktyczne umiejętności niezbędne do podejmowania działań twórczych i ekspresji twórczej.

Podręcznik został tak skonstruowany, aby umożliwić szybkie odszukanie podstawowych informacji. Przekaz zawartych w nim treści powinien być uzupełniony metodami aktywizującymi oraz pokazami multimedialnymi.

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

- barwy podstawowe i pochodne;
- kompozycja;
- analiza dzieła sztuki.

Praca z materiałem ilustracyjnym stanowi niezbędny element w procesie nauczania przedmiotu *plastyka*. Kontakt ucznia z reprodukcjami zamieszczonymi w podręczniku, albumach o sztuce, czasopismach artystycznych, a także z filmami i portalami internetowymi poświęconymi sztuce zapewnia trening percepcji konieczny dla odbioru sztuki, a ponadto przyczynia się do rozbudzania ciekawości zjawisk artystycznych i potrzeby bezpośredniego kontaktu ze sztuką.

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

- malarstwo;
- architektura;
- fotografia.

Opis dzieła sztuki jest metodą, która łączy analizę formalną z elementami analizy warstwy znaczeń dzieła. Metoda bazuje na wiedzy zdobytej przez ucznia – wiadomościach z zakresu języka i funkcji plastyki oraz dziedzin sztuk plastycznych. Kompetencje ucznia uzyskane dzięki zastosowaniu omawianej metody obejmują m.in.: podanie epoki i stylu reprezentowanych przez pracę, określenie techniki wykonania dzieła, wstępną, ogólną charakterystykę form widocznych w dziele.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać opis dzieła sztuki:

- grafika

- rzeźba;
- instalacja.

Opowiadanie (wykład) sprawdza się jako forma szybkiego wprowadzenia uczniów w temat i zarysowania kontekstów, których będą potrzebować, by zrozumieć i omawiać nowe zagadnienia. Jako metoda nauczania opiera się na komunikatach z wykorzystaniem elementów ludycznych (np. teatralizacja wypowiedzi mająca na celu pobudzenie wyobraźni słuchaczy). Przekaz, pomimo formy mówionej, jest wyraźnie zdynamizowany, zwłaszcza w przypadku zastosowania przez nauczyciela humorystycznego, barwnego, prostego języka oraz przykładów nawiązujących do codziennych doświadczeń uczniów. Pasja mówcy jest w tym przypadku najsilniejszym bodźcem wzbudzającym zainteresowanie odbiorców.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać opowiadanie:

- sztuka prehistoryczna;
- sztuka Grecji i Rzymu;
- film.

Korekta przeprowadzana przez nauczyciela może mieć charakter indywidualny albo zbiorowy i powinna opierać się na dialogu lub dyskusji. Możemy wyróżnić dwa jej rodzaje:

- konsultacja powstającej pracy plastycznej albo projektu z zakresu sztuk wizualnych – jej celem jest przekazanie uczniowi dodatkowych informacji, opinii i rad, które umożliwią mu naniesienie ewentualnych poprawek;
- omówienie zrealizowanej pracy plastycznej albo projektu z zakresu sztuk wizualnych, mające najczęściej formę komentarza nauczyciela do wystawionej oceny; jest to opis i charakterystyka osiągnięć ucznia na danym etapie nauczania – w tej formie korekta stanowi ważną informację zwrotną dla ucznia na temat zalet jego pracy oraz elementów, nad którymi powinien jeszcze popracować.

Korektę warto potraktować jako element oceniania kształtującego, ponieważ pomaga uczniowi dokonać samodzielnej oceny postępów i osiągnięć.

IV.2. Metody poszukujące

Metoda heurystyczna (heureza) opiera się na dążeniu poznawczym, które nie zakłada z góry konkretnych rozwiązań problemów. Jej prekursorem był Sokrates skłaniający rozmówców do samodzielnego formułowania tez i wniosków za pomocą odpowiednio stawianych pytań. Celem heurezy jest przede wszystkim aktywne poszerzanie zakresu wiedzy ucznia. Rola nauczyciela polega na zadawaniu kolejnych pytań ukierunkowujących, wynikających logicznie z wcześniejszych odpowiedzi udzielonych przez uczniów. Zadaniem

nauczyciela jest stwarzanie sytuacji sprzyjających indywidualnemu rozwiązywaniu problemów przez ucznia, umożliwiających mu odwoływanie się do własnych doświadczeń i obserwacji. W procesie nauczania metoda ta dowartościowuje ucznia oraz jego kreatywność i spontaniczność. W odniesieniu do przedmiotu *plastyka* jej stosowanie jest jednym z ważniejszych czynników wpływających na kształcenie krytycznego myślenia potrzebnego w kontakcie ze sztuką, zwłaszcza jej najnowszymi zjawiskami. Atrakcyjność heurezy polega na wzbogaceniu procesu uczenia się i zapobieganiu rutynie przyswajania kolejnych informacji. Sprzyja przełamywaniu schematów myślowych, wzbogacaniu wyobraźni, a także rozwijaniu inteligencji poprzez twórcze myślenie. Omówiona metoda sprawdza się w konstruowaniu przez uczniów wypowiedzi o charakterze analitycznym i krytycznym, wspomaga kształcenie umiejętności wnioskowania i formułowania opinii na temat dzieła sztuki. Podstawowym warunkiem efektywnego stosowania tej metody jest stawianie przez prowadzącego jasno sformułowanych pytań i dysponowanie przez uczniów odpowiednim zasobem wiedzy, koniecznej jako punkt wyjścia rozważań.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać heurę:

- analiza dzieła sztuki;
- instalacja i asamblaż;
- happening, performance, body art.

Metoda hermeneutyczna umożliwia formułowanie wypowiedzi na temat dzieł sztuki bez konieczności odwoływania się do kontekstów teoretycznych, historycznych i biograficznych. Daje to uczniowi swobodę w samodzielnych 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 wartościowanie czy wzorcowe analizy.

Przykładowe zagadnienia, do których omówienia można wykorzystać metodę hermeneutyczną, to ćwiczenia w części *Dzieła sztuki pod lupą* oraz element *Między sztukami i epokami*.

Mapa myśli jest metodą bazującą na graficznym uporządkowaniu haseł – kluczowych informacji, szczególnie przystępną dla pokolenia przyzwyczajonego do używania obrazów w celach komunikacyjnych i poznawczych. Polega na zapisywaniu i ilustrowaniu nowych wiadomości w sposób odzwierciedlający wielokierunkową pracę umysłu – nielinarne, sieciowe łączenie skojarzeń. Jej zaletą jest umożliwienie oglądu całości usystematyzowanych,

wzajemnie powiązanych informacji, kształtowanie dyscypliny myślenia oraz uniwersalność (metoda daje okazję do zaprezentowania własnych pomysłów i skojarzeń zarówno zdolniejszym, jak i słabszym uczniom).

Tworzenie mapy myśli zaczyna się od usytuowania w centrum głównego zagadnienia, problemu, pojęcia. W przypadku przedmiotu *plastyka* może to być tytuł dzieła sztuki, nazwa kierunku itp. Do podstawowego hasła dopisuje się kolejne elementy. Przejrzystość tego rodzaju notatki wzmacniają m.in. różnokolorowe zapisy, schematyczne rysunki, umowne znaki (np. strzałki, odsyłacze) oraz duży format.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać mapę myśli:

- sztuki użytkowe;
- dadaizm;
- postmodernizm.

Metoda portfolio uczy wyszukiwania i segregowania wiadomości na wybrany temat oraz korzystania z różnych źródeł informacji i wymieniać się materiałami. Zagadnienie należy opracować w określonym czasie, co uczy terminowości, systematyczności i planowania własnej pracy. Metoda ta daje nauczycielowi możliwość lepszego poznania ucznia, bo zawartość portfolio świadczy o kręgu jego zainteresowań, skali poszukiwań, samodzielności, wnikliwości oraz umiejętności selekcji materiału. Prezentacja wyników pracy przez ucznia przed klasą pozwoli natomiast ocenić jego kompetencje w zakresie publicznego występowania oraz pomysłowość podczas prezentacji.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać portfolio:

- grafika;
- film;
- nowe media w sztuce.

Dyskusja zakłada partnerstwo wszystkich uczestników, włącznie z nauczycielem. Sprzyja kształceniu umiejętności wyrażania opinii na temat sztuki, oceniania jej wartości, dzielenia się własnymi odczuciami oraz przeżyciami estetycznymi. Wymiana refleksji ma na celu nie tylko prezentację własnego zdania, lecz także zapoznanie się ze stanowiskiem innych osób. Poza funkcją dydaktyczną dyskusja pełni także istotną funkcję w procesie wychowania poprzez rozwijanie umiejętności prowadzenia kulturalnej rozmowy i budowania merytorycznej argumentacji. Zachęca do aktywności i wspomaga doskonalenie kompetencji świadomego odbiorcy sztuki. Ważne jest, aby nauczyciel, przy zachowaniu spontaniczności tej formy pracy, zadbał o porządek na lekcji – nie dopuścić do chaosu i wypowiedania się przez wszystkie osoby na raz, zwłaszcza w niewłaściwy sposób (niepoprawny merytorycznie, obraźliwy itp.).

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać dyskusję:

- nowe media w sztuce – ocena zjawiska;
- sztuka użytkowa – rzemiosło czy twórczość;
- architektura wielkich blokowisk – przyjazna czy wroga mieszkańcom.

Burza mózgów (gielda 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 mózgów panował porządek: mówić może tylko jedna osoba, a wypowiedzi powinny być krótkie i rzeczowe.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać burzę mózgów:

- proporcje i kontrasty form;
- możliwości artystyczne wynikające ze stosowania technik graficznych;
- powody, dla których XX-wiecznym artystom przestały wystarczać dotychczasowe techniki i środki wyrazu sztuki.

Linia czasu jest metodą przydatną w nauczaniu historii sztuki. Pozwala przystępnie ukazać takie zagadnienia, jak granice czasowe epoki lub stylu, ich kolejność, współlistnienie oraz nakładanie na siebie, a więc wzajemne powiązania, a tym samym ewolucję dzieł sztuki. Forma wykresu zwiększa efektywność przyswajania wiedzy. Na czytelność, podobnie jak w przypadku map myśli, korzystnie wpłynie różnicowanie kolorystyczne zapisów oraz duży format, który pozwoli na swobodne naniesienie wszystkich informacji.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać linię czasu:

- średniowiecze, renesans i barok w różnych krajach Europy;
- trwanie i etapy rozwoju cywilizacji greckiej i rzymskiej;
- cezury czasowe epok: prehistorii, starożytności, nowożytności i współczesności.

IV.3. Metody wdrażające do praktycznego działania

Działania kreatywne (metoda zajęć praktycznych) polegają na tworzeniu przez uczniów prac plastycznych, przygotowywaniu projektów z pogranicza plastyki i dziedzin pokrewnych oraz uczestnictwie w szeroko pojętym życiu artystycznym. Te formy aktywności stanowią realizację treści podstawy programowej w zakresie ekspresji twórczej, sprzyjają także nabywaniu oraz utrwalaniu wiedzy i umiejętności praktycznych. Obydwa te obszary powinny uzupełniać się w realizowanych przez uczniów zadaniach, dlatego każde z zagadnień w podręczniku zawiera propozycje zadań twórczych. Propozycje prac plastycznych

w technikach malarskich, rysunkowych, graficznych, rzeźbiarskich i mieszanych zostały uzupełnione sugestiami działań w dziedzinie najnowszych sztuk wizualnych, np. z wykorzystaniem nowych mediów.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać zajęcia praktyczne:

- organizacja wystawy prac;
- spotkanie z lokalnym twórcą;
- wizyta w galerii sztuki.

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 omówienia można wykorzystać przekład intersemiotyczny:

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

Projekt jest metodą służącą do realizacji zadań długotrwałych, wieloetapowych, wymagających od uczniów łączenia wiedzy z kilku przedmiotów, samodzielności i obowiązkowości. Realizacja projektu sprzyja nabywaniu praktycznych umiejętności oraz utrwalaniu wiedzy, a ponadto kształtowaniu kompetencji interpersonalnych, zdolności elastycznego planowania, twórczego myślenia, gromadzenia informacji z różnych źródeł i krytycznej samooceny. Metoda ta przygotowuje do wyzwań, jakie będą przed uczniami stawiały dalsza edukacja i rynek pracy – praca zespołowa nad projektami jest powszechnie stosowaną strategią. Końcowy wytwór projektu może mieć formę prezentacji multimedialnej, modelu, makiety, dokumentacji pisemnej lub fotograficznej albo wydarzenia, np. wystawy, wycieczki, spotkania.

Do obowiązków uczniów realizujących projekt należy:

- sformułowanie szczegółowego tematu projektu, jego zakładanych celów oraz czasu i miejsca realizacji;
- wyznaczenie konkretnych zadań, ustalenie priorytetów i kolejności działań oraz podział prac pomiędzy członków grupy;
- organizacja czasu pracy, wyznaczenie miejsc poszczególnych działań i podział zadań na etapy;

- realizacja zaplanowanych zadań;
- prezentacja wyników.

Zadaniem nauczyciela jest nakreślenie ogólnego zakresu tematycznego projektu oraz wyznaczenie terminów konsultacji i daty wydarzenia będącego finałem projektu, a przede wszystkim sprawowanie opieki merytorycznej oraz wspieranie uczniów od strony dydaktycznej i wychowawczej. Ważne jest także stworzenie na potrzeby projektu jawnego systemu oceniania.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać projekt:

- muzeum moich marzeń (prezentacja multimedialna, album);
- w poszukiwaniu piękna romantycznego – plener fotograficzny, album zdjęć (forma drukowana, multimedialna, wystawa prac);
- organizacja imprezy szkolnej, wydarzenia artystycznego (happening, performance, wystawa, spotkanie itp.).

IV.4. Metody oglądowe

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

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać instruktaż:

- grafika – różne metody wykonywania odbitek;
- jak wykonać kolaż przestrzenny;
- projektowanie z użyciem programu graficznego – znalezienie i wybór odpowiednich opcji z menu, sposób ich zastosowania.

Wycieczka służy nabywaniu i utrwalaniu wiedzy przez przeżycie, obserwację i bezpośrednie doświadczenie. Rozbudza także wrażliwość, ciekawość świata i potrzebę uczestniczenia w życiu kulturalnym oraz obcowania z dziełami sztuki. Wycieczka może stanowić etap realizacji zadania plastycznego, pracy z zakresu sztuk wizualnych lub projektu. Warto zatem w miarę możliwości organizować wyjścia do muzeów i galerii sztuki oraz wizyty w centrach kultury, umożliwiać zwiedzanie zabytków architektury itp. Wycieczka może być zrealizowana w ramach godzin przedmiotu albo innych zajęć lekcyjnych (w połączeniu z treściami kształcenia innych przedmiotów). 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 omówienia można wykorzystać wycieczkę:

- poszukiwanie motywów ornamentyki architektonicznej nawiązujących do dawnych stylów (np. gotyckiego);
- organizacja pleneru fotograficznego;
- obserwacja różnorodności sztuki i architektury współczesnej.

Drama jest metodą nabywania oraz utrwalania wiedzy w przystępnej, ciekawej i swobodnej formie – poprzez odgrywanie. 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 dramy wspomaga rozwój kreatywności, jest także sposobem ekspresji twórczej uczniów, odwołuje się bowiem do sfery predyspozycji, preferencji i uczuć. Łączy obszary *działam – odkrywam – przeżywam*. W dramie wykorzystywane są elementy gry aktorskiej i praca z ciałem. Scenografia, kostiumy i rekwizyty mogą zostać wykonane na bieżąco, z materiałów i przedmiotów dostępnych w sali. W działaniach tego typu pojawia się także element twórczej zabawy. Przebieg dramy nie powinien polegać na ścisłej realizacji scenariusza, lecz na improwizacji. Uczniowie otrzymują temat do opracowania oraz kilka minut na przygotowanie wystąpienia.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać dramę:

- sceny z życia codziennego na antycznych wazach greckich;
- emocje ukazane na obrazach romantycznych;
- happening inspirowany sztuką dawną albo współczesną.

Żywy obraz oraz żywa rzeźba, czyli improwizowane odtworzenie kompozycji oraz charakterystycznych elementów formalnych dzieła sztuki, doskonale sprawdzają się w przypadku omawiania dzieł malarskich czy rzeźbiarskich dawnych mistrzów (np. sceny rodzajowe, religijne, mitologiczne). Jako pomoc w realizacji zadania uczniowie otrzymują reprodukcję obrazu lub rzeźby. Odwzorowanie struktury dzieła może być wzbogacone o fabułę – próbę zrekonstruowania historii ukazanej w malowidle czy obiekcie rzeźbiarskim. Ciekawym pomysłem jest również odtworzenie samego procesu powstawania dzieła, z podziałem na role twórcy (reżysera) oraz bohaterów (aktorów). Warto wykonać dokumentację fotograficzną efektu końcowego. Wskazane techniki można wykorzystać jako sposób weryfikacji wiedzy ucznia oraz podczas powtórzenia treści kształcenia – zadaniem części uczniów może być wówczas odgadnięcie nazwiska autora i tytułu dzieła prezentowanego przez koleżanki i kolegów. Pozwoli to zaangażować wszystkich uczniów, zamieniających się rolami aktorów i widzów. Zespoły odtwarzają dzieła wytypowane przez nauczyciela, wylosowane lub wybrane samodzielnie.

Przykłady zagadnień, do których omówienia można wykorzystać żywy obraz lub żywą rzeźbę:

- kanon w sztuce egipskiej;
- rzeźba barokowa;
- spokój dzieła klasycystycznego a dynamika dzieła romantycznego.

V. Zakładane osiągnięcia ucznia

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

Uczeń potrafi:

- wymienić i określić specyfikę oraz funkcje dziedzin sztuk plastycznych – tradycyjnych i nowych;
- rozróżniać cechy i rodzaje kompozycji w naturze oraz sztukach plastycznych, a także tworzyć układy kompozycyjne na płaszczyźnie i w przestrzeni;
- klasyfikować barwy, rozróżniać i identyfikować różnorodne kontrasty barwne;
- rozróżniać sposoby uzyskania iluzji przestrzeni w kompozycjach płaskich;
- rozpoznawać rodzaje perspektywy;
- świadomie stosować światłocien jako sposób iluzji przestrzeni i podejmować działania kreatywne z wyobraźni i z natury, skoncentrowane wokół problematyki iluzji przestrzeni;
- rozróżniać gatunki i tematykę dzieł w sztukach plastycznych;
- interpretować obserwowane przedmioty, motywy i zjawiska w zadaniach plastycznych, a w wyższych klasach podejmować próby rysunkowego studium z natury;
- wyrażać w pracach plastycznych uczucia i emocje;
- konstruować samodzielnie małe rzeźbiarskie formy przestrzenne i bryły architektoniczne oraz tworzyć aranżacje przestrzenne z gotowych elementów;
- projektować graficzne formy użytkowe;
- podejmować próby integracji sztuk, realizując kreacje z pogranicza plastyki i dziedzin pokrewnych oraz tworząc zespołowo teatr plastyczny;
- stosować różnorodne techniki plastyczne;
- podejmować działania z zakresu estetycznego kształtowania otoczenia;

- rozróżniać formy twórczości ludowej;
- wymieniać, rozpoznawać i charakteryzować najważniejsze obiekty kultury wizualnej w Polsce i wskazać ich twórców;
- rozpoznawać najbardziej istotne dzieła z dorobku innych narodów;
- charakteryzować na wybranych przykładach pojęcie stylu w sztuce;
- wykazać się znajomością najważniejszych muzeów i kolekcji dzieł sztuki w Polsce i na świecie;
- stosować zasady prezentacji i upowszechniania dzieł zgodnie z prawem i etyką.

VI. Metody i kryteria oceny osiągnięć ucznia

Ocenianie osiągnięć na lekcjach plastyki jest trudne ze względu na duże różnice w uzdolnieniach uczniów oraz subiektywizm odbioru twórczości. Podczas wystawiania oceny nauczyciel powinien brać pod uwagę – oprócz rozwoju umiejętności plastycznych – postawę i zaangażowanie ucznia. Proponowane kryteria ogólne dotyczą wiadomości i umiejętności, które uczeń powinien opanować w ciągu drugiego etapu kształcenia. Nauczyciel może samodzielnie dostosować wymagania na poszczególne oceny do poziomu klasy, w której uczy. Uczeń, który uzyskał stopień:

- **niedostateczny** – nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności z zakresu przedmiotu. Nie uczestniczy w lekcji i nie jest przygotowany do zajęć. Nie odrabia zadanych prac domowych. Świadomie lekceważy podstawowe obowiązki szkolne.
- **dopuszczający** – powinien być przygotowany do większości lekcji (przynosić potrzebne materiały) oraz z pomocą nauczyciela wykonywać proste ćwiczenia, uczestniczyć w zabawach, wyjaśniać najważniejsze terminy. Potrafi również wymienić kilku wybitnych polskich artystów.
- **dostateczny** – powinien przyswoić podstawowe wiadomości oraz najprostsze umiejętności. Bardzo rzadko jest nieprzygotowany do lekcji, stara się utrzymać porządek w miejscu pracy i oddaje większość zadanych prac praktycznych. Posługuje się wybranymi środkami wyrazu i stosuje typowe, proste techniki plastyczne. Uczeń powinien samodzielnie wykonywać łatwe ćwiczenia i uczestniczyć w zabawach, a także współpracować w grupie i podejmować próby twórczości plastycznej. Umie podać nazwiska kilku wybitnych polskich twórców.
- **dobry** – potrafi wykorzystać w praktyce zdobytą wiedzę i umiejętności. Zawsze przynosi na lekcje potrzebne materiały i dba o estetykę swojego miejsca pracy. Ponadto właściwie posługuje się terminologią plastyczną i samodzielnie rozwiązuje typowe problemy. Przejawia aktywność w działaniach indywidualnych i grupowych, wkłada dużo wysiłku w wykonywane

zadania i systematycznie pracuje na lekcjach. Świadomie wykorzystuje środki plastyczne i stosuje różnorodne, nietypowe techniki plastyczne. Wymienia też nazwiska kilku twórców polskich i zagranicznych. Samodzielnie próbuje analizować i porównywać wybrane dzieła sztuki oraz wyrażać własne opinie na ich temat.

- **bardzo dobry** – powinien opanować i wykorzystywać w praktyce wszystkie określone w programie wiadomości i umiejętności. Ponadto bierze udział w dyskusjach na temat sztuk plastycznych i potrafi uzasadnić swoje zdanie. Korzysta z różnorodnych źródeł informacji w przygotowywaniu dodatkowych wiadomości, a także uczestniczy w działaniach plastycznych na terenie szkoły i poza nią, wykazuje się zaangażowaniem i pomysłowością. Umiejętnie posługuje się środkami plastycznymi i dobiera technikę do tematu pracy. Podaje też nazwiska wybitnych artystów w Polsce i na świecie. Analizuje i porównuje dzieła sztuki oraz wyraża własne opinie na ich temat.

- **celujący** – powinien przejawiać szczególne zainteresowanie sztukami plastycznymi, a także wykazywać zaangażowanie i twórczą inicjatywę w działaniach grupowych.

Ponadto bierze udział w pozaszkolnych konkursach plastycznych i odnosi w nich sukcesy oraz aktywnie uczestniczy w życiu kulturalnym szkoły i regionu. Twórczo posługuje się różnymi środkami plastycznymi i eksperymentuje z technikami plastycznymi. Potrafi wymienić wybitnych twórców polskich i zagranicznych oraz podać przykłady ich twórczości. Uczeń analizuje i interpretuje dowolne dzieła sztuki oraz uzasadnia ich wartość artystyczną.

Ważną rolę podczas oceny osiągnięć uczniów odgrywa analiza wykonanych przez nich prac plastycznych. Bardzo istotne jest nagradzanie podczas lekcji wszelkich przejawów aktywności i zaangażowania uczniów. Sytuacje dydaktyczne muszą być tak konstruowane, by umożliwić każdej osobie osiągnięcie sukcesu. Ocena powinna spełniać funkcję motywującą i obejmować wszystkie obszary umiejętności, aktywności i postaw ucznia. Właściwa ocena tych obszarów działania pobudza do dalszej aktywnej i twórczej postawy. Sposób oceniania ma również wpływ na stosunek do przedmiotu, a ten z kolei na efektywność nauczania. Według ustaleń psychologii wychowawczej dzieci motywuje do dalszej nauki bardziej pozytywne niż surowe ocenianie. Dlatego w szkole podstawowej należy w sposób szczególny docenić wszelkie starania i aktywność uczniów. Ewaluacja osiągnięć powinna odbywać się systematycznie na każdej lekcji, podczas której należy obserwować zarówno indywidualną, jak i grupową pracę uczniów. Ocenie podlegają umiejętności ponadprzedmiotowe, a w szczególności umiejętność współpracy w zespole, planowania i organizowania własnego warsztatu pracy oraz rozwiązywania problemów w twórczy sposób.

VII. Materiały dydaktyczne

Program nauczania plastyki w klasach IV–VII szkoły podstawowej może być realizowany przy wykorzystaniu publikacji z serii *Do dzieła!* wydawnictwa Nowa Era. Poniżej zamieszczono opis poszczególnych elementów serii, które z pewnością ułatwią efektywne nauczanie plastyki na II poziomie edukacyjnym.

VII.1. *Do dzieła!* Podręczniki do plastyki dla klas IV–VII szkoły podstawowej

Podręczniki *Do dzieła!* zawierają wszystkie niezbędne zagadnienia z podstawy programowej. Treści pogrupowane są w zagadnienia. Można je realizować kolejno lub według porządku dostosowanego do siatki godzin, poziomu klasy i preferencji nauczyciela. Podstawowe pojęcia i zjawiska plastyczne obrazowane są odpowiednio dobranym i bogatym materiałem ilustracyjnym w postaci zdjęć i rysunków. W poszczególnych tematach znajdują się zróżnicowane pod względem stopnia trudności ćwiczenia praktyczne. Na końcu każdego podręcznika zamieszczono słowniczek najważniejszych terminów plastycznych oraz strony „To warto zobaczyć”, prezentujące najważniejsze polskie zabytki związane z epokami omówionymi w danej klasie. Dodatkowo na ostatnich stronach podręczników dla klas IV i V znajdują się polecenia dotyczące wykonania prac okolicznościowych „Tworzę przez cały rok”, w podręczniku dla klasy VI – propozycje działań typu „zrób to sam”, a w klasie VII – projekt edukacyjny.

VII.2. Materiały multimedialne

Współczesny młody człowiek, który wiedzę o świecie czerpie przede wszystkim z internetu, szczególnie ceni sobie przekaz cyfrowy. Wykorzystywanie nowoczesnych sposobów prezentacji treści jest istotne zwłaszcza na lekcjach plastyki, na których uczniowie zapoznają się z przykładami sztuk wizualnych. Dlatego ważnym elementem serii *Do dzieła!* są materiały multimedialne – multibooki oraz multiteka.

Multibooki to podręczniki dla klas 4–7 w wersji elektronicznej wzbogacone o dodatkowe zasoby, takie jak:

- filmy edukacyjne,
- pokazy slajdów,
- ilustracje interaktywne,
- linki do stron internetowych największych muzeów i galerii.

Multiteka stanowi zasób materiałów multimedialnych (filmów, pokazów slajdów, dodatkowych reprodukcji) pogrupowanych wg zagadnień z podręcznika dla klasy 7.

VII.3. Portal dlanauczyciela.pl

W portalu można znaleźć materiały zintegrowane z tematami z podręczników dla poszczególnych klas, pogrupowane w działach:

- dokumentacja nauczyciela: program nauczania, roczne plany pracy, wymagania edukacyjne;
- prowadzenie lekcji: artykuły, wskazówki dydaktyczne, scenariusze lekcji, karty pracy, dodatkowe zadania plastyczne, projekty edukacyjne;
- sprawdzanie wiedzy: zadania do quizów plastycznych;
- materiały prezentacyjne: multibooki, multiteka.