

WYMAGANIA edukacyjne NA OCENY ŚRÓDROCZNE I ROCZNE
dla uczniów klas VII w roku szkolnym 2025/2026 z przedmiotu plastyka

Wymagania na ocenę				
dopuszczającą	dostateczną	dobrą	bardzo dobrą	celującą
uczeń; - definiuje grafikę artystyczną jako dyscyplinę sztuki - wykonuje wskazane ćwiczenie z zakresu grafiki artystycznej. - wykonuje prosty opis grafiki. - potrafi wyjaśnić praktyczny charakter grafiki użytkowej, - wykonuje wskazane	uczeń; - wyjaśnia proces tworzenia grafiki: projekt, wykonanie matrycy, drukowanie, - wykonuje ćwiczenie z zakresu grafiki artystycznej, stosując wskazane narzędzia. - podejmuje próbę wyrażenia własnego zdania na temat oglądanych grafik, - tworzy opis wskazanej grafiki. - wyjaśnia praktyczny charakter grafiki użytkowej, - potrafi wyjaśnić praktyczny charakter grafiki użytkowej, - definiuje znak graficzny jako obraz pojęcia, informację,	uczeń; - wyjaśnia proces tworzenia grafiki: projekt, wykonanie matrycy, drukowanie, - wykonuje ćwiczenie z zakresu grafiki artystycznej, stosując wskazane narzędzia. - podejmuje próbę wyrażenia własnego zdania na temat oglądanych grafik, - tworzy opis wskazanej grafiki. - wyjaśnia praktyczny charakter grafiki użytkowej, - definiuje znak graficzny, logo i logotyp jako obraz pojęcia, informację, - opisuje plakat jako kompozycję obrazu i	uczeń; - rozdziela techniki graficzne: druk wklęsły (miedzioryt), wypukły (linoryt, drzeworyt) i płaski (litografia) oraz serigrafia; - wyjaśnia proces tworzenia grafiki: projekt, wykonanie matrycy, drukowanie, - wykonuje ćwiczenie z zakresu grafiki artystycznej, stosując adekwatne narzędzia. - wyraża własną opinię na temat oglądanych grafik, - opisuje grafikę, stosując język sztuki. - wyjaśnia praktyczny charakter grafiki użytkowej, - definiuje znak graficzny, logo i logotyp jako obraz pojęcia, informację, - opisuje plakat jako kompozycję obrazu i słowa, - omawia różne funkcje	uczeń; - wyraża własną opinię na temat grafiki artystycznej, - rozdziela techniki graficzne: druk wklęsły (miedzioryt), wypukły (linoryt, drzeworyt) i płaski (litografia) oraz serigrafia; - wyjaśnia proces tworzenia grafiki: projekt, wykonanie matrycy, drukowanie, - twórczo i starannie realizuje ćwiczenia plastyczne, stosując narzędzia, materiały i techniki adekwatnie do tematu, - wykonuje dodatkowe ćwiczenia. - wyraża własną opinię na temat oglądanych grafik, - analizuje i opisuje grafikę, stosując język sztuki. - wyjaśnia praktyczny charakter grafiki użytkowej, - definiuje znak graficzny, logo i

ćwiczenia plastyczne z zakresu grafiki użytkowej. • wykonuje fotografię na zadany temat, • tworzy kolaż fotograficzny. • rozróżnia gatunki filmowe, • wykonuje plakat do wybranego filmu. • potrafi wyjaśnić pojęcie funkcjonalność • wykonuje projekty przedmiotów użytkowych, pracując w zespole. • wyjaśnia pojęcie asamblaż, instalacja, przedmiot	• wykonuje wskazane ćwiczenia plastyczne z zakresu grafiki użytkowej. • wykonuje fotografie, • wykonuje reportaż fotograficzny, pracując w zespole, • tworzy prosty opis wskazanej fotografii, • tworzy kolaż fotograficzny. • wyjaśnia pojęcie filmu, • rozróżnia gatunki filmowe, • wykonuje plakat do wybranego filmu. • potrafi wyjaśnić pojęcie funkcjonalności, • rozróżnia na ilustracjach wytwory wzornictwa przemysłowego od wyrobów rzemiosła artystycznego, • wykonuje projekty przedmiotów użytkowych, pracując	słowa, • stosuje różnorodne techniki i narzędzia we własnych pracach z zakresu grafiki użytkowej adekwatnie do tematu. • wyjaśnia funkcje różnych rodzajów fotografii: artystycznej, reportażu, naukowej, reklamowej, • formułuje własną opinię na temat oglądanych fotografii, • wyjaśnia funkcje różnych rodzajów fotografii: artystycznej, reportażu, naukowej, reklamowej, • wykonuje fotografie, • wykonuje reportaż fotograficzny, pracując w zespole, • opisuje fotografię, stosując elementy języka sztuki, • tworzy kolaż fotograficzny. • wyjaśnia pojęcie filmu,	billboardów, • stosuje różnorodne techniki i narzędzia we własnych pracach z zakresu grafiki użytkowej adekwatnie do tematu. • wskazuje elementy świadczące o tym, że fotografia artystyczna jest dziedziną sztuki, • wyjaśnia funkcje różnych rodzajów fotografii: artystycznej, reportażu, naukowej, reklamowej, • wyraża własne zdanie na temat oglądanych fotografii, • opisuje fotografię, stosując elementy języka sztuki, • wykonuje fotografie, • wykonuje reportaż fotograficzny, pracując w zespole, • tworzy kolaż fotograficzny. • wyjaśnia pojęcie filmu, • rozróżnia gatunki filmowe, • opisuje funkcje kamery i projektora, • opisuje czynności, które podczas pracy nad filmem wykonują: scenograf, scenarzysta, operator, reżyser, kostiumolog, charakteryzator, kompozytor muzyki,	logotyp jako obraz pojęcia, informację, • opisuje plakat jako kompozycję obrazu i słowa, • omawia różne funkcje billboardów, • twórczo i starannie realizuje ćwiczenia plastyczne, stosując narzędzia, materiały i techniki adekwatnie do tematu, • wykonuje dodatkowe ćwiczenia. • wyjaśnia funkcje różnych rodzajów fotografii: artystycznej, reportażu, naukowej, reklamowej, • wyjaśnia podstawowe różnice między różnymi rodzajami aparatów fotograficznych, • wskazuje elementy świadczące o tym, że fotografia artystyczna jest dziedziną sztuki, • wyraża własne zdanie na temat oglądanych fotografii, • analizuje i opisuje fotografię, stosując język sztuki, • wykonuje reportaż fotograficzny, pracując w zespole, • wykonuje fotografie, stosując w sposób oryginalny i twórczy
---	---	--	--	--

gotowy (<i>ready made</i>), land art, • realizuje własne prace plastyczne, inspirując się poznanymi nurtami. • rozróżnia na ilustracjach prace wykonane w technice graffiti, szablonu, wlepki, • wykonuje projekt graffiti, pracując w zespole. • wymienia korzyści i zagrożenia płynące z korzystania z internetu, • wykonuje ćwiczenia na zadany temat. • wymienia narzędzia do	w zespole. • wyjaśnia pojęcia: asamblaż, instalacja, przedmiot gotowy (<i>ready made</i>), land art, • realizuje własne prace plastyczne, inspirując się poznanymi nurtami. • rozróżnia na ilustracjach prace wykonane w technice graffiti, szablonu, wlepki, • wyjaśnia pojęcie sztuki ulicy, • potrafi zastosować we własnych pracach plastycznych techniki szablonu, graffiti i wlepki. • wymienia korzyści i zagrożenia płynące z korzystania z internetu, • wyjaśnia, jak można wykorzystać komputer jako narzędzie do tworzenia sztuki,	• rozróżnia gatunki filmowe, • opisuje czynności, które podczas pracy nad filmem wykonują: scenograf, scenarzysta, operator, reżyser, kostiumolog, charakteryzator, kompozytor muzyki, • wykonuje plakat do filmu ze świadomością roli obrazu i tekstu, stosując wskazane techniki i narzędzia adekwatnie do tematu. • wyjaśnia pojęcie funkcjonalności, • rozróżnia na ilustracjach wytwory wzornictwa przemysłowego od wyrobów rzemiosła artystycznego, • wskazuje komputer jako narzędzie do projektowania przedmiotów, • opisuje praktyczne i estetyczne funkcje sztuki użytkowej,	• starannie wykonuje plakat do filmu ze świadomością roli obrazu i tekstu, stosując wskazane techniki i narzędzia adekwatnie do tematu. • wyjaśnia pojęcie funkcjonalności, • rozróżnia na ilustracjach wytwory wzornictwa przemysłowego od wyrobów rzemiosła artystycznego, • wskazuje komputer jako narzędzie do projektowania przedmiotów, • opisuje praktyczne i estetyczne funkcje sztuki użytkowej, • wyjaśnia pojęcie designu, • potrafi wytłumaczyć, na czym polega nurt ekologiczny w designie, • interpretuje modę jako popularny element kultury, • starannie wykonuje ćwiczenia z zakresu projektowania przedmiotów, stosując różnorodne techniki i narzędzia. • wyjaśnia pojęcia: asamblaż, instalacja, przedmiot gotowy (<i>ready made</i>), land art, • wyraża własne opinie dotyczące zjawisk w sztuce	elementy języka sztuki, • twórczo wykorzystuje graficzne programy komputerowe do opracowywania fotografii, • omawia wykonane przez siebie fotografie. • wyjaśnia pojęcie filmu, • rozróżnia gatunki filmowe, • opisuje funkcje kamery i projektora, • opisuje czynności, które podczas pracy nad filmem wykonują: scenograf, scenarzysta, operator, reżyser, kostiumolog, charakteryzator, kompozytor muzyki, • wykonuje plakat do filmu ze świadomością roli obrazu i tekstu, stosując wskazane techniki i narzędzia adekwatnie do tematu, • wykonuje animację lub prezentację na temat ulubionego filmu, • twórczo i starannie wykonuje plakat do filmu ze świadomością roli obrazu i tekstu, stosując wskazane techniki i narzędzia adekwatnie do tematu, • omawia własny projekt
---	--	--	--	--

tworzenia sztuki multimedialnej	• wyjaśnia pojęcie sztuki nowych mediów, • wymienia narzędzia do tworzenia sztuki multimedialnej,	• realizuje projekty przedmiotów użytkowych, stosując narzędzia, materiały i techniki adekwatnie do • wyjaśnia pojęcia: asamblaż, instalacja, przedmiot gotowy (<i>ready made</i>), land art, • potrafi wskazać różnice pomiędzy happeningiem a performance'em, • realizuje własne prace plastyczne, inspirując się poznanymi nurtami. • rozróżnia na ilustracjach prace wykonane w technice graffiti, szablonu, wlepki, • wyjaśnia pojęcie sztuki ulicy, • potrafi zastosować we własnych pracach plastycznych techniki szablonu, graffiti i wlepki. • wymienia korzyści i zagrożenia płynące z korzystania z internetu, • wyjaśnia, jak można	współczesnej, • potrafi wskazać różnice pomiędzy happeningiem a performance'em, • starannie realizuje własne prace plastyczne, inspirując się poznanymi nurtami. • charakteryzuje prace wykonane w technice graffiti, szablonu, wlepki, • wyjaśnia pojęcie sztuki ulicy, • starannie realizuje własne prace plastyczne, stosując techniki szablonu, graffiti i wlepki. • wymienia korzyści i zagrożenia płynące z korzystania z internetu, • opisuje rolę, funkcję i wygląd stron internetowych, • wyjaśnia, w jaki sposób można wykorzystać komputer jako narzędzie do tworzenia sztuki, • opisuje dzieło artystycznej grafiki komputerowej, • wymienia funkcje graficznych programów komputerowych, • wykorzystuje w swoich projektach komputerowe programy graficzne i programy do tworzenia prezentacji multimedialnych.	plakatu, uwzględniając zastosowane w niej elementy przekazu, • wykonuje dodatkowe ćwiczenia. • wyjaśnia pojęcie funkcjonalności, • rozróżnia na ilustracjach wytwory wzornictwa przemysłowego od wyrobów rzemiosła artystycznego, • wskazuje komputer jako narzędzie do projektowania przedmiotów, • opisuje praktyczne i estetyczne funkcje sztuki użytkowej, • wyjaśnia pojęcie designu, • potrafi wytłumaczyć, na czym polega nurt ekologiczny w designie, • interpretuje modę jako popularny element kultury, • uważnie ogląda i wyraża własne refleksje dotyczące wyglądu i funkcjonalności przedmiotów użytkowych, • wyszukuje informacje na temat designu oraz przykłady designu w internecie, • twórczo i starannie wykonuje projekty przedmiotów, stosując
--	--	---	---	--

		wykorzystać komputer jako narzędzie do tworzenia sztuki, • rozpoznaje dzieło artystycznej grafiki komputerowej, • wymienia funkcje graficznych programów komputerowych, • wyjaśnia pojęcie sztuki nowych mediów, • wymienia narzędzia do tworzenia sztuki multimedialnej,	• wyjaśnia pojęcie sztuki nowych mediów, • wyjaśnia pojęcie sztuki multimedialnej, • wymienia narzędzia do tworzenia sztuki multimedialnej,	różnorodne techniki i materiały, w tym materiały ekologiczne i programy komputerowe, • uważnie ogląda i wyraża własne refleksje dotyczące instalacji, land artu, asamblażu, przedmiotu gotowego (<i>ready made</i>), • potrafi wskazać różnice pomiędzy happeningiem a performance'em, • twórczo i starannie realizuje własne prace plastyczne, inspirując się poznanymi nurtami, • omawia własne prace plastyczne, uwzględniając zastosowane w nich symbole i środki wyrazu plastycznego, • charakteryzuje prace wykonane w technice graffiti, szablonu, wlepki, • wyjaśnia pojęcie sztuki ulicy, • uważnie ogląda, wyraża własne refleksje dotyczące sztuki ulicy • twórczo i starannie realizuje własne prace plastyczne, stosując techniki szablonu, graffiti i wlepki, • wymienia korzyści i zagrożenia płynące z korzystania z
--	--	---	---	---

				internetu, • opisuje rolę, funkcję i wygląd stron internetowych, • wyjaśnia, w jaki sposób można wykorzystać komputer jako narzędzie do tworzenia sztuki, • analizuje i opisuje dzieło artystycznej grafiki komputerowej, • wymienia funkcje graficznych programów komputerowych, • twórczo wykorzystuje w swoich projektach komputerowe programy graficzne i programy do tworzenia prezentacji multimedialnych • wyjaśnia pojęcie sztuki nowych mediów, • wyjaśnia pojęcie sztuki multimedialnej, • wymienia narzędzia do tworzenia sztuki multimedialnej, wyraża własne refleksje na temat oglądanych działań multimedialnych,
--	--	--	--	--

Podczas oceniania na lekcjach plastyki należy wziąć pod uwagę :

- postawę, zachowanie, motywację ucznia do pracy, przygotowanie do zajęć.

Chęć do pracy, obowiązkowość powinna być doceniana jako istotny, podstawowy czynnik umożliwiający twórczość, poznawanie dzieł, udział w wystawach.

- zróżnicowane możliwości, zdolności plastyczne wpływające na ogólny efekt plastyczny prac.

Uczniowie mniej zdolni, a starający się o estetykę wykonania swoich prac plastycznych mogą otrzymywać za nie dobre oceny.

- osobowość ucznia, odwaga wypowiedzi artystycznej, cechy temperamentu wpływające na sposób realizacji i formę wykonania zadań plastycznych.

Na ocenę sposobu wykonania prac plastycznych, zastosowania określonych środków wyrazu artystycznego, sposobu formułowania wypowiedzi nie mogą wpływać czynniki związane np. z nieśmiałością, wycofaniem dziecka czy z ograniczeniami zdrowotnymi.

Sposoby sprawdzania osiągnięć ucznia :

Ocenianiu podlegać będą :

- prace plastyczne

W ocenie prac brane pod uwagę są :

1/zaangażowanie,

2/poprawność użytych technik,

3/zgodność z tematem i samodzielne wykonanie pracy,

4/estetyka wykonania pracy,

- notatki (mapa myśli),

- praca w zespole (organizacja pracy, sposób komunikowania się, sposób prezentacji),

- prace dodatkowe (np. referaty, plakaty),

- artystyczna działalność pozalekcyjna (prace plastyczne, udział w konkursach artystycznych).

Beata Stręk

Zespół Szkolno - Przedszkolny nr 11 w Krakowie