

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z PLASTYKI – KLASA VI

Rok szkolny 2026/2027

Program nauczania: „Do dzieła!” – Jadwiga Lukas, Krystyna Onak, Marta Ipczyńska, Natalia Mrozkowiak, Nowa Era

Podręcznik: „Do dzieła! 6”, Nowa Era (nr dopuszczenia 903/3/2018)

Podstawa programowa: Plastyka – szkoła podstawowa, podstawa programowa obowiązująca dla klasy VI w roku szkolnym 2026/2027

Obszar / treści programu	Odniesienie do podstawy programowej	2 – dopuszczający	3 – dostateczny	4 – dobry	5 – bardzo dobry	6 – celujący
ABC sztuki	Poznanie pojęć: oryginał, reprodukcja i kopia oraz zasad prezentacji i upowszechniania dzieł. (PP: III.1; III.4; III.5; III.8)	Rozpoznaje pojęcia oryginał, reprodukcja i kopia oraz z pomocą wskazuje podstawowe różnice między nimi.	Wyjaśnia podstawowe pojęcia i rozpoznaje je w prostych przykładach.	Poprawnie odróżnia oryginał, reprodukcję i kopię oraz zna podstawowe zasady prezentacji dzieł.	Samodzielnie wyjaśnia różnice między poznanymi formami i stosuje zasady zgodnej z prawem i etyką prezentacji.	Świadomie analizuje przykłady oryginałów, reprodukcji i kopii oraz poprawnie uzasadnia sposób ich prezentowania.
Światłocień	Poznanie funkcji światłocienia i sposobów jego ukazywania w rysunku. (PP: I.1; I.4; I.5; II.1)	Rozpoznaje jasne i ciemne partie oraz podejmuje próbę zastosowania światłocienia.	Wyjaśnia pojęcie światłocienia i stosuje podstawowe zróżnicowanie jasności.	Świadomie wykorzystuje światłocień do modelowania formy i sugerowania przestrzeni.	Dobiera sposób ukazania światłocienia do tematu i analizuje jego funkcję w dziele.	Twórczo wykorzystuje światłocień do budowania formy, przestrzeni i nastroju w ramach programu.
Perspektywa rzędowa i kulisowa	Poznanie funkcji perspektywy oraz cech perspektywy rzędowej i kulisowej. (PP: I.1; I.2; I.4; II.5; II.1; III.5)	Rozpoznaje prosty przykład perspektywy rzędowej lub kulisowej.	Wyjaśnia podstawowe zasady perspektywy rzędowej i kulisowej oraz wykonuje proste ćwiczenie.	Rozróżnia oba rodzaje perspektywy i poprawnie stosuje wybraną zasadę w pracy.	Samodzielnie dobiera perspektywę do zamierzonego efektu i wyjaśnia jej funkcję w dziele.	Twórczo wykorzystuje perspektywę rzędową i kulisową, świadomie budując iluzję przestrzeni.
Perspektywa zbieżna	Poznanie linii horyzontu, punktu zbiegu oraz zastosowania perspektywy zbieżnej w rysunku i malarstwie. (PP: I.1; I.2; I.4; II.5; II.1; III.5)	Rozpoznaje linię horyzontu lub punkt zbiegu z pomocą.	Wyjaśnia pojęcia linia horyzontu i punkt zbiegu oraz wykonuje proste ćwiczenie.	Poprawnie stosuje podstawowe zasady perspektywy zbieżnej w rysunku.	Samodzielnie konstruuje prostą przestrzeń z zastosowaniem perspektywy zbieżnej i uzasadnia rozwiązanie.	Sprawnie i twórczo wykorzystuje perspektywę zbieżną, świadomie kontrolując układ przestrzenny pracy.
Perspektywa powietrzna i barwna	Poznanie sposobów wyrażania przestrzeni za pomocą perspektywy powietrznej i barwnej. (PP: I.1; I.2; I.3; I.4; II.5; II.1; III.5)	Rozpoznaje podstawowe różnice między planami przestrzeni i podejmuje próbę ich zaznaczenia kolorem.	Wyjaśnia podstawowe zasady perspektywy powietrznej i barwnej oraz stosuje je w prostej pracy.	Świadomie różnicuje barwę i wyrazistość elementów w celu uzyskania wrażenia przestrzeni.	Dobiera środki kolorystyczne do uzyskania głębi i analizuje ich funkcję.	Twórczo łączy perspektywę powietrzną i barwną, uzyskując przekonującą iluzję przestrzeni.
Perspektywa aksonometryczna i umowna	Poznanie cech perspektywy aksonometrycznej i umownej oraz ich zastosowania w rysunku i malarstwie. (PP: I.2; I.4; II.5; II.1; III.5)	Rozpoznaje wybrany przykład perspektywy aksonometrycznej lub umownej.	Wyjaśnia podstawowe cechy poznanych rodzajów perspektywy i wykonuje proste ćwiczenie.	Poprawnie stosuje podstawowe zasady perspektywy aksonometrycznej lub umownej.	Samodzielnie dobiera sposób przedstawienia przestrzeni i uzasadnia zastosowane rozwiązanie.	Twórczo wykorzystuje poznane sposoby przedstawiania przestrzeni, świadomie modyfikując ich zasady w granicach programu.
Rysunek	Poznanie rysunku jako dziedziny sztuki, jego roli, środków wyrazu oraz analiza i porównanie dzieł rysunkowych. (PP: I.1; I.4; I.5; II.1; II.2; III.4; III.5)	Rozpoznaje rysunek jako dziedzinę sztuki i wskazuje podstawowy środek wyrazu.	Wymienia podstawowe cechy rysunku i opisuje prosty przykład dzieła.	Charakteryzuje rysunek i świadomie wykorzystuje poznane środki w pracy.	Analizuje i porównuje poznane dzieła rysunkowe, posługując się właściwym słownictwem.	Samodzielnie interpretuje poznane dzieła rysunkowe i twórczo wykorzystuje ich środki wyrazu.
Malarstwo	Poznanie malarstwa jako dziedziny sztuki, rodzajów malarstwa, sposobów przedstawiania rzeczywistości oraz	Rozpoznaje malarstwo i wskazuje podstawowe środki wyrazu.	Wymienia podstawowe rodzaje malarstwa i opisuje prosty przykład dzieła.	Charakteryzuje wybrane rodzaje malarstwa i świadomie stosuje poznane środki.	Analizuje i porównuje dzieła malarskie, uwzględniając sposób przedstawiania rzeczywistości.	Samodzielnie interpretuje poznane dzieła i twórczo wykorzystuje środki malarskie w ramach programu.

	środków wyrazu. (PP: I.1; I.2; I.3; I.4; I.5; I.6; II.1; II.2)					
Malarstwo impresjonizmu i symbolizmu	Poznanie ram czasowych oraz najważniejszych cech impresjonizmu i symbolizmu, analiza dzieł. (PP: I.1; I.2; II.1; II.2; III.4; III.5; III.7)	Z pomocą rozpoznaje wybrany przykład impresjonizmu lub symbolizmu.	Wymienia podstawowe cechy obu nurtów i rozpoznaje poznane przykłady.	Charakteryzuje wybrane dzieła impresjonizmu i symbolizmu, wskazując ich cechy.	Porównuje dzieła obu nurtów i uzasadnia wskazane różnice w sposobie przedstawiania.	Samodzielnie analizuje poznane dzieła i twórczo wykorzystuje inspiracje ich środkami wyrazu.
Grafika	Poznanie grafiki artystycznej i użytkowej, podstawowych technik, narzędzi, form oraz analiza dzieł. (PP: I.1; I.2; I.3; I.5; I.6; II.4; II.6; II.7; III.4; III.5; III.7)	Rozpoznaje grafikę i z pomocą wskazuje podstawowy rodzaj grafiki.	Wymienia podstawowe rodzaje grafiki i rozpoznaje wybrane formy grafiki użytkowej.	Charakteryzuje grafikę artystyczną i użytkową oraz poprawnie posługuje się pojęciami.	Analizuje przykłady grafiki, rozróżnia jej funkcje i świadomie projektuje prostą formę graficzną.	Samodzielnie i twórczo wykorzystuje poznane zasady grafiki, łącząc funkcję i środki plastyczne w zakresie programu.
Rzeźba	Poznanie rzeźby, jej rodzajów i form oraz pojęć relief, polichromia, medalierstwo, asamblaż; analiza dzieł. (PP: I.1; I.5; I.6; II.1; II.3; II.6; III.1; III.4; III.5; III.7)	Rozpoznaje rzeźbę i wskazuje wybrany jej rodzaj z pomocą.	Wymienia podstawowe rodzaje rzeźby i wyjaśnia wybrane pojęcia.	Charakteryzuje poznane rodzaje rzeźby i wskazuje ich środki wyrazu.	Analizuje i porównuje dzieła rzeźbiarskie, uwzględniając formę, materiał i funkcję.	Samodzielnie interpretuje poznane dzieła rzeźbiarskie i twórczo wykorzystuje poznane rozwiązania przestrzenne.
Architektura	Poznanie specyfiki i funkcji architektury, jej podziału funkcjonalnego oraz zasad funkcjonalnego i estetycznego planowania przestrzeni. (PP: I.1; I.2; II.7; III.1; III.5)	Rozpoznaje architekturę i wskazuje podstawową funkcję budynku.	Wymienia podstawowe rodzaje architektury i rozpoznaje jej funkcje.	Charakteryzuje wybrane obiekty architektoniczne, uwzględniając funkcję, formę i estetykę.	Analizuje i porównuje przykłady architektury oraz uzasadnia ocenę rozwiązań funkcjonalnych i estetycznych.	Samodzielnie interpretuje poznane przykłady i twórczo proponuje rozwiązania architektoniczne w zakresie programu.
Początki nowoczesnej architektury	Poznanie ram czasowych, cech i przykładów nowoczesnej architektury oraz szkoły chicagowskiej. (PP: I.1; II.3; II.4; II.6; II.7; III.1; III.4; III.5; III.6; III.7)	Z pomocą rozpoznaje wybrany przykład nowoczesnej architektury.	Wymienia podstawowe cechy nowoczesnej architektury i rozpoznaje poznane przykłady.	Charakteryzuje wybrane dzieła i wskazuje ich cechy funkcjonalne oraz formalne.	Porównuje przykłady i wyjaśnia, na czym polega nowoczesność poznanych rozwiązań.	Samodzielnie analizuje poznane przykłady i twórczo wykorzystuje inspiracje w projektowaniu własnej formy.
Sztuka użytkowa	Poznanie designu i ergonomii, relacji formy i funkcji, środków wyrazu oraz etapów tworzenia dzieł sztuki użytkowej. (PP: I.1; I.2; I.3; I.5; II.3; II.4; II.6; II.7; III.5)	Rozpoznaje sztukę użytkową i wskazuje prosty przykład przedmiotu użytkowego.	Wyjaśnia pojęcia design i ergonomii oraz rozpoznaje podstawową relację formy i funkcji.	Charakteryzuje wybrane dzieła sztuki użytkowej, uwzględniając jego funkcję, formę i środki wyrazu.	Analizuje przykład designu i samodzielnie proponuje rozwiązanie uwzględniające potrzeby użytkownika.	Twórczo projektuje formę użytkową, świadomie łącząc funkcję, ergonomię i estetykę w zakresie programu.
Secesyjne dzieła sztuki użytkowej	Poznanie ram czasowych i cech secesji oraz jej przykładów w malarstwie, rzeźbie i architekturze. (PP: I.1; II.4; II.6; II.7; III.1; III.4; III.5; III.6; III.7)	Z pomocą rozpoznaje wybrany przykład sztuki secesyjnej.	Wymienia podstawowe cechy secesji i rozpoznaje poznane przykłady.	Charakteryzuje wybrane dzieła secesyjne i wskazuje ich charakterystyczne cechy.	Porównuje przykłady secesji i łączy ich formę z funkcją oraz charakterem epoki.	Samodzielnie analizuje poznane dzieła secesyjne i twórczo wykorzystuje ich inspiracje w ramach programu.

KRYTERIA OGÓLNE DLA OCEN 2–6

2 – dopuszczający: Uczeń opanował niezbędne minimum wiadomości i umiejętności programu klasy VI; rozpoznaje podstawowe pojęcia, z pomocą wykonuje proste zadania i podejmuje działania twórcze.

3 – dostateczny: Uczeń opanował podstawowe wiadomości i umiejętności; rozpoznaje i nazywa poznane pojęcia, wykonuje typowe zadania i stosuje poznane środki, zasady perspektywy oraz techniki w prostych sytuacjach.

4 – dobry: Uczeń poprawnie opanował większość wymagań; samodzielnie wykorzystuje poznane środki i techniki, rozpoznaje i analizuje podstawowe cechy dzieł oraz uzasadnia decyzje plastyczne.

5 – bardzo dobry: Uczeń bardzo dobrze opanował program; sprawnie posługuje się słownictwem, świadomie dobiera środki, techniki i zasady perspektywy, samodzielnie rozwiązuje problemy plastyczne oraz interpretuje poznane dzieła.

6 – celujący: Uczeń w pełni opanował wymagania programu klasy VI; samodzielnie i twórczo wykorzystuje poznaną wiedzę, świadomie łączy środki, eksperymentuje z poznanymi technikami i zasadami perspektywy oraz interpretuje dzieła. Nie wymaga to treści spoza programu klasy VI.

ZASADY OCENIANIA DZIAŁAŃ PLASTYCZNYCH

zgodność pracy z założeniami zadania i zastosowanie poznanych środków wyrazu

umiejętność wykorzystania określonej techniki i materiałów

samodzielność oraz świadome podejmowanie decyzji twórczych

pomysłowość i twórcze rozwiązywanie zadania w zakresie programu

staranność odpowiednia do możliwości ucznia oraz doprowadzenie pracy do końca

bezpieczne i właściwe posługiwanie się narzędziami oraz dbałość o stanowisko pracy

umiejętność wypowiedzania się o własnej pracy i pracach innych osób

Ocena niedostateczna – 1: uczeń nie spełnia wymagań koniecznych do uzyskania oceny dopuszczającej, nie opanował minimum wiadomości i umiejętności oraz nie podejmuje wymaganych działań mimo możliwości uzyskania pomocy.