



PĘDZLEM I MYSZKĄ

ANNA PREGLER

Program nauczania plastyki dla szkoły ponadpodstawowej

opracowany w ramach projektu

„Tworzenie programów nauczania oraz scenariuszy lekcji i zajęć wchodzących w skład zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces kształcenia ogólnego w zakresie kompetencji kluczowych uczniów niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach
Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

WARSZAWA 2019

Redakcja merytoryczna – Katarzyna Jasińska
Recenzja merytoryczna – prof. Radosław Cezary Gwizdon
Krystyna Ratasiewicz
Urszula Borowska
Agnieszka Ratajczak-Mucharska

Redakcja językowa i korekta – Editio

Projekt graficzny i projekt okładki – Editio

Skład i redakcja techniczna – Editio

Warszawa 2019
Ośrodek Rozwoju Edukacji
Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
www.ore.edu.pl

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons – Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl>

*Wyobraźnia i ekspresja ujawniają się więc jako podstawowe dyspozycje,
które należy ukształtować u młodych ludzi po to,
aby spróbować wprowadzić nieco porządku w świecie,
aby uzbroić ich przeciw różnym przejawom alienacji,
wypaczeń technokratycznych, robotyzacji i niwelacji,
których przytłaczające i najbardziej podstępne skutki
zagrożają ludzkości.*

Robert Gloton, Claude Clero

WPROWADZENIE

Program nauczania plastyki Pędzlem i myszką jest autorską propozycją przeznaczoną dla II etapu edukacyjnego, czyli, zgodnie z rozporządzeniem w sprawie ramowych planów nauczania (Dz.U. z dnia 31 marca 2017 r., poz. 703), dla klas IV–VII szkoły podstawowej. Program jest zgodny z podstawą programową kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych (Dz.U. z dnia 24 lutego 2017 r., poz. 356), w szczególności z podstawą programową plastyki.

W pierwszej części przedstawiam **założenia programu**. Oparłam je na podstawowych ideach: nurtu wychowania przez sztukę, pedagogiki twórczości i konstruktywizmu, które wskazują na potencjał twórczy każdego dziecka i rolę jego aktywności w osiągnięciu pełni rozwoju osobowości. Zwracam też uwagę na spójność przyjętych założeń z zapisami podstawy programowej kształcenia ogólnego oraz z zaleceniami Rady Unii Europejskiej dotyczącymi kompetencji kluczowych. Założenia odnoszą się także do pracy z uczniami o specjalnych potrzebach edukacyjnych.

Następnie w drugiej części prezentuję **cel główny programu oraz szczegółowe cele kształcenia i wychowania**, wynikające z przyjętych założeń oraz z podstawy programowej kształcenia ogólnego.

Trzecia część to wyszczególnienie **treści kształcenia**. Zostały one rozszerzone, w stosunku do podstawy programowej plastyki, o zagadnienia bliskie doświadczeniom dzieci. Zgodnie z celem i założeniami programu, treści uporządkowane są wokół aktywności uczniów: malowanie, rysowanie, wykonywanie prac graficznych, wykonywanie prac rzeźbiarskich, fotografowanie i obróbka fotografii, projektowanie i wykonywanie elementów scenografii, projektowanie obiektów i struktur użytkowych, analiza dzieł architektury, podejmowanie działań charakterystycznych dla sztuki współczesnej, podejmowanie działań o charakterze interdyscyplinarnym, udział w pracach grupy realizującej projekt oraz rozwiązywanie zadań i problemów.

Czwartą część poświęciłam przedstawieniu propozycji odnoszących się do **warunków i sposobów realizacji programu**. Prezentuję wzorcowe wyposażenie

pracowni plastycznej oraz alternatywne rozwiązania dotyczące organizacji miejsca pracy uczniów w szkole, proponując także zajęcia poza szkołą. Opisuję, jak powinny przebiegać zajęcia plastyczne i jak można wykorzystywać ich efekty. Nawiązuję też do możliwości uwzględniania w realizacji programu korelacji międzyprzedmiotowej. Wskazuję przykładowe zapisy podstaw programowych innych przedmiotów, umożliwiające nam współpracę z innymi nauczycielami oraz sposoby organizacji współdziałania. Podaję również przykłady wykorzystania TIK w pracy z uczniami.

W piątej części przedstawiam proponowane **formy i metody pracy**. Zgodnie z założeniami programu dominują te, które opierają się na dziecięcej aktywności, np. swobodna ekspresja plastyczna, przygotowywanie wystaw i prezentacji, realizacja projektów, burza mózgów, gry miejskie.

Proponowane **zasady oceniania** opisałam w szóstej części. Zasady te opierają się na zaliczaniu aktywności uczniów podczas zajęć, wyrażając w szkolnej skali ocen dopiero oceny semestralną i końcoworoczną.

Przedostatnia część to propozycja **ewaluacji programu** o charakterze formatywnym i sumatywnym z wykorzystaniem modelu *action research*.

W zakończeniu podsumowuję proponowany program, odnosząc się przede wszystkim do naszych nauczycielskich postaw, które mogą wpłynąć na skuteczność osiągania celów programu oraz uzyskiwania satysfakcji i radości z pracy z dziećmi.

I. ZAŁOŻENIA PROGRAMU

Program *Pędzlem i myszką* oparłam na podstawowych założeniach nurtu wychowania przez sztukę, pedagogiki twórczości oraz konstruktywizmu.

Nurt wychowania przez sztukę uznaje każdego człowieka za istotę twórczą, a jego interakcje z dziełami sztuki oraz własną aktywność twórczą za istotne czynniki wszechstronnego rozwoju osobowości. Dlatego też każdemu dziecku, niezależnie od uzdolnień i zdolności, należy stwarzać warunki do aktywnego kontaktu z dziełami sztuki oraz do podejmowania działań twórczych. (Read H. 1976, Wojnar I. 1974)

Pedagogika twórczości podkreśla z kolei, że każdy człowiek, a więc i każde dziecko, posiada twórczy potencjał, rozumiany jako zdolność do wytwarzania nowych i twórczych pomysłów. Potencjał ten może i powinien być wyzwalać i rozwijany poprzez stymulowanie zdolności twórczych oraz eliminowanie barier zarówno wewnętrznych, jak i zewnętrznych. (m.in. Guilford J.P. 1978, Szmidt K.J. 2007)

Konstruktywizm – jako teoria uczenia się – akcentuje aktywność jednostki w budowaniu własnej wiedzy. Uczący się, wykorzystując tę już posiadaną (wiedza uprzednia), zdobywa nową w interakcji z otoczeniem, także społecznym i kulturowym. (m.in. Bruner J.S. 1978, Dylak S. 2013, Klus-Stańska D. 2002)

Wywiedziona z powyższych założeń edukacja plastyczna rozwija wrodzony potencjał twórczy, umiejętności oraz wiedzę ucznia poprzez jego aktywności, m.in. ekspresję twórczą oraz aktywny kontakt z dziedzictwem kulturowym. Dzięki temu wspiera wszechstronny rozwój osobowości każdego ucznia.

Uwzględniając te założenia program nauczania plastyki przyczynia się także do osiągnięcia zapisanych w podstawie programowej (Dz.U. 2017 r., poz. 356) celów kształcenia ogólnego oraz do kształtowania najważniejszych umiejętności rozwijanych w ramach kształcenia ogólnego, m.in.:

- *aktywny udział w życiu kulturalnym szkoły, środowiska lokalnego oraz kraju,*
- *kreatywne rozwiązywanie problemów z różnych dziedzin ze świadomym wykorzystaniem metod i narzędzi wywodzących się z informatyki,*
- *poszukiwanie, porządkowanie, krytyczna analiza oraz wykorzystanie informacji z różnych źródeł,*
- *praca w zespole,*
- *sprawne komunikowanie się w języku polskim,*
- *sprawne wykorzystywanie narzędzi matematyki w życiu codziennym.*

Umożliwia także rozwijanie kompetencji kluczowych wskazanych w zaleceniach Rady Unii Europejskiej (Dz.U. UE 2018, 189/1):

- w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej, m.in.: „Kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej obejmują rozumienie sposobów kreatywnego

wyrażania i komunikowania pomysłów i znaczeń w różnych kulturach, za pomocą różnych rodzajów sztuki i innych form kulturalnych, oraz poszanowanie dla tego procesu. Obejmują one angażowanie się w rozumienie, rozwijanie i wyrażanie własnych pomysłów oraz odczuwanie swojego miejsca lub roli w społeczeństwie na wiele różnych sposobów i w wielu kontekstach”.

- w zakresie rozumienia i tworzenia informacji, m.in.: „Umiejętność rozumienia i tworzenia informacji to zdolność identyfikowania, rozumienia, wyrażania, tworzenia i interpretowania pojęć, uczuć, faktów i opinii w mowie i piśmie, przy wykorzystaniu obrazów, dźwięków i materiałów cyfrowych we wszystkich dziedzinach i kontekstach”.
- w zakresie przedsiębiorczości, m.in.: „Przedsiębiorczość opiera się na kreatywności, krytycznym myśleniu i rozwiązywaniu problemów, podejmowaniu inicjatywy, wytrwałości oraz na zdolności do wspólnego działania służącego planowaniu projektów mających wartość kulturalną, społeczną lub finansową i zarządzaniu nimi”.
- osobistych, społecznych i w zakresie umiejętności uczenia się, m.in.: „Kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się to zdolność do autorefleksji, skutecznego zarządzania czasem i informacjami, konstruktywnej pracy z innymi osobami, zachowania odporności oraz zarządzania własnym uczeniem się i karierą zawodową”.
- cyfrowych, m.in.: „Kompetencje cyfrowe obejmują pewne, krytyczne i odpowiedzialne korzystanie z technologii cyfrowych i interesowanie się nimi do celów uczenia się, pracy i udziału w społeczeństwie. Obejmują one umiejętność korzystania z informacji i danych, komunikowanie się i współpracę, umiejętność korzystania z mediów, tworzenie treści cyfrowych (w tym programowanie), bezpieczeństwo (w tym komfort cyfrowy i kompetencje związane z cyberbezpieczeństwem), kwestie dotyczące własności intelektualnej, rozwiązywanie problemów i krytyczne myślenie”.
- matematycznych, m.in.: „Kompetencje matematyczne obejmują – w różnym stopniu – zdolność i chęć wykorzystywania matematycznych sposobów myślenia oraz prezentacji (wzory, modele, konstrukty, wykresy, tabele)”.
- w zakresie wielojęzyczności, m.in.: „Kompetencje te określają zdolność do prawidłowego i skutecznego korzystania z różnych języków w celu porozumiewania się. Kompetencje językowe zawierają w sobie wymiar historyczny oraz kompetencje międzykulturowe”.

Uwzględniając założenia nurtu wychowania przez sztukę, pedagogiki twórczości oraz konstruktywizmu, a także zapisy podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej oraz opisy kompetencji kluczowych, dla programu *Pędzłem i myszką* przyjmuję następujące założenia:

1. Każdy uczeń jest niepowtarzalną indywidualnością, a proces tworzenia pracy plastycznej, rozwiązywania problemu lub inne aktywności oraz ich efekty powinny

być wyrazem tej indywidualności. Jednym z najważniejszych celów zajęć plastycznych jest ujawnienie i rozwijanie potencjału twórczego uczniów oraz budowanie poczucia ich własnej wartości. Dlatego naszą, nauczycieli, rolą jest tworzenie środowiska sprzyjającego swobodnej aktywności twórczej, która jest możliwa w atmosferze poczucia bezpieczeństwa, życzliwości i akceptacji. Podstawowymi stojącymi przed nami zadaniami są:

- inspirowanie i zachęcanie uczniów do podejmowania twórczych działań,
- umożliwianie im realizowania tych działań według własnego pomysłu, z wykorzystaniem różnych technik plastycznych, w tym wybranych przez ucznia lub jego własnych,
- akceptowanie uczniowskich działań i ich efektów – uznawanie każdej pracy za wartościową,
- zwracanie uwagi i promowanie rozwiązań nowych i twórczych w kontekście dotychczasowych dokonań ucznia oraz w kontekście prac grupy,
- inspirowanie uczniów do dzielenia się refleksjami związanymi z kontaktem z dziełami sztuki i akceptowanie ich.

Powyższe odnosi się w całości także do pracy z uczniami ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, w tym z niepełnosprawnościami oraz do wszystkich osób, które pracują z tymi uczniami.

2. Uczeń samodzielnie zdobywa umiejętności i buduje swoją wiedzę poprzez własną aktywność twórczą, która sprzyja także formowaniu się postaw. Dlatego też planujemy zajęcia w taki sposób, aby ich zasadniczym elementem była indywidualna lub grupowa swobodna działalność artystyczna uczniów, której jesteśmy inspiratorami. Dobierając tematy działań i proponując różne techniki, tworzymy warunki do poznawania przez uczniów w praktyce środków wyrazu plastycznego, a wspólna rozmowa o pracach staje się podstawą do wprowadzania pojęć języka plastyki. Omawianie prac plastycznych, swoich oraz wykonanych przez innych uczniów, i dopiero późniejsze konfrontowanie ich z dziełami twórców pozwala dzieciom coraz lepiej rozumieć i posługiwać się językiem sztuki. Równocześnie takie podejście pozwala na rzeczywiste rozwijanie kreatywności uczniów oraz budowanie u nich poczucia własnej wartości. Dzieła artystów są zestawiane z wykonanymi już przez uczniów pracami, a nie prezentowane przed rozpoczęciem przez nich pracy, a więc nie ograniczają inwencji twórczej dzieci, wzbogacają natomiast zakres rozmowy i znajomości dorobku sztuk plastycznych. Zdobyte przez uczniów (podczas działań plastycznych, rozmów o ich efektach i dziełach twórców) doświadczenia, umiejętności i wiedza mogą być wykorzystywane przez nich w kolejnych pracach, kiedy coraz bardziej świadomie posługują się środkami wyrazu plastycznego. Poznając dzieła artystów w kontekście osobistych przeżyć podczas własnej pracy, uczniowie mają okazję do głębszego odczytywania i lepszego rozumienia dzieł sztuki. Efektem takiego podejścia będzie też budowanie u uczniów akceptacji dla

różnorodności kultur i ich wytworów, przy równoczesnym poszanowaniu efektów własnej pracy i dorobku polskiej kultury.

3. Inną formą aktywności uczniów jest rozwiązywanie, indywidualnie lub w grupach, zadań i problemów. Mogą one być stawiane przez nas lub przez nich samych (np. podczas pracy metodą projektu). Ważne, abyśmy pozwolili uczniom na poszukiwanie rozwiązań wybranymi przez nich metodami, na korzystanie z różnorodnych źródeł oraz rozmawiali nie tylko o samym rozwiązaniu, ale także o sposobach dojścia do niego. Takie podejście umożliwi udział uczniów ze SPE we wszystkich tego typu działaniach – indywidualnych i grupowych. Ciekawie postawiony problem czy zadanie może stać się okazją do samodzielnego i skutecznego budowania wiedzy z zakresu historii i teorii sztuki.
4. Wszyscy uczniowie są uczestnikami wszystkich podejmowanych w trakcie zajęć działań na miarę swoich możliwości, także uczniowie o specjalnych potrzebach edukacyjnych. Jeśli istnieje taka potrzeba, porozmawiajmy z uczniem, proponując inną formę, technikę czy temat pracy – dostosowaną do jego możliwości. Może to także zrobić sam uczeń. Każda praca jest wartościowym rozwiązaniem – prace uczniów o szczególnych uzdolnieniach będą wyróżniały się np. bardziej twórczymi i dojrzałszymi rozwiązaniami, a prace uczniów z niepełnosprawnościami będą odzwierciedlały ich możliwości w zakresie ekspresji twórczej – niejednokrotnie prezentując ich szczególną wrażliwość i zdolności plastyczne. W przypadku pracy w grupach warto zwrócić uwagę na taki dobór jej tematu, aby uczniowie z niepełnosprawnościami mieli okazję wykazania swoich mocnych stron.

II. CEL GŁÓWNY ORAZ SZCZEGÓŁOWE CELE KSZTAŁCENIA I WYCHOWANIA

Cel główny i cele szczegółowe programu sformułowałam na podstawie przedstawionych powyżej założeń oraz zapisów podstawy programowej plastyki dla II etapu edukacyjnego.

Celem głównym programu Pędzlem i myszką jest tworzenie warunków dla wszystkich uczniów do swobodnej ekspresji plastycznej, aktywnego kontaktu z dziełami sztuki oraz innych działań, które stają się podstawą do rozwijania wrażliwości, wyobraźni i postawy twórczej oraz gotowości do podejmowania działań twórczych, nabywania umiejętności związanych z działaniami plastycznymi oraz budowania swojej wiedzy z zakresu sztuk plastycznych.

Szczegółowe cele kształcenia i wychowania:

- kształtowanie postawy twórczej uczniów – ich kreatywności, wyobraźni, otwartości, odwagi i wytrwałości oraz umiejętności rozwiązywania problemów,
- tworzenie warunków do nieskrępowanego wyrażania siebie – swoich uczuć, postaw, wiedzy oraz interpretacji świata wewnętrznego i zewnętrznego,
- tworzenie warunków do działań twórczych inspirowanych wyobraźnią, obserwacją obiektów, zdarzeń i zjawisk, wiedzą oraz innymi dziedzinami sztuki (m.in. literaturą, muzyką, filmem, teatrem),
- inspirowanie do podejmowania indywidualnych i zespołowych działań, także integrujących różne dziedziny sztuki, z wykorzystaniem różnych technik plastycznych,
- uwrażliwianie na piękno w najbliższym otoczeniu, w naturze, sztuce i technice,
- budowanie postawy szacunku dla pracy własnej i innych, w tym dla dziedzictwa kulturowego Polski i innych narodów,
- tworzenie warunków do opanowywania przez każdego ucznia warsztatu plastycznego na miarę jego możliwości i potrzeb,
- rozwijanie umiejętności manualnych i wizualno-przestrzennych,
- rozwijanie umiejętności posługiwania się pojęciami z dziedziny plastyki,
- rozwijanie umiejętności współpracy w zespole uczniowskim, dzielenia się odpowiedzialnością, sukcesem i odczuciami po nieudanej próbie,
- wprowadzanie do aktywnego uczestnictwa w kulturze i korzystania z jej dorobku.

III. TREŚCI KSZTAŁCENIA

W programie Pędzlem i myszką proponuję treści kształcenia spójne z podstawą programową kształcenia ogólnego i rozszerzam je o zagadnienia związane z fotografią, sztuką użytkową i współczesną ze względu na ich bliskość doświadczeniom uczniów. Wprowadzam także treści dotyczące doradztwa zawodowego (zawody związane ze sztukami plastycznymi oraz przydatność zdobywanych wiedzy i umiejętności na rynku pracy). Są one bardzo istotne na tym etapie edukacji – w trakcie dokonywania przez uczniów wyboru zawodu i dalszej drogi kształcenia. Uzupełniłam je o treści związane z nabywaniem bardzo ważnych (także na rynku pracy) kompetencji społecznych i kreatywności.

Zgodnie z założeniami programu treści uporządkowałam w obszary odnoszące się do aktywności uczniów. W poszczególnych obszarach znalazły się treści związane m.in. z:

- rozwijaniem umiejętności posługiwania się adekwatnymi środkami wyrazu, technikami, narzędziami i materiałami;
- wzbogacaniem słownictwa uczniów;
- aktywnym poznawaniem dzieł sztuki z uwzględnieniem gatunków, stylów, funkcji, dorobku kulturowego;
- nabywaniem innych umiejętności, m.in. korzystania z informacji, współpracy w grupie.

1. MALOWANIE, uczniowie:

- wykonują indywidualnie lub grupowo prace z wykorzystaniem różnych technik, narzędzi i materiałów malarskich, w tym z użyciem programów komputerowych, posługując się nimi w sposób konwencjonalny i twórczy,
- omawiają prace malarskie własne, rówieśników i artystów (m.in. analizują ich treść i formę, przedstawiają swoje interpretacje i opinie wraz z uzasadnieniem), posługując się pojęciami związanymi z malarstwem, dotyczącymi m.in.:
 - » barw, w tym: gama barwna, koło barw, barwy podstawowe i pochodne, temperatura barwy, walor barwy, kontrast barwny temperaturowy, dopełnieniowy, walorowy,
 - » środków wyrazu, w tym: linia, plama, faktura,
 - » rodzaju kompozycji, w tym: otwarta, zamknięta, statyczna, dynamiczna, rytmiczna, symetryczna.
 - » sposobów uzyskania wrażenia przestrzeni, w tym: perspektywa barwna, powietrzna, rzędowa, kulisowa, aksonometryczna, zbieżna i świątkocień,
- wykorzystują wiedzę dotyczącą środków wyrazu technik malarskich w swoich działaniach plastycznych,

- charakteryzują gatunki malarskie, m.in. portret i autoportret, akt, martwą naturę, pejzaż (weduta, marina), animalistykę, batalistykę i rodzaje scen, np. rodzajowe, religijne, mitologiczne, historyczne, oraz abstrakcję, fantastykę i malarstwo ludowe,
- charakteryzują style w malarstwie i opisują reprezentatywne dla nich dzieła,
- opisują funkcje malarstwa oraz związane z nim zawody, a także przydatność na rynku pracy wiedzy i umiejętności związanych z malarstwem,
- charakteryzują wybrane dzieła malarskie reprezentujące polski i światowy dorobek kulturowy (w tym polskiej sztuki ludowej).

2. RYSOWANIE, uczniowie:

- wykonują indywidualnie lub grupowo prace z wykorzystaniem różnych technik i narzędzi rysunkowych, w tym z użyciem programów komputerowych, posługując się nimi w sposób konwencjonalny i twórczy,
- omawiają prace rysunkowe własne, rówieśników i artystów (m.in. analizują ich treść i formę, przedstawiają swoje interpretacje i opinie wraz z uzasadnieniem), posługując się pojęciami związanymi z rysunkiem, dotyczącymi m.in.
 - » środków wyrazu, w tym: linia, światłocień,
 - » rodzaju kompozycji, w tym: otwarta, zamknięta, statyczna, dynamiczna, rytmiczna, symetryczna,
 - » sposobów uzyskania wrażenia przestrzeni, w tym: perspektywa rzędowa, kulisowa, aksonometryczna, zbieżna i światłocień,
- wykorzystują wiedzę dotyczącą środków wyrazu technik rysunkowych w swoich działaniach plastycznych,
- charakteryzują gatunki rysunku, m.in. studium z natury, portret i autoportret, akt, karykatura, komiks, szkic, abstrakcja i fantastyka,
- opisują funkcje rysunku oraz związane z nim zawody, a także przydatność na rynku pracy wiedzy i umiejętności związanych z rysunkiem,
- charakteryzują wybrane dzieła rysunkowe reprezentujące polski i światowy dorobek kulturowy.

3. WYKONYWANIE PRAC GRAFICZNYCH, uczniowie:

- wykonują indywidualnie lub grupowo prace z wykorzystaniem różnych technik, narzędzi i materiałów graficznych, w tym z użyciem programów komputerowych, posługując się nimi w sposób konwencjonalny i twórczy,
- omawiają prace graficzne własne, rówieśników i artystów (m.in. analizują ich treść i formę, przedstawiają swoje interpretacje i opinie wraz z uzasadnieniem), posługując się pojęciami związanymi z grafiką, dotyczącymi m.in.
 - » środków wyrazu, w tym: linia, faktura,
 - » rodzaju kompozycji, m.in. otwarta, zamknięta, statyczna, dynamiczna, rytmiczna, symetryczna,

- » technik graficznych, np. wklęsłe, wypukłe i płaskie,
- wykorzystują wiedzę dotyczącą środków wyrazu technik graficznych w swoich działaniach plastycznych,
- charakteryzują gatunki graficzne, m.in. portret i autoportret, akt, martwą naturę, pejzaż, animalistykę, batalistykę oraz abstrakcję i fantastykę,
- charakteryzują grafikę warsztatową i użytkową oraz opisują reprezentatywne dla nich dzieła,
- opisują funkcje grafiki warsztatowej i użytkowej oraz związane z nimi zawody, a także przydatność na rynku pracy wiedzy i umiejętności związanych z grafiką,
- charakteryzują wybrane dzieła graficzne reprezentujące polski i światowy dorobek kulturowy.

4. WYKONYWANIE PRAC RZEŹBIARSKICH, uczniowie:

- wykonują indywidualnie lub grupowo prace z wykorzystaniem różnych technik, narzędzi i materiałów rzeźbiarskich, posługując się nimi w sposób konwencjonalny i twórczy – modelują bryły i reliefy, konstruują formy przestrzenne i aranżują przestrzeń,
- omawiają prace rzeźbiarskie własne, rówieśników i artystów (m.in. analizują ich treść i formę, przedstawiają swoje interpretacje i opinie wraz z uzasadnieniem), posługując się pojęciami związanymi z rzeźbą, dotyczącymi m.in.
 - » środków wyrazu, w tym: bryła, faktura (gładka, chropowata, wklęsła, wypukła),
 - » rodzaju kompozycji, m.in. kompozycja statyczna, dynamiczna, rytmiczna, symetryczna, abstrakcyjna,
- wykorzystują wiedzę dotyczącą środków wyrazu technik rzeźbiarskich w swoich działaniach plastycznych,
- charakteryzują gatunki rzeźbiarskie, m.in. portret i autoportret, akt, martwą naturę, animalistykę, batalistykę i rodzaje scen, np. rodzajowe, religijne, mitologiczne, historyczne, alegoryczne, oraz abstrakcję, fantastykę i rzeźbę ludową,
- charakteryzują style w rzeźbiarstwie i opisują reprezentatywne dla nich dzieła,
- opisują funkcje rzeźby oraz związane z nią zawody, a także przydatność na rynku pracy wiedzy i umiejętności związanych z rzeźbą,
- charakteryzują wybrane dzieła rzeźbiarskie, reprezentujące polski i światowy dorobek kulturowy (w tym dzieła ze swojego otoczenia i polskiej sztuki ludowej).

5. FOTOGRAFOWANIE i OBRÓBKA FOTOGRAFII, uczniowie:

- wykonują indywidualnie lub grupowo prace fotograficzne i ich obróbkę z użyciem programów komputerowych, w tym fotomontaż,
- omawiają prace fotograficzne własne, rówieśników i artystów (m.in. analizują ich treść i formę, przedstawiają swoje interpretacje i opinie wraz z uzasadnieniem), posługując się pojęciami związanymi z fotografią, dotyczącymi m.in. podziałów

fotografii: fotografia tradycyjna i cyfrowa, barwna i monochromatyczna, artystyczna i użytkowa,

- charakteryzują typy i gatunki fotografii, m.in. portretowa, okolicznościowa, makrofotografia, przyrodnicza, reklamowa, reporterska, mody oraz abstrakcyjna,
- wykorzystują wiedzę dotyczącą fotografii w swoich działaniach plastycznych,
- opisują funkcje fotografii oraz związane z nią zawody, a także przydatność na rynku pracy wiedzy i umiejętności związanych z fotografią,
- charakteryzują wybrane dzieła fotograficzne reprezentujące polski i światowy dorobek kulturowy.

6. PROJEKTOWANIE I WYKONYWANIE ELEMENTÓW SCENOGRAFII, uczniowie:

- projektują i wykonują indywidualnie lub grupowo elementy scenografii z wykorzystaniem różnych technik, narzędzi i materiałów,
- omawiają projekty i scenografie własne, rówieśników i artystów (m.in. analizują ich treść i formę, przedstawiają swoje interpretacje i opinie wraz z uzasadnieniem), posługując się pojęciami związanymi ze scenografią, dotyczącymi m.in. elementów scenografii: dekoracje, kostiumy, rekwizyty, charakteryzacja, oświetlenie,
- wykorzystują wiedzę dotyczącą scenografii w swoich działaniach plastycznych,
- opisują funkcje scenografii oraz związane z nią zawody, a także przydatność na rynku pracy wiedzy i umiejętności związanych ze scenografią.

7. PROJEKTOWANIE OBIEKTÓW I STRUKTUR UŻYTKOWYCH, uczniowie:

- projektują indywidualnie lub grupowo obiekty i struktury użytkowe, w tym graficzne formy użytkowe, także z użyciem programów komputerowych i drukarek 3D,
- omawiają projekty własne, rówieśników oraz obiekty i struktury zaprojektowane przez rzemieślników i artystów, posługując się pojęciami związanymi ze sztuką użytkową, dotyczącymi m.in. dziedzin sztuki użytkowej: rzemiosło artystyczne, projektowanie przemysłowe, graficzne, architektura wnętrz, meble, złotnictwo, tkanina, ceramika, zdobnictwo i moda,
- wykorzystują wiedzę dotyczącą sztuki użytkowej w swoich działaniach plastycznych, w tym realizowanych w swoim otoczeniu,
- opisują funkcje sztuki użytkowej oraz związane z nią zawody, a także przydatność na rynku pracy wiedzy i umiejętności związanych ze sztuką użytkową,
- charakteryzują wybrane dzieła sztuki użytkowej reprezentujące polski i światowy dorobek kulturowy (w tym dzieła użytkowe polskiej sztuki ludowej).

8. ANALIZA DZIEŁ ARCHITEKTURY, uczniowie:

- analizują obiekty architektoniczne, posługując się pojęciami związanymi z architekturą, dotyczącymi m.in. typów architektury: mieszkalna, sakralna, użyteczności publicznej, komercyjna i industrialna,

- wykorzystują wiedzę dotyczącą architektury w swoich działaniach plastycznych,
- charakteryzują style w architekturze i opisują reprezentatywne dla nich dzieła,
- opisują funkcje architektury oraz związane z nią zawody, a także przydatność na rynku pracy wiedzy i umiejętności związanych z architekturą,
- charakteryzują wybrane obiekty architektoniczne reprezentujące polski i światowy dorobek kulturowy (w tym obiekty architektoniczne ze swojego otoczenia).

9. PODEJMOWANIE DZIAŁAŃ CHARAKTERYSTYCZNYCH DLA SZTUKI

WSPÓŁCZESNEJ, uczniowie:

- projektują indywidualnie lub grupowo działania charakterystyczne dla sztuki współczesnej, m.in. happening, performance, asamblaż, instalacja, ambalaż, environment i realizują je w miarę warunków i możliwości,
- projektują indywidualnie lub grupowo działania związane ze sztuką nowych mediów i realizują je z wykorzystaniem m.in. komputera, w miarę warunków i możliwości,
- omawiają projekty i realizacje własne, rówieśników oraz artystów (m.in. analizują ich treść i formę, przedstawiają swoje interpretacje i opinie wraz z uzasadnieniem), posługując się pojęciami związanymi ze środkami wyrazu sztuki współczesnej, dotyczącymi m.in. happeningu, performance'u, asamblażu, instalacji, ambalażu, environmentu oraz sztuki nowych mediów: interaktywność, intermedialność, hipertekst, infografika.

10. PODEJMOWANIE DZIAŁAŃ O CHARAKTERZE INTERDYSCYPLINARNYM,

uczniowie:

- wykorzystują swoją wiedzę i umiejętności związane z plastyką w indywidualnych lub grupowych działaniach interdyscyplinarnych, np. w przygotowaniu spektaklu teatralnego, pantomimy, tańca, filmu (w tym animowanego), ekspozycji, strony www,
- opisują funkcje elementów plastycznych w podejmowanych działaniach interdyscyplinarnych.

11. UDZIAŁ W PRACACH GRUPY REALIZUJĄCEJ PROJEKT, uczniowie:

- biorą aktywny udział w sformułowaniu celu projektu, podziale zadań i ustaleniu harmonogramu ich realizacji, kryteriów oceny,
- wyszukują w różnych źródłach, analizują i dokonują wyboru informacji przydatnych do zrealizowania projektu,
- projektują i wykonują we współpracy z innymi elementy niezbędne do zrealizowania projektu z wykorzystaniem różnych technik plastycznych,
- współpracują przy przygotowaniu prezentacji projektu i biorą w niej udział.

12. ROZWIĄZYWANIE ZADAŃ I PROBLEMÓW

- wyszukują w tekście lub materiale wizualnym (dzieła sztuki w muzeach, galeriach, na wystawach, ich reprodukcje, prezentacje, filmy) informacje przydatne do rozwiązania zadania/problemu,
- proponują różne metody rozwiązania zadania/problemu,
- proponują różne odpowiedzi na pytania otwarte i różne rozwiązania w przypadku zadań otwartych i problemów,
- wyjaśniają przyjętą strategię rozwiązywania zadania/problemu i uzasadniają wybór rozwiązania.

Przyjęty przeze mnie układ treści ma charakter modułowy i spiralny. Proponuję realizację w każdej klasie (IV, V, VI i VII) treści z modułów: 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 12. Dzięki temu uczniowie w każdym roku edukacji plastycznej malują, rysują, wykonują prace graficzne i rzeźbiarskie, projektują obiekty i struktury użytkowe, analizują dzieła architektury, podejmują działania charakterystyczne dla sztuki współczesnej oraz rozwiązują zadania i problemy. Dobór treści z poszczególnych modułów powinien mieć w miarę możliwości charakter spiralny. Najpierw odwołujemy się do zagadnień podstawowych (np. w przypadku barwy: najpierw do barw podstawowych i pochodnych oraz koła barw, a następnie do kontrastu barwnego). Przede wszystkim jednak dostosowujemy treści do możliwości i zainteresowań naszych uczniów. Zagadnienia z pozostałych modułów (5 – fotografowanie i obróbka fotograficzna, 6 – projektowanie i wykonywanie elementów scenografii, 10 – podejmowanie działań o charakterze interdyscyplinarnym, 11 – udział w pracach grupy realizującej projekt) należy dobrać dla poszczególnych klas na podstawie możliwości i potrzeb uczniów, szkoły oraz lokalnego środowiska. Ważne, aby w całym cyklu kształcenia podjąć treści ze wszystkich modułów.

Warto przed rozpoczęciem realizacji programu w klasie IV wstępnie zaplanować ogólny podział treści z poszczególnych modułów na cztery lata, przyjmując, że będzie on ulegał modyfikacjom. Wprowadzane zmiany będą wynikały m.in. z rozpoznania, jakie postawy, umiejętności i wiedzę prezentują uczniowie rozpoczynający edukację przedmiotową, jakie są i jak się zmieniają ich zainteresowania i potrzeby, jak przebiega realizacja programu.

IV. WARUNKI I SPOSOBY REALIZACJI PROGRAMU

A. Warunki realizacji zajęć

Optymalnym rozwiązaniem jest prowadzenie zajęć w pracowni plastycznej wyposażonej m.in. w:

- łatwe do zabezpieczania i zmywania pojedyncze stoliki ustawione w wyspy, łatwe do przestawienia np. w podkowę, pod ściany,
- różnorodne materiały i narzędzia plastyczne umożliwiające pracę w różnych technikach oraz miejsce do ich przechowywania,
- miejsca eksponowania prac uczniów,
- miejsce gromadzenia prac uczniów,
- biblioteczkę z albumami i reprodukcjami dzieł sztuki,
- sprzęt komputerowy z dostępem do Internetu i programami graficznymi,
- sprzęt audiowizualny i możliwość zaciemniania sali,
- aparat fotograficzny – wykorzystywany także do dokumentowania uczniowskich działań i ich efektów,
- dostęp do bieżącej wody.

Zdaję sobie sprawę, że nie w każdej szkole będzie możliwe takie rozwiązanie. Proponuję więc alternatywne sposoby urządzenia i wyposażenia miejsca pracy uczniów, np.:

- prowadzenie zajęć plastycznych w jednej sali, w której będzie zgromadzona część materiałów i narzędzi,
- umocowanie na ścianie wykładziny podłogowej albo ramy ze sznurkami do eksponowania prac uczniów,
- rezygnacja z zakupu przez każdego ucznia podręcznika i przekazanie środków na fundusz plastyczny,
- sukcesywne dokonywanie zakupów z tego funduszu, np.: po jednym komplecie podręczników dla każdej klasy (IV–VII), z których będą korzystały na zajęciach wszystkie oddziały w kolejnych latach; narzędzi, np. kilku kompletów kredek (pastele, woskowe), pędzli, patyków do rysowania – wykorzystywanych podobnie jak podręczniki; zestawów materiałów, np. farb w tubach używanych na paletach (np. wielokrotnie wykorzystywanych tackach czy talerzykach plastikowych papierowych lub wymytych tackach styropianowych po owocach i jarzynach), atramentu, tuszy, modeliny, gliny,
- gromadzenie przynoszonych przez uczniów materiałów i narzędzi, np. gazet (używanych do zabezpieczenia stolików, a także jako tła prac plastycznych i materiału do wykonywania form przestrzennych), resztek tkanin, materiałów pasmanteryjnych, gwoździ, nieużywanych już kredek, farb,

- wykorzystywanie telefonów komórkowych do dokumentowania działań uczniów i ich prac oraz gromadzenie tej dokumentacji.

Ważne, aby zagwarantować odpowiednie miejsce i warunki pracy uczniom ze SPE.

Proponuję, aby zajęcia i działania plastyczne odbywały się nie tylko w sali lekcyjnej (pracowni plastycznej), ale także w innych miejscach, m.in.:

- w różnych pomieszczeniach szkoły, np. w sali gimnastycznej, na korytarzu, gdzie uczniowie mogą wykonywać prace o dużych formach, np. na papierze pakowym, płótnie rozpiętym na drabinkach; w szatni lub stołówce, których ściany mogą zostać ozdobione przez uczniów np. malowidłami, płaskorzeźbami;
- w plenerze – w pobliżu szkoły lub podczas wycieczek czy wyjazdów na zielone szkoły, gdzie prace plastyczne mogą być inspirowane otoczeniem przyrodniczym lub kulturowym; gdzie można wykorzystywać do działań twórczych dostępne na miejscu materiały i narzędzia (wykonywanie płaskorzeźb z piasku lub ziemi, rysowanie przez pozostawianie śladów na śniegu, wykonywanie kompozycji z materiałów przyrodniczych), gdzie można zorganizować dla uczniów grę miejską połączoną ze zdobywaniem wiedzy na temat miejscowego dziedzictwa kulturowego http://www.ceo.org.pl/gry_miejskie, <http://gramiejska.pl/>,
- w muzeach, galeriach, pracowniach artystów, na wystawach itd., gdzie powinniśmy stworzyć warunki do aktywnego kontaktu z dziełem lub dziełami sztuki, np. poprzez postawienie przed uczniami zadania lub problemu do rozwiązania indywidualnie lub w grupie bądź przygotowanie gry muzealnej.

Realizowanie działań twórczych podczas wycieczek i wyjazdów na zielone szkoły pozwoli na przeznaczanie na nie więcej czasu niż podczas tradycyjnych lekcji. Dzięki temu będziemy mogli sięgać po takie tematy, które uczniowie będą podejmować bez presji czasu oraz z wykorzystaniem technik trudnych lub niemożliwych do realizacji w sali lekcyjnej. Równocześnie będziemy mogli rozszerzyć wachlarz stosowanych metod pracy.

B. Sposoby realizacji zajęć i wykorzystywania ich efektów

- Zajęcia warto rozpocząć inspirującym akcentem, np. ekspozycją intrygującego przedmiotu (przykłady znajdują się w scenariuszach lekcji), rozdaniem nietypowych materiałów, postawieniem pytania otwartego, odtworzeniem fragmentu utworu muzycznego, odczytaniem tekstu, prezentacją materiału wizualnego. Pomoże to wywołać zaciekawienie uczniów, skupić ich uwagę na tematyce zajęć, zainspirować do działania.
- Powinniśmy pozostawić uczniom całkowitą swobodę działania, ewentualnie zachęcając do podjęcia aktywności tych, którzy mają z tym kłopot. Zdarza się, przede wszystkim w czwartej klasie, że dzieci zadają pytania typu: „Jak mam ułożyć kartkę? Czy mogę w taki sposób? Czy tak jest dobrze?” (wynikające m.in.

z ich doświadczeń z prowadzonej dyrektywnie edukacji wczesnoszkolnej). W takiej sytuacji warto w rozmowie z uczniem wyjaśnić, skąd takie pytania i wątpliwości, oraz zapytać, jak on uważa. Następnie wspólnie ustalić, że to do ucznia – jako autora – należy wybór sposobu i formy działania najlepiej pasujących do jego pomysłu. I każdy z nich będzie przez nas akceptowany.

- Po zakończeniu pracy wspólnie omawiamy jej efekty, a także przebieg, wysłuchując każdego, kto chce przedstawić swoje stanowisko i zwracając uwagę na poszanowanie każdej opinii. Możemy zadawać uczniom pytania, np.: „Która praca waszym zdaniem jest najbardziej zaskakująca? Dlaczego? Które rozwiązanie jest najbardziej pomysłowe? Dlaczego? Który pomysł jest według was najciekawszy? Dlaczego? Czego nowego dowiedzieliście się, odkryliście podczas pracy? Do czego może się to przydać? Gdzie i kiedy można to wykorzystać?”
- Ważne jest gromadzenie uczniowskich wytworów – pozwoli to na śledzenie, przez nas i przez samych uczniów, zmian w ich umiejętnościach, kreatywności. Sięganie do wcześniejszych prac może okazać się przydatne przy rozmowach o dziełach artystów oraz na temat zagadnień związanych z teorią i historią sztuki. Także wystawianie ocen semestralnych i końcowych powinno być połączone z przeglądem dokonań każdego z uczniów. Wytwory mogą być zbierane w indywidualnych portfolio w formie teczki lub w e-portfolio zawierającym dokumentację fotograficzną uczniowskich działań i ich efektów.
- Uczniowskie prace i działania plastyczne mogą i powinny być wykorzystywane w różnych miejscach i sytuacjach. We wnętrzach szkolnych mogą stanowić element dekoracji. Do szkolnych spektakli to uczniowie powinni projektować scenografię i wykonywać jej elementy. Do wychowawczej pracy z klasą lub społecznością szkolną można wprowadzić przygotowywane przez uczniów happeningi odbywające się także w otoczeniu szkoły. Na stronie internetowej szkoły można prezentować prace uczniów, na przykład w galerii stanowiącej osobną zakładkę, a także wykorzystywać np. zaprojektowane przez uczniów elementy graficzne. W kontaktach z innymi osobami i instytucjami warto sięgnąć po wykonane przez dzieci tradycyjne kartki albo mniej konwencjonalne formy przestrzenne z życzeniami lub podziękowaniami. Uczniowskie prace mogą także stanowić upominki dla gości z innych szkół i przedszkoli, mieszkańców instytucji opiekuńczych, przedstawicieli samorządów lokalnych itp. Można też sprzedawać je podczas kiermaszów organizowanych w szkole z okazji świąt, dni szkoły lub innych okazji. Każde z tych działań przyniesie uczniom wiele satysfakcji, a przede wszystkim będzie ważne dla podnoszenia ich samooceny i poczucia własnej wartości.
- Warto wykorzystywać prace uczniowskie do budowania poczucia wspólnoty szkolnej. Sprzyjającym temu działaniem będzie przygotowywanie okazjonalnych dekoracji, na które złożą się wytwory wszystkich uczniów szkoły. Możemy np. upiąć szkolną choinkę składającą się z papierowych bombek wykonanych przez każdego

uczniów, wypełnić szkolny koszyczek papierowymi pisankami przygotowanymi przez wszystkich uczniów. Realizując corocznie ten sam temat (bombka choinkowa, pisanka, wiosenny kwiat itp.), sięgamy po różne techniki, dobierając po jednej dla każdego poziomu klas, z uwzględnieniem możliwości uczniów oraz naszego planu pracy (patrz scenariusz „Pisanki do szkolnego koszyka”). Dzięki temu realizujemy treści z różnych obszarów, mimo powtarzającego się tematu.

- Powtarzającym się corocznie tematem może być zadanie rozwijające kreatywne myślenie: „... zmienić/zmienić/zmienić...”. Zadaniem uczniów jest przedstawienie własnego, jak najbardziej zaskakującego pomysłu na zmianę określonego obiektu. Wykorzystujemy w każdej klasie (IV, V, VI i VII) inne rodzaje inspiracji i techniki plastyczne, m.in.
 - » uczniowie nakleją na kartkę obiekt (np. zasuszony liść, gałązkę żywotnika, płatek kwiatu, patyczek od lodów, wyciętą z kolorowego papieru figurę geometryczną lub kilka figur powstałych z porozcinania jednej, kawałek tasiemki naklejany w dowolny sposób itp.), a następnie rysują, malują lub wyklejają swój pomysł na jego zmianę,
 - » każdy obrysowuje na kartce obiekt (liść, klucz, rozłożone nożyczki, dłoń, stopę itp.) i dorysowuje lub domalowuje jego zmiany,
 - » inspiracją jest obiekt przeznaczony do wykonania pracy przestrzennej, np. rurka po papierze toaletowym, butelka po napoju, jednorazowy widelec, opakowanie z jajka-niespodzianki,
 - » sięgamy po pary obiektów w różnych konfiguracjach (np. dwa takie same, podobne albo różne obiekty do naklejenia na kartkę, obrys jednego przedmiotu i drugi do doklejenia, dwa przedmioty do pracy przestrzennej).

Wykorzystujemy takie przedmioty, o przyniesienie których możemy poprosić wszystkich uczniów, które mogą nam dostarczyć rodzice (np. odpady z produkcji, resztki skór), które możemy zebrać sami lub je zakupić. Na zakończenie eksponujemy wykonane prace i poszukujemy tych, które są najbardziej zaskakujące, najbardziej odbiegają od innych – są oryginalne. Następnie analizujemy prace pod kątem plastycznym – wykorzystanych środków wyrazu, zastosowanych technik itp. Temat i zakres rozmowy będzie uzależniony od prac uczniów, ale także od ich wiedzy na tematy związane z daną dziedziną sztuki. Warto odwoływać się do tej już posiadanej, a następnie poszerzać ją. Przedmiotem rozmowy mogą być zagadnienia związane z barwami, rodzajem kompozycji, środkami wyrazu, sposobami uzyskania wrażenia przestrzeni, fakturą, gatunkami w malarstwie, rysunku, rzeźbie itp. Możemy także zapytać, komu w pracy zawodowej przydatna jest umiejętność wymyślenia nowych zastosowań już istniejących rzeczy.

C. Korelacja międzyprzedmiotowa

Zagadnienia z obszaru sztuk plastycznych znajdują się także w podstawach programowych innych przedmiotów. Jest to bardzo ważne dla budowania przez uczniów całościowego obrazu świata i wiedzy o nim – pomimo nauczania przedmiotowego.

Dlatego powinniśmy, a nawet powiedziałabym musimy, realizować program plastyki w korelacji z innymi przedmiotami, a co za tym idzie, we współpracy i współdziałaniu z innymi nauczycielami. Efektem tego będzie także nabywanie i doskonalenie przez uczniów umiejętności przydatnych w różnych obszarach, rozwijanie kompetencji kluczowych oraz kształtowanie postaw przyczyniających się do rozwoju pełnej osobowości uczniów.

Podstawa programowa **języka polskiego** wskazuje m.in. następujące treści nauczania – wymagania szczegółowe:

„Uczeń:

- charakteryzuje komiks jako tekst kultury,
- dokonuje odczytania tekstów poprzez przekład intersemiotyczny (np. rysunek, spektakl teatralny),
- interpretuje dzieła sztuki (obraz, grafika, rzeźba, fotografia),
- uczestniczy w projektach edukacyjnych (np. tworzy różnorodne prezentacje, projekty wystaw, realizuje krótkie filmy z wykorzystaniem technologii multimedialnych)”.

Natomiast podstawa programowa **języka obcego nowożytnego**:

„Uczeń posługuje się podstawowym zasobem środków językowych (leksykalnych, gramatycznych, ortograficznych oraz fonetycznych), umożliwiającym realizację pozostałych wymagań ogólnych w zakresie następujących tematów:

- kultura (np. dziedziny kultury, twórcy i ich dzieła, uczestnictwo w kulturze, tradycje i zwyczaje, media).

Uczeń posiada:

- świadomość związku między kulturą własną i obcą oraz wrażliwość międzykulturową”.

Współpraca z nauczycielem **muzyki** może dotyczyć m.in. uczniowskich działań:

„Uczeń:

- przedstawia słuchaną muzykę za pomocą środków pozamuzycznych (łączy muzykę z innymi obszarami wiedzy):
 - a) odzwierciedla graficznie cechy muzyki i strukturę form muzycznych,
 - b) rysuje, maluje oraz układa teksty do muzyki”.

Wiele zagadnień z zakresu historii sztuki wpisanych jest w podstawę programową

historii:

„Uczeń:

- charakteryzuje najważniejsze osiągnięcia kultury materialnej i duchowej świata starożytnego w różnych dziedzinach: architekturze, sztuce,
- lokalizuje w czasie i przestrzeni cesarstwo bizantyjskie i rozpoznaje osiągnięcia kultury bizantyjskiej (architektura, sztuka),
- rozpoznaje zabytki kultury średniowiecza, wskazuje różnice między stylem romańskim a stylem gotyckim,
- rozpoznaje charakterystyczne cechy renesansu europejskiego; charakteryzuje największe osiągnięcia Leonarda da Vinci, Michała Anioła, Rafaela Santi,
- rozpoznaje obiekty sztuki renesansowej na ziemiach polskich,
- rozpoznaje charakterystyczne cechy kultury baroku, odwołując się do przykładów architektury i sztuki we własnym regionie,
- opisuje idee Oświecenia, podaje przykłady ich zastosowania w architekturze i sztuce,
- rozpoznaje charakterystyczne cechy polskiego oświecenia i charakteryzuje przykłady sztuki okresu klasycyzmu z uwzględnieniem własnego regionu".

W obszarze wykorzystywania TIK w sztukach plastycznych warto nawiązać współpracę z nauczycielem **informatyki**, który w swojej pracy z uczniami realizuje zapisy podstawy programowej:

„Uczeń:

- przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji multimedialnej) na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami:
 - » tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem,
 - » tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty,
 - » tworzenia krótkich prezentacji multimedialnych łączących tekst z grafiką, korzysta przy tym z gotowych szablonów lub projektuje według własnych pomysłów,
- korzystając z aplikacji komputerowych, przygotowuje dokumenty i prezentacje, także w chmurze, na użytek rozwiązywanych problemów i własnych prac z różnych dziedzin (przedmiotów), dostosowuje format i wygląd opracowań do ich treści i przeznaczenia, wykazując się przy tym umiejętnościami:
 - » tworzenia estetycznych kompozycji graficznych: tworzy kolaże, wykonuje zdjęcia i poddaje je obróbce zgodnie z przeznaczeniem, nagrywa krótkie filmy oraz poddaje je podstawowej obróbce cyfrowej,
 - » tworzenia prezentacji multimedialnej, wykorzystując tekst, grafikę, animację, dźwięk i film, stosuje hiperłącza,
 - » tworzenia prostej strony internetowej zawierającej; tekst, grafikę, hiperłącza".

Możemy też odwoływać się do wspólnych obszarów z innymi przedmiotami, np. z **matematyką** (wielokąty, koła i okręgi oraz ich różne układy, bryły, płaszczyzna, przestrzeń, różne typy symetrii).

Współpracę z innymi nauczycielami możemy organizować w różny sposób, m.in.:

- uzgadniając termin, zakres realizacji i korelację danej tematyki w ramach obu przedmiotów, np.
 - » uczniowie na lekcji plastyki rysują komiks, w ramach podsumowania, rozmawiając o cechach rysunku komiksowego, natomiast na języku polskim, wykorzystując komiksy własne i inne, omawiają komiks jako tekst kultury,
 - » inspiracją do działań plastycznych uczniów jest utwór literacki albo muzyczny, a powstałe prace wykorzystywane są na lekcji muzyki albo języka polskiego jako przykład intersemiotyczny, który pomaga uczniom lepiej zrozumieć i zinterpretować dany utwór, także poprzez wyrażenie związanych z nim uczuć,
- realizując wspólnie z innym nauczycielem trwające 90 minut zajęcia (dzięki połączeniu dwóch kolejnych jednostek lekcyjnych – wynikającemu z podziału godzin albo dzięki zamianom z innymi nauczycielami), podczas których uczniowie np.
 - » pracując przy stolikach zadaniowych, przygotowanych przez nauczycieli historii i plastyki, poznają i analizują dzieła sztuki danej epoki, wybranych artystów w kontekście historii sztuki i historii powszechnej,
 - » wyszukują programy graficzne (albo losują ich nazwy przygotowane przez nauczycieli plastyki i informatyki) i w grupach przygotowują ich reklamę (każda grupa inny program), a na zakończenie zajęć następuje prezentacja reklam połączona z wyborem najciekawszej, najoryginalniejszej, najlepiej opracowanej plastycznie, najpełniej pokazującej program itp.,
- uruchamiając projekt obejmujący swoim zakresem dwa albo więcej przedmiotów, np.
 - » nakręcenie filmu, do którego jedna grupa uczniów w konsultacji z nauczycielem języka polskiego pisze scenariusz, inna grupa projektuje i wykonuje scenografię, kostiumy lub oświetlenia w konsultacji z nauczycielem plastyki, kolejna grupa nagrywa muzykę w konsultacji z nauczycielem muzyki, a następna kręci materiał i dokonuje jego obróbki i montażu w konsultacji z nauczycielem informatyki – jeżeli tematyka filmu będzie związana z jeszcze innym przedmiotem (np. biologią, geografią, matematyką), jego nauczyciel także może włączyć się w konsultowanie pracy uczniów, a po zakończeniu prac projektowych podsumować go z uczniami, w kontekście swojego przedmiotu (podobnie jak pozostali nauczyciele),
 - » przygotowanie spektaklu teatralnego, przebiegające podobnie do nakręcenia filmu, z dodatkowymi elementami – zaprojektowanie i wykonanie plakatu oraz zaproszeń, korzystając z konsultacji z nauczycielami języka polskiego i plastyki.

D. Wykorzystanie TIK

Nasi uczniowie to „cyfrowi tubylcy”, warto więc wykorzystać ich wprawę w korzystaniu z technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) – zarówno w działaniach plastycznych i zdobywaniu wiedzy związanej z zagadnieniami sztuki, jak i w naszych kontaktach z uczniami. My sami też możemy wykorzystywać TIK, przygotowując zajęcia.

Jednym z pierwszych skojarzeń dotyczących wykorzystywania TIK na zajęciach plastycznych jest praca uczniów z użyciem **graficznych aplikacji komputerowych**. Zapoznanie uczniów z różnorodnymi programami nie musi być tylko naszym zadaniem. Możemy poprosić o współpracę nauczyciela informatyki, ale przede wszystkim powinniśmy wykorzystać doświadczenia uczniów w tym zakresie. To świetna okazja do tutoringów rówieśniczego – współpracy uczniów ze sobą, podczas której uczeń znający dany program zapoznaje z nim innych. My powinniśmy inspirować uczniów do poznawania poprzez eksperymentowanie, możliwości, jakie dają poszczególne programy i do wykorzystywania ich w działaniach plastycznych. Rozmowy po zakończeniu pracy powinny dotyczyć zarówno efektów, jak i procesu ich powstawania. To kolejna okazja do poznawania i stosowania przez uczniów pojęć związanych z plastyką, bo podczas pracy i w pracach wykonanych z wykorzystaniem komputera też ważne są zastosowane środki wyrazu, kompozycja, gama barwna, perspektywa. Oprócz aplikacji graficznych, warto sięgnąć także po te do tworzenia filmów, które uczniowie mogą wzbogacić o dodatkowe efekty na lekcjach muzyki lub informatyki.

Wykonane na komputerze lub tablecie prace powinny znaleźć się w uczniowskich e-portfolio, w których gromadzone są także efekty ich aktywności twórczej oraz dokumentacja działań twórczych – tych szkolnych i wszystkich innych, które dzieci podejmują, realizując swoje pasje i zainteresowania, np. na zajęciach pozalekcyjnych, w domu, samodzielnie i z innymi.

Pozwoli to zarówno nam, jak i samym uczniom na śledzenie postępów i obserwowanie rozwoju podczas przeglądania prac. Możemy także odwoływać się do dziecięcych wytworów podczas omawiania treści dotyczących teorii sztuki i zestawiania ich z dziełami artystów. Poza tym do e-portfolio możemy odwoływać się podczas wystawiania ocen semestralnych i końcoworocznych.

Kolejna możliwość wykorzystania TIK w edukacji plastycznej to **wirtualne zwiedzanie** muzeów (np. wybranych ze strony <http://www.wiw.pl/sztuka/muzea/>), galerii, miast lub obiektów albo prezentowanie dzieł sztuki (np. <https://artsandculture.google.com>). Ważne, aby miały one swoją myśl przewodnią, były ukierunkowane na wybrane zagadnienie. Aby zgodnie z założeniami programu uczniowie aktywnie poznawali dzieła sztuki – także te oglądane na ekranie monitora lub na tablicy interaktywnej. Możemy postawić uczniom zadanie do indywidualnego lub grupowego rozwiązania, zastosować metodę przekładu intersemiotycznego (ułożenie wiersza, muzyki, tańca lub odegranie pantomimy do dzieła plastycznego). Podobnie prezentowanie filmów o sztuce (np. <https://ninateka.pl/filmy/sztuka>) powinno wiązać się z aktywizującym uczniów pytaniem, zadaniem, problemem, którego postawienie

przed rozpoczęciem filmu lub podczas stop-klatki skupi ich uwagę w trakcie oglądania, pomoże analizować określone zagadnienie, odnieść się do nowego materiału, określać odczucia, formułować własne oceny, opinie itp. Oprócz korzystania z gotowych materiałów możemy sami przygotować prezentację dotyczącą np. dzieła sztuki, twórcy, nurtu w sztuce, technik plastycznych – oczywiście prowadzoną tak, aby aktywizować uczniów.

Istotne, aby każde z tych zajęć zakończyć wspólnym podsumowaniem ukierunkowanym przez nauczyciela (np. pytaniami) lub przez uczniów, dzielących się swoimi odczuciami, refleksjami, zaskoczeniami, odkryciami. Innym sposobem zamknięcia tematu może być przeprowadzenie quizu opracowanego przez nas np. z wykorzystaniem aplikacji Kahoot! (<https://kahoot.com/>). Możemy także skorzystać z gotowych aplikacji zamieszczonych w zakładce „Plastyka” na stronie LearningApps.org (<https://learningapps.org/>) albo przygotować własne.

Zadaniem postawionym uczniom może być też gromadzenie (indywidualnie albo w grupach) materiału ilustracyjnego, informacji, aktywnych linków na założonym **fanpage’u** zabytku, galerii itp. można także założyć w **chmurze** folder, np. twórcy. Podsumowaniem będzie przygotowanie prezentacji, plakatu, infografiki na temat obiektu, artysty, kierunku w sztuce. Możemy też zachęcać uczniów do śledzenia na **Facebooku** lub **Instagramie** kont instytucji kulturalnych, artystów i stwarzać okazje do wykorzystywania zdobytych informacji, np. podczas lekcji odwróconej.

TIK możemy też wykorzystać w **komunikowaniu się i współpracy z uczniami**, np. za pośrednictwem platformy Edmodo (<https://go.edmodo.com/>).

Także w pracy z uczniami ze SPE wspiera nas TIK. Aplikacja graficzna może być wyborem dla uczniów, którzy mają problemy z wykorzystywaniem innych technik plastycznych. Na stronie Muzeum Narodowego w Warszawie znajdują się filmy i słownik z tłumaczeniem na język migowy oraz audiodeskrypcjami (<http://www.mnw.art.pl/edukacja/muzeum-dostepne/>).

Warto samemu odkrywać i wykorzystywać różnorodne narzędzia TIK, może to być ciekawa przygoda dla nas i dla naszych uczniów (przykłady można znaleźć na stronach: <https://www.edukator.pl/tik-edukator,9432.html> i <https://erasmusplus.org.pl/bez-kategorii/edukacja-z-informatyka/> w zakładce „Tablica interaktywna”).

V. FORMY I METODY PRACY

Podczas zajęć plastycznych oraz innych związanych z nimi działań uczniowie mogą pracować indywidualnie, w mniejszych i większych grupach lub całym zespołem klasowym. Ważne, abyśmy właściwie dobrali formę pracy do zadania i, jeżeli to możliwe, pozostawili uczniom swobodę wyboru – czy chcą realizować zadanie samodzielnie, w parze, czy w większej grupie.

Podczas **indywidualnej pracy** twórczej uczniowie najczęściej realizują ten sam temat, ale dla zapewnienia im warunków do swobodnej wypowiedzi artystycznej powinni móc go zmodyfikować lub zmienić, wybrać inną niż proponowaną technikę itp. Jest to szczególnie ważne w przypadku uczniów ze SPE. Pozostawienie im możliwości modyfikacji tematu i techniki pracy pozwoli im jeszcze pełniej zaangażować się w działania twórcze. W szczególnych przypadkach sami możemy zasugerować uczniowi inne tematy i techniki, uwzględniając jego konkretne potrzeby i możliwości.

Jeżeli efekty indywidualnej pracy uczniów – pomimo tego samego tematu – będą bardzo zróżnicowane, będzie to świadczyło, że stworzyliśmy atmosferę akceptacji dla indywidualnej ekspresji każdego ucznia – osiągamy więc cel programu. Indywidualna praca uczniów może odbywać się także w formie zróżnicowanej. Uczniowie realizują różne zadania, a ich efekty np. mogą składać się na wspólne dzieło.

Po **pracę w parach** warto sięgać m.in. przy rozwiązywaniu zadań i problemów (zarówno praktycznych, jak i teoretycznych; związanych z teorią i historią sztuki). Daje to uczniom możliwość dyskusowania, wzajemnego inspirowania się, dzielenia się wiedzą i umiejętnościami, czyli uczenia się od siebie nawzajem. Przy doborze w pary warto zwrócić uwagę na mocne strony uczniów ze SPE.

Praca w grupach najlepiej sprawdzi się przy realizacji projektów, rozwiązywaniu problemów i zadań oraz wykonywaniu prac plastycznych i interdyscyplinarnych, wymagających współpracy wielu osób. Przy doborze grup warto zwrócić uwagę na mocne strony uczniów ze SPE.

Natomiast przy realizacji dużych przedsięwzięć plastycznych i interdyscyplinarnych, najodpowiedniejsza będzie **praca całym zespołem klasowym**, zgodnie ze wspólnie ustalonym podziałem zadań. Ustalając go, warto zwrócić uwagę na mocne strony uczniów ze SPE.

Dla osiągnięcia celów programu i realizacji jego założeń powinniśmy sięgać po różnorodne metody, głównie oparte na aktywności uczniów.

Podstawową metodą pracy są działania twórcze uczniów – **swobodna ekspresja artystyczna** – malowanie i rysowanie, wykonywanie prac graficznych i rzeźbiarskich, projektowanie i modelowanie, fotografowanie. Uczniowie powinni poznać różnorodne techniki plastyczne, stosować różne narzędzia i materiały – zarówno konwencjonalne, jak i niekonwencjonalne. Naszym zadaniem jest także tworzenie warunków i zachęcanie

uczniów, także tych ze SPE, do eksperymentowania z wykorzystaniem tych materiałów i narzędzi, do wymyślania własnych technik – to także pole do rozwijania kreatywności. Działania te powinniśmy organizować w pracowni plastycznej albo sali lekcyjnej oraz w innych pomieszczeniach szkoły, również wychodząc z uczniami w plener, na zajęcia w salach muzealnych lub wystawowych. Jeżeli dzieci będą z własnej inicjatywy lub zachęcane przez nas (tylko zachęcamy, nie zadajemy prac domowych po lekcji) podejmować działania twórcze lub eksperymentować w domu, może to być ważny sygnał świadczący np. o ich otwartości, zainteresowaniu, odwadze twórczej.

Działaniom praktycznym powinny towarzyszyć **rozmowy i dyskusje** dotyczące uczniowskich wytworów i pracy nad nimi oraz wybranych dzieł artystów o zbliżonej tematyce, środkach wyrazu itp. – w zależności od zagadnień z teorii lub historii sztuki, które chcielibyśmy omówić z uczniami.

Dzieła wykonane przez uczniów i inne obiekty mogą zostać wyeksponowane na **wystawach**, których **zaprojektowanie i przygotowywanie** będzie zadaniem uczniów. Obmyślenie koncepcji wystawy, dokonanie wyboru eksponatów oraz zaprojektowanie sposobu ich prezentacji będą okazją do posługiwania się językiem sztuki, a także praktycznego poznania pracy kuratora sztuki.

Aktywność uczniów powinna też pojawiać się podczas **wizyt w muzeach, na wystawach i zwiedzania zabytków**, także wirtualnego. Mogą oni np. podejmować działania twórcze inspirowane eksponatami; rozwiązywać zadania lub problemy odnoszące się do pojedynczego dzieła, grupy dzieł lub całej ekspozycji; wyrażać swoje odczucia, refleksje itp.

Jeżeli tylko jest taka możliwość, uczniowie powinni **przeprowadzać wywiady z twórcami** i innymi osobami związanymi ze światem sztuki, np. konserwatorami dzieł sztuki, kustoszami wystaw, historykami sztuki. Ważne, aby sami przygotowali taki wywiad, określając, co już wiedzą, a czego chcieliby się dowiedzieć i jakie w tym celu zadać pytania. Po przeprowadzeniu rozmowy powinniśmy ją razem z uczniami podsumować, np. pytając ich, co ich najbardziej zainteresowało, zaskoczyło, czy coś im się przyda w szkole lub w przyszłości.

Przygotowywanie prezentacji na tematy związane ze sztuką, których opracowanie wymaga wyszukiwania w różnych źródłach (w tym w Internecie) informacji oraz dokonania ich wyboru, jest okazją do samodzielnego zdobywania wiedzy przez uczniów. Równocześnie, pracując nad sposobem jej zaprezentowania, rozwijają umiejętność projektowania formy plastycznej, co też powinno być brane pod uwagę podczas oceny uczniowskiej pracy.

Podobnie jest w przypadku przygotowywania przez uczniów **portfolio**, rozumianego jako zebranie materiałów na określony temat (np. wybranego artysty, kierunku lub stylu w sztuce) oraz ich prezentacja w wybranej formie.

Podczas pracy **metodą projektu** uczniowie w zespołach poznają i prezentują wybrane zagadnienie. Dzięki temu samodzielnie zdobywają wiedzę i rozwijają umiejętności związane z plastyką, a także umiejętności społeczne oraz organizacji

własnych działań. Istotnym wyróżnikiem metody projektu jest to, że to sami uczniowie formułują jego temat, stawiają interesujące ich pytania, określają metody poszukiwania na nie odpowiedzi oraz sposoby ich prezentacji i oceny. Podczas realizacji projektu rola nauczyciela ogranicza się do jego zainicjowania poprzez określenie ogólnej tematyki, wynikającej np. z programu, bieżących wydarzeń (a najlepiej z zainteresowania uczniów), a następnie do czuwania nad jego przebiegiem poprzez konsultacje, które zostały zaplanowane wspólnie z zespołami. Podczas zajęć, które rozpoczynają projekt, zespoły projektowe ustalają i zapisują, np. w formie karty projektu, kontraktu, mapy, plakatu:

- tytuł lub temat projektu,
- cel projektu lub pytania, na które będą poszukiwali odpowiedzi,
- termin realizacji,
- sposoby realizacji – metody, techniki, środki,
- podział zadań w grupie,
- harmonogram prac – w tym konsultacji z nauczycielem,
- sposoby prezentacji efektów realizacji projektu,
- zasady oceny.

Podczas dobierania (się) uczestników poszczególnych grup oraz dokonywania podziału prac w grupach warto zwrócić uwagę na mocne strony uczniów ze SPE.

Dla rozwijania kreatywności uczniów powinniśmy jak najczęściej stawiać pytania otwarte, czyli takie, na które jest wiele poprawnych odpowiedzi. Warto nimi rozpoczynać zajęcia, uruchamiając uczniowską wyobraźnię, wzbudzając ich zainteresowanie zagadnieniem. Pytania takie uruchamiają **giełdę pomysłów**, kiedy poszukujemy tylko różnorodnych pomysłów (np. różnych nazw jednej barwy), albo **burzę mózgow**, kiedy poszukujemy wielu twórczych pomysłów, poddajemy je ocenie i wybieramy jeden do wykorzystania (np. w początkowej fazie pracy metodą projektu, podczas wymyślania dla niego ciekawego tytułu).

Poruszając zagadnienia związane z teorią i historią sztuki, możemy sięgnąć po **mapy pojęciowe (mentalne)**, służące graficznej prezentacji informacji, ich hierarchii oraz wzajemnych powiązań z wykorzystaniem haseł, zdjęć, rysunków, symboli.

Międzyprzedmiotowym przedsięwzięciem może być przeprowadzenie **gry miejskiej**, podczas której uczniowie (jednej lub kilku klas albo jednej lub kilku szkół) w grupach przemierzają swoją miejscowość (albo jej fragment). Trasa przebiega przez wyznaczone punkty, w których uczestnicy rozwiązują zadania i otrzymują za nie punkty. Zadania te mogą tematycznie dotyczyć np. zabytków, obiektów architektury, ludzi i przestrzeni związanych z kulturą i sztuką, miejsc interesujących wizualnie, wartych utrwalenia (więcej np. w broszurze „Rozegraj okolicę” na stronie <https://mlodyobywatel.ceo.org.pl/> publikacje).

Wyznaczając trasę, formułując zadania, należy wziąć pod uwagę możliwości uczniów ze SPE (np. poruszających się na wózku).

Nie zawsze 45 minut nie zawsze jest czasem wystarczającym na przygotowanie i zrealizowanie wszystkich działań i zagadnień. Możemy wtedy wykorzystywać **lekcje odwrócone** (Janicki B. 2016). Prosimy uczniów o wcześniejsze zapoznanie ze wskazanym materiałem – np. przygotowanym przez nas lub dostępnym za pośrednictwem Internetu albo przygotowanie elementów do pracy twórczej. Natomiast na zajęciach uczniowie porządkują i rozszerzają zdobytą wiedzę, pracują nad nią, zdobywając lub doskonaląc umiejętności, albo wykonują indywidualnie lub w grupach prace plastyczne z wykorzystaniem gotowych składowych.

Przedstawione przykłady przydatnych metod pracy każdy z nas może i powinien uzupełniać o nowe, dostosowane do stylu własnej pracy, potrzeb i możliwości uczniów, także tych ze SPE, oraz możliwości szkoły. Ważne, aby były to metody oparte przede wszystkim na aktywności uczniów, podczas której uczniowie samodzielnie myślą, tworzą, uczą się przez doświadczanie i przeżywanie – rozwijając umiejętności i konstruując swoją wiedzę, planują i organizują własną pracę, dyskutują i dokonują samooceny swoich działań.

Wielość form i metod pracy opartych na działaniach i współdziałaniu uczniów sprzyja formowaniu ich aktywnych postaw oraz nabywaniu różnorodnych kompetencji, w tym miękkich – bardzo ważnych w rozwoju i życiu osobistym, dalszej edukacji lub na rynku pracy (np. kreatywność, odwaga działania, samodzielność, współpraca w zespole).

VI. ZASADY OCENIANIA PRACY UCZNIÓW NA ZAJĘCIACH PLASTYKI

Przypomnijmy cel główny programu: tworzenie warunków dla wszystkich uczniów do swobodnej ekspresji plastycznej, aktywnego kontaktu z dziełami sztuki oraz innych działań, które stają się podstawą do rozwijania wrażliwości, wyobraźni i postawy twórczej oraz gotowości do podejmowania działań twórczych, nabywania umiejętności związanych z działaniami plastycznymi oraz budowania swojej wiedzy z zakresu sztuk plastycznych.

Co więc miałyby podlegać ocenie w szkolnej skali od niedostatecznej do celującej – uczniowska swoboda ekspresji plastycznej? aktywność w kontaktach z dziełami sztuki? rozwój wrażliwości, wyobraźni, postawy twórczej? gotowość do podejmowania działań twórczych? umiejętności plastyczne? wiedza z zakresu sztuk plastycznych? Tylko do pomiaru tej ostatniej ewentualnie przystaje system szkolnych ocen, ale, jak podkreślono w opisie warunków i sposobów realizacji w podstawie programowej plastyki, „plastyka w szkole podstawowej nie powinna zamienić się w regularną historię sztuki”.

Dlatego też proponuję ocenianie opierające się na zaliczaniu wykonania pracy lub zadania. Jeżeli uczeń podjął próbę realizacji zadania plastycznego lub innego, aktywnie pracował podczas zajęć, otrzymuje zaliczenie. Abyśmy mieli możliwość zwrócenia uwagi na wyróżniające się rozwiązania – co stanowi element motywujący do pracy i pozwalający uczniom uczyć się od innych – do zaliczenia może zostać dodany plus. Natomiast możliwość dodania minusa pozwoli nam na zwrócenie uwagi na niedociągnięcia, niepożądane zachowania lub inne elementy.

System taki pokazuje uczniom, także tym ze SPE, że doceniane jest ich zaangażowanie, podejmowanie działań, co jest także jednym z elementów budowania poczucia bezpieczeństwa i poczucia własnej wartości.

Poniżej prezentuję przykładowe zasady oceniania na lekcjach plastyki, oparte na zaliczaniu aktywności uczniów:

- zaliczenia odnotowywane są w podziale na (np. w rubrykach): prace plastyczne (PP), prace dodatkowe (PD), historia i teoria sztuki (HTS) oraz konkursy (K),
- zaliczenie uzupełniane może być plusem lub minusem,
- plusy i minusy odnotowywane są za aktywność (A) i przygotowanie (P),
- dodatkowo w rubryce prace plastyczne (PP) mogą być odnotowywane X.

Zapisy odnotowywane są w odpowiednich rubrykach według następujących zasad: Z (zaliczenie) wpisywane jest w przypadku:

- przedstawienia pracy plastycznej wykonanej na lekcji (lub dokończonych w domu) samodzielnie, na poziomie swoich możliwości (PP),

- udziału w wykonaniu pracy grupowej spełniającej powyższe warunki (PP),
- przedstawienia pracy dodatkowej spełniającej powyższe warunki (PD),
- uzyskania w punktowanych zadaniach, quizach, grach itp. 30–69% punktów (HTS),
- przygotowania pracy na konkurs plastyczny (K).

Z+ (zaliczenie z plusem) w przypadku:

- przedstawienia pracy plastycznej wykonanej na lekcji (lub dokończonej w domu) samodzielnie, wyróżniającej się oryginalnością w ujęciu tematu lub rozwiązaniach formalnych i technicznych (PP),
- udziału w wykonaniu pracy grupowej spełniającej powyższe warunki (PP),
- przedstawienia pracy dodatkowej spełniającej powyższe warunki (PD),
- uzyskania w punktowanych zadaniach, quizach, grach itp. 70–100% punktów (HTS),
- zdobycia w konkursie plastycznym nagrody lub wyróżnienia (K),
- innej wyróżniającej aktywności, np. na fanpage'u, w chmurze.

Z- (zaliczenie z minusem) w przypadku:

- przedstawienia pracy plastycznej wykonanej na lekcji (lub dokończonej w domu) poniżej własnych możliwości lub naśladowującej cudzą pracę (PP),
- udziału w wykonaniu pracy grupowej spełniającej powyższe warunki (PP),
- uzyskania w punktowanych zadaniach, quizach, grach itp. 0–29% punktów (HTS).

X w przypadku nieoddania pracy plastycznej wykonywanej na lekcji lub zabranej do dokończenia do domu (PP),

+ (plus) w przypadku wykazania aktywności podczas zajęć (HTS),

– (minus) w przypadku niszczenia własnej lub cudzej pracy (A) oraz nieprzygotowania materiałów i narzędzi na zajęcia (P).

Ważne, aby w miarę możliwości, uzasadniać poszczególne wpisy i ewentualnie rozmawiać na ich temat z uczniami, aby np. coraz lepiej rozpoznawali prace i działania wyróżniające się oryginalnością, uczyli się szacunku dla pracy własnej i innych.

Na koniec semestru/roku, zgodnie z wymogami, zapisy „przekładane są” na oceny szkolne według przyjętych zasad:

- ocena celująca – przewaga zaliczeń z plusem w rubrykach PP, HTS i PD lub zaliczenia z plusem w rubryce K, plusy w rubryce A, nie więcej niż jeden X oraz minus w rubryce P, brak minusa w rubryce A,
- ocena bardzo dobra – przewaga zaliczeń lub równowaga zaliczeń z plusem i zaliczeń z minusem, nie więcej niż dwa X oraz minusy w rubryce P, brak minusa w rubryce A,
- ocena dobra – przewaga zaliczeń z minusami w rubrykach PP i HTS lub więcej niż trzy X oraz minusy w rubryce P, pojawienie się minusa w rubryce A,
- ocena dostateczna – przewaga X w rubryce PP lub pojawienie się minusów w rubryce A.

Podczas wystawiania ocen semestralnych albo rocznych warto sięgnąć nie tylko do zapisów w dzienniku, ale także do uczniowskiego portfolio lub e-portfolio i jeżeli po jego analizie uznamy, że uczniowi należy się wyższa ocena, wystawiamy mu taką. Oceny należy w motywujący sposób uzasadnić, aby uczniowie poczuli się docenieni oraz wiedzieli, na co ewentualnie zwrócić uwagę, aby się rozwijać.

Przedstawiony powyżej system oceniania jest jednym z możliwych, wykorzystujących zasadę zaliczania aktywności uczniów. Każdy z nas po przeanalizowaniu tej propozycji może zmodyfikować ją, uwzględniając własne spojrzenie na ocenianie, specyfikę zespołu uczniowskiego, szkoły itp. Jeżeli z jakiegoś powodu musimy lub chcemy pozostać przy szkolnej skali ocen, proponuję przyjąć, że zaliczeniu odpowiadają oceny bardzo dobry i dobry, zaliczeniu z plusem oceny celujący i bardzo dobry, zaliczeniu z minusem oceny dobry i dostateczny. Ta propozycja wynika z mojego wieloletniego doświadczenia – nigdy nie odczuwałam potrzeby ani konieczności sięgania po oceny niedostateczny i dopuszczający. Jest ona też zgodna z celami i założeniami programu.

VII. EWALUACJA

Ewaluacja programu powinna pomóc nam w podjęciu decyzji czy nadal realizować program bez zmian, dokonać w nim modyfikacji, czy zrezygnować z niego. Ocenie, zgodnie z podejściem humanistycznym, powinny podlegać elementy programu wpływające na rozwój osobowości ucznia. Podsumowywać powinniśmy więc: wartość realizowanego programu, skuteczność działań dydaktycznych, efektywność wykorzystanych metod. Warto nadać ewaluacji charakter formatywny oraz sumatywny.

Ewaluacja formatywna będzie wpływała na dokonywanie zmian w trakcie realizacji programu, np. dotyczących doboru i doskonalenia metod pracy z uczniami, doboru i zakresu realizacji treści programowych odpowiednich do możliwości, potrzeb i zainteresowań uczniów, modyfikacji zasad oceniania itp.

Pierwszy etap ewaluacji formatywnej powinien być przeprowadzony po takim okresie od rozpoczęcia pracy z uczniami IV klasy, który pozwoli na rozpoznanie i określenie ich:

- swobody w podejmowaniu działań twórczych oraz zidentyfikowaniu ewentualnych barier,
- odwagi w realizacji własnych pomysłów (dotyczących treści i formy pracy), a nie zgadywaniu oczekiwań nauczyciela (przez zadawanie pytań, np. „czy kartka ma być poziomo czy pionowo? czy tak może być? czy tak jest dobrze?”),
- dotychczasowych umiejętności i wiedzy.

Następnie warto zastosować model *action research* – po wprowadzeniu modyfikacji wynikających z wcześniejszego etapu ewaluacji obserwujemy zmiany w zakresie realizacji celów programu.

Następne etapy ewaluacji wyznaczamy w zależności od podjętych i wprowadzanych w życie decyzji po pierwszym i każdym kolejnym etapie.

Podstawą ewaluacji jest prowadzenie obserwacji dotyczących:

- procesu twórczego dzieci,
- jego efektów,
- wypowiedzania się na ich temat oraz na inne tematy, związane ze sztuką.

Uwagę zwracamy m.in. na:

- gotowość uczniów do aktywności,
- śmiałość w podejmowaniu działań twórczych,
- sięganie po różne środki wyrazu, techniki (w tym własne), narzędzia i materiały,
- różnorodność rozwiązań w ramach jednego tematu w obrębie grupy oraz wielu tematów realizowanych przez danego ucznia,
- oryginalność rozwiązań w obrębie grupy,

- płynność, giętkość i oryginalność myślenia oraz elaborację,
- akceptację różnorodności w pracach uczniowskich i dziełach artystów,
- śmiałość w wypowiedaniu się na temat prac swoich, rówieśników i artystów oraz na inne tematy związane ze sztuką,
- bogactwo słownictwa związanego z tematyką sztuki,
- zasób wiedzy dotyczącej historii sztuki i jej wykorzystywanie w różnych sytuacjach,
- dokonywanie selekcji i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł, w tym zasobów Internetu,
- umiejętności związane ze współpracą z innymi.

Nasza ocena spostrzeżeń w tych obszarach będzie odpowiedzią, w jakim zakresie osiągamy cele programu, a następnie podstawą podjęcia decyzji o ewentualnej modyfikacji np. doboru zakresu treści kształcenia, metod i form pracy, sposobu realizacji programu lub zasad oceniania pracy uczniów.

Ewaluacja sumatywna będzie całościową oceną, wpływającą na decyzję o kontynuowaniu realizacji programu bez zmian, ze zmianami wprowadzanymi po ewaluacji formatywnej lub rezygnacji z niego.

VIII. PODSUMOWANIE

Program Pędzłem i myszką opracowałam, uwzględniając moje wieloletnie doświadczenia w pracy, w której najczęściej radości sprawiały mi sytuacje, kiedy byłam zaskakiwana przez uczniów. Fascynowały mnie ich różnorodne pomysły realizacji tematów prac plastycznych oraz dojrzałe wypowiedzi na ich temat. Zadziwiły rozwiązania postawionych zadań i problemów oraz sposoby dochodzenia do nich. Z satysfakcją odkrywałam, że tak wiele potrafią i wiedzą, że mają takie możliwości.

Chciałabym, aby realizacja programu Pędzłem i myszką była dla nas, nauczycieli, okazją do odkrywania potencjału naszych uczniów, a dla nich – okazją do odkrywania swoich możliwości, zdolności i uzdolnień (a przez to budowania poczucia własnej wartości). Żeby tak było, pozostawiamy uczniom jak najwięcej swobody, która jest warunkiem autentycznej ekspresji twórczej. Pamiętajmy, że wystarczy dzieci inspirować i wspierać, niczego nie narzucając, bo każde z nich ma potencjał twórczy, a my mamy go wyzwalać i rozwijać. Akceptujmy jak najbardziej różnorodne rozwiązania, bo każde dziecko jest niepowtarzalną indywidualnością, której wspieranie jest naszym zadaniem. Pamiętajmy, że każdy z naszych uczniów wiele potrafi i wiele wie, a nasze spotkanie z nim ma być okazją do rozwijania jego umiejętności i wiedzy oraz zdobywania nowych. Zajęcia plastyki powinny wszystkim dawać radość z działań twórczych uczniów, w których indywidualna i wspólna praca jest co najmniej tak ważna jak jej efekt.

I chciałabym, aby program Pędzłem i myszką był dla każdego z nas, nauczycieli, inspiracją do twórczej jego interpretacji i do twórczej pracy z dziećmi.

BIBLIOGRAFIA

1. Dylak S., *Architektura wiedzy w szkole*, Difin, Warszawa 2013.
2. Gloton R., Clero C., *Twórcza aktywność dziecka*, WSiP, Warszawa 1976.
3. Guilford J.P., *Natura inteligencji człowieka*, PWN, Warszawa 1978.
4. Janicki B., *Lekcje odwrócone*, [w:] „Trendy” nr 4, ORE, Warszawa 2016, www.bc.ore.edu.pl/Content/897/T416_Lekcja+odwrocona.pdf.
5. Klus-Stańska D., *Konstruowanie wiedzy w szkole*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, Olsztyn 2002.
6. Read H., *Wychowanie przez sztukę*, Ossolineum, Wrocław 1976.
7. Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z 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 (Dz.U. z 24 lutego 2017 r., poz. Nr 356).
8. Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z 28 marca 2017 r. w sprawie ramowych planów nauczania dla publicznych szkół (Dz.U. z 31 marca 2017 r., poz. 703).
9. Szmidt K.J., *Pedagogika twórczości*, GWP, Gdańsk 2007.
10. Wojnar I. (red.), *W kręgu wychowania przez sztukę*, WSiP, Warszawa 1974.
11. Zalecenie Rady z 22 maja 2018 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie (Dz.U.U.E 2018, 189/1).

Anna Pregler – nauczycielka dyplomowana z 20-letnim stażem pracy w szkole podstawowej; trener-szkoleniowiec z 15-letnim doświadczeniem w prowadzeniu warsztatów dla rad pedagogicznych oraz nauczycieli m.in. plastyki i edukacji wczesnoszkolnej; autorka programów szkoleń i materiałów szkoleniowych z zakresu edukacji plastycznej, edukacji wczesnoszkolnej, metod aktywizujących i doradztwa zawodowego; autorka materiałów dydaktycznych do programów: *Pomaluj swój świat, kl. 4–6* i *W tym cała sztuka, kl. 1–3 gimnazjum*; autorka programu nauczania i pakietu edukacyjnego *Przygoda z klasą dla I etapu kształcenia*; animatorka zajęć w ramach akcji plastycznej „Teraz dzieci”.