

Przedmiotowe Zasady Oceniania z przedmiotu Projektowanie Graficzne

Przedmiotowe Zasady Oceniania (PZO) wynikają bezpośrednio z realizacji celów programu, a równocześnie odnoszą się do Wewnętrznych Zasad Oceniania w szkole (WZO).

Ocenianie jest procesem gromadzenia informacji o wiedzy i umiejętnościach ucznia, wspieraniem jego indywidualnego rozwoju z zastosowaniem podejścia właściwego do jego predyspozycji oraz służy motywacji do dalszej pracy.

Ocenianie bieżące z zajęć edukacyjnych ma na celu monitorowanie pracy ucznia oraz przekazywanie uczniowi informacji o jego osiągnięciach edukacyjnych, pomagających w uczeniu się, poprzez wskazanie, co uczeń robi dobrze, co i jak wymaga poprawy oraz jak powinien dalej się uczyć i pracować.

Ocenianiu bieżącemu podlega: praca uczniów na lekcji, zadania domowe, inne przejawy aktywności ucznia, zainteresowanie przedmiotem, systematyczność jego pracy, wiadomości z wiedzy teoretycznej (znaczenie pojęć i technologia). Liczba wykonanych zadań przewidywanych na dane półrocze jest dostosowana do danej klasy.

Ocenianie kształtujące służy weryfikacji osiągnięć dydaktycznych ucznia, dotyczących danego okresu lub roku. Ocena ma charakter dydaktyczny. Podstawową formą oceniania kształtującego są przeglądy prac uczniów oraz ich sukcesy szkolne i pozaszkolne, a zwłaszcza przeglądy i promocje związane z przedmiotem.

Kryteria oceny zadań plastycznych:

- zgodność z tematem.
- walory artystyczne.
- umiejętności warsztatowe.
- czas realizacji.
- indywidualny charakter prac.
- nowatorskie rozwiązania.

Ocenianie ucznia :

1. Każdy uczeń jest oceniany indywidualnie za zaangażowanie i stosunek do przedmiotu;
2. Ocenie podlegają wszystkie wymienione niżej obszary aktywności ucznia;
3. Każdy uczeń powinien otrzymać w ciągu półrocza minimum pięć ocen w tym jedną z wiadomości z wiedzy teoretycznej z zakresu przedmiotu.

W uzasadnionych przypadkach (np. długotrwała- ponad 2 tygodnie- usprawiedliwiona nieobecność) nauczyciel może odstąpić od tego wymogu i poinformować o tym uczniów;

4. Nie ocenia się uczniów na najbliższych zajęciach po dłuższej nieobecności usprawiedliwionej ;
5. Każdy uczeń ma prawo do dodatkowej oceny za wykonanie pracy nadobowiązkowej, przy czym:
 - a) liczba prac dodatkowych wykonanych w czasie jednego półrocza jest ustalona przez nauczyciela na początku roku szkolnego ;
 - b) temat, forma, zakres i termin realizacji pracy są uzgodnione z nauczycielem;
6. W półroczu można być dwa razy nieprzygotowanym do zajęć (wpis „np.” w dzienniku)
7. Uczeń podlega ocenie za zaangażowanie twórcze, oraz za efekt pracy nad określonym zadaniem plastycznym - nauczyciel wstawia ocenę do dziennika lekcyjnego.

8. Ocena śródroczna ustalana jest na podstawie ocen cząstkowych, a przy wystawianiu oceny rocznej, nauczyciel bierze pod uwagę również ocenę śródroczną.

9. Ocena za aktywność uwzględnia udział ucznia w pracach szkolnych i pozaszkolnych kół plastycznych, udział w konkursach plastycznych. Aktywne uczestnictwo w nich gwarantuje uczniowi cząstkową ocenę celującą z przedmiotu.

10. Ocenianie z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość.

Podejmowanie przez ucznia aktywności określonych przez nauczyciela, potwierdzających zapoznanie się ze wskazanym materiałem - daje podstawę do oceny pracy ucznia.

Nauczyciel ocenia prace uczniów na podstawie przesłanych plików, po udzieleniu korekty oraz według ustalonych wcześniej zasad wykonania prac. Ocena obejmuje możliwości wykonania prac, gdzie brane są pod uwagę : ograniczone możliwości lokalowe, dostępność do materiałów, , dostęp do internetu itp.

Za przesłane do korekty prace nauczyciel może wystawić oceny cząstkowe.

CELE KSZTAŁCENIA- wymagania ogólne

1. Wiadomości z zakresu Projektowania Graficznego

Uczeń:

-rozpoznaje podstawowe techniki stosowane w Projektowaniu Graficznym, materiały i narzędzia oraz programy graficzne.

-posługuje się słownictwem związanym z technikami, programami graficznymi, materiałami i narzędziami oraz środkami artystycznymi stosowanymi w Projektowaniu Graficznym.

2. Działania warsztatowe

Uczeń właściwie i świadomie stosuje daną technikę oraz właściwie dobiera do niej odpowiednie programy graficzne, narzędzia i materiały.

3. Interpretowanie natury oraz kreacja z natury i wyobraźni

Uczeń obserwuje naturę i twórczo ją interpretuje, umiejętnie transformuje na język plastyczny, kreując projekt cyfrowy lub manualny.

TREŚCI KSZTAŁCENIA - MATERIAŁ NAUCZANIA I OPIS OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW

Klasa II (4 godziny)

Materiał nauczania:

PSYCHOFIZJOLOGIA PERCEPCJI WZROKOWEJ – MECHANIZMY POSTRZEGANIA W PROCESIE KREACJI

Walor i kolor w procesie odbioru bodźców wzrokowych.

Optyka – złudzenia i zjawiska decydujące o równowadze dzieła.

Światło w strukturze dzieła graficznego.

Punkty fiksacji jako podstawa konstrukcji form wizualnych.

Opis osiągnięć ucznia:

Uczeń:

Posługuje się właściwą terminologią z zakresu psychofizjologii widzenia.

Buduje projekt z uwzględnieniem zagadnień z zakresu konstrukcji przekazu plastycznego.

Umiejętnie i celowo stosuje wiedzę w ćwiczeniach praktycznych.

Wymienia konstytutywne przykłady realizacji graficznych.

Definiuje najważniejsze style i nurty w profesjonalnym projektowaniu.

Sytuuje zagadnienia projektowania graficznego w obszarze sztuki współczesnej.

ARTYSTYCZNE I RACJONALNE PRZESŁANKI KSZTAŁTOWANIA KOMUNIKATU WIZUALNEGO

Wybrane elementy z historii projektowania graficznego i designu.

Analiza funkcji użytkowej projektu w kontekście jego formy plastycznej.

Opis osiągnięć ucznia:

Uczeń

Wymienia konstytutywne przykłady realizacji graficznych.

Definiuje najważniejsze style i nurty w profesjonalnym projektowaniu.

Sytuuje zagadnienia projektowania graficznego w obszarze sztuki współczesnej.

GRAFIKA WARSZTATOWA (ARTYSTYCZNA) JAKO ŚRODEK WYRAZU

Typowe i niszowe rodzaje technik graficznych.

Monotypia jako technika z pogranicza.

Alternatywne formy struktur wizualnych wykorzystujących odbicie z matryc niestandardowych.

Eksperymenty twórcze z wykorzystaniem technik komputerowych.

Opis osiągnięć ucznia:

Uczeń:

Dysponuje wiedzą w zakresie klasycznych technik druku wklęsłego, płaskiego i wypukłego oraz ich mutacji.

Świadomie dobiera poznane techniki graficzne do konkretnych działań.

Dokonuje własnych prób i doświadczeń w obrębie poznanych technik.

Potrafi opisać odbitkę zgodnie z nomenklaturą międzynarodową.

Klasa III (4 godziny)

Materiał nauczania:

FUNKCJE I FORMY PROJEKTOWANIA GRAFICZNEGO W KONTEKŚCIE DZIAŁAŃ REKLAMOWYCH

Funkcje i formy reklamy płaskiej oraz jej odmiany.

Funkcje i formy reklamy przestrzennej.

Analiza celowości reklamy i zadania „copyright”.

Reklama multimedialna, dźwiękowa i animacja.

Opis osiągnięć ucznia:

Uczeń:

Posługuje się właściwą terminologią z zakresu najważniejszych form reklamowych.

Analizuje i w sposób kreatywny przekłada informację na język wizualny.

Umiejętnie i celowo stosuje wiedzę w ćwiczeniach praktycznych.

ZAGADNIENIA ERGONOMII W REKLAMIE

Racjonalność, funkcjonalność, ergonomia, estetyka w kształtowaniu komunikatu wizualnego na płaszczyźnie i w przestrzeni.

Zagadnienie skali w projektowaniu.

Ergonomia opakowań – od projektu wykrojnika do gotowej formy graficzno-przestrzennej.

Opis osiągnięć ucznia:

Uczeń :

Rozumie podstawowe pojęcia ergonomii i potrafi je zastosować w przypadku

kreowania projektów prostych, przestrzennych form użytkowych i reklamowych.

Potrafi umiejętnie skorelować warstwę graficzną z przestrzenną.

Rozumie pojęcie skali w działaniach „outdoor”.

Posiada świadomość korelacji niektórych działań graficznych z projektowaniem przestrzeni użytkowej

REKLAMA SYSTEMOWA – POJĘCIE RODZINY GRAFICZNEJ

Rodzina graficzna jako konstytutywne pojęcie w projektowaniu systemowym.
Od znaku do całościowego „brandingu”- filozofia myślenia modułowego.
Podstawowe elementy identyfikacji wizualnej.

Opis osiągnięć ucznia:

Uczeń:

Rozróżnia elementy rodziny graficznej i prawidłowo definiuje pojęcie identyfikacji wizualnej.
Potrafi dokonać syntezy formy w celu budowy znaku graficznego oraz odróżnia pojęcie logotypu.
Wykazuje samodzielność w stosowaniu form modułowych w wybranych elementach rodziny graficznej.

KOMPOZYCJA TEKSTU I ELEMENTÓW GRAFICZNYCH W RÓŻNYCH FORMACH WYDAWNICZYCH

Zasady stosowania układów tekstowych w różnych formach wydawniczych.
Zasady kompilacji tekstu z formą graficzną w drukach o małych formatach i wielkoformatowych.
Znaczenie stosowania technologii cyfrowej i wybranych programów graficznych w obróbce materiałów projektowych.
Podstawy DTP

Opis osiągnięć ucznia:

Uczeń:

Potrafi stosować różne rodzaje układów tekstowych.
Świadomie dobiera rodzaje układów tekstowych do formatu i formy graficznej.
Potrafi łączyć tekst w prostym układzie książkowym.
Właściwie dobiera formę graficzną do tekstu w układzie strony.
Wykorzystuje techniki komputerowe w pracy nad projektem.

PLAKAT JAKO FORMA ARTYSTYCZNO - INFORMACYJNA

Różnorodne konotacje pojęcia plakatu w tradycji europejskiej i międzynarodowej.
Rola informacyjna plakatu w kontekście jego formy.
Polska szkoła plakatu jako archetyp artystycznej drogi w projektowaniu.
Myślenie paraboliczne i skojarzeniowe w konstrukcji projektu.
Synteza przekazu plastycznego.

Opis osiągnięć ucznia:

Uczeń:

Charakteryzuje poszczególne pojęcia odnośnie informacji outdoorowej.
Świadomie selekcjonuje poszczególne odmiany plakatu.
Dostrzega inspirującą rolę polskiej szkoły plakatu.
Dostrzega potrzebę równoległego stosowania tradycyjnych i nowoczesnych technik w projektowaniu w celu uzyskania maksymalnego efektu wizualnego.

Kasal IV (4 godziny)

Materiał nauczania:

ZNAK GRAFICZNY W PROFESJONALNEJ REKLAMIE – ZASADY PROJEKTOWANIA I SPECYFIKACJI
Funkcje i formy profesjonalnego znaku graficznego.
Zasady tworzenia pełnej specyfikacji projektowej znaku firmowego.
Analiza celowości stosowania zespolonej formy znaku (logotyp plus synteza graficzna).
Elementy typografii.

Opis osiągnięć ucznia:

Uczeń:

Posługuje się właściwą terminologią z zakresu najważniejszych form w obrębie znaków graficznych. Analizuje i w sposób kreatywny dostosowuje formę i stylistykę znaku do specyfiki branży. Potrafi właściwie zespolić grafikę z odpowiednio dobranym charakterem kroju pisma.

Tworzy profesjonalną specyfikację (książkę projektową), wyznaczającą konstrukcję znaku i standardy brzegowe jego stosowania.

Umiejętnie i celowo stosuje wiedzę w ćwiczeniach praktycznych.

ZAGADNIENIA „PODWÓJNEGO DNA” W PROJEKTOWANIU PROFESJONALNEGO PLAKATU

Rola abstrakcyjnego myślenia w koncepcyjnym projektowaniu plakatu.

Jedność treści i formy jako równowagi intencjonalno-informacyjnej w konstrukcji plakatu.

Znaczenie wiedzy horyzontalnej dla właściwej interpretacji problemów w dziedzinie plakatu z szeroko pojętej kultury.

Opis osiągnięć ucznia:

Uczeń:

Rozwija zdolność abstrakcyjnego i parabolicznego myślenia w projektowaniu.

Umiejętnie dobiera środki wyrazu artystycznego do skomplikowanych treści.

Rozumie potrzebę stałego poszerzania wiedzy ogólnej w celu prawidłowego konstruowania intelektualnej intrygi.

Posiada świadomość korelacji wirtuozerii formalnej i intelektualnej.

REKLAMA WIELKOFORMATOWA I PRZESTRZENNA – FUNKCJA I ZNACZENIE

Pojęcie citylight i billboard.

Druki wielkoformatowe i ich zastosowanie. Zagadnienie skali.

Branding przy dużych przedsięwzięciach. Rola bannerów i rollup.

Stand i display w reklamie etalażowej.

Nowoczesne technologie i materiały reklamowe, ekspozycyjne.

Opis osiągnięć ucznia:

Uczeń:

Rozróżnia elementy reklamy wielkoformatowej i przestrzennej.

Tworzy formę przestrzenną, wolnostojącą w połączeniu z formą graficzną.

Wykazuje samodzielność w projektowaniu prostych form etalażowych.

KOMPLEKSOWE PROJEKTOWANIE W KAMPANII REKLAMOWEJ

Identyfikacja wizualna firmy – elementy kompleksowego projektowania.

Znaczenie pojęcia rodziny graficznej w profesjonalnej kampanii reklamowej.

Znaczenie stosowania technologii cyfrowej i wybranych programów graficznych w obróbce materiałów projektowych oraz przygotowaniu ich do publikacji w różnych środowiskach.

Opracowanie kolejnych etapów realizacji projektu złożonego.

Opis osiągnięć ucznia:

Uczeń:

Definiuje elementy identyfikacji wizualnej i projektuje je.

Świadomie dobiera właściwe środki i skalę w kolejnych etapach kompleksowego projektowania.

Sprawnie posługuje się technologią cyfrową i w sposób elastyczny stosuje programy graficzne.

Potrafi podzielić na etapy realizację złożonego projektu.

PROJEKTOWANIE GRAFICZNE A TEMATYKA SPOŁECZNA

Projektowanie w kulturze i tematyce społecznej.
Plakat społeczny, jego forma i konotacje historyczne.
Rola reklamy w życiu społecznym i polityce.
Zagadnienia odpowiedzialności twórcy za własne projekty.

Opis osiągnięć ucznia:

Uczeń:

Charakteryzuje formy zaangażowania projektowania graficznego w problematykę społeczną i kulturalną.

Świadomie stosuje odpowiednie środki wyrazu adekwatne do komunikatu w przypadku plakatu o tematyce społecznej.

Przestrzega zasad prawa autorskiego, np. ochrony wizerunku, poszanowania intelektualnych wartości.

Kasa V (6 godzin)

Materiał nauczania:

KOMPLEKSOWE PROJEKTOWANIE W PROFESJONALNEJ KAMPANII REKLAMOWEJ – FAZA WSTĘPNA

Funkcje i formy kampanii reklamowej przez pryzmat projektowania graficznego.

Synestezja – zasady tworzenia komunikatów wizualnych w połączeniu z innymi mediami.

Analiza celowości stosowania zespolonych form reklamowych z uwzględnieniem zasad rodziny graficznej.

Szkice wstępne jako punkt wyjścia do planowania całości projektu kompleksowego.

Opis osiągnięć ucznia:

Uczeń

Posługuje się właściwą terminologią z zakresu najważniejszych form stosowanych w projekcie kampanii reklamowej.

Analizuje i w sposób kreatywny dostosowuje formę szkicu wstępnego do planowanych działań.

Dostrzega konieczność synergicznego planowania wszystkich elementów przyszłej realizacji.

Dokonuje stałego monitoringu rynku wydawniczego i reklamowego w obrębie zagadnień projektowych.

Umiejętnie i celowo stosuje wiedzę w generowaniu projektów wstępnych.

MAŁE FORMY GRAFICZNE W SYSTEMIE RODZINY GRAFICZNEJ

Specyfika projektowania małych form graficznych.

Projekt wykrojnika i projekt graficzny poszczególnych elementów.

Unifikacja stylistyczna i systemowa projektowanych elementów.

Opis osiągnięć ucznia:

Uczeń:

Definiuje elementy w obrębie małych form graficznych i potrafi je konstruować.

Generuje różne rodzaje małych form reklamowych z uwzględnieniem ich wartości praktycznej i estetycznej.

Wykazuje samodzielność i innowacyjność w projektowaniu systemowym.

REALIZACJA PRACY DYPLOMOWEJ

Uczeń wykonuje samodzielnie ustalony wcześniej temat i zakres działań plastycznych jako Pracę Dyplomową.

Szczegóły realizacji zawiera REGULAMIN EGZAMINU DYPLOMOWEGO.

OBSZARY AKTYWNOŚCI

Na zajęciach Projektowania Graficznego oceniane będą następujące obszary aktywności uczniów:

1. Działanie w różnych materiałach, technikach, formatach, programach graficznych;
2. Zastosowanie różnych środków wyrazu artystycznego, łączenie grafiki cyfrowej z warsztatową, stosowanie różnych sposobów realizacji zadania, wykorzystanie fotografii do realizacji określonych zadań;
3. Dobór środków wykonawczych;
4. Kreatywność i oryginalność;
5. Odbiór dzieł sztuki;
6. Systematyczność pracy szczególnie w warunkach pracy zdalnej;
7. Znajomość pojęć, technologii, stosowanych materiałów , narzędzi, wiedzy z zakresu projektowania graficznego, grafiki warsztatowej i współczesnego zakresu pracy plastyka/projektanta.

NARZĘDZIA POMIARU

1. Aktywność ucznia na lekcji
2. Praca domowa
3. Aktywność pozalekcyjna
4. Postępy ucznia
5. Przygotowanie do zajęć
6. Pytanie lub test z wiedzy teoretycznej

KRYTERIA OCENIANIA WIADOMOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI

Kryterium oceny nie mogą stanowić zdolności ucznia, lecz jego możliwości i zaangażowanie. Ocenianie takie jest sposobem uzyskiwania systematycznej informacji o szkolnych osiągnięciach uczniów - ma charakter kształtujący. W przypadku oceny z przedmiotu Projektowanie Graficzne, oceny bieżące za częściowe lub całościowe wykonanie pracy/projektu, mają duży wpływ na ocenę półroczną lub roczną. Uczeń ma prawo do wypowiedzi interpretacyjnej efektu swojej pracy.

W przypadku uczniów z opinią Poradni Psychologiczno-Pedagogicznej o dostosowaniu warunków nauczyciel wprowadza sposób pracy oraz oceniania w oparciu o indywidualne zalecenia zawarte w opinii lub orzeczeniu.

Ocenianie:

stopień	wymagania
---------	-----------

<p>Celujący(6)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - uczeń opanował wiadomości i umiejętności programowe w pełnym zakresie - samodzielnie realizuje zadania w pełni odpowiadające założonym celom - zna i stosuje zasady pracy na przedmiocie Projektowanie Graficzne. - potrafi pracować w programach graficznych oraz zna zasady przygotowania prac do druku - pogłębia wrażliwość artystyczną i przygotowanie do odbioru sztuki - nabywa umiejętności wrażliwej obserwacji natury i przekłada to na działania plastyczne - prace ucznia posiadają szczególne walory artystyczne - uczeń przejawia szczególną inwencję twórczą, jest aktywny twórczo również poza zajęciami - uczeń aktywnie uczestniczy w ogólnopolskich przeglądach i plenerach organizowanych przez szkołę, CEA i placówki szkolnictwa artystycznego - uczeń prezentuje własne prace na wystawach w szkole i poza nią - osiąga wymierne sukcesy w konkursach przedmiotowych ze szczególnym uwzględnieniem konkursów organizowanych przez CEA - spełnia wymagania jak na ocenę bardzo dobrą oraz co najmniej jeden z podanych w Statucie trzech wymagań .
<p>Bardzo dobry(5)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - uczeń opanował wiadomości i umiejętności programowe w prawie pełnym zakresie - uczeń realizuje zadania w pełnym zakresie bez błędów - powierzone zadania wykonuje samodzielnie - zna środki wyrazu plastycznego stosowane w Projektowaniu Graficznym - potrafi pracować w programach graficznych oraz zna zasady przygotowania prac do druku - potrafi łączyć techniki graficzne z technologią fotograficzną - w twórczy sposób przedstawia temat wykazując się zaangażowaniem i inwencją - posiada znajomość zagadnień z zakresu wzornictwa, design oraz współczesnych trendów - prace ucznia odpowiadają założonym celom i posiadają pewne walory artystyczne - prace ucznia pokazywane są na wystawach zbiorowych lub indywidualnych na terenie szkoły - bierze udział w konkursach międzyszkolnych lub lokalnych - uczeń wykazuje aktywność poza zajęciami
<p>Dobry(4)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - uczeń nie opanował w pełni umiejętności programowych - podejmuje każde zadanie - zna środki wyrazu plastycznego stosowane w Projektowaniu Graficznym - potrafi pracować w programach graficznych oraz zna zasady przygotowania prac do druku - posiada znajomość zagadnień z zakresu wzornictwa, design oraz współczesnych trendów - realizacja prac przebiega na dobrym poziomie, przy pewnej pomocy nauczyciela - prawidłowo realizuje podstawowy problem - uczeń wykazuje zainteresowanie zajęciami - prace ucznia mogą znaleźć się na wystawach

Dostateczny(3)	<ul style="list-style-type: none"> - uczeń opanował umiejętności programowe w zakresie swoich możliwości - podejmuje część zadań - w słabym zakresie potrafi pracować w programach graficznych oraz zna częściowo zasady przygotowania prac do druku - posiada słabą znajomość zagadnień z zakresu wzornictwa, design oraz współczesnych trendów - realizuje zadania w ograniczonym zakresie, przy pomocy nauczyciela - uczeń wykazuje przeciętne zainteresowanie zajęciami - posiada braki w przyborach i materiałach do ćwiczeń - widoczne są szanse na rozwój przy większej aktywności i pracowitości - prace czasem nie są wystarczająco staranne i estetyczne
Dopuszczający(2) Ocena ta nie jest promująca tak samo jak niedostateczna	<ul style="list-style-type: none"> - uczeń słabo opanował umiejętności programowe w zakresie swoich możliwości - podejmuje niektóre zadania, ale w sposób niewystarczający - praca nie odpowiada postawionym wymaganiom - nie potrafi pracować w programach graficznych na wystarczającym poziomie oraz bardzo słabo zna zasady przygotowania prac do druku - nie posiada znajomości zagadnień z zakresu wzornictwa, design oraz współczesnych trendów - nie stosuje się do uwag nauczyciela, lub nie jest w stanie ich zrozumieć - w bardzo małym zakresie pracuje samodzielnie - prace są mało staranne i estetyczne - częste braki w przyborach i materiałach
Niedostateczny(1)	- stopień niedostateczny otrzymują uczniowie, którzy nie spełnili wymagań na stopień dopuszczający.

Wyższą niż przewidywana roczną ocenę klasyfikacyjną może uzyskać uczeń, który spełnił kryteria zawarte w Statucie ZSP §19 oraz wykonał według tematu zadanego przez nauczyciela prowadzącego jedną pracę graficzną lub projektową w pracowni na poziomie wymagań na ocenę do uzyskania której uczeń pretenduje. Prace muszą być dostosowane do poziomu wiekowego ucznia.

nauczyciele przedmiotu
Projektowanie Graficznego