

Przedmiotowy system oceniania przedmiotu projektowanie multimedialne

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 i systematycznie za osiągnięcia w zakresie zajęć edukacyjnych artystycznych z przedmiotu Projektowanie multimedialne;

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 usprawiedliwione ;

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 częściowych, 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 częściową 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 częściowe.

CELE KSZTAŁCENIA - wymagania ogólne

Rozbudzanie twórczej i refleksyjnej postawy wobec siebie i świata, rozwijanie wartości estetycznych, etycznych i innych.

Pobudzanie aktywności intelektualnej, kształtowanie postaw kreatywnych, zainteresowania i zamiłowania w tworzeniu szeroko pojmowanej kultury plastycznej.

Rozwijanie inwencji, wyobraźni i wrażliwości plastycznej uczniów poprzez własną aktywność twórczą oraz poznawanie wybitnych dzieł sztuki.

Wyrabianie umiejętności wnikliwej i wrażliwej obserwacji natury.

Pogłębianie zainteresowań uczniów poprzez poszukiwanie wiedzy, zdobywanie doświadczeń, działania innowacyjne i eksperymentalne.

Inspirowanie uczniów do aktywności twórczej, udziału w różnych formach konfrontacji artystycznych.

Podjęcie działań promujących uczniów aktywnych i wybitnie uzdolnionych.

TREŚCI KSZTAŁCENIA - MATERIAŁ NAUCZANIA I OPIS OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW

Klasa III (3 godziny) – 4 i 5 letnie PLSP

Materiał nauczania:

Zastosowanie grafiki rastrowej > Teoria obrazu cyfrowego > Przykłady prac plastycznych stworzonych cyfrowo > Terminy związane z grafiką rastrową > Zastosowanie grafiki wektorowej > Terminy związane z grafiką wektorową > Różnice i zastosowanie techniki rastrowej i wektorowej > Zastosowanie grafiki trójwymiarowej > Animacja trójwymiarowa > Rzeźba cyfrowa > Terminy związane z grafiką trójwymiarową > Skanowanie trójwymiarowe > Zastosowanie postprodukcji filmowej > Terminy związane z postprodukcją filmową > Różne rodzaje procesów postprodukcyjnych > Przykłady efektów specjalnych w filmie > Komponowanie obrazu wideo > Przepisy prawa autorskiego > Nowoczesne techniki i technologie wykorzystywane w projektowaniu graficznym > Dokumentowanie własnych dokonań > Archiwizacja prac

Opis osiągnięć ucznia.

Uczeń:

Sprawnie posługują się komputerem > Potrafią dobrać program do zadania > Potrafią obsługiwać tablet graficzny > Znają terminy związane z projektowaniem multimedialnym > Rozumieją terminy plastyczne > Potrafią ocenić wartość estetyczną i techniczną pracy cyfrowej > Znają i potrafią obsługiwać przynajmniej jeden program do grafiki rastrowej > Znają i potrafią obsługiwać przynajmniej jeden program do grafiki wektorowej > Rozumieją różnice pomiędzy grafiką wektorową i rastrową > Znają praktyczne zastosowanie grafiki rastrowej i wektorowej > Znają i potrafią obsługiwać przynajmniej jeden program do grafiki trójwymiarowej > Znają i potrafią obsługiwać przynajmniej jeden program do postprodukcji filmowej > Znają popularne formaty video > Rozumieją różnice w pracy na warstwach i na nodach > Potrafią łączyć możliwości różnych programów > Dokumentują własną pracę > Przygotowują szkice do zadań

TREŚCI KSZTAŁCENIA - MATERIAŁ NAUCZANIA I OPIS OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW

Klasa IV (3 godziny) – 4 i 5 letnie PLSP

Materiał nauczania:

> Wykorzystanie praktyczne grafiki rastrowej i wektorowej > Tworzenie grafiki rastrowej oraz wektorowej > Różnice w powstawaniu grafiki rastrowej i wektorowej > Dobór narzędzi, technologii, oprogramowania oraz sposobu prezentacji do celu projektu, z uwzględnieniem potrzeb i wytycznych odbiorcy > Terminologia z zakresu dziedziny > Użytkowe i artystyczne aspekty realizacji multimedialnych > Własny wyraz artystyczny w pracy multimedialnej > Reguły kompozycji i organizacji obrazu i treści w kreacji multimedialnej > Ilustracja cyfrowa > Obróbka fotografii > Zarządzanie kolorem w środowisku cyfrowym > Zasady cyfrowego składu tekstu > Powstawanie i funkcjonowanie tekstu w środowisku cyfrowym > Terminologia typograficzna > Zasady i reguły typografii > Podstawy historii typografii > Projektowanie interfejsów > Interakcja użytkownika z interfejsem > Organizowanie struktury informacji w użytkowej pracy cyfrowej > Zasady przygotowania własnych projektów

do druku > Zasady przygotowania własnych projektów do publikacji cyfrowych > Narzędzia do kreacji pomysłów – badania i studium przypadku > Terminologia dotycząca oprogramowania do obróbki grafiki cyfrowej > Nowoczesne techniki i technologie wykorzystywane w projektowaniu multimedialnym, w tym w graficznym > Współczesne wykorzystanie technologii kreacji cyfrowej w różnych dziedzinach projektowania i sztuki > Interdyscyplinarność działań z zakresu kreacji multimedialnej we współczesnym projektowaniu > Związki pomiędzy obrazem tworzonym cyfrowo i niecyfrowo > Przepisy prawa autorskiego > Higiena, organizacja i strukturyzowanie działań podczas realizacji prac multimedialnych > Planowanie pracy multimedialnej > Dokumentowanie własnych dokonań > Prezentacja własnych prac > Archiwizacja prac > Analiza prac multimedialnych > Ewaluacja własnych projektów

Opis osiągnięć ucznia.

Uczeń:

> Potrafią tworzyć projekty wyrażające indywidualną wrażliwość artystyczną. > Potrafią dobrać program do zadania > Identyfikują i rozróżniają poszczególne oprogramowanie multimedialne. > Potrafią dobrać narzędzia do zadania. > Posługują się właściwą terminologią z zakresu dziedziny. > Znają zastosowanie projektowania multimedialnego. > Wiedzą jakie są tendencje we współczesnym projektowaniu. > Potrafią samodzielnie poszerzać swoją wiedzę na temat współczesnego projektowania multimedialnego, w tym graficznego. > Rozróżniają poszczególne dziedziny projektowania multimedialnego. > Potrafią analizować materiał graficzny i czytać dokumentację projektową. > Rozumieją terminy plastyczne. > Potrafią ocenić wartość artystyczną, estetyczną i techniczną pracy cyfrowej. Formułują własne sądy i opinie, dyskutują o konfrontowanym materiale. > Znają i potrafią obsługiwać przynajmniej jeden program do grafiki rastrowej. 10 > Znają i potrafią obsługiwać przynajmniej jeden program do grafiki wektorowej. > Znają i potrafią obsługiwać przynajmniej jeden program do składu tekstu. > Znają i potrafią obsługiwać przynajmniej jeden program do projektowania interfejsów. > Rozumieją różnice pomiędzy grafiką wektorową i rastrową. > Znają praktyczne zastosowanie grafiki rastrowej i wektorowej. > Potrafią wykonać cyfrowy skład tekstu. > Posługują się terminologią typograficzną. > Wykonują projekty spełniające zadane kryteria projektowe. > Znają zasady dotyczące przygotowania pracy do druku. > Znają zasady dotyczące przygotowania pracy do publikacji cyfrowej. > Wiedzą co to jest interfejs. > Wykonują projekty z uwzględnieniem potrzeb użytkownika-odbiorcy. > Organizują logicznie informacje w projekcie. > Gromadzą materiał inspiracyjny. > Potrafią łączyć możliwości różnych programów. > Dokumentują własną pracę. > Archiwizują własną pracę. > Prezentują własną pracę, uwzględniając etapy realizacji, warianty, cel oraz odbiorcę. > Przygotowują projekty do odbioru i akceptacji. > Analizują własną pracę, osiągnięte rezultaty i formułują wnioski. > Znają zasady prawa autorskiego i ich przestrzegają.

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 Projektowania multimedialnego, 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.

stopień	wymagania
celujący (6)	<ul style="list-style-type: none"> - realizowanie zadanych ćwiczeń bez błędów w kompozycji i technologii grafiki, fotografii, filmu, projektowania - prezentowanie własnych prac domowych (fotografie, szkice, projekty, drobne formy graficzne i inne.) - uczestnictwo w konkursach i plenerach plastycznych - wykonanie dodatkowych zadań w pracowni po wcześniejszym ustaleniu z nauczycielem zakresu pracy - znajomość materiałów i programów do grafiki, fotografii, filmu, projektowania, publikacji w internecie - wykonanie zadań na poziomie wyższym niż wymagania na ocenę bardzo dobry
bardzo dobry (5)	<ul style="list-style-type: none"> - realizowanie zadanych ćwiczeń w pełnym zakresie bez błędów w technologii grafiki, fotografii, filmu, projektowania - znajomość materiałów i programów do grafiki, fotografii, filmu, projektowania, publikacji w internecie - wykonanie zadań na poziomie wyższym niż wymagania na ocenę dobry
dobry (4)	<ul style="list-style-type: none"> - częściowe realizowanie wszystkich zadanych ćwiczeń ze sporadycznymi błędami w technologii grafiki, fotografii, filmu, projektowania - ograniczona znajomość materiałów i programów do grafiki, fotografii, filmu, projektowania, publikacji w internecie - wykonanie zadań na poziomie wyższym niż wymagania na ocenę dostateczny
dostateczny (3)	<ul style="list-style-type: none"> - realizowanie części ćwiczeń w ograniczonym zakresie - dopuszczalne błędy w kompozycji i technologii - przeciętne zainteresowanie zajęciami - duże braki w znajomości materiałów i programów do grafiki, fotografii, filmu, projektowania, publikacji w internecie - wykonanie zadań na poziomie wyższym niż wymagania na ocenę dopuszczający
dopuszczający (2)	<ul style="list-style-type: none"> - sporadyczne zainteresowanie zajęciami - braki w przyborach do ćwiczeń - częściowe wykonanie zadań na niskim poziomie
niedostateczny (1)	<ul style="list-style-type: none"> - brak zainteresowania zajęciami - stały brak narzędzi i materiałów do ćwiczeń - brak wykonanych zadań

Kryteria oceny z ćwiczeń przedstawiane są przy podawaniu tematu i zależne są charakteru ćwiczenia i zakresu jego realizacji.

NAUCZYCELE projektowania multimedialnego