

Wymagania edukacyjne dla klasy 4 SP
Przedmiot: PLASTYKA
 Nowa podstawa programowa 2026
 Podręcznik: **OdkrywaMy sztukę**, autor: Katarzyna Janus-Borkowska
 Prowadzący: DAWID SEKULA

ROZDZIAŁ	Ocena dopuszczająca (2)	Ocena dostateczna (3)	Ocena dobra (4)	Ocena bardzo dobra (5)	Ocena celująca (6)
„ Wprowadzenie. Po co nam sztuka?”	Wiadomości: - Wie, że ludzie od najdawniejszych czasów tworzą sztukę. - Zna pojęcie inspiracji (natchnienia). Umiejętności: - Wymienia podstawowe przybory plastyczne używane na lekcji (np. kredki, farby, pędzle, blok). - Wykonuje prostą pracę plastyczną na podany temat, korzystając z pomocy nauczyciela.	Wiadomości: - Wymienia co najmniej 3-4 cele/powody tworzenia sztuki przez ludzi (np. wyrażanie emocji, kreowanie fantastycznych światów, upamiętnianie wydarzeń). - Podaje definicję inspiracji i wskazuje jej źródła (np. muzyka, wspomnienia, widoki, doświadczenia). Umiejętności: - Opisuje pobieżnie różnice między życiem ludzi prehistorycznych a współczesnych w kontekście zaspokajania potrzeb i czasu wolnego. - Samodzielnie tworzy pracę plastyczną inspirowaną muzyką lub wspomnieniem z wakacji.	Wiadomości: - Szczegółowo wymienia funkcje sztuki w życiu człowieka i społeczności (np. badanie świata, wyrażanie wierzeń, kształtowanie otoczenia, dostarczanie rozrywki). - Wskazuje przykłady wytworów sztuki prehistorycznej zaprezentowane w podręczniku (np. bumerang z Jaskini Obłazowej, figurka Człowiek-lew). Umiejętności: - Wyjaśnia, dlaczego pragnienie piękna i otaczania się sztuką dotyczy każdego człowieka, a nie tylko artystów. - Potrafi świadomie oddać nastrój słuchanego utworu muzycznego za pomocą plam barwnych, linii i kształtów.	Wiadomości: - Rozpoznaje i opisuje dzieła sztuki z podręcznika, podając autora lub kontekst powstania (np. Mary Cassatt Lato, Człowiek-lew). - Rozróżnia przedmioty codziennego użytku od dzieł sztuki i wyjaśnia pojęcie dekoracji. Umiejętności: - Dokonuje analizy porównawczej roli sztuki dawniej i dziś. - Tworzy dojrzałą i oryginalną kompozycję plastyczną (np. w formie rysunku, obrazka lub komiksu) wyrażającą własne wspomnienia i emocje.	Wiadomości: - Wykazuje szeroką wiedzę z zakresu historii sztuki i teorii twórczości. Umiejętności: - Prowadzi dojrzałą dyskusję na temat estetyki otoczenia oraz uzasadnia własne poglądy dotyczące znaczenia sztuki we współczesnym świecie. - Prezentuje wyjątkowo twórcze, nietuzinkowe podejście do zadań plastycznych, łącząc środki ekspresji i wykazując się dużą wrażliwością artystyczną.

Rozdział I: Tworzymy i wiemy jak! „Działania z kolorem”, „Działania z kontrastem”, „Działania z temperaturą” „Działania z fakturą”	Wiadomości: - Wymienia trzy barwy podstawowe (czerwona, żółta, niebieska). - Wskazuje przykłady barw ciepłych (np. czerwona, żółta) i zimnych (np. niebieska). - Rozpoznaje pojęcie faktury jako cechy powierzchni (np. gładka, szorstka). - Definiuje pojęcie kolażu jako techniki plastycznej polegającej na naklejaniu różnorodnych materiałów. - Wskazuje podstawowe rodzaje kompozycji (np. symetryczna, asymetryczna). - Rozpoznaje płaskorzeźbę (relief) jako formę rzeźbiarską wychodzącą z tła. - Rozróżnia pojęcie formy płaskiej i trójwymiarowej rzeźby (bryły). Umiejętności: - Używa podstawowych materiałów	Wiadomości: - Wymienia barwy pochodne (pomarańczowa, fioletowa, zielona) i podaje, z połączenia jakich barw podstawowych powstają. - Definiuje pojęcie kontrastu barwnego oraz zjawisko powidoku. - Opisuje różnicę między gamą wąską i szeroką. - Definiuje nokturn w malarstwie. - Wyjaśnia zasady budowania kompozycji symetrycznej oraz rytmicznej. - Rozróżnia kompozycję statyczną (opartą na pionach i poziomach) oraz dynamiczną (opartą na skosach). - Wyjaśnia różnicę między płaskorzeźbą wypukłą a wklęsłą (wgłębną). - Definiuje pojęcie medalu jako szczególnego rodzaju miniaturowej płaskorzeźby	Wiadomości: - Wskazuje pary barw dopełniających na kole barw i wyjaśnia ich relację. - Wyjaśnia zjawisko powidoku wynikające z budowy narządu wzroku. - Definiuje pojęcie impasto jako techniki nakładania grubych warstw farby. - Rozpoznaje zaprezentowane dzieła artystów (np. Piet Mondrian, Vincent van Gogh, Józef Chełmoński, Claude Monet, Magdalena Abakanowicz). - Wyjaśnia zasady budowania równowagi kompozycyjnej w obrazie za pomocą plam barwnych, wielkości form czy temperatury barw. - Wskazuje przykłady występowania rytmu i symetrii w naturze oraz architekturze. - Rozpoznaje i opisuje wybrane dzieła sztuki przedstawione w podręczniku (np. Kurt Schwitters,	Wiadomości: - Analizuje oddziaływanie temperatury barw, gam kolorystycznych oraz kontrastów na nastrój i emocje w dziełach malarskich. - Wyjaśnia różnicę między fakturą malarską (np. impasto) a fakturą rzeźbiarską lub tkaniny (np. abakany). - Wykazuje pełną wiedzę na temat kompozycji (otwartej, zamkniętej, symetrycznej, rytmicznej, statycznej i dynamicznej) oraz sposobu jej oceny w dziełach malarskich i rzeźbiarskich. - Szczegółowo analizuje historyczne i współczesne przykłady reliefu (od starożytnego Egiptu, przez Otarz Mariacki Wita Stwosza, po monety i medale). - Dostrzega i uzasadnia, dlaczego oglądanie rzeźby pełnej z tylko jednej perspektywy/zdjęcia nie wystarczą do jej pełnego poznania.	Wiadomości: - Wykazuje się wiedzą z zakresu teorii barw oraz historii malarstwa (np. zagadnienia percepcji wzrokowej u zwierząt, dorobek Władysława Strzemińskiego czy konceptualne abakany). - Samodzielnie analizuje dzieła sztuki spoza podręcznika pod kątem kompozycji, dynamiki, równowagi oraz faktury. - Posiada szerokie wiadomości historyczno stosowane (np. rozróżnia techniki awangardowe jak dadaistyczne kolaże Kurta Schwittersa czy koncepcję ruchu w suprematyzmie Malewicz). Umiejętności: - Tworzy wysoce oryginalne prace plastyczne łączące skomplikowane zjawiska barwne (kontrasty, gamę, temperaturę) oraz zróżnicowane faktury.
--	--	--	---	---	---

	plastycznych (plastelina, farby, kredki) zgodnie z poleceniem. • Odtwarza proste zadania plastyczne z pomocą nauczyciela. • Wykorzystuje podstawowe narzędzia (nożyczki, klej, pędzle, plastyczną masę). • Wykonuje proste zadanie plastyczne z pomocą nauczyciela (np. prosta odbitka plamy w technice symetrii). • Podejmuje próbę stworzenia formy przestrzennej z masy plastycznej (np. plasteliny, modeliny).	dwustronnej. • Wymienia podstawowe materiały rzeźbiarskie (kamień, drewno, gips, masę plastyczną, metal). Umiejętności: • Samodzielnie miesza plastelinę lub farby, aby uzyskać barwy pochodne oraz koło barw. • Tworzy prostą kompozycję plastyczną w gamie barw ciepłych lub zimnych. • Wykonuje pracę przestrzenną/reliefową wyczuwalną w dotyku (faktura). • Samodzielnie wykonuje pracę w technice kolażu, wykorzystując ścinki papieru, tkanin czy gazet. • Tworzy szybką kompozycję symetryczną metodą składania i odbijania farby na kartce. • Formuje dwustronny lub jednostronny medal z masy plastycznej przy użyciu prostych	Massimo Campigli, Julian Fałat, Kazimierz Malewicz, Józef Chełmoński, Myron, August Zamoyski) • Opisuje rolę światła i cienia w wyciąganiu trójwymiarowości z reliefu. Umiejętności: • Modyfikuje odcienie barw poprzez zmianę proporcji łączonych kolorów. • Projektuje zestawienia kontrastowe w modzie lub sztuce użytkowej. • Wykorzystuje zmysł dotyku do rozpoznawania i tworzenia zróżnicowanych struktur fakturalnych z materiałów naturalnych i syntetycznych (np. ziarna, nasiona, tkaniny). • Projektuje układ kompozycyjny przemyślany pod kątem równowagi (np. zestawianie ciężkich/ciemnych i jasnych/lekkich form). • Łączy w pracy kolażowej rozmaite	Umiejętności: • Świadomie zestawia barwy dopełniające i kontrastowe w celu uzyskania pożądanego efektu ekspresyjnego. • Tworzy ten sam motyw w dwóch odmiennych gamach barwnych (cieplej i zimnej), uzyskując wyraźną zmianę nastroju pracy. • Przeprowadza eksperyment optyczny z obserwacją powidoku i poprawnie interpretuje jego wyniki. • Świadomie steruje nastrojem pracy plastycznej poprzez kontrolowanie dynamicznych linii skośnych lub stabilnych linii poziomych/pionowych. • Samodzielnie lub w grupie organizuje przestrzeń pracy wielkoformatowej (działania w etapach: planowanie, podział zadań, dobór materiałów, realizacja, prezentacja).	• Samodzielnie formułuje dojrzałe wnioski estetyczne podczas analizy dzieł sztuki oraz prezentuje nietuzinkowe podejście do zadań projektowych. • Wykazuje się wybitną inwencją twórczą, tworząc niebanalne prace z użyciem nietypowych materiałów (np. odpadów, obiektów znalezionych). • Pełni rolę lidera podczas pracy grupowej w zadaniach projektowych (planowanie, koordynacja, aranżacja wystawy prac).
--	--	---	---	---	---

		narzędzi (np. wykałaczkę). Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej nad formą wielkoformatową.	materiały o zróżnicowanej fakturze (papier, liście, tkaniny, tasiemki). - Wykonuje płaskorzeźbę o czytelnej strukturze (np. odciskając wzory lub żłobiąc motywy roślinne/geometryczne). - Sprawnie przekształca bryłę trójwymiarową z użyciem materiałów recyklingowych lub plastycznych.	Tworzy dopracowany artystycznie medal lub płaskorzeźbę autorską o bogatym detalu i zróżnicowanych planach.	
Rozdział II: Tworzymy! I wiemy kiedy – zagadnienia dotyczące sztuki od święta, rzemiosła artystycznego, wzornictwa przemysłowego, projektowania i sztuki użytkowej	Wiadomości: - Wymienia przykłady ozdób i tradycji świątecznych (np. pisanki, palmy, szopki, kartki z życzeniami). - Wskazuje podstawowe przedmioty użytku codziennego (np. meble, ceramika, odzież). - Odróżnia przedmiot ozdobny od przedmiotu czysto użytkowego. Umiejętności: - Wykonuje prostą kartkę świąteczną lub ozdobę według podanej instrukcji,	Wiadomości: - Definiuje pojęcia: rzemiosło artystyczne (unikatowe przedmioty wytwarzane ręcznie o walorach artystycznych) oraz wzornictwo przemysłowe (projektowanie przedmiotów produkowanych masowo). - Opisuje tradycyjne ozdoby świąteczne, takie jak podłaźniczka, światły (wilijki) oraz pająk (mobile). - Wymienia wybrane dziedziny rzemiosła artystycznego (np.	Wiadomości: - Wymienia cechy dobrze zaprojektowanego przedmiotu (potrzebny, trwały, estetyczny, funkcjonalny, bezpieczny dla środowiska). - Wyjaśnia różnicę między unikatową pracą rzemieślniczą a produktem wytwarzanym fabrycznie na dużą skalę. - Rozpoznaje i opisuje tradycje regionalne (np. szopki krakowskie, dywany kwietne z Spycimierza, pisanki batikowe, strój	Wiadomości: - Analizuje rolę projektanta/designera we współczesnym świecie i wyjaśnia znaczenie funkcjonalności oraz ergonomii w przedmiotach codziennego użytku. - Odszukuje i charakteryzuje przykłady artystów/projektantów w z materiału (np. Henryk Stażewski i jego pantofle, Magda Sayeg i yarn bombing, serwis łabędzi Johanna Joachima Kändlera, meble Marcina Rusaka). - Wyjaśnia hasło	Wiadomości: - Wykazuje znajomość historii polskiego rzemiosła, sztuki ludowej oraz światowego designu.. - Potrafi dokonać dojrzałej krytyki i oceny przedmiotów codziennego użytku pod kątem ekologii, trwałości i estetyki. Umiejętności: - Tworzy wysoce oryginalne i innowacyjne prace użytkowe lub dekoracyjne z wykorzystaniem materiałów wtórnych (upcycling).

	korzystając z podstawowych narzędzi (nożyczki, klej, kredki). Ozdabia przyniesiony element garderoby lub przedmiot codziennego użytku w prosty sposób z pomocą nauczyciela.	ceramika, krawiectwo, meblarstwo, tkactwo, złotnictwo). - Wskazuje barwy narodowe (kokarda narodowa/kotylion) i zna przykłady okazji do ich umieszczania. Umiejętności: - Wykonuje podłazniczkę, pająka ze słomek i bibuły lub ozdobną kartkę okolicznościową, zachowując estetykę wykonania. - Projektuje prosty wzór użytkowy (np. dekorację papierowego talerzyka lub kubka). - Dobiera odpowiednie materiały (np. wstążki, cekiny, farby do tkanin, klej na gorąco) do własnego projektu plastycznego.	łowicki). - Zna pojęcie yarn bombing (sztuka uliczna). Umiejętności: - Projektuje i wykonuje komplet naczyń (zastawę klasową) o spójnym motywie i harmonijnej kolorystyce. - Łączy ze sobą trudniejsze techniki i materiały w pracach przestrzennych (np. konstruowanie wieloboków ze słomek i drutu do pająka). - Dbą o estetykę, rytm i równowagę kompozycyjną realizowanych projektów wzorniczych.	Josepha Beuysa „Każdy artystą” w kontekście przekształcania otoczenia i przedmiotów codziennych. Umiejętności: - Tworzy przemysłany, kompletny projekt przedmiotu użytkowego, łączący walory estetyczne z funkcjonalnymi. - Samodzielnie lub w zespole realizuje skomplikowane konstrukcje przestrzenne (pająk przestrzenny, podłazniczka), wykazując się dużą precyzją i pomysłowością. - Sprawnie przekształca lub personalizuje przedmioty z otoczenia (np. obuwie, odzież), stosując unikatowe wzory i spójną koncepcję.	Inicjuje i organizuje zbiorowe projekty artystyczne (np. ozdabianie przestrzeni szkolnej w duchu yarn bombingu lub tworzenie tradycyjnych konstrukcji przestrzennych).
--	--	--	---	--	--

Rozdział III (Tworzymy! I wiemy, gdzie... szukać inspiracji, obejmującego zagadnienia instytucji kultury, portretu oraz martwej natury)	Wiadomości: - Wymienia podstawowe instytucje kultury (muzeum, galeria sztuki). - Podaje definicję pojęcia portret jako wizerunku człowieka. - Wskazuje, czym jest martwa natura (przedstawienie przedmiotów nieożywionych, owoców, kwiatów). - Definiuje pojęcie pejzażu jako przedstawienia krajobrazu. - Wskazuje, że martwa natura przedstawia przedmioty nieożywione, owoce lub kwiaty. - Wymienia pojęcie mitologii i wierzeń w sztuce. - Wymienia podstawowe tematy w sztuce, takie jak: portret, martwa natura, pejzaż oraz historię. - Podaje definicję pejzażu, portretu i martwej natury. - Wskazuje instytucje	Wiadomości: - Wyjaśnia pojęcia: eksponat, wystawa, skansen (muzeum na wolnym powietrzu) oraz autoportret. - Rozróżnia podstawowe rodzaje ujęcia portretowego (profil, na wprost, popiersie, cała postać). - Wymienia przykładowe przedmioty tworzące martwą naturę (naczynia, owoce, rekwizyty). - Zna zasady muzealnego savoir-vivre (np. zakaz dotykania eksponatów, zachowanie ciszy, pozostawienie okryć w szatni). - Wyjaśnia podstawowe rodzaje pejzażu: weduta (widok miasta) oraz marina (pejzaż morski). - Wskazuje typowe rekwizyty XVII-wiecznej martwej natury (owoce, naczynia, motyw przemijania/ czaszka). - Rozpoznaje pojęcie	Wiadomości: - Określa rolę magazynów muzealnych oraz opisuje zadania konserwatora dzieł sztuki („ratownika dzieł sztuki”). - Rozróżnia charakter portretu (oficjalny/reprezentacyjny, prywatny, zbiorowy/rodzinny). - Wyjaśnia zjawisko tulipanomanii w kontekście XVII-wiecznej holenderskiej martwej natury. - Opisuje udogodnienia w muzeach i galeriach dla osób ze szczególnymi potrzebami (Kultura dostępna). - Wyjaśnia techniki i kierunki: puentylizm (kropkowanie), impresjonizm (uchwycenie chwili, rola światła) oraz kubizm (rozbicie przedmiotów na punkty widzenia). - Opisuje zjawisko malarstwa iluzjonistycznego (oszukiwanie oka, iluzja głębi) oraz hiperrealizmu.	Wiadomości: - Przypisuje poznane dzieła do autorów (np. Marcello Bacciarelli, Aleksander Gieryski, Stanisław Wyspiański, Pablo Picasso, Giuseppe Arcimboldo, Balthasar van der Ast, Maerten Boelema de Stomme) oraz omawia zastosowane przez nich środki wyrazu. - Wyjaśnia, na czym polega nowoczesne podejście do sztuki w muzeach (instalacje, asamblaż, sztuka interaktywna, projekcje wideo, wykorzystanie AI do rekonstrukcji portretów). - Omawia rolę światła, rekwizytów i kompozycji w oddawaniu psychiki oraz stanu emocjonalnego modelu na portrecie. - Przypisuje poznane dzieła do autorów i kierunków (np. Paul Cézanne, Andy Warhol, Juan Gris, Claude Monet, Paul Signac, Pieter Bruegel, Bernardo	Wiadomości: - Wykazuje doskonałą wiedzę na temat historii polskich i światowych zbiorów muzealnych (np. Świątynia Sybilli w Puławach) oraz najnowszych trendów w sztuce współczesnej. - Analizuje krytycznie techniki konserwatorskie i ich wpływ na odkrywanie tajemnic mistrzów malarstwa (np. przypadek obrazu Leonarda da Vinci czy Johannesa Vermeera). - Wykazuje wiedzę poszerzoną o tło historyczne i analizę kompozycyjną dzieł sztuki (np. interpretuje symbolikę dzieł vanitas lub scen mitologicznych i biblijnych). - Wykazuje wiedzę z zakresu historii sztuki polskiej i dawnego rzemiosła (np. znajomość technik wykonywania i konserwacji papieru/zwojów na przykładzie Rolki sztokholmskiej). Umiejętności:
---	--	---	--	---	--

	kultury (np. muzeum, galeria, teatr). Umiejętności: - Wymienia podstawowe zasady zachowania się w muzeum (muzealne savoir-vivre) z pomocą nauczyciela. - Wykonuje prosty portret lub układa łatwą kompozycję z kilku przedmiotów (martwą naturę) przy wsparciu wskazówek. - Wykonuje prosty pejzaż lub układa łatwą martwą naturę przy pomocy nauczyciela. - Posiada podstawowe przybory do pracy plastycznej. - Wykonuje prostą pracę plastyczną na wskazany temat z pomocą nauczyciela. - Przydziela podstawowy temat do dzieła sztuki.	pleneru oraz wie, czym jest praca malarska poza pracownią. - Wyjaśnia pojęcie sztafażu jako postaci ludzkich lub zwierząt umieszczonych w krajobrazie. - Wyjaśnia pojęcie sceny rodzajowej jako dzieła przedstawiającego życie codzienne i pracę zwykłych ludzi. - Definiuje podstawowe pojęcia ze słowniczka: eksponat, faktura, kompozycja, płaskorzeźba, skansen, wystawa. - Wskazuje, że sztuka może ilustrować opowieści biblijne, mitologiczne, legendarne i historyczne. Umiejętności: - Planuje wizytę w muzeum, korzystając ze stron internetowych (sprawdza godziny otwarcia, ceny biletów). - Tworzy autoportret lub portret z wyciętych	- Omawia przykłady obecności mitologii, legend i wydarzeń historycznych w dziełach sztuki (np. malarstwo wazowe w Grecji, papirusy egipskie). - Definiuje i różnicuje rodzaje kompozycji: statyczna, dynamiczna, rytmiczna, symetryczna. Wyjaśnia pojęcia: ołtarz szafiasty (skrzydłowy), rolka sztokholmska, kodeks (np. Kodeks Baltazara Behema) oraz miniatura. - Wyjaśnia terminologię opisu krajobrazu: marina, weduta, nokturn. Umiejętności: - Dobiera odpowiednie materiały i kolory przy tworzeniu kolażu portretowego inspirowanego dziełami malarskimi. - Przygotowuje wartościowy zestaw obiektów do kompozycji martwej natury z uwzględnieniem zróżnicowania faktur i kształtów.	Bellotto/Canaletto, Józef Chelmoński, Henri Rousseau, Zofia Stryjeńska) - Charakteryzuje pejzaż fantastyczny, przetworzony oraz geometryczny (np. dzieła Paula Klee lub Leona Tarasewicza). - Tłumaczy, jak rewolucja przemysłowa i wynalezienie farb w tubkach wpłynęły na wyjście malarzy w plener. - Omawia rolę dzieł historycznych w podtrzymywaniu pamięci narodowej na przykładzie malarstwa Jana Matejki (Konstytucja 3 maja 1791 roku). - Swobodnie posługuje się pojęciami ze słowniczka: asamblaż, powidok, rytuał/rytm, sztuka użytkowa, wzornictwo przemysłowe, yarn bombing. - Charakteryzuje znaczenie historycznych dawnych cechów rzemieślniczych (np. bednarz, rymarz, lutniarz)	- Tworzy innowacyjne, nowatorskie dzieła plastyczne z zakresu portretu lub martwej natury z użyciem technologii cyfrowych lub nietypowych materiałów. - Inicjuje, projektuje i realizuje szkolną minigalerię lub wirtualną wystawę prac klasowych, dbając o oprawę edytorską i merytoryczną. - Tworzy dojrzałe, innowacyjne prace plastyczne łączące tradycyjne i nowoczesne środki wyrazu (np. hiperrealistyczną kompozycję cyfrową lub rozbudowany cykl plenerowy). - Inicjuje i współorganizuje wystawy prac szkolnych (np. wirtualną galerię fotograficzną pejzaży). - Inicjuje projekty grupowe, redaguje klasową "księgę miniatur" lub kieruje powstawaniem wieloetapowego komiksu historyczno-legendarnego.
--	--	---	---	---	--

		elementów gazetowych (wykorzystując technikę kolażu). • Samodzielnie komponuje i fotografuje lub rysuje prostą martwą naturę. • Samodzielnie aranżuje prostą kompozycję martwej natury z rekwizytów przyniesionych z domu i wykonuje jej zdjęcie lub rysunek. • Wykonuje pracę w wybranej technice (np. farby, kropkowanie w technice puentylizmu) na zadany temat. • Tworzy jednoplanszową pracę (miniaturę) ilustrującą wybraną scenę z życia codziennego. • Rozróżnia w dziełach sceny historyczne od scen z życia codziennego.	• Formułuje wnioski z obserwacji cech charakterystycznych rysów twarzy wybranej osoby. • Stosuje zasady kompozycji i oświetlenia przy fotografowaniu lub malowaniu martwej natury (zwraca uwagę na odbicia światła, szkło, metalu). • Wykorzystuje wizjer (np. wycięty prostokąt) do wykadrowania fragmentu krajobrazu podczas pracy w plenerze. • Wykonuje pracę plastyczną w technice puentylizmu, stosując czyste, niez mieszane ze sobą plamy barwne. • Projektuje w grupie opowieść obrazkową w formie dłuższego pasa (rolki sztokholmskiej lub komiksu) z podziałem na kolejne sceny. • Wskazuje na obrazach historycznych postaci i elementy uzbrojenia lub strojów epoki.	przedstawianych w dawnych miniaturach. Umiejętności: • Wykonuje autoportret inspirowany stylem wybranego mistrza (np. Giuseppe Arcimboldo – portret złożony z elementów roślinnych/owoce/warzywa). • Tworzy rozbudowaną fotograficzną lub plastyczną martwą naturę z przemyślanym operowaniem światłem i kadrem. • Potrafi zredagować sprawozdanie/relację z wizyty na wystawie lub w muzeum (np. w formie wywiadu lub fotoreportażu). • Samodzielnie realizuje wieloetapowy spacer fotograficzny (wybór ujęć, zmiana perspektywy, kadrów, selekcja prac) i uczestniczy w tworzeniu cyfrowej galerii prac. • Analizuje środki wyrazu w dziełach malarskich (światło, pociągnięcia pędzla,	• Tworzy innowacyjne zestawienia dawnych technik malarskich ze współczesnymi motywami (np. współczesna scena rodzajowa w formie średniowiecznej miniatury).
--	--	---	--	---	---

				faktura, kolorystyka ciepła/zimna). • Opracowuje kompleksową pracę plastyczną inspirowaną Kodeksem Baltazara Behema lub nastawą ołtarzową z zachowaniem dbałości o detale fryzur, strojów i narzędzi. • Przeprowadza samodzielną analizę środków kompozycyjnych użytych w wielopostaciowym obrazie historycznym.	
--	--	--	--	--	--