

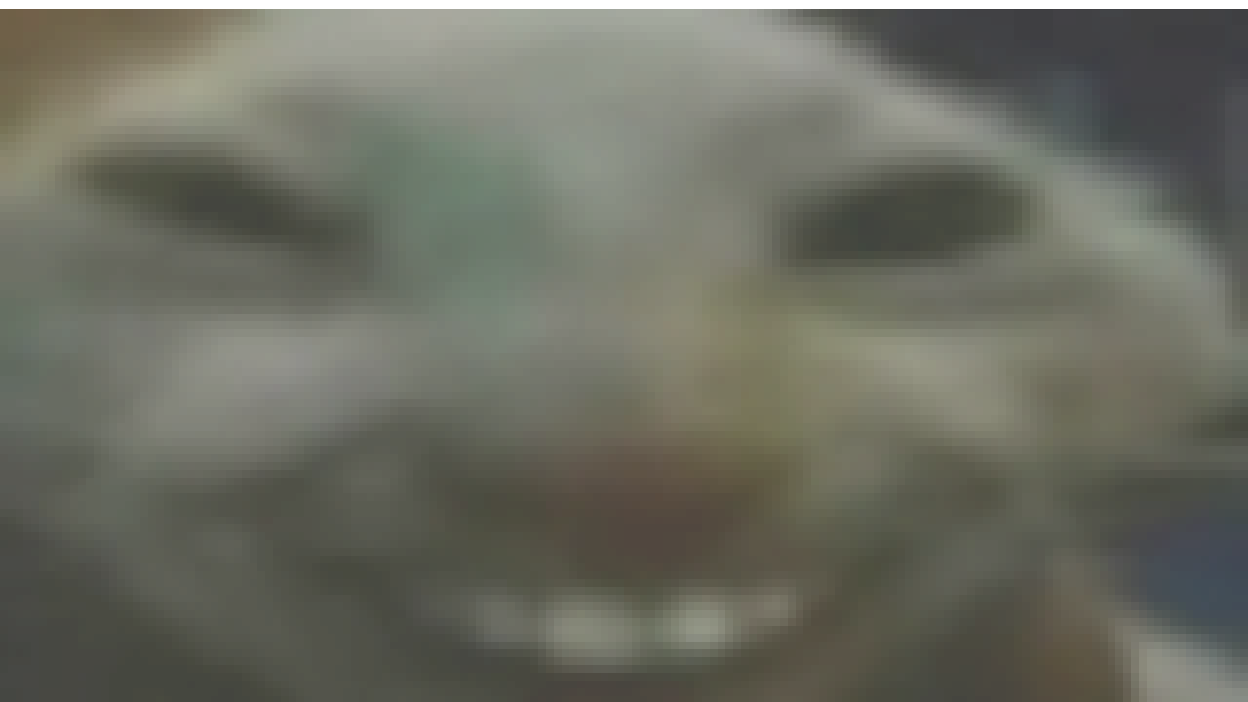
DOTACYJNY MATERIAŁ ĆWICZENIOWY



Szkoła
podstawowa

WERSJA DLA NAUCZYCIELA





Plastyka 4-6

Piotr Florianowicz

DOTACYJNY MATERIAŁ ĆWICZENIOWY
DLA UCZNIA SZKOŁY PODSTAWOWEJ

 **OPERON**
Edukacja jest podróżą

2015

Projekt okładki: Paweł Kwacz
Redaktor prowadzący: Magdalena Kuchnowska
Redakcja językowa: Marlena Dobrowolska
Redakcja graficzna i skład: Katarzyna Gostępska
Korekta: Marlena Dobrowolska
Fotoedycja: zespół

Zdjęcia: MAREK PODMOKŁY/AGENCJA GAZETA, BE&W, Tomasz Barczyk, Marek Maruszak /FORUM, FORUM, Dixon Gallery and Gardens in Tennessee, Musee d'Orsay, Museum of Modern Art in New York, Muzeum Luwr, Ryszard Horowitz, San Luigi dei Francesi Roma, San Francisco Museum of Modern Art, Shutterstock, Tate Gallery London, The Winterthur Museum of Art, Zasoby własne/OPERON

W publikacji wykorzystano fragmenty publikacji *Plastyka 4–6. Zeszyt ćwiczeń dla ucznia szkoły podstawowej* autorstwa Piotra Florianowicza.

© Copyright by Wydawnictwo Pedagogiczne OPERON Sp. z o.o. & Piotr Florianowicz

Gdynia 2015

Wszelkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie w całości lub we fragmentach bez zgody wydawcy zabronione.

8-15/N5961/XIV

Wydawca:

Wydawnictwo Pedagogiczne OPERON Sp. z o.o.

81-212 Gdynia, ul. Hutnicza 3

tel. centrali 58 679 00 00

e-mail: info@operon.pl

www.operon.pl

SPIS TREŚCI

I. Język sztuki

1. Linia	4
2. Barwa	7
3. Walor	9
4. Światłocień	12
5. Faktura	14
6. Bryła	15
7. Ukazanie przestrzeni na płaszczyźnie	16
8. Kontrast	19
9. Kompozycja	21

II. Dyscypliny sztuki

1. Architektura	24
2. Rzeźba	28
3. Malarstwo	30
4. Rysunek	33
5. Grafika	38
6. Grafika użytkowa	39
7. Wzornictwo przemysłowe	43
8. Fotografia	46
9. Sztuka i komputer	50
10. Media w sztuce	52
11. Film	54
12. Sztuka ludowa	58
13. Sztuka ulicy	60
Odpowiedzi	65
Indeks haseł	72
Realizacja podstawy programowej w podręcznikach wydawnictw	75

OBJAŚNIENIE PIKTOGRAMÓW:



wykonaj samodzielnie



poszukaj informacji



zadanie grupowe

I. JĘZYK SZTUKI

1. Linia



1 Pyszny tort liniowy

2.1.

Przygotuj: ołówek twardy HB, miękki 2B lub 3B, czarny cienkopis, czarny marker, kredkę ołówkową, kolorowy flamaster, kolorowy żelopis, niebieski długopis, czarny pastel, węgiel, kredkę świecową.

Aby wypróbować wiele narzędzi rysunkowych, narysuj tort, który ma tyle pięter, ile masz lat. **UWAGA!** Każde piętro twojego tortu musi być wykonane innym przyborem do rysowania. Poszczególne piętra mogą być wypełnione różnymi wzorami, np. liniami, kółkami, kwadratami, trójkątami.

Pyszny tort liniowy



Przygotuj: ołówek twardy HB, miękki 2B lub 3B, czarny cienkopis, czarny marker, kredkę ołówkową, kolorowy flamaster, kolorowy żelopis, niebieski długopis, czarny pastel, węgiel, kredkę świecową.

Podobnie jak to robił Pablo Picasso, narysuj dwie prace.

Pierwsza niech przedstawia wymyślonego przez ciebie łagodnego, spokojnego, dobrego gołębia pokoju. Za pomocą odpowiednich rodzajów linii i przyborów rysunkowych oddaj spokój i charakter gołębia.

Druga praca (na następnej stronie) ma przedstawiać wyobrażonego przez ciebie złego, drapieżnego, dzikiego ptaka wojny. Używając odpowiednich rodzajów linii i przyborów rysunkowych, przedstaw charakter złego i drapieżnego ptaka.

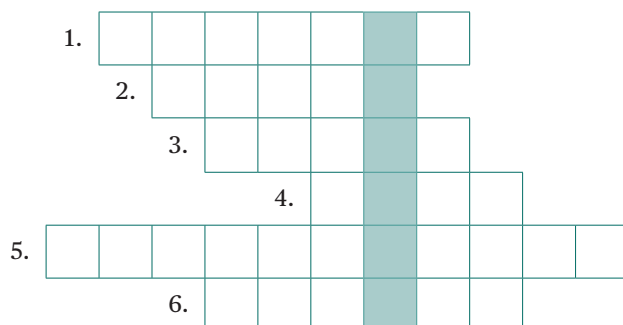
Gołąb pokoju

Ptaka wojny



3 Krzyżówka

3.1.



1. Linia przypominająca kształtem ruch fal.
2. Co tworzy rysunek?
3. Linia, która wygląda, jakby za dużo zjadła.
4. Różne przybory pozostawiają to na papierze.
5. Nazwisko autora rysunku pt. *Głowa starca*.
6. W rzeczywistości nie jest widoczny, a na rysunku pokazuje kształt przedmiotów i postaci.

HASŁO:

2. Barwa

1 Trzy dziwne szklanki

2.1.
3.1.

Przygotuj: różnokolorowe flamastry i kredki.

Narysuj flamastrami kontury trzech szklanek. Następnie wypełnij rysunki odpowiednimi kolorami. Twoim zadaniem jest przedstawić *Trzy dziwne szklanki*. Do pierwszej wlało się słońce - narysuj je za pomocą różnych odcieni żółtego. Do drugiej szklanki wlała się woda z głębokiego morza, więc narysuj ją, używając różnych odcieni niebieskiego i błękitnego. Do trzeciej szklanki wlała się rozgrzana do czerwoności lawa - narysuj ją różnymi odcieniami czerwonego. Zwróć uwagę, że trzy kolory: **żółty, niebieski i czerwony**, które zostały przez ciebie użyte w pracy, to **kolory podstawowe**.

Trzy dziwne szklanki



2 Walka boga wody z bogiem ognia

2.1.
3.1.

Przygotuj: pastele tłuste lub kredki świecowe i flamastry w różnych odcieniach niebieskiego i pomarańczowego.

Wyobraź sobie walkę dwóch bardzo nienawidzących się bogów: boga wody i boga ognia. Zastanów się, jak ich narysować. Mogą przypominać postacie ludzkie, ale mogą to być także niesamowite stwory z twojej wyobraźni, np. z wieloma nogami, głowami, rękoma. Bóg ognia może nosić ogniste i płonące szaty. Bóg wody może być ubrany w ciemnogrnatowy wzburzony ocean z ogromnymi falami. Zacznij pracę od rysunku flamastrami, a następnie wypełnij kontury kredkami. Postaraj się przedstawić boga ognia w wielu odcieniach pomarańczowego, a boga wody w jak największej ilości odcieni niebieskiego i granatowego. Zwróć uwagę, że tak jak przeciwieństwem ognia jest woda, tak też jest z kolorami niebieskim i pomarańczowym, gdyż są dla siebie kontrastowe.

Walka boga wody z bogiem ognia



3 Zdania do uzupełnienia

3.1.

Barwy pochodne powstają z mieszania barw _____. Jeśli chcemy uzyskać barwę **fioletową**, musimy zmieszać ze sobą _____ i _____. Aby stworzyć barwę **pomarańczową**, należy połączyć barwę _____ z barwą _____, natomiast by powstała barwa **zielona**, trzeba zmieszać barwy _____ i _____.

1 Martwa natura

2.1.

Przygotuj: ołówki - twardy HB i miękkie od 2B do 5B.

W swoim pokoju lub mieszkaniu poszukaj co najmniej pięciu przedmiotów w kolorach czarnym, szarym i białym. Następnie ustaw je w jednym rzędzie na stole, zaczynając od najciemniejszego, a kończąc na najjaśniejszym. Narysuj kształty przedmiotów z zachowaniem kolejności, w jakiej są ustawione. Pierwszy, najciemniejszy przedmiot wypełnij miękkim ołówkiem 2B lub 3B. Jeśli jest czarny, mocno przyciskaj ołówek, by uzyskać kolor jak najbardziej zbliżony do czerni. Następnie kolejne przedmioty wypełniaj mniej intensywnymi szarościami, zwracając uwagę na to, który jest ciemniejszy, a który - jaśniejszy. Jeśli ostatni przedmiot jest biały, narysuj twardym ołówkiem tylko jego kontur.

Martwa natura

2 Dłonie jasne i ciemne

Przygotuj: ołówki - twardy HB i miękkie od 2B do 5B.

Położ swoją dłoń na stronie z zeszytu ćwiczeń. Odrysuj kontur dłoni kilka razy, obracając ją pod różnymi kątami. Wypełnij powstałe rysunki twardym ołówkiem. Zwróć uwagę na miejsca, gdzie dłonie nakładają się na siebie. Pokryj je ołówkiem za każdym razem, gdy kolorujesz kolejną dłoń. Powstaną wówczas ciemniejsze szarości. Miejsca, które były wypełniane kilka razy, pokryj jeszcze miękkim ołówkiem 2B lub 3B. Dzięki temu zabiegowi uzyskasz bardzo ciemny walor.

Dłonie jasne i ciemne



Przygotuj: długopis, aparat cyfrowy lub aparat w telefonie komórkowym.

Wyobraź sobie, że jesteś detektywem i masz za zadanie odnaleźć jak największą liczbę białych przedmiotów. Poszukaj ich w swoim mieszkaniu. Każdy przedmiot sfotografuj i zapisz jego nazwę na kartce z zeszytu ćwiczeń. Przyjrzyj się dokładnie przedmiotom lub ich zdjęciom, a następnie określ jak najbardziej precyzyjnie, jaka jest ich biel i z czym ci się kojarzy. Dla określenia rodzajów bieli możesz używać zwrotów:

biel jasna w odcieniu błękitnego, biel ciemna w odcieniu szarego, biel ciepła, biel chłodna, biel przypominająca np. bitą śmietanę, kredę, śnieg, filiżankę, talerz, umywalkę, wannę, biel jak kawa z mlekiem.

Przy nazwie każdego z przedmiotów zapisz określenie odcienia bieli.

Detektyw poszukuje odcieni bieli

4. Światłocień

2.1.
3.1.

1 Widok za oknem

Przygotuj: aparat cyfrowy lub aparat w telefonie komórkowym, drukarkę.

Przez kolejnych 5 dni rób zdjęcia widoku z twojego okna. Niech będzie to za każdym razem ten sam widok fotografowany raz rano i raz wieczorem.

Po 5 dniach przejrzyj stworzony cykl 10 fotografii. Zwróć uwagę, jak różnie układało się światło na fotografowanym widoku i jak dzięki temu zmienia się obraz, czyli twoje zdjęcie.

2.1.
3.2.

2 Analiza światła

Przygotuj: czarny marker, białą farbę, pędzel, kubek z wodą.

Przyjrzyj się obrazowi namalowanemu w okresie baroku przez Caravaggia. Zwróć uwagę, skąd wpada światło i gdzie się tworzy cień na obrazie. Na zdjęciu pokoloruj czarnym markerem najciemniejsze miejsca na obrazie, a białą farbą - miejsca najbardziej oświetlone, czyli światło na obrazie.



Caravaggio *Powołanie św. Mateusza*



Przygotuj: ołówek miękki 2B, kolorowe kredki.

Narysuj kredkami barwną stojącą postać. Następnie zastanów się, jakby wyglądał jej cień, który pada na podłogę. Narysuj go jako rozmytą plamę bez konturu.

Cień

5. Faktura

2.1.

1 Magiczny las

Przygotuj: śliski papier formatu A4, farby, pędzel, kubek z wodą, grzebień lub widelec.

Na śliskim papierze namaluj drzewa różnej wielkości, nakładając grubo farbę. Poczekaj kilka minut, aż farba będzie trochę przysychać. Następnie weź grzebień lub widelec i rysuj nim w zasychającej farbie, tak aby spod spodu przebijała biel kartki. Takie rysowanie w farbie różnymi narzędziami Max Ernst nazwał techniką gratażu.

Pracę wykonaj na śliskiej kartce formatu A4.



2 Kolczasty zwierzak

2.1.

Przygotuj: ołówki twarde i miękkie, czarny cienkopis, marker.

Za pomocą różnego rodzaju linii narysuj niesamowicie kolczastego zwierzaka. Może on mieć wiele nóg i nietypowy kształt, najważniejsze jest, by był bardzo kłujący. Zastanów się, jak można pokazać fakturę chropowatych i szpiczastych kolców.

Kolczasty zwierzak

Przygotuj: klej, około 6 pudełek po zapalkach, trochę piasku, wiórki kosowe, czarną folię, np. z worka na śmieci, starą gąbkę, folię aluminiową, wełnę, watę.

Stwórz co najmniej sześć fakturowych minirzeźb. Posmaruj klejem pudełko po zapalkach, a następnie przyklej na nim wybrany materiał, np. piasek. Postaraj się zrobić to dokładnie. Po wyschnięciu pokaż rzeźby kolegom i koleżankom. Wspólnie dotknijcie każdej i nadajcie jej imię. Zwróćcie uwagę, które są miłe w dotyku, gładkie i puszyste, a które są chropowate, ostre i nieprzyjemne. Zastanów się, z czego jeszcze można zrobić takie małe rzeźby.

4 Dokończ zdania

3.1.
3.2.

Chropowate, gładkie, puszyste powierzchnie przedmiotów nazywamy •

Szpachelka malarska tworzy •

Max Ernst namalował •

Wypolerowana rzeźba z kamienia ma •

Vincent van Gogh namalował obraz •

• Pole z cyprysami.

• Skamieniały las.

• fakturę dzieła sztuki.

• fakturą.

• gładką fakturę.

6. Bryła

1 Moja ulica

2.1.

Przygotuj: 3 nieduże kartoniki różnej wielkości, np. pudełko po zapalkach, pudełko po herbacie i pudełko po soku, białą farbę, pędzel, kubek z wodą, sztywną tekturę formatu A4, nożyczki, biały papier.

Wyobraź sobie, że jesteś architektem i musisz stworzyć makietę ulicy. Masz do zagospodarowania drogę, na której będą się znajdowały trzy budynki: szkoła, twój dom i sklep. Na makiecie budynkami będą pudełka. Najpierw pomaluj je farbą na białą, a następnie ustaw w ciekawy sposób na sztywnej tekturce. Zwróć uwagę, czy z każdej strony wyglądają interesująco. Przyklej budynki do tektury i pomaluj je wybranymi kolorami. Namaluj także ulice, które będą prowadziły do poszczególnych budynków.

Pracę wykonaj na tekturze formatu A4.

2 Ryba

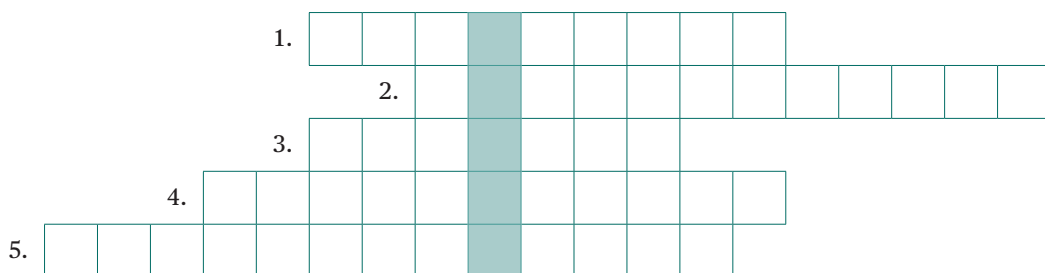
2.1.
3.2.

Przygotuj: sztywną tekturę formatu A3, różne kawałki tektury, wełnę lub sznurek, farby, pędzel, kubek z wodą, nożyczki.

Sprawdź w internecie, jak wygląda rzeźba *Ryba* wykonana przez Aleksandra Caldera i stwórz podobną rybę. Na sztywnej tekturze formatu A3 narysuj kontur ryby. Następnie wytnij ją tak, by w środku była pusta. Z tektury powycinaj małe elementy w różnych kształtach: kwadraty, koła, elipsy, trójkąty itp. Następnie pomaluj je na różne kolory i wełną lub sznurkiem przymocuj do pustej części ryby. Gotową rybę podwiesź pod sufitem.

3 Krzyżówka

3.1.



1. Jeden z wymiarów trójwymiarowości.
2. Dzieła tej sztuki (domy, kościoły, zamki itp.) zawsze są bryłami.
3. Jeden z podstawowych elementów kształtujących otoczenie człowieka.
4. Artyści posługują się tym zabiegiem, aby oddać trójwymiarowość na płaszczyźnie obrazu.
5. Przedmioty, które mają trzy wymiary - wysokość, głębokość i szerokość.

7. Ukazanie przestrzeni na płaszczyźnie

2.1.
3.1.

1 Widok z teatru

Przygotuj: kolorowe kredki pastelowe.

Wyobraź sobie, że siedzisz w teatrze na widowni. Na scenie najbliższej cię stoi jeden aktor, za nim znajduje się stół, za stołem - krzesło, za nim - szafa, a na końcu sceny jest ściana z oknem, za którym widać niebo. Narysuj to wszystko z zachowaniem kolejności ustawienia poszczególnych elementów. Przypomnij sobie, na czym polega kulisowe pokazywanie przestrzeni i je zastosuj.

Widok z teatru



2 Gęsiego

2.1.
3.1.

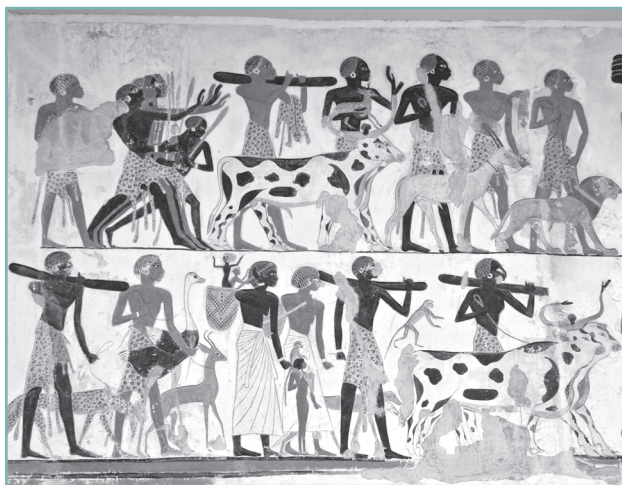
Przygotuj: aparat fotograficzny lub aparat w telefonie komórkowym, cienkopis, ołówek.

Przypomnij sobie informacje na temat perspektywy zbieżnej ukośnej. Poproś kilku (co najmniej 3) swoich bliskich lub kolegów, by stanęli gęsiego w pokoju lub klasie. Pierwsza osoba niech ustawi się na początku, a ostanía - na końcu pomieszczenia. Stań przed pierwszą osobą i wykonaj zdjęcie, na którym będą widoczne wszystkie postacie. Przyjrzyj się zdjęciu i zwróć uwagę, że osoba stojąca najbliżej ciebie jest największa, a kolejne osoby są coraz mniejsze. Na podstawie wykonanego zdjęcia perspektywy zbieżnej ukośnej narysuj tę scenę.

Gęsiego

3 Rodzaje pokazywania przestrzeni

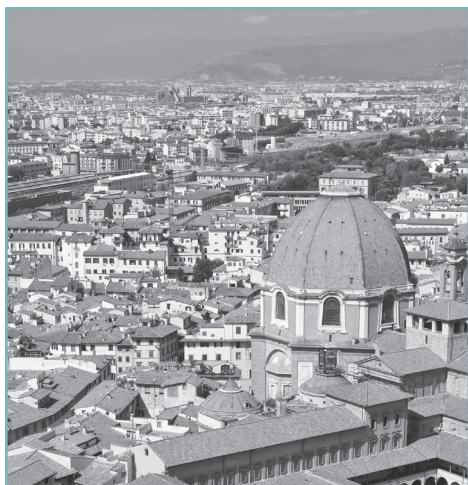
- 3.1. Określ, jaki sposób pokazania przestrzeni zastosowano na przedstawionych obrazach i zdjęciach.
- 3.2.



W malarstwie egipskim zastosowano przestrzeń (perspektywę) _____



Na obrazie Leonarda da Vinci *Mona Lisa* jest namalowana przestrzeń (perspektywa) _____



Na tym zdjęciu widoczna jest przestrzeń (perspektywa) _____



W tym obrazie zastosowano przestrzeń (perspektywę) _____

8. Kontrast

1 Pasiasta rodzina

2.1.
3.1.

Przygotuj: czarny marker, cienkopis.

Namaluj obrazek przedstawiający rodzinę zebr: mamę, tatę i dzieci. Zwróć uwagę na kontrast wielkości oraz kontrast czerni i bieli.

Pasiasta rodzina

2 Żółte cytryny na fioletowym obrusie

2.1.
3.1.

Przygotuj: kredki pastele tłuste, farby akwarelowe, pędzel, kubek z wodą.

Namaluj obrazek przedstawiający żółte cytryny na fioletowym obrusie. Cytryny wypełnij kredkami pastelowymi, a obrus akwarelami. Na obrusie namaluj różne wzory w paski lub kratkę, cytryny pozostaw gładkie. Zwróć uwagę na kontrast barwy fioletowej i żółtej oraz na kontrast linii.

Pracę wykonaj na kartce z bloku technicznego formatu A4.



3 Szukanie kontrastów

3.1.
3.2.

Przyjrzyj się przedstawionym obrazom i zastanów się, jakie występują w nich rodzaje kontrastów.

Przyporządkuj rodzaje kontrastów do poniższych obrazów.

- a) kontrast wielkości
- b) kontrast czerni i bieli
- c) kontrast barw



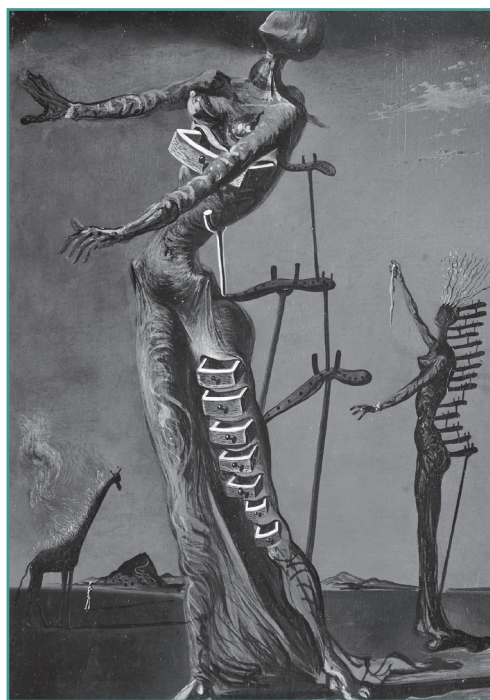
Tomasz Barczyk, *Gimnastyka / Czysta podłoga - drzeworyt*

kontrast: _____



Henri Matisse, *Kobieta w kapeluszu*

kontrast: _____



Salvador Dali, *Płonąca żyrafa*

kontrast: _____

9. Kompozycja



1 Łąka przedmiotów

2.1.

Przygotuj: ołówek, cienkopis, marker.

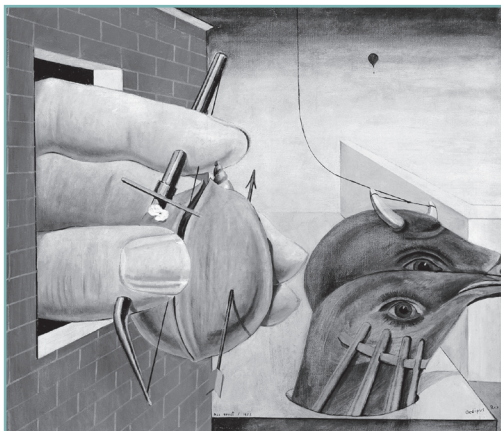
Stosując kompozycję otwartą, narysuj łąkę, na której wyrosły przedmioty, np. komputer, but, łóżko, widelec. Pamiętaj, by miały one łodygę i liście oraz wychodziły poza kadr.

Łąka przedmiotów



2 Dokończ zdania

3.1.
3.2.



1. Kompozycję plastyczną, w której przedmiot wykracza poza ramy formatu, nazywamy kompozycją

_____.

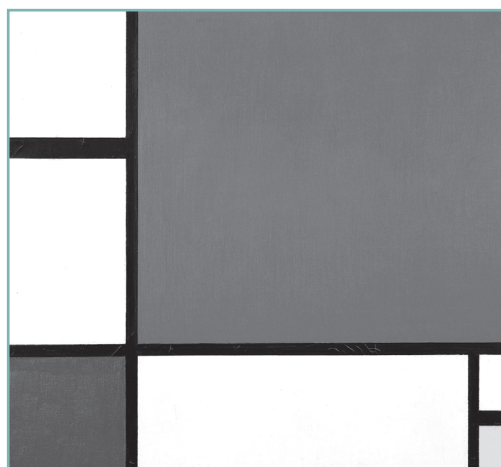
Max Ernst,
Oedipus rex



2. W obrazie, na którym są widoczne liczne skosy i linie kręte, zastosowano kompozycję _____

_____.

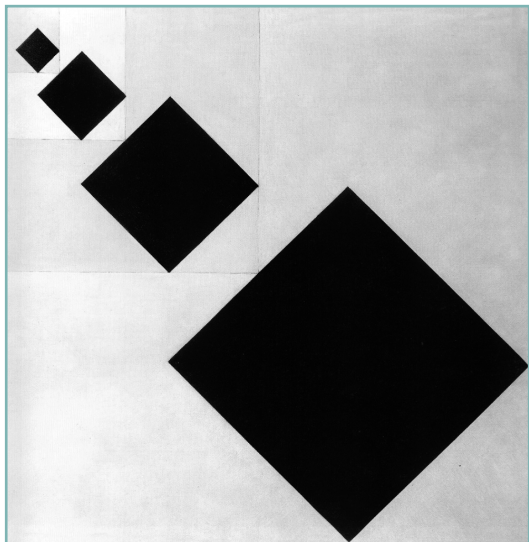
Vincent van Gogh,
Gwieździsta noc



3. W kompozycji statycznej stosowane są linie _____

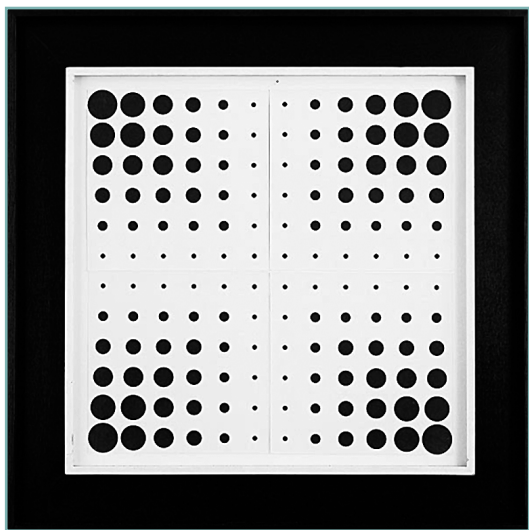
_____.

Piet Mondrian,
Kompozycja II z czerwonym, żółtym i niebieskim



4. W obrazie powtarzanie się w regularnych odstępach takich samych lub podobnych elementów nazywamy kompozycją _____.

Theo van Doesburg,
Arithmetic Composition



5. Kompozycję rysunku, na którym widoczne jest odbicie lustrzane, nazywamy kompozycją _____.

Henryk Berlewi
Kompozycja kół

II. DYSCYPLINY SZTUKI

1. Architektura



1 Słodkie budynki

2.1. **Przygotuj:** marker, kolorowe pastele olejne, flamastry.

Wyobraź sobie, że jesteś architektem łąsuchem. Masz nieograniczone możliwości i możesz zaprojektować budowle wykonane ze słodczy. Narysuj budynki użyteczności publicznej: szkołę, teatr i dom mieszkalny zbudowane z samych słodkości, np. lizaków, pierniczków, ciastek, cukierków, a wszystko polane bitą śmietaną i czekoladą. Pamiętaj, że mogą to być budynki fantastyczne, prosto z twojej wyobraźni.

Słodkie budynki



Przygotuj: cienkopis i kolorowe flamastry.

Tym razem wyobraź sobie, że jesteś architektem wnętrz. Przypomnij sobie, czym się charakteryzowała architektura baroku. Narysuj bardzo bogate i dekoracyjne wnętrze kościoła. Możesz zastosować różne współczesne dekoracje, np. wzory w paski, szachownicę, kropki i różne linie. Nie ograniczaj kolorystyki tego wnętrza.

Boskie wnętrze



3 Znacznik architektury

3.2.

Dopasuj zdjęcia architektury do odpowiednich opisów.

1. Budowla sakralna, wysoka, strzelista, ma duże okna wypełnione witrażami, powstała w średniowieczu.
2. Budynek sakralny, bardzo bogato zdobiony, zbudowany w baroku.
3. Budowla świecka użyteczności publicznej, w której zastosowano różne materiały (metal, szkło, cegłę), powstała na przełomie XX i XXI wieku.
4. Budynek świecki użyteczności publicznej, wzorowany na architekturze Grecji i Rzymu, zbudowany w renesansie.



Katedra w Mediolanie, Włochy



Kościół Redentore w Wenecji, Włochy



Hotel Burdż al-Arab
w Dubaju, Zjednoczone
Emiraty Arabskie



Bazylika Mniejsza
Wniebowzięcia NMP
w Krzeszowie, Polska



4 Zamek a pałac

3.1.

Czym się różni zamek od pałacu? Wyjaśnij to młodszemu rodzeństwu w prosty sposób, tworząc kilkudzaniową wypowiedź pisemną. Dla ułatwienia skorzystaj ze zdjęć zamków i pałaców znalezionych w internecie.



5 Szkoła marzeń

2.1.

Zastanów się, jak powinna wyglądać szkoła twoich marzeń. Czy powinna być wysoka i nowoczesna, czy też niska, niewielka, usytuowana w przytulnym parku lub ogrodzie? W jakich kolorach mogłyby być sale lekcyjne, ławki korytarze? Napisz kilkudzaniową wypowiedź, w której w punktach wyszczególnisz swoje pomysły i przemyślenia.

Kolejne punkty mogą być następujące:

- wygląd budynku,
- otoczenie szkoły,
- rodzaje pomieszczeń i ich wygląd (wielkość, kolor, meble, wyposażenie),
- co pojawi się nowego, czego nie ma w twojej szkole,
- co chciałbyś/chciałabyś zmienić na lepsze.

2. Rzeźba



1 Materiały na rzeźbę

2.1.

Przypomnij sobie, z jakich materiałów można wykonywać rzeźby. Jest ich wiele, a w dzisiejszych czasach twórcy wykorzystują niemal wszystko, bez ograniczeń. Rozejrzyj się wokół siebie, zastanów i opisz, jakie tworzywo byłoby twoim ulubionym gdybyś stał się/stała się sławnym rzeźbiarzem/rzeźbiarką. Niech będzie ono znakiem rozpoznawczym twojej twórczości. Uzasadnij swój wybór. Pamiętaj, że tworzyć możesz ze wszystkiego - nawet z patyków, liści, ziemniaków.

Jeśli zadanie jest zbyt trudne, zamiast jego wersji pisemnej wykonaj z wybranego przez siebie materiału niewielką rzeźbę na dowolny temat.

2.1.

2 Barwny las

Przygotuj: gałązki i patyki, mały pojemniczek (np. doniczkę, słoik) z ziemią lub piachem, farby, pędzel, kubek z wodą.

Stwórz rzeźbę z naturalnych materiałów. Umieść w pojemniku z ziemią lub piachem gałązki i patyki tak, aby z każdej strony tworzyły interesującą rzeźbę. Potem pomaluj gałązki na ulubione kolory. Obejrzyj swoją rzeźbę i zrób jej zdjęcie z różnych stron.

1.1.

3 Rzeźby twojego miasta

Rozejrzyj się po skwerach i placach swojego najbliższego otoczenia. Czy znajdują się na nich pomniki? Co przedstawiają? A teraz zastanów się, jakiego pomnika brakuje. Kogo lub co chciałbyś uwiecznić? W jakim materiale? Napisz kilkunastu wypowiedź.



4 Śmieciak - mój kolega z kosmosu

2.1.

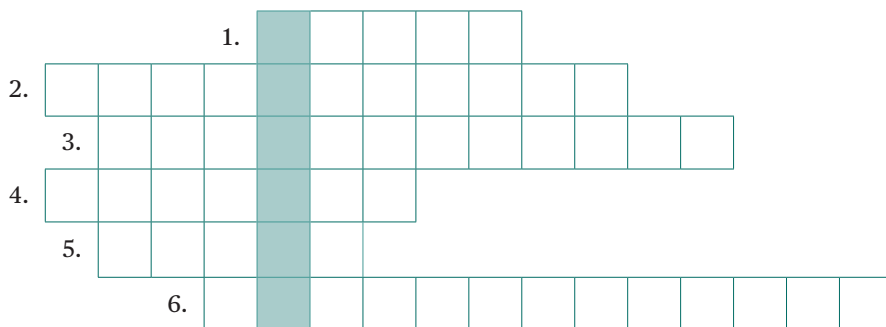
Przygotuj: zużyte materiały (plastikowe butelki, kubeczki, słomki, folie, druciki, blaszki), klej, przezroczystą taśmę klejącą, sznurek, guziki.

Wyobraź sobie, jak wyglądałby Śmieciak - twój kolega z kosmosu, który powstał z różnych odpadków. Zbuduj jego rzeźbę, wykorzystując zużyte przedmioty. Plastikowa butelka może posłużyć jako tułów postaci. Do niej możesz doklejać taśmą lub mocować drucikiem inne elementy (nogi, ręce itp.). Pamiętaj, że jest to niezwykle przybysz z innej planety, więc może wyglądać bardzo dziwnie. Zwróć uwagę, by twoja rzeźba była ciekawa z każdej strony.



5 Krzyżówka

3.2.



1. Imię artysty, który w 1951 roku stworzył rzeźbę pt. *Leżąca postać*.
2. Nazwisko polskiej rzeźbiarki, która w 1999 roku stworzyła rzeźby przedstawiające postacie kroczących ludzi bez głów.
3. Rzeźba, którą można oglądać tylko z jednej strony.
4. Rzeźby stojące najczęściej na powietrzu i upamiętniające ważne wydarzenia lub ludzi.
5. Epoka, w której rzeźby ukazywały najczęściej postacie dynamiczne, sprawiające wrażenie, jakby były w ruchu.
6. Okres, w którym rzeźby przedstawiały sceny z Pisma Świętego i ozdobiły wejścia do kościołów i ich wnętrza.

3. Malarstwo



1 Abstrakcyjne JA

- 2.1. **Przygotuj:** farby w ograniczonej palecie barw ciepłych, pędzle, kubek z wodą, lusterko.
-

Przyjrzyj się dokładnie swojej twarzy w lusterku. Zwróć uwagę, że elementy, z których jest zbudowana nasza twarz, przypominają kształty figur geometrycznych, np. oczy to koła lub elipsy, nos to trójkąt, czoło to prostokąt. Namaluj obraz, którego inspiracją będzie twoja twarz. Stwórz go z samych figur geometrycznych. Będzie to obraz abstrakcyjny (nieprzedstawiający).

Pracę wykonaj na kartce formatu A4.

2.1. 2 Portret zbiorowy

Przygotuj: kredki ołówkowe lub pastele olejne.

Namaluj członków swojej rodziny (rodziców, rodzeństwo, dziadków, kuzynów, ciotki i wujków), jakby pozowali do wspólnego zdjęcia. Stwórz kompozycję zamkniętą, czyli przedstaw postacie tak, aby nikt nie wychodził poza kadr.

Portret zbiorowy

3 Znamca technik malarskich

3.2.

Napisz, jaką techniką zostały namalowane przedstawione poniżej obrazy. Opisz krótko, jak się tworzy w danej technice i jakich narzędzi należy do niej używać.

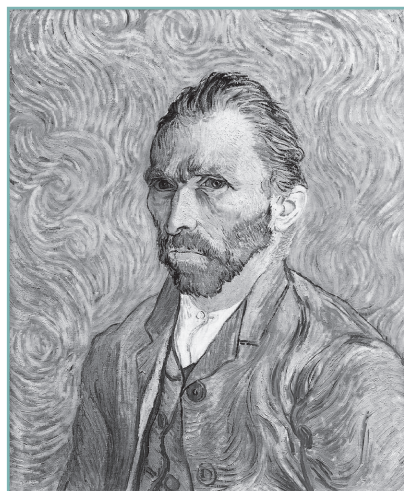


Edgar Degas, *Tancerka poprawiająca but*

Technika: _____

Opis wykonania: _____

Narzędzia: _____



Vincent van Gogh, *Autoportret*

Technika: _____

Opis wykonania: _____

Narzędzia: _____



Julian Fałat, *Widok na Tatry*

Technika: _____

Opis wykonania: _____

Narzędzia: _____



4 Katalog malarza

2.1.

Wyobraź sobie, że jesteś sławnym malarzem, który musi przygotować krótką notatkę o swojej twórczości. Znajdzie się ona w katalogu wystawy twoich prac. Napisz o swoich ulubionych tematach, motywach, kolorach i technikach. Postaraj się, aby tekst zachęcał do zwiedzenia wystawy, aby reklamował twoją twórczość.

3.2.

5 Odbiór dzieła malarskiego

Wybierz jeden z obrazów zamieszczonych w twoim podręczniku. Jakie robi na tobie wrażenie? Czy podoba ci się? A może wręcz odwrotnie? Wyjaśnij dlaczego.

4. Rysunek



1 Kosmiczne miasto

2.1.

Przygotuj: drewniany patyczek, słomkę do picia, ptasie pióro, igłę, czarny tusz.

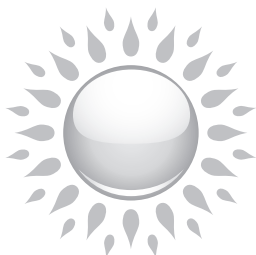
Wyobraź sobie, że jesteś naukowcem i poszukujesz różnych narzędzi do rysowania. Zacznij pracę od zaostření drewnianego patyczka - poproś o pomoc starszą osobę. Następnie, używając różnych nietypowych narzędzi do rysowania (patyka, słomki, pióra, igły), stwórz pracę przedstawiającą kosmiczne miasto. Przedstaw jak najwięcej różnych rodzajów linii. Jeśli masz jeszcze inne pomysły, jakimi narzędziami można rysować, również wypróbuj je w tej pracy.

Kosmiczne miasto

Rozwiąż rebus i zapisz hasło.



znokieć



łońce



fon



mo

ty

Hasło: _____



3 O technikach rysunku

Uzupełnij zdania lub zaznacz właściwą odpowiedź.

- a) Stalówka z obsadką nazywana jest _____. Robi się nią rysunek, zanurzając ją uprzednio w _____.
- b) H, 3H, B, 2B itd. - to oznaczenia miękkości przyboru rysunkowego zwanego _____.
- c) H oznacza, że ten przybór rysuje *miętko/twardo*, a B - *miętko/twardo*.
- d) Narzędzie rysunkowe pochodzenia naturalnego o białym kolorze to _____.
- e) Węgiel do rysowania *jest wytwarzany z drewna/pochodzi z kopalni węgla (węgiel kamienny)*.



4 Inicjały

2.1.

Zaprojektuj inicjały pierwszej litery twojego imienia i nazwiska. Powinny mieć one ciekawy kształt i być wkomponowane w rysunek. Pamiętaj, że całość kompozycji powinna zamykać się w obrębie kwadratu lub prostokąta.

Inicjały



5 Śmieszny portret

2.1.

Przygotuj: czarny cienkopis, ołówek.

Przypomnij sobie, co to jest karykatura. Narysuj karykaturę swojej twarzy. Przed rozpoczęciem pracy poobserwuj swoją twarz w lustrze i zastanów się, co jest w niej najbardziej charakterystyczne i jak jest zbudowana. Pomyśl, co można powiększyć, uwypuklić, by powstała karykatura. Możesz przykładowo narysować bardzo długi nos lub wielkie oczy.

Śmieszny portret

Przygotuj: węgiel, cienkopis, ołówek.

Wykonaj rysunek przedstawiający świat pod ziemią. Zastanów się, jakie żyją tam zwierzęta - czy są to mrówki, pająki, dżdżownice, węże, robaki, krety, myszy. Pomyśl także, jak te zwierzęta poruszają się pod ziemią, czy są tam ulice, czy tunele, jak mogą wyglądać ich norki.

Co żyje pod ziemią?



7 Zdania do uzupełnienia

- 3.1. Historie rysunkowe różnych bohaterów, którym zazwyczaj towarzyszy tekst, nazywamy _____, natomiast ilustracja jakiegoś zdarzenia, która jest równocześnie komentarzem, nazywa się rysunkiem _____. *Człowiek witrażowy* to rysunek wykonany przez _____. Czerwono-brunatna kredka, którą rysował Leonardo _____, nazywa się _____, jednak najbardziej popularne cztery narzędzia rysunkowe to _____, _____, _____ i _____.

5. Grafika

2.1. 1 Wiatrak

Przygotuj: tekturę formatu A4, różnej grubości tekturki i kartoniki, nożyczki, klej, czarną farbę, pędzel, gąbkę, dużą, ciężką książkę, kartkę formatu A4.

Na początku tej pracy musisz stworzyć matrycę graficzną z tektury. Powycinaj z różnej grubości tekturek kształt wiatraka z kołem. Przyklej kawałki budujące wiatrak do kartonu, dookoła niego umocuj drzewa również wycięte z tekturek. Przedstaw jak najwięcej szczegółów. Gotową matrycę delikatnie pomaluj nierozwodnioną czarną farbą. Użyj do tego suchego pędzla lub gąbki. Następnie połóż na pomalowaną matrycę czystą kartkę papieru, a na nią gazetę. Przygnieć całość dużą, ciężką książką i mocno przyciśnij. Po chwili zdejmij książkę i kartkę z tekturowej matrycy. Zobacz, czy powstała interesująca odbitka. Zabieg ten możesz powtórzyć, by stworzyć kolejną odbitkę graficzną.

Pracę wykonaj na kartce formatu A4.

2.1. 2 Nocne drzewa

Przygotuj: czarną lub ciemnogrnatową kartkę formatu A4, różnej grubości tekturki i kartoniki, gąbki, nożyczki, białą farbę, pędzel.

Wykonaj pracę przedstawiającą różnego rodzaju drzewa widziane nocą. Wytnij je z kawałków tektury lub gąbki, a następnie pomaluj białą nierozwodnioną farbą i odbij na ciemnym papierze.

Pracę wykonaj na kartce formatu A4.

Przygotuj: niepotrzebną płytę CD lub DVD, cienkopis albo ołówek, grubą igłę krawiecką, czarną farbę, gąbkę, biały papier formatu A4, suchą szmatkę lub ręcznik papierowy, dużą, ciężką książkę.

Wykonaj matrycę graficzną na płycie CD lub DVD. Najpierw weź białą kartkę papieru i zwilż ją lekko wodą. Użyj do tego spryskiwacza lub czystej gąbki.

Aby zrobić matrycę na świecącej stronie płyty, wykonaj na niej cienkopisem lub ołówkiem rysunek liści i kwiatów. Wypełnij całą powierzchnię koła. Szkic popraw igłą, wydrapując wzór w płycie. Następnie wyryty rysunek pokryj za pomocą gąbki nierozwodnioną czarną farbą. Szybko wytrzyj suchą szmatką lub ręcznikiem papierowym farbę z płyty tak, by pozostała tylko w szczelinach. Następnie połóż na rysunek wykonany na płycie zwilżoną wcześniej białą kartkę i mocno przyciśnij całość książką. Po chwili ściągnij kartkę z matrycy i obejrzyj powstałą odbitkę graficzną. Teraz możesz wykonać więcej odbitek, używając do tego różnych kolorów.

Pracę wykonaj na kartce formatu A4.



4 Znawca technik graficznych

3.1.

Wykorzystaj swoją wiedzę na temat technik graficznych i połącz w pary pasujące do siebie wyrażenia.

- | | |
|----------------------|--------------|
| matryca miedziana • | • litografia |
| matryca drewniana • | • akwaforta |
| matryca z linoleum • | • miedzioryt |
| matryca z kamienia • | • linoryt |
| matryca metalowa • | • drzeworyt |

6. Grafika użytkowa



1 Logo lecznicy dla zwierząt

2.2.

Przygotuj: ołówek, czarny cienkopis, marker, kolorowe flamastry.

Wykonaj projekt logo dla lecznicy zwierząt. Zastanów się, jak w uproszczony sposób można pokazać, że chodzi o miejsce, gdzie się leczy różne zwierzęta (psy, koty, króliki, jeże, myszy). Pomyśl też, jak można w prosty sposób pokazać wybrane zwierzę. Aby lepiej wykonać ćwiczenie, wypisz, jakie przedmioty kojarzą ci się z leczeniem i pomaganiem. Następnie zastanów się, jak możesz je

pokazać w symboliczny, uproszczony sposób. Połącz symbol leczenia (pomagania) z symbolem danego zwierzęcia. Pamiętaj, że logo musi być bardzo proste, nie może to być rysunek czy historyjka. W znaku tym możesz użyć tylko koloru czarnego i dwóch innych.

Logo lecznicy dla zwierząt



2 Plakat cyrkowy

2.2. Przygotuj: kolorowe flamastry, czarny marker, ołówek.

Przypomnij sobie, co najbardziej lubisz w cyrku. Czy są to klauni, egzotyczne zwierzęta wykonujące trudne sztuczki, czy może akrobaci chodzący po linie, skaczący na trampolinie lub żonglujący? Na następnej stronie wykonaj projekt plakatu reklamującego cyrk, na którym narysujesz swoje ulubione przedstawienie. Nazwij cyrk własnym imieniem. Pamiętaj, że plakat powinien zachęcić do przyjscia na występy jak najwięcej dzieci. Musi się też na nim pojawić tekst informacyjny zawierający:

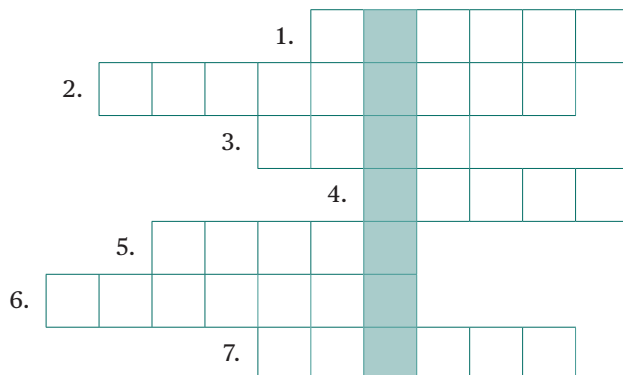
- nazwę cyrku (może to być duży i dekoracyjny napis),
- godzinę i datę (dzień, miesiąc i rok),
- miejsce (ulicę, miejscowość),
- cenę biletu.

Zastanów się, gdzie umieścić nazwę cyrku, a gdzie pozostałe informacje. Do pisania tekstu możesz używać linijki. Pokaż swój plakat w domu lub w klasie i zapytaj, czy zachęca on do odwiedzenia twojego cyrku.

Plakat cyrkowy

3 Grafika w książce

Przejrzyj w domu swoją podręczną biblioteczkę i wybierz książkę, która jest bogato ilustrowana (możesz też skorzystać ze zbiorów biblioteki szkolnej). Najlepiej byłoby, gdyby to była typowa książka dla dzieci, np. z bajkami lub wierszami. Zwróć uwagę na kolorystykę. Czy jest ona dopasowana do treści? Czy oddaje jej charakter i nastrój? Czy według ciebie autor ilustracji dokładnie przeczytał tekst, zanim podjął się wykonania ilustracji? Napisz na ten temat kilkuzdaniową wypowiedź. Pamiętaj, aby podać w niej autora książki, jej tytuł, nazwisko ilustratora, a także rok wydania i nazwę wydawnictwa.



1. Duży afisz, który reklamuje różne wydarzenia, działania lub akcje.
2. Wielka tablica reklamowa stojąca w pobliżu ulic i przy wjazdach do miast.
3. Prosty znak plastyczny prezentujący instytucję lub firmę.
4. Dzieło plastyczne wykonane farbami lub ołówkiem.
5. Znajduje się na plakatach i zawiera najważniejsze informacje.
6. Nazwisko polskiego grafika plakacisty, który w 1968 roku wykonał bardzo barwny plakat zatytułowany *Hej kołęda deska*.
7. Druk użytkowy z imieniem i nazwiskiem, wręczany zwycięzcy konkursu.

7. Wzornictwo przemysłowe

1 Pojemnik na kredki

2.2.

Przygotuj: co najmniej 5 zużytych rurek od papieru toaletowego, taśmę papierową, klej, nożyczki, farby, pędzel, kubek z wodą, kawałek kolorowej wstążki.

Wykonaj ekologiczny pojemnik na kredki i długopisy. Pomaluj dokładnie tekturowe rurki od papieru toaletowego wewnątrz i na zewnątrz. Ogranicz kolorystykę do dwóch kolorów kontrastowych, pasujących do twojego pokoju. Pomalowane i suche rurki połącz ze sobą, sklejkając ich ścianki klejem. Następnie sklej całość, owijając rolki papierową taśmą. Po sklejeniu pomaluj taśmę tak, by nie była widoczna. Aby upiększyć pojemnik, a jednocześnie zamaskować taśmę, obwiąż go dekoracyjną wstążką z materiału i zawiąż kokardkę. Tak przygotowany pojemnik możesz postawić na swoim biurku lub półce.



2 Młodzieżowe krzesło

2.2.

Przygotuj: ołówek, kredki, cienkopis, kolorowe flamastry.

Wyobraź sobie, że jesteś projektantem mebli i masz zaprojektować nietypowe młodzieżowe krzesło. Musisz zdecydować, z jakiego materiału będzie ono wykonane. Pamiętaj, że nie musisz się ograniczać, możesz zrealizować najbardziej wyszukany pomysł. Zastanów się, ile krzesło będzie miało nóg, czy będzie z oparciem, czy bez, jakiego będzie kształtu i koloru. Naszkicuj to wszystko i opisz – narysuj strzałki do poszczególnych detali twojego projektu.

Młodzieżowe krzesło



3 Tapeta do twojego pokoju

2.2.

Przygotuj: ołówek, kredki, cienkopis, kolorowe flamastry, sztywną tekturkę lub brystol.

Wykonaj projekt wzoru, który zostanie wykorzystany do stworzenia tapety. Zastanów się, jaki element czy przedmiot chcesz mieć na swojej tapecie. Może to być zwierzę, roślina, ulubiona zabawka. Następnie narysuj kontur tego elementu na sztywnym papierze, wytnij go i odrysuj kilka razy tak, by tworzył powtarzający się motyw. Pomiedzy wybrany wzór możesz wprowadzić także dodatkowe dekoracje.

Tapeta do twojego pokoju

4 Zdania do uzupełnienia

Projektowanie przedmiotów wykonanych z materiałów, które pochodzą z przetworzenia już zużytych rzeczy, nazywamy _____ .

Ręczne wykonywanie przedmiotów z drogich materiałów nazywamy _____ . Tworzenie projektów przedmiotów dostępnych dla wszystkich nazywamy _____ . Projektanci przedmiotów muszą zwracać przede wszystkim uwagę na to, by były one _____ , czyli praktyczne i wygodne. Dziedzinę projektowania przedmiotów nazywamy angielskim słowem _____ .

8. Fotografia



1 Reklama superdługopisu i superołówka

Przygotuj: aparat cyfrowy, długopis, ołówek.

Wyobraź sobie, że jesteś fotografem reklamowym i musisz zareklamować długopis i ołówek. Zastanów się, jak ułożysz te dwa przedmioty, by wyglądały na zdjęciu ciekawie i aby ktoś zechciał je kupić. Pomyśl też, na jakim tle je sfotografujesz. Może warto zaskoczyć swym zdjęciem i umieścić długopis i ołówek w takim miejscu, w którym normalnie się nie znajdują, np. długopis, który wystaje z kanapki jak szynka. Wykonaj dużą ilość zdjęć. Następnie dokładnie je obejrzyj i wybierz ok. pięciu najlepszych i pokaż w klasie.

2 Moja droga z domu do szkoły

Przygotuj: aparat cyfrowy, komputer.

Stwórz cykl fotograficzny przedstawiający twoją drogę do szkoły. Wykonaj zdjęcia miejsc, rzeczy, a nawet ludzi, których mijasz, idąc lub jadąc do szkoły. Mogą to być bardzo nietypowe rzeczy i miejsca, zwracające twoją uwagę, np. podłoże, po którym idziesz (czy jest to chodnik, piach, czy może kolorowa kostka). Może przechodzisz obok kałuży lub słupa elektrycznego? Zobacz, jak wygląda klamka, za którą chwytasz, stare okno, które mijasz, zaparowana szyba w samochodzie. Po wykonaniu zdjęć wybierz najlepsze i zrób prezentację, w której opisziesz je

nietypowymi komentarzami, np. do fotografii z kałużą: „Padał deszcz, więc przepłynąłem przez kałużę przed sklepem z lodami”.

3

Kompozycje przedmiotowe

2.1.

Przygotuj: aparat cyfrowy, różne przedmioty w jednym kolorze.

Znajdź w swoim mieszkaniu lub pokoju jak najwięcej przedmiotów w tym samym kolorze, np. niebieskim. Następnie ustaw z nich ciekawą kompozycję na stole. Oświetl ją lampą i sfotografuj. Zwróć szczególną uwagę na kadr, czyli to, co widzisz w okienku aparatu. Postaraj się zrobić zdjęcia z różnych stron. W trakcie pracy zmieniaj także miejsce oświetlenia. Przejrzyj wszystkie zdjęcia, najlepiej na monitorze komputera. Wybierz najciekawsze fotografie i zastanów się, dlaczego uważasz je za interesujące.

4

Znawca fotografii

1.2.
3.1.

Podpisz umieszczone niżej zdjęcia informacją, jakiego rodzaju jest to fotografia (ze względu na przeznaczenie). Opisz w kilku zdaniach, czym dany rodzaj fotografii się charakteryzuje i co jest na niej pokazywane. Wykorzystaj podane określenia.

fotografia dokumentalna, reportaż fotograficzny, fotografia naukowa, fotografia reklamowa, fotografia artystyczna



Rodzaj fotografii:

Opis:

Rodzaj fotografii:

Opis:



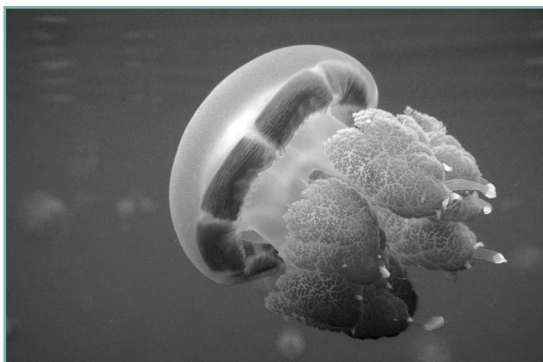


Rodzaj fotografii:

Opis: _____

Rodzaj fotografii:

Opis: _____



Rodzaj fotografii:

Opis: _____

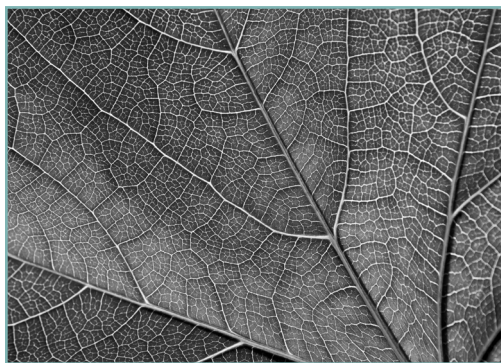


Rodzaj fotografii:

Opis:

Rodzaj fotografii:

Opis:



Rodzaj fotografii:

Opis:





Rodzaj fotografii:

Opis:

Rodzaj fotografii:

Opis:



9. Sztuka i komputer

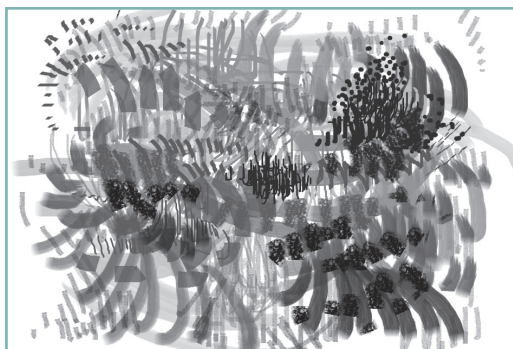


1 Chaos

2.1.
3.1.

Przygotuj: program Paint, komputer.

Wykonaj w programie Paint grafikę komputerową. Za pomocą linii różnej grubości, narzędzia Pędzel i rozmaitych odcieni szarości stwórz obraz kojarzący się z chaosem. Powinna to być płątania różnych linii przypominająca szalony wir. Niech to będzie kompozycja dynamiczna i otwarta.



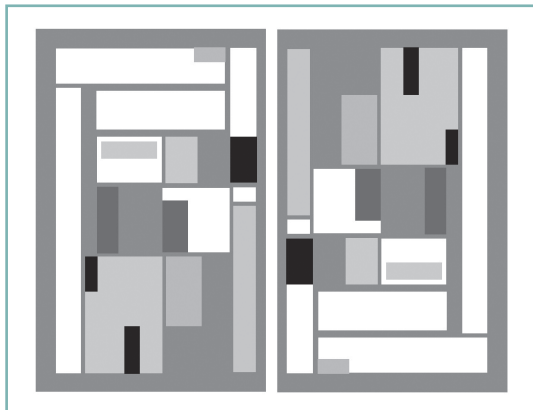


2 Spokój

2.1.
3.1.

Przygotuj: program Paint, komputer.

Wykonaj w programie Paint grafikę komputerową. Za pomocą linii różnej grubości, narzędzia Pędzel oraz prostokątów i rozmaitych odcieni szarości stwórz obraz kojarzący się ze spokojem. Powinna to być kompozycja zbudowana z różnych linii i prostokątów pionowych i poziomych, ale narysowanych bardzo spokojnie bez łuków i skosów. Niech to będzie kompozycja statyczna zamknięta i symetryczna.



3 Barwna maska

2.1.

Przygotuj: program Paint, komputer.

Wykonaj w programie Paint grafikę komputerową. Poproś kogoś bliskiego, by zrobił zdjęcie twojej twarzy. Otwórz je w programie Paint. Za pomocą narzędzi Pędzel, Ołówek i Aerograf oraz różnych kolorów namaluj na zdjęciu barwną maskę. Używaj do tego linii różnej grubości. Możesz zmienić kolor oczu, pomalować skórę w różnokolorowe wzory, kropki i paski. Użyj jak największej ilości kolorów, by powstała niezwykle barwna i interesująca maska.



4 Zdania do uzupełnienia

3.1.

Narzędziem do tworzenia grafiki komputerowej są _____
i _____. Projektowaniem okładek książkowych, plakatów, stron internetowych, gier komputerowych zajmują się _____.
Do tworzenia prezentacji multimedialnych służą programy _____.
Komiks ze zdjęć możemy stworzyć w programie _____.
Strona internetowa mówiąca, jak bezpiecznie korzystać z internetu, nazywa się _____.

10. Media w sztuce



1 W rytm muzyki

- 2.1. **Przygotuj:** telefon komórkowy z kamerą lub kamerę cyfrową.
-

Zadanie będzie polegało na nagraniu obrazu oddającego rytm muzyki. Włącz swoją ulubioną piosenkę lub muzykę. Wysłuchaj jej uważnie, najlepiej kilka razy. W trakcie słuchania zwróć uwagę, kiedy muzyka jest dynamiczna i szybka, a kiedy zwalnia i jakie słyszeć instrumenty. Następnie włącz kamerę cyfrową lub kamerę z telefonu i zacznij nią nagrywać wybrane miejsca w twoim pokoju, poruszając kamerą w rytm muzyki. Kiedy muzyka będzie bardzo szybka, ruszaj szybko kamerą (możesz nawet kręcić nią dookoła). Natomiast, gdy muzyka będzie zwalniać, to i twoje ruchy kamerą też niech zwalniają. Kiedy skończy się muzyka, przestań nagrywać. Obejrzyjcie wspólnie z koleżankami i kolegami w klasie swoje filmy i opowiedzcie o swoich wrażeniach.



2 Odgłosy

- 2.1. **Przygotuj:** telefon komórkowy z dyktafonem.
-

Nagraj na dyktafon w telefonie komórkowym różne dźwięki i odgłosy, które potrafisz wydawać lub które usłyszysz na ulicy, w domu czy innym miejscu. Najpierw powiedz do dyktafonu, z jakim kolorem i stanem kojarzą ci się te odgłosy; nie zdradzaj jednak, o jaki dokładnie dźwięk chodzi. Możesz przykładowo nagrać odgłos ziewania, a wcześniej opisać go tak: „Kojarzy mi się z kolorem szarym i ciemnogramatowym oraz z nudą”. Możesz nagrać odgłos jadącego samochodu, przeraźliwego krzyku, lejącej się wody z kranu, płaczu, skrzypiących drzwi, sapania, szurania, zamykania drzwi na zamek, chrapania, schodzenia po schodach, gwizdania, pukania palcami w blat, mruczenia, szumu wiatru, łamiących się patyków, mlaskania, rozdieranej tkaniny, gotującej się wody, przedzieranej kartki, stukania zębów itp. Tak nagrane i opisane dźwięki odtwórz koleżankom i kolegom w klasie. Ich zadaniem będzie opowiedzenie, z czym dany odgłos się im kojarzy i odgadnięcie, co to dokładnie jest za dźwięk.

Przygotuj: kolorowe flamastry.

Narysuj scenkę z twojej ulubionej gry komputerowej. Przedstaw najważniejszych bohaterów gry i jak najwięcej szczegółów. Pracę możesz wykonać, używając wszystkich kolorów. Rysunek ma być kompozycją otwartą.

Ulubiona gra komputerowa



4 Zdania do uzupełnienia podanymi wyrażeniami

3.1.

Wrocław, wiele, performance, nowe media, sztuka multimedialna, Nam June Paik

Aparat cyfrowy, kamera, telewizor, skaner, telefon komórkowy, projektory to _____ . Elektroniczna superautostrada to dzieło _____ . _____ łączy kilka form przekazu w całość, np. obraz nieruchomy z animacją, czyli ruchomym obrazem, dźwiękiem i tekstem. *Multi* znaczy _____ . Międzynarodowe Biennale Sztuki Mediów WRO odbywają się we _____ . Występ artysty przed publicznością, w trakcie którego wykorzystuje on własne ciało oraz różne przedmioty i zjawiska nazywamy _____ .

11. Film

2.1.

1 Poruszające się imię

Przygotuj: aparat fotograficzny, komputer, kartkę papieru formatu A4, kolorowe flamastry.

Wykonaj animację poklatkową ukazującą twoje imię. Ustaw aparat tak, by w kadrze widoczna była tylko kartka papieru. Zaczynij na niej pisać kolorowymi flamastrami swoje imię. Nie pisz od razu całego imienia, tylko buduj każdą literę z pojedynczych krótkich linii i kropek. Każdą narysowaną linię lub kropkę sfotografuj. Wykonaj jak najwięcej zdjęć ukazujących powstawanie liter i napisu. Z wykonanych zdjęć stwórz animację poklatkową w programie Windows Movie Maker. Dodaj do niej pasującą muzykę. Na początku animacji umieść jej tytuł, a na końcu napisz imię i nazwisko autora animacji oraz rok, w którym powstała. Gotową pracę pokaż swoim bliskim.



2 Przygody superbohatera

2.1.

Przygotuj: ołówek i długopis.

Wyobraź sobie, że jesteś scenarzystą i twórcą bajek. Przyjmujesz zlecenie z wytwórni filmów animowanych w Hollywood z prośbą o napisanie scenariusza

opowiadającego historię wymyślonego przez siebie superbohatera. Zastanów się, jak będzie wyglądał twój bohater. Narysuj kilka szkiców przedstawiających jego postać. Nie może to być bohater podobny do już istniejących, gdyż w wytwórni filmów wszyscy ich znają. Wykonaj rysunek superbohatera, który będzie wytworem twojej fantazji i nadaj mu imię. Następnie zastanów się, jaką historię chcesz o nim opowiedzieć. Zaczynij pisać scenariusz. Pamiętaj, by zawierał on początek historii, jej środek, czyli najważniejszy punkt akcji, i zakończenie. Zrób kilka szkiców ukazujących kadry z tego filmu. Na koniec wymyśl tytuł swojego filmu.

Przygody superbohatera

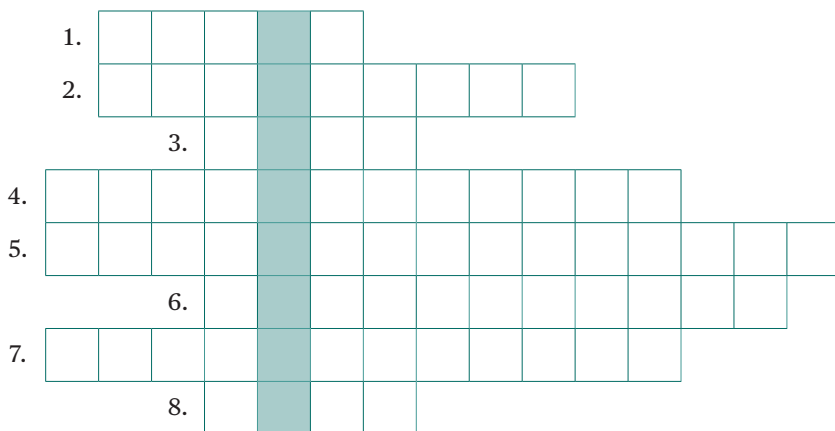
Przygotuj: aparat fotograficzny, komputer.

Wykonaj animację poklatkową. Weź cyfrowy aparat fotograficzny i wyjdź na ulicę, po której często jeżdżą samochody. Stań w jednym miejscu i wybierz odpowiedni kadr. Jeśli jest taka możliwość, oprzyj aparat o coś, by jak najmniej się ruszał. Jeśli masz statyw, możesz go użyć. Kiedy znajdziesz odpowiednie miejsce, zacznij robić zdjęcie po zdjęciu tak, by uchwycić ruch jadących samochodów (jeśli masz w aparacie funkcję zdjęć seryjnych, włącz ją). Wykonaj co najmniej 150 zdjęć, z których stworzysz w programie Windows Movie Maker animację poklatkową. Wybierz pasujący podkład muzyczny i dołącz go do animacji. Pamiętaj, aby pokaz rozpoczynał się tytułem, a na końcu umieścić tzw. napisy końcowe. Napisz, kto wykonał film, oraz podaj miejsce i datę jego powstania. Gotową animację pokaż swoim bliskim.



4 Krzyżówka

3.1.



1. Amerykańska prestiżowa Nagroda Akademii Filmowej.
2. Osoba projektująca scenografie w filmie.
3. Zbudowany jest z serii klatek, zdjęć, zapisywany na taśmie lub w postaci cyfrowej.
4. Film opowiadający o prawdziwej historii, wydarzeniu lub osobie.
5. Osoba pracująca przy filmie, która zmienia wygląd aktorów odpowiednio do odgrywanej roli.
6. Autor scenariusza filmowego.
7. Tytuł filmu Stevena Spielberga, w którym po raz pierwszy zastosowano techniki komputerowe.
8. Inna nazwa na klatkę z filmu.

12. Sztuka ludowa



1 Torba na ludowo

1.1.
2.2.

Przygotuj: ołówek i kolorowe flamastry.

Wyobraź sobie, że jesteś projektantem mody i chcesz zaprojektować torbę zainspirowaną wzorem ludowym regionu, w którym mieszkasz. Najpierw przygotuj różne wzory z wycinanek i haftów. Narysuj ołówkiem kształt torby, może być nieregularny i fantazyjny. W kolejnym etapie rozrysuj ołówkiem wzór ludowy i wypełnij go dokładnie flamastrami. Zachowaj kolorystykę występującą we wzorach ludowych twojego regionu.

Torba na ludowo



2.1.

2 Lampa z ażurem

Przygotuj: karton po dużym soku, farby, pędzel, kubek z wodą, kolorowe papiery, nożyk, nożyczki, klej, taśmę, małą latarkę lub wkład świeczkowy.

W umyтым i wysuszonym kartonie po soku wytnij w bocznych ściankach prostokątne otwory (na każdej ścianie po jednym). Następnie równo odetnij

górze kartonu, w której znajdowała się zakrętka. Pomaluj z zewnątrz kilka razy karton tak, by nie było widać nadrukowanych elementów. Przygotuj 4 kolorowe kawałki papieru, trochę większe od okienek wyciętych w kartonie. Wytnij z nich wzory zainspirowane wycinankami ludowymi. Następnie przyłóż je do okienek od wewnętrznej strony kartonu i przyklej do ścianek taśmą lub klejem. Włóż do środka kartonu zapaloną latarkę lub wkład świeczkowy.

3 Ludowa moda

2.1.

Przygotuj: ołówek, igłę krawiecką, kawałek tkaniny, nici w różnych kolorach, nożyczki.

Wyhaftuj precyzyjnie swoje inicjały na tkaninie. Najpierw narysuj ołówkiem ich szkic i motyw dekoracyjny dookoła nich. Następnie wybierz kolory nici, jakimi się posłużysz. W razie kłopotów poproś o pomoc nauczyciela. Zwróć uwagę, jak dużo potrzeba cierpliwości, skupienia i ogromnej precyzji, by wyszyć interesujący wzór.



4 Pytania na ludowo

1.1.
3.1.

Odpowiedz na pytania.

1. W jakich dziedzinach artystycznych sztuka ludowa może być inspiracją dla współczesnych twórców?

2. Jakie znasz przykłady wykorzystania motywów ze sztuki ludowej we współczesnej sztuce?

3. W jakich regionach Polski nosi się stroje ludowe? Podaj co najmniej pięć.

4. Jak się nazywają miejsca, w których można zobaczyć wiejską architekturę?

13. Sztuka ulicy



1 Jedz zdrowo

2.1. Przygotuj: czarny cienkopis i kolorowe flamastry.

W czterech wyznaczonych polach zaprojektuj wlepkę. Najpierw wykonaj uproszczony rysunek cienkopisem, a następnie wypełnij go kolorowymi flamastrami. Pierwsza wlepka niech pokazuje owoce, druga - warzywa, a trzecia - ryby i mleko. Czwarty projekt będzie przedstawiać produkty spożywcze, które są niezdrowe, np. hamburgery, chipsy, hot-dogi. Do każdej wlepki wymyśl krótkie hasło zachęcające do jedzenia zdrowych rzeczy lub ostrzegające przed zagrożeniami wynikającymi ze spożywania niezdrowej żywności. Zastanów się, jak pokazać w prosty, ale zarazem czytelny sposób dane produkty spożywcze.

Owoce

Warzywa

Ryby i mleko

Niezdrowa żywność



2 Aby było barwniej

1.1.
2.1.

Przygotuj: kolorowe flamastry, ołówek, aparat fotograficzny, wydrukowane zdjęcie w formacie A4 lub zdjęcie z gazety.

Wyobraź sobie, że jesteś artystą tworzącym murale i chcesz, by świat wokół nas był piękniejszy. Wykonaj zdjęcie budynku, który uważasz za brzydki i ponury. Wydrukuj je w formacie A4 tak, by zajmowało całą kartkę. Jeśli nie masz możliwości wydrukowania fotografii, poszukaj w starych gazetach zdjęcia z budynkiem i pracuj na nim. Zaprojektuj na wydrukowanym zdjęciu mural o dowolnej tematyce. Pamiętaj, że masz nieograniczone możliwości i możesz zmienić szary i brzydki budynek w coś niezwykle interesującego. Najpierw ołówkiem na wydruku wykonaj szkic muralu, a następnie pokoloruj go flamastrami. Pokaż swój projekt bliskim i porozmawiaj o nim.



3 Uliczne parowisko

3.1.

Połącz w pary pasujące do siebie pojęcia i ich definicje.

- | | |
|--|----------------|
| Wielobarwne malowidła ściennie wykonane na dużych płaszczyznach. | • wlepki |
| Barwne napisy malowane farbą w sprayu na ścianach. | • Banksy |
| Wycinany rysunek w grubym papierze i odbijany na ścianie. | • sztuka ulicy |
| Małe naklejki z rysunkiem i tekstem umieszczane w różnych miejscach. | • murale |
| Artysta tworzący w technice szablonu na ulicach Londynu. | • graffiti |
| Tworzenie graffiti, murali na budynkach miejskich. | • szablon |



4 Ananasy z twojej klasy

1.1.
2.1.

Przygotuj: kolorowe flamastry, ołówek, kredki, pastele olejne.

Wciel się w postać graficiarza. Na następnej stronie zaprojektuj graffiti przedstawiające nazwy sal klasowych. Wykonaj cztery projekty graffiti z napisami: „historia”, „matematyka”, „polski”, „plastyka”. Dodatkowo narysuj także rzecz kojarzącą się z danym przedmiotem, np. pędzle, farby, plamy kolorów przy haśle „plastyka”. Pamiętaj, by napis i rzecz tworzyły jedno spójne graffiti. Być może twoje graffiti znajdą się na drzwiach klasowych? Przedstaw swoje projekty nauczycielowi plastyki.

Historia

Matematyka

Polski

Plastyka

NOTATKI

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

NOTATKI

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

ODPOWIEDZI

I. JĘZYK SZTUKI

1. LINIA (S. 6–7)

Zad. 3

1. falista
2. linia
3. gruba
4. ślad
5. Kulisiewicz
6. kontur

Hasło: tablet

2. BARWA (S. 8)

Zad. 3

Barwy pochodne powstają z mieszania barw **podstawowych**. Jeśli chcemy uzyskać barwę fioletową, musimy zmieszać ze sobą **niebieski** i **czerwony**. Aby stworzyć barwę pomarańczową, należy połączyć barwę **czerwoną** z barwą **żółtą**, natomiast by powstała barwa zielona, trzeba zmieszać barwy **żółtą** i **niebieską**.

5. FAKTURA (S. 15)

Zad. 4

Chropowate, gładkie, puszyste powierzchnie przedmiotów nazywamy **fakturą**.

Szpachelka malarska tworzy **fakturę dzieła sztuki**.

Max Ernst namalował **Skamieniały las**.

Wypolerowana rzeźba z kamienia ma **gładką fakturę**.

Vincent van Gogh namalował obraz **Pole z cyprysami**.

6. BRYŁA (S. 16)

Zad. 3

1. głębokość
2. architektura
3. budynek
4. światłocień
5. trójwymiarowe

Hasło: bryła

7. UKAZANIE PRZESTRZENI NA PŁASZCZYŹNIE (S. 18)

Zad. 3

W malarstwie egipskim zastosowano przestrzeń (perspektywę) **pasową**.

Na obrazie Leonarda da Vinci *Mona Lisa* jest namalowana przestrzeń (perspektywa) **linearna**.

Na tym zdjęciu widoczna jest przestrzeń (perspektywa) **z lotu ptaka**.

W tym obrazie zastosowano przestrzeń (perspektywę) **zbieżną**.

8. KONTRAST (S. 20)

Zad. 3

Tomasz Barczyk, *Gimnastyka* / *Czysta podłoga* – drzeworyt

kontrast: **czerni i bieli**

Salvador Dalí, *Płonąca żyrafa*

kontrast: **wielkości**

Henri Matisse, *Kobieta w kapeluszu*

kontrast: **barw**

9. KOMPOZYCJA (S. 22–23)

Zad. 2

1. otwartą
2. dynamiczną
3. pionowe i poziome
4. rytmiczną
5. symetryczną

ODPOWIEDZI

II. DYSCYPLINY SZTUKI

1. ARCHITEKTURA (S. 26)

Zad. 3

1. Katedra w Mediolanie, Włochy
2. Bazylika Mniejsza Wniebowzięcia NMP w Krzeszowie, Polska
3. Hotel Burdż al-Arab w Dubaju, Zjednoczone Emiraty Arabskie
4. Kościół Redentore w Wenecji, Włochy

2. RZEŹBA (S. 29)

Zad. 5

1. Henry
2. Abakanowicz
3. płaskorzeźba
4. pomniki
5. barok
6. średniowiecze

Hasło: Hasiór

3. MALARSTWO (S. 31)

Zad. 3

Edgar Degas, *Tancerka poprawiająca but*

Technika: pastele

Opis wykonania: wcieranie w papier proszku z kolorowych pałeczek, bez użycia wody; czubkiem pasteli można narysować linie i ślady podobne do rysunku, natomiast bokiem uzyskuje się szeroką smugę barwną; wykonaną pracę utrwala się specjalnym płynem

Narzędzia: papier, pastele

Vincent van Gogh, *Autoportret*

Technika: malarstwo olejne

Opis wykonania: najpierw na odpowiednio przygotowanym płótnie lub desce wykonuje się szkic ołówkiem lub pędzlem, następnie nakłada się cienką warstwę farby, a po jej

wyschnięciu kolejną itd.; możliwość dokonania wielu poprawek – farby wolno schną; farby miesza się na palcu, używając oleju lnianego

Narzędzia: płótno/deska, farby olejne, pędzle, otówek

Julian Fałat, *Widok na Tatry*

Technika: akwarela

Opis wykonania: „mokre na mokrym” – zwilża się cały papier, następnie nakłada warstwy farb, które się przenikają; „mokre na suchym” – nakłada się warstwę farby, a po jej wyschnięciu kolejną (użycie niewielkiej ilości wody pozwala uzyskać szczegóły)

Narzędzia: papier, miękkie pędzle, farby akwarelowe

4. RYSUNEK (S. 34, 38)

Zad. 2

Hasło: pastele olejne

Zad. 3

a) Stalówka z obsadką nazywana jest **piórkiem**. Robi się nią rysunek, zanurzając ją uprzednio w **tuszu**.

b) H, 3H, B, 2B itd. – to oznaczenia miękkości przyboru rysunkowego zwanego **otówkiem**.

c) H oznacza, że ten przybór rysuje *międko/twardo*, a B – *międko/twardo*.

d) Narzędzie rysunkowe pochodzenia naturalnego o białym kolorze to **kreda**.

e) Węgiel do rysowania jest wytwarzany z drewna/pochodzi z kopalni węgla (węgiel kamienny).

Zad. 7

Historie rysunkowe różnych bohaterów, którym zazwyczaj towarzyszy tekst, nazywamy **komiksem**, natomiast ilustracja jakiegoś zdarzenia, która jest równocześnie komentarzem, nazywa się rysunkiem **satyrycznym**.

Człowiek witruiński to rysunek wykonany przez **Leonarda da Vinci**.

Czerwono-brunatna kredka, którą rysował **Leonardo da Vinci**, nazywa się **sangwiną**, jednak najbardziej popularne cztery narzędzia rysunkowe to **otówek, węgiel, piórko i kredka**.

5. GRAFIKA (S. 39)

Zad. 4

matryca miedziana **miedzioryt**

matryca drewniana **drzeworyt**

matryca z linoleum **linoryt**

matryca z kamienia **litografia**

matryca metalowa **akwaforta**

6. GRAFIKA UŻYTKOWA (S. 43)

Zad. 4

1. plakat
2. billboard
3. logo
4. obraz
5. tekst
6. Świerzy
7. dyplom

Hasło: logotyp

7. WZORNICTWO PRZEMYSŁOWE (S. 46)

Zad. 4

Projektowanie przedmiotów wykonanych z materiałów, które pochodzą z przetworzenia już zużytych rzeczy, nazywamy **ekodesignem**. Ręczne wykonywanie przedmiotów z drogich materiałów nazywamy **rzemiosłem artystycznym**. Tworzenie projektów przedmiotów dostępnych dla wszystkich nazywamy **wzornictwem przemysłowym**. Projektanci przedmiotów muszą zwracać przede wszystkim uwagę na to, by były one **funkcjonalne**, czyli praktyczne i wygodne. Dziedzinę projektowania przedmiotów nazywamy angielskim słowem **design**.

8. FOTOGRAFIA (S. 47–50)

Zad. 4

1. fotografia dokumentalna

Obrazowy zapis wydarzeń. Ślub księcia Wilhelma i Catherine Middleton.

2. fotografia artystyczna

Fotografia będąca sztuką na równi np. z malarstwem. Niebo i orzeł przelatujący przez tunel – fotomontaż.

3. reportaż fotograficzny

Sprawozdanie z wydarzeń, podróży itp. w formie (najczęściej cyklu) zdjęć. Dziecko z plemienia Indian Keczua.

4. fotografia naukowa

Uwiecznia badania, obserwacje. Meduza w oceanie.

5. fotografia reklamowa

Zachęca do zakupu produktu, wybrania usługi. Reklama agencji artystycznej.

6. reportaż fotograficzny

Sprawozdanie z wydarzeń, podróży itp. w formie (najczęściej cyklu) zdjęć. Turyści w Wietnamie.

7. fotografia naukowa

Uwiecznia badania, obserwacje. Żyłki liścia.

8. fotografia artystyczna

Fotografia będąca sztuką na równi np. z malarstwem. Tancerka.

9. fotografia dokumentalna

Obrazowy zapis wydarzeń. Zawody w skokach narciarskich.

10. fotografia reklamowa

Zachęca do zakupu produktu, wybrania usługi. Reklama akcji „Pij mleko! Będziesz Wielki”.

9. SZTUKA I KOMPUTER (s. 51)

Zad. 4

Narzędziem do tworzenia grafiki komputerowej są **komputery** i **programy graficzne**. Projektowaniem okładek książkowych, plakatów, stron internetowych, gier komputerowych zajmują się **graficy**. Do tworzenia prezentacji multimedialnych służą programy takie jak **PowerPoint**. Komiks ze zdjęć możemy stworzyć w programie **Comic Life**. Strona internetowa mówiąca, jak bezpiecznie korzystać z internetu, nazywa się **www.dzieckow-sieci.pl**.

10. MEDIA W SZTUCE (s. 54)

Zad. 4

Aparat cyfrowy, kamera, telewizor, skaner, telefon komórkowy, projektory to **Nowe Media**. Elektorniczna superautostrada to dzieło **Nam June Paik**. **Sztuka multimedialna** łączy kilka form przekazu w całość, np. obraz nieruchomy z animacją, czyli ruchomym obrazem, dźwiękiem i tekstem. *Multi* oznacza **wiele**. Międzynarodowe Biennale Sztuki Mediów WRO odbywają się we **Wrocławiu**. Występ artysty przed publicznością, w trakcie którego wykorzystuje on własne ciało oraz różne przedmioty i zjawiska, nazywamy **performance**.

11. FILM (s. 57)

Zad. 4

- 1.** Oscar
- 2.** scenograf
- 3.** film
- 4.** dokumentalny
- 5.** charakteryzator
- 6.** scenarzysta
- 7.** Park Jurajski
- 8.** kadr

Hasło: animacja

12. SZTUKA LUDOWA (s. 59)

Zad. 4

1. Sztuka ludowa może być inspiracją dla współczesnych artystów praktycznie we wszystkich dziedzinach artystycznych (od architektury po projektowanie ubrań).
2. Logo na Euro 2012, Pawilon Polski na Expo 2010, kolekcja ubrań Joanny Klimas inspirowana strojami łowickimi, słuchawki Oli Szymańskiej *W rytmie folk*.
3. Stroje ludowe nosi się w rejonie kaszubskim, łowickim, podhalańskim, podlaskim, kujawskim.
4. Te miejsca to skanseny.

13. SZTUKA ULICY (s. 61)

Zad. 3

Wielobarwne malowidła ściennie wykonane na dużych płaszczyznach. – murale
Barwne napisy malowane farbą w sprayu na ścianach. – graffiti
Wycinany rysunek w grubym papierze i odbijany na ścianie. – szablon
Małe naklejki z rysunkiem i tekstem umieszczane w różnych miejscach. – wlepki
Artysta tworzący w technice szablonu na ulicach Londynu. – Banksy
Tworzenie graffiti, murali na budynkach miejskich. – sztuka ulicy

INDEKS HASEŁ

A

Abstrakcja 30
Akwafora 39
Akwarela 31
Animacja poklatkowa 54, 57
Architektura 16, 24–27

B

Barok 29
Barwa 7–8
– pochodna 8
– podstawowa 8
Billboard 43
Bryła 15–16

C

Charakteryzator 57
Cykl fotograficzny 46

D

Design 46
Drzeworyt 20, 39
Dyplom 43

E

Ekodesign 46

F

Faktura 14–15
Film 54–57
Fotografia 46–50
– artystyczny 47
– dokumentalna 47
– naukowa 47
– reklamowa 46–47

G

Graffiti 61
Grafika 38–39
– komputerowa 50–51
– użytkowa 39–43
Grataż 14

K

Kadr 57
Karykatura 36
Kolory
– kontrastowe 8
– pochodne 8
– podstawowe 7
Komiks 38
Kompozycja 21–23
– dynamiczna 22, 50
– otwarta 22, 50, 53
– statyczna 22
– symetryczna 23, 51
– rytmiczna 23
– zamknięta 30, 51
Kontrast 19–20
– kolorów 19–20
– linii 19
– wielkości 19–20
Kontur 6
Kreda 34
Kulisowe pokazanie prze-
strzeni 16

L

Linia 4–7
– falista 6
– gruba 6
Linoryt 39
Litografia 39
Logo 39, 43
Logotyp 43

M

Makieta 15
Malarstwo 30–32
– olejne 31
Matryca graficzna 38
– drewniana 39
– metalowa 39
– miedziana 39
– z kamienia 39
– z linoleum 39

Miedzioryt 39

Mural 61

N

Narzędzia rysunkowe 4
Nowe media 54

O

Ołówek 34
Oscar 57

P

Pałac 27
Pastele 31
– olejne 34
Performance 54
Perspektywa 16–18
– linearna 18
– pasowa 18
– z lotu ptaka 18
– zbieżna ukośna 17–18
Piórko 34
Plakat 40, 43
Płaskorzeźba 29
Pomnik 28–29
Portret zbiorowy 30

R

Reportaż fotograficzny 47
Rysunek 33–38
– satyryczny 38
Rzemiosło artystyczne 46
Rzeźba 28–29

S

Sangwina 38
Scenarzysta 57
Scenograf 57
Szablon 61
Szpachelka malarska 15
Sztuka
– ludowa 58–59
– multimedialna 54
– ulicy 60–62

Ś

Średniowiecze 29

Świątłocień 12–13, 16

T

Tablet 7

Trójwymiarowość 16

Tusz 34

W

Walog 9–11

Węgiel 34

Witraz 26

Wlepka 60

Wzornictwo przemysłowe
43–46

Z

Zamek 27

INDEKS DZIEŁ I AUTORÓW

A

Abakanowicz Magdalena 29
Aritmetic Composition 23
Autoportret 31

B

Banksy 61
Barczyk Tomasz 20
Bazylika Mniejsza
Wniebowzięcia NMP
w Krzeszowie 26
Berlewi Henryk 23
Burdż al-Arab (hotel)
w Dubaju 26

C

Calder Aleksander 16
Caravaggio 12
Człowiek witruwiański 38

D

Dali Salvador 20
Degas Edgar 31
Doesburg van Theo 23

E

Ernst Max 14–15, 22

F

Fałat Julian 31

G

Gimnastyka / Czysta podłoga
20
Głowa starca 7
Gogh van Vincent 15, 22, 31
Gwieździsta noc 22

H

Hej kołęda deska 43

K

Katedra w Mediolanie 26
Kobieta w kapeluszu 20
*Kompozycja II z czerwonym,
żółtym i niebieskim* 22
Kompozycja kół 23
Kościół Redentore w Wenecji
26
Kulisiewicz Tadeusz 6

L

Leżąca postać 29

M

Matisse Henri 20
Mona Lisa 18
Mondrian Piet 22
Moore Henry 29

N

Nam June Paik 54

O

Oedipus rex 22

P

Park jurajski 57
Picasso Pablo 5
Płonąca żyrafa 20
Pole z cyprysami 15
Powołanie św. Mateusza 12

R

Ryba 16

S

Skamieniały las 15
Spielberg Steven 57

Ś

Świerzy Waldemar 43

T

Tancerka poprawiająca but 31

V

Vinci da Leonardo 18, 38

W

Widok na Tatry 31

Numer zadania	Treść z podstawy programowej	Operon Ciekawi świata	Operon Odkrywamy na nowo	Nowa Era klasa 4	WSiP klasa 4	MAC Edukacja klasa 4
I. Język sztuki						
1.1.	2.1. podejmuje działalność twórczą, posługując się podstawowymi środkami wyrazu plastycznego i innych dziedzin sztuki (...) w kompozycji na płaszczyźnie i w przestrzeni (...)	16–20	59–62	8–16	10–17	6–19
1.2.	2.1. 3.2. (rozpoznaje wybrane dzieła architektury i sztuk plastycznych należące do polskiego i europejskiego dziedzictwa kultury oraz opisuje ich funkcje i cechy charakterystyczne na tle epoki (...))	16–20	59–62	8–16	10–17	6–19
1.3.	3.1. rozróżnia określone dyscypliny w takich dziedzinach jak: architektura, sztuki plastyczne oraz w innych dziedzinach sztuki (...) i przekazach medialnych (...)	16–20	59–62	8–16	10–17	6–19
2.1.	2.1. 3.1.	21–26	50–58	23–33	24–37	20–33
2.2.	2.1. 3.1.	21–26	50–58	23–33	24–37	20–33
2.3.	3.1.	21–26	50–58	23–33	24–37	20–33
3.1.	2.1.	27–30	54	17–19	Materiał realizowany w kolejnych częściach podręcznika.	Materiał realizowany w kolejnych częściach podręcznika.
3.2.	2.1. 3.1.	27–30	54	17–19		
3.3.	2.1.	27–30	54	17–19		

Numer zadania	Treść z podstawy programowej	Operon Ciekawi świata	Operon Odkrywamy na nowo	Nowa Era klasa 4	WSiP klasa 4	MAC Edukacja klasa 4
4.1.	2.1. 3.1.	31–35	107	20–22	Materiał realizowany w kolejnych częściach podręcznika.	Materiał realizowany w kolejnych częściach podręcznika.
4.2.	2.1. 3.2.	31–35	107	20–22		
4.3.	2.1.	31–35	107	20–22		
5.1.	2.1.	36–40	67–69	Materiał realizowany w kolejnych częściach podręcznika.	54–63	Materiał realizowany w kolejnych częściach podręcznika.
5.2.	2.1.	36–40	67–69		54–63	
5.3.	2.1. 3.1.	36–40	67–69		54–63	
5.4.	3.1. 3.2.	36–40	67–69		54–63	
6.1.	2.1.	41–44	7–10, 20–25		Materiał realizowany w kolejnych częściach podręcznika.	34–45
6.2.	2.1. 3.2.	41–44	7–10, 20–25			34–45
6.3.	3.1.	41–44	7–10, 20–25			34–45
7.1.	2.1. 3.1.	45–51	75–79		38–47	Materiał realizowany w kolejnych częściach podręcznika.
7.2.	2.1. 3.1.	45–51	75–79		38–47	
7.3.	3.1. 3.2.	45–51	75–79		38–47	

Numer zadania	Treść z podstawy programowej	Operon Ciekawi świata	Operon Odkrywamy na nowo	Nowa Era klasa 4	WSiP klasa 4	MAC Edukacja klasa 4
8.1.	2.1. 3.1.	52–54	55	Materiał realizowany w kolejnych częściach podręcznika.	Materiał realizowany w kolejnych częściach podręcznika.	46–55
8.2.	2.1. 3.1.	52–54	55			46–55
8.3.	3.1. 3.2.	52–54	55			46–55
9.1.	2.1.	55–61	70–74		38–47	56–69
9.2.	3.1. 3.2.	55–61	70–74		38–47	56–69
II. Dyscypliny sztuki						
1.1.	2.1.	68–77	26–30	Materiał realizowany w kolejnych częściach podręcznika.	Materiał realizowany w kolejnych częściach podręcznika.	56–69
1.2.	2.1. 3.1.	68–77	26–30			56–69
1.3.	3.2.	68–77	26–30			56–69
1.4.	3.1.	68–77	26–30			56–69
1.5.	2.1.	68–77	26–30			56–69
2.1.	2.1.	78–87	20–25			34–45
2.2.	2.1.	78–87	20–25			34–45
2.3.	1.1. określa swoją przynależność kulturową poprzez kontakt z wybranymi dziełami sztuki, zabytkami i tradycją w swoim środowisku lokalnym i regionalnym, a także uczestniczy w życiu kulturalnym jego środowiska (...)	78–87	20–25			34–45
2.4.	2.1.	78–87	20–25			34–45
2.5.	3.2.	78–87	20–25			34–45

Numer zadania	Treść z podstawy programowej	Operon Ciekawi świata	Operon Odkrywamy na nowo	Nowa Era klasa 4	WSiP klasa 4	MAC Edukacja klasa 4
3.1.	2.1.	88–102	15–19	34–44	24–37	20–33
3.2.	2.1.	88–102	15–19	34–44	24–37	20–33
3.3.	3.2.	88–102	15–19	34–44	24–37	20–33
3.4.	2.1.	88–102	15–19	34–44	24–37	20–33
3.5.	3.2.	88–102	15–19	34–44	24–37	20–33
4.1.	2.1.	103–113	31–34	Materiał realizowany w kolejnych częściach podręcznika.	10–17	6–19
4.2.	3.1.	103–113	31–34		10–17	6–19
4.3.	3.1.	103–113	31–34		10–17	6–19
4.4.	2.1.	103–113	31–34		10–17	6–19
4.5.	2.1.	103–113	31–34		10–17	6–19
4.6.	2.1.	103–113	31–34		10–17	6–19
4.7.	3.1.	103–113	31–34		10–17	6–19
5.1.	2.1.	114–125	35–39		18–23	46–55
5.2.	2.1.	114–125	35–39		18–23	46–55
5.3.	2.1.	114–125	35–39		18–23	46–55
5.4.	3.1.	114–125	35–39		18–23	46–55
6.1.	2.2. realizuje projekty w zakresie form użytkowych, w tym służące kształtowaniu wizerunku i otoczenia człowieka oraz upowszechnianiu kultury w społeczności szkolnej i lokalnej (...)	114–125	35–39		18–23	46–55, 70–78
6.2.	2.2.	114–125	35–39		18–23	46–55, 70–78
6.3.	1.2. korzysta z przekazów medialnych oraz stosuje ich wytwory w swojej działalności twórczej (...) 3.1.	114–125	35–39		18–23	46–55, 70–78
6.4.	3.2.	114–125	35–39		18–23	46–55, 70–78

Numer zadania	Treść z podstawy programowej	Operon Ciekawi świata	Operon Odkrywamy na nowo	Nowa Era klasa 4	WSiP klasa 4	MAC Edukacja klasa 4
7.1.	2.2.	126–129	80–82	Materiał realizowany w kolejnych częściach podręcznika.	70–77	Materiał realizowany w kolejnych częściach podręcznika.
7.2.	2.2.	126–129	80–82		70–77	
7.3.	2.2.	126–129	80–82		70–77	
7.4.	3.2.	126–129	80–82		70–77	
8.1.	2.2.	130–137	94–98	45–47	Materiał realizowany w kolejnych częściach podręcznika.	Materiał realizowany w kolejnych częściach podręcznika.
8.2.	2.1.	130–137	94–98	45–47		
8.3.	2.1.	130–137	94–98	45–47		
8.4.	1.2. 3.1.	130–137	94–98	45–47		
9.1.	2.1. 3.1.	138–143	99–102	Materiał realizowany w kolejnych częściach podręcznika.		
9.2.	2.1. 3.1.	138–143	99–102			
9.3.	2.1.	138–143	99–102			
9.4.	3.1.	138–143	99–102			
10.1.	2.1.	144–147	94–98			
10.2.	2.1.	144–147	94–98			
10.3.	2.1.	144–147	94–98			
10.4.	3.1.	144–147	94–98			
11.1.	2.1.	148–154	94–98			
11.2.	2.1.	148–154	94–98			
11.3.	2.1.	148–154	94–98			
11.4.	3.1.	148–154	94–98			

Numer zadania	Treść z podstawy programowej	Operon Ciekawi świata	Operon Odkrywamy na nowo	Nowa Era klasa 4	WSiP klasa 4	MAC Edukacja klasa 4
12.1.	1.1. 2.2.	155–158	40–49	Materiał realizowany w kolejnych częściach podręcznika.	48–53	9, 28, 41, 48, 66, 77
12.2.	2.1.	155–158	40–49		48–53	9
12.3.	2.1.	155–158	40–49		48–53	9
12.4.	1.1. 3.1.	155–158	40–49		48–53	9
13.1.	2.1.	159–162	94–98	Materiał realizowany w kolejnych częściach podręcznika.	Materiał realizowany w kolejnych częściach podręcznika.	Materiał realizowany w kolejnych częściach podręcznika.
13.2.	1.1. 2.1.	159–162	94–98			
13.3.	3.1.	159–162	94–98			
13.4.	1.1. 2.1.	159–162	94–98			