



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI

Magdalena Steblecka-Jankowska
Renata Janicka-Szysko

Kultura 2.0

Program nauczania
wiedzy o kulturze
dla IV etapu edukacyjnego

Spis treści

Uwagi wstępne	3
Szczegółowe cele kształcenia i wychowania	8
Treści nauczania	10
Przykłady realizowania wymagań szczegółowych	16
Sposoby osiągnięcia celów kształcenia i wychowania	19
Przykłady zadań dla uczniów	21
Wykorzystanie zasobów Portalu Scholaris	24
Opis założonych osiągnięć ucznia	29
Propozycja kryteriów oceny i metod sprawdzania osiągnięć ucznia	31
Przykład Przedmiotowego Systemu Oceniania z wiedzy o kulturze	34
Przykład systemu oceniania punktowego na lekcjach wiedzy o kulturze	35

Uwagi wstępne

Nowa podstawa programowa zakłada, że wiedza o kulturze realizowana musi być w klasie pierwszej w wymiarze minimum 30 godzin. Już ten zapis rodzi pewne konsekwencje. Niewielka liczba godzin, 16-letni uczniowie, nowoczesne media i wszechobecna technologia informacyjna, od której już nie ma odwrotu – to rzeczywistość, z którą zmierzmy się, chcąc uczyć w najbliższych latach wiedzy o kulturze. Skonstruowanie programu nauczania tego przedmiotu wymaga więc od nauczyciela odpowiedzi na kilka zasadniczych pytań.

1. Czego można nauczyć w 30 godzin?

Program nauczania wskazuje wiadomości, które uczeń powinien zdobyć. Jednak zapisy treści nauczania są w niektórych punktach dosyć ogólne (np. *zna dwudziestowieczne dzieła reprezentujące różne dziedziny sztuki (literaturę, architekturę, plastykę, muzykę, teatr, fotografię, film, sztukę nowych mediów) i dostrzega związki pomiędzy nimi 1.1*). Z jednej strony to dobrze, bo pozostawia swobodę nauczycielowi, umożliwia podjęcie decyzji związanej z zainteresowaniami i możliwościami uczniów, z warunkami, w jakich uczy, z drugiej strony to zapis niebezpieczny, bo rodzi pokusę przekazania jak największej liczby informacji („jak nie powiedzieć o tym wybitnym filmie, jak nie pokazać im tych dzieł architektonicznych, jak nie obejrzeć tego spektaklu... itd.”). Nauczyciele często chcą przekazać „wszystko”, wydaje im się, że rezygnacja z przekazania jakichś wiadomości będzie poważnym błędem dydaktycznym. Jednak „przekazanie całej wiedzy” jest fizycznie niewykonalne, może spowodować, że nauczyciel, zamiast umożliwić uczniom kontakt z tekstem kultury, uwrażliwiać ich na sztukę, inspirować do samodzielnej twórczości, zamieni lekcję w wyliczanie przykładów reprezentatywnych dzieł sztuki, spowoduje, że lekcje wiedzy o kulturze staną się nudnym przekazem wiedzy encyklopedycznej.

To, że niemożliwe jest przekazanie uczniom pełnej wiedzy dotyczącej kultury, wydaje się dość oczywiste i inne założenie jest po prostu hipokryzją. Wskazuje na to zarówno ograniczenie czasowe (30 godzin), jak i tocząca się w ostatnich latach wśród naukowców, a w ostatnich miesiącach w mediach dyskusja. Wybitny brytyjski pedagog, Ken Robinson, od kilku lat mówi o tym, że współczesna edukacja potrzebuje radykalnej rewolucji. Czas przycinania do jednego wzoru, uśredniania, usystematyzowywania już się skończył¹. W ostatnich miesiącach w polskich mediach trwają dysputy dotyczące głównie historii, ale pewne poglądy czy wnioski wynikające z nich warto odnieść do wiedzy o kulturze.

Dosyć kontrowersyjne stanowisko zajął prof. Jan Hartman², który twierdzi, że należy odejść od oświeceniowo-romantycznego pomysłu kształcenia. Według niego nie jest możliwe i potrzebne, zwłaszcza w dobie Internetu, przekazywanie wszystkim uczniom

¹ Za: Agnieszka Jucewicz, *Odpuść dziecku, odpuść sobie*, „Gazeta Wyborcza”, 31 marca – 1 kwietnia 2012; artykuł powstał w ramach cyklu „Projekt dziecko”

² Prof. Jan Hartman, filozof, wykładowca UJ

uproszczonej akademickiej wiedzy. O ile można dyskutować czy jest to słuszny pogląd dotyczący matematyki czy historii, o tyle wydaje się jak najbardziej prawdziwy w odniesieniu do wiedzy o kulturze. Nie jest możliwe przekazanie pełnej, usystematyzowanej wiedzy o tradycyjnych kierunkach, prądach, stylach w malarstwie, architekturze, teatrze, muzyce, filmie. A przecież pojawiają się nowe, związane ze współczesnymi technologiami. Ponadto wiedza o kulturze to nie tylko historia sztuki!

Konieczne jest więc znalezienie kompromisu między koniecznością przekazania niezbędnego minimum wiedzy a rozbudzaniem uczniowskich zainteresowań związanych z kulturą oraz przygotowanie ich do bycia świadomymi odbiorcami kultury w przyszłości.

2. Jak wykorzystać wiedzę ucznia z gimnazjum?

Zgodnie z zapisami podstawy programowej uczeń na IV etapie edukacyjnym powinien już dysponować *podstawowymi wiadomościami o stylach i epokach z różnych dziedzin sztuki*, które zdobył na lekcjach plastyki czy muzyki w gimnazjum. Czy jednak tak się stanie? Czy jego znajomość sztuki powstałej przed XX wiekiem będzie wystarczająca?

Poza tym w klasie znajdują się uczniowie, którzy uczyli się plastyki i muzyki w różnych szkołach, w których realizowano różne programy nauczania. Ich wiedza, chociaż zdobyta w oparciu o tę samą podstawę programową, będzie więc różniła się w pewnym stopniu. Można uznać to za istotny mankament (brak wspólnego kanonu, wspólnego punktu odniesienia). My jednak postanowiłyśmy uczynić z tego atut. Aby uczeń mógł świadomie zdobywać wiedzę o dwudziestowiecznych dziełach sztuki i móc je analizować (jak wynika to z podstawy programowej), proponujemy w naszym programie dwie godziny lekcyjne *Zanim nadszedł XX wiek*, na których uczniowie, korzystając z różnych form (założona strona www, portfolio itp.) przypomną sobie i przedstawią pozostałym uczniom styl wybranej przez siebie epoki oraz reprezentatywne dla niej dzieła. Będą się więc od siebie nawzajem uczyć, uzupełniać swoją wiedzę, wymieniać się swoimi doświadczeniami z kontaktów ze sztuką.

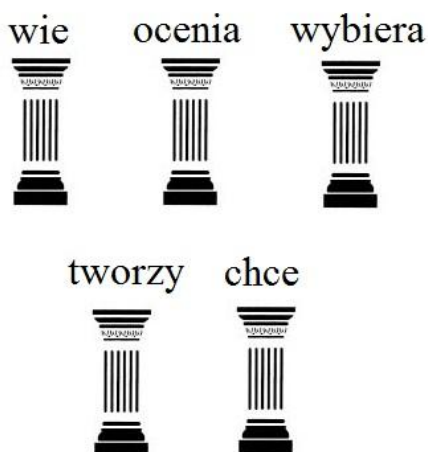
3. Czego nauczyć o kulturze w świecie 2.0?

Jak już wcześniej wskazałyśmy, podstawowa kwestia w przypadku programu nauczania z wiedzy o kulturze to uszczegółowienie zapisów z podstawy programowej, dokonanie wyboru prezentowanych i analizowanych tekstów kultury, dokonanie wyboru tego, czego chce się młodych ludzi o kulturze nauczyć.

Uważamy, że najważniejsze powinno być nauczenie ucznia uczestniczenia w życiu kulturalnym swojej miejscowości, regionu i kraju (nie tylko w czasie nauki w szkole, ale przede wszystkim w dorosłym życiu). Aby uczeń w przyszłości, jako dorosły człowiek, chciał aktywnie uczestniczyć w życiu kulturalnym i mógł robić to świadomie, powinien:

- ✓ mieć minimum niezbędnej wiedzy dotyczącej dzieł sztuki i ich funkcji, mediów sztuki i ich form, funkcji dzieł sztuki, form kontaktów z kulturą, sposobów itd.

- ✓ chcieć poznawać ofertę kulturalną, być otwartym na nowe doświadczenia (np. pójść po raz pierwszy na balet, posłuchać Mozarta, ale też obejrzeć wystawę współczesnego artysty czy happening),
- ✓ umieć wybierać w sposób świadomy, dokonywać selekcji,
- ✓ umieć krytycznie oceniać ofertę kulturalną i dokonania artystów minionych wieków i współczesnych,
- ✓ rozwijać swoje pasje związane z kulturą, nie wstydzić się tworzyć.



4. Dlaczego *Kultura 2.0*?

Nazwałam nasz program *Kultura 2.0*. Nazwą tą chcemy podkreślić dwa istotne elementy.

Dlaczego kultura?

To, że w nazwie programu nauczania wiedzy o kulturze pojawia się słowo kultura, właściwie nie powinno dziwić. Jednak praktyka szkolna i analiza dotychczasowej podstawy programowej wskazują, że do tej pory nacisk jednak był kładziony na przekazywanie informacji o sztuce, na uczenie historii sztuki. Nowa podstawa programowa zdecydowanie więcej uwagi poświęca szeroko pojętej kulturze, chociażby wskazując na takie działania ucznia jak: *odnosi elementy kultury (zachowania, zwyczaje, praktyki, przedmioty materialne, dzieła sztuki) do kategorii: czas, przestrzeń, ciało, grupa społeczna (rodzina, rówieśnicy, społeczność lokalna, naród) – 3.3. czy interpretuje praktyki kultury z najbliższego otoczenia (klasa, szkoła, dom, osiedle, podwórko, miasto, kościół, stadion piłkarski) – 3.4.* Kierując się zapisami podstawy programowej uwzględniamy w swoim programie ten obszar w sposób znaczący, nie tylko poprzez nazwę, ale również poprzez zaplanowane bloki i zagadnienia tematyczne, a także działania uczniowskie.

Dlaczego 2.0?

Symbol 2.0 jest coraz częściej wykorzystywany w nazewnictwie (wystarczy przywołać program telewizyjny *Poziom 2.0*), a także w dyskursie o współczesnej szkolnej rzeczywistości i w działaniach związanych ze zmianami w szkole. W prasie można spotkać określenia *Szkoła 2.0*, *Nauczyciel 2.0*, *Kodeks 2.0* itd. Wprowadzanie symbolu 2.0 wskazuje na odniesienie do technologii informacyjno-komunikacyjnej. Centrum Edukacji Obywatelskiej i „Gazeta Wyborcza” w roku szkolnym 2011/2012 już po raz drugi przeprowadziły program dla szkół „Szkoła z klasą 2.0” (i zapowiadają kolejną edycję na

rok szkolny 2012/2013)³. Głównym celem tego programu jest rozpowszechnienie idei wykorzystywania technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) w uczeniu się i w nauczaniu.

My również, nazywając nasz program nauczania wiedzy o kulturze *Kultura 2.0* chcieliśmy podkreślić ten element uczenia się i nauczania przedmiotu. Wykorzystywanie TIK jest tym bardziej zasadne, że podstawa programowa wyraźnie wskazuje na taki kierunek. Znalazły się w niej przecież zapisy związane ze znajomością nowoczesnych technologii: *wymienia różne formy mediów kultury (...) oraz użycia (nowe media, media masowe, media interaktywne, multimedia)* (1.6.) oraz umiejętnością ich wykorzystania: *samodzielnie wyszukuje informacje na temat kultury w różnych mediach, bibliotekach.* (1.9.), *przygotowuje prezentację lub inną formę wypowiedzi multimedialnej – blog, forum, strona WWW – na tematy związane z kulturą lokalną i regionu lub z szeroko pojętymi problemami kultury współczesnej* (2.3.). Trudno byłoby uczyć ucznia o nowych mediach lub przygotowywać go do funkcjonowania w z informatyzowanym społeczeństwie, korzystając tylko z podręcznika czy posługując się metodą wykładu.

Dlatego nasz program zakłada, że istotnym elementem realizacji podstawy programowej z wiedzy o kulturze jest wykorzystanie TIK. Zakłada to umiejętność odpowiedzialnego stosowania TIK oraz twórczego wykorzystywania nowych technologii. Z jednej strony ma to prowadzić do nauczania uczniów, jak samodzielnie zdobywać informacje o artystach, wydarzeniach kulturalnych, a z drugiej strony ma ich zachęcić do własnych prób twórczych, do aktywnego uczestnictwa w kulturze. Uczniowie mają się nauczyć samodzielnego myślenia o kulturze, wykorzystywania zdobytej wiedzy w działaniu.

Jednocześnie chcemy, aby symbol 2.0, w sposób może nieco metaforyczny, wskazywał na chęć uwzględniania najnowszych, „gorących” wydarzeń kulturalnych. W czerwcu 2012, gdy piszemy ten program, jednym z ważniejszych, wzbudzających wiele emocji, diskutowanych wydarzeń kulturalnych w Europie jest Berlin Biennale. Jego kurator, Artur Żmijewski, oddał głos tym artystom, którzy poprzez swoją sztukę biorą udział w dyskursie politycznym ostatnich miesięcy (np. z ruchu Occupy – Oburzonych). Z kolei w Warszawie, w Muzeum Narodowym została otwarta wystawa „Wywyższeni. Od faraona do lady Gagi”. Sztuka zaangażowana, sztuka włączająca się w aktualne wydarzenia polityczne, sztuka chcąca wpływać na rzeczywistość – to nie tylko znak czasów, ale i obszar kultury, z którym warto uczniów zapoznać. Trudno jednak przewidzieć, jakie wydarzenie kulturalne wzbudzi tak wielkie emocje za kilka miesięcy. Dlatego, chociaż oczywiście w programie nauczania *Kultura 2.0* zaplanowane zostały działania, dzięki którym można zrealizować zawarte w programie nauczania takie treści jak np. *uczeń (...) dostrzega i nazywa związek między dziełem a sytuacją społeczno-historyczną – 3.5.*, to uważamy, że najważniejsze (i najciekawsze dla ucznia) będzie odwoływanie się do tego, co dzieje się właśnie wtedy, kiedy uczniowie mają lekcje wok-u. Odwoływanie się do bieżących wydarzeń kulturalnych uświadomi uczniom specyfikę współczesnej kultury, pozwoli na wykorzystanie materiałów z mediów, stworzy szansę

³ Por. np. <http://www.ceo.org.pl/pl/szkola2zero/news/opis-programu-szkola-z-klasa-20>

udziału w takim wydarzeniu (zorganizowanie wyjścia, wycieczki czy choćby wspólnego oglądania nagranej audycji czy odtworzenia materiałów z Internetu).

5. Konstrukcja programu nauczania *Kultura 2.0*

Poniższe zestawienie przedstawia zaproponowane bloki tematyczne i zagadnienia tematyczne przewidziane do realizacji w programie nauczania *Kultura 2.0*. Liczba zagadnień tematycznych w poszczególnych blokach jest różna, gdyż zależy to od treści szczegółowych zawartych w podstawie programowej

blok tematyczny	zagadnienia tematyczne
Człowiek i kultura	Czym jest kultura?
	Oblicza kultury
	Co wpływa na kulturę
Media kultury	Rola słowa, obrazu, dźwięku w kulturze
	Formy mediów
Formy kontaktu z kulturą	Jak uczestniczyć w kulturze?
	Bądź uczestnikiem kultury!
Odbiorca wobec dzieła sztuki	Funkcje dzieła sztuki
	Zanim nadszedł XX wiek
	Sztuka XX wieku
	Co lubię w kulturze
	Jak analizować dzieła sztuki?
	Jak analizować film i spektakl teatralny?
Dziedzictwo kulturowe naszego regionu i naszego kraju	Ty też odpowiadasz za dziedzictwo kulturowe
	Cudze chwalicie, swego nie znacie
Kultura w TV, prasie, Internecie, radiu	Gdzie szukać informacji o kulturze

Warto zwrócić uwagę, że zaplanowane bloki tematyczne są przede wszystkim zogniskowane wokół zagadnień dotyczących kultury, a ich układ pozwala uczniom na stopniowe wkraczanie w świat kultury (od rozważań na temat tego, czym jest kultura poprzez poznawanie mediów i form kultury aż po przygotowanie ucznia do samodzielnego szukania informacji o kulturze w dorosłym życiu).

Sformułowania zagadnień tematycznych wskazują, jakie miejsce w programie zajmuje uczeń. Głównym podmiotem działań jest młody człowiek, jego aktywność, subiektywny odbiór, zainteresowania. Stąd tematy, w których pojawiają się czasowniki w 2 osobie l. poj. (*Bądź uczestnikiem...*, *Ty też odpowiadasz...*) czy formy wskazujące na umożliwianie uczniom wyrażania własnych opinii, odczuć (np. *Co lubię w kulturze*, *Ja/my o dziele sztuki...*).

Szczegółowe cele kształcenia i wychowania

A. Cele kształcenia:

- uzupełnienie podstawowych wiadomości z zakresu różnych dziedzin sztuki niezbędnych świadomemu uczestnikowi życia kulturalnego (język poszczególnych sztuk, środki wyrazu artystycznego, gatunki),
- uświadomienie różnych form kontaktu z kulturą (odbiór bierny, aktywny, konsumpcja, produkcja, twórczość, użytkowanie, uczestnictwo, animacja),
- przypomnienie i uzupełnienie podstawowych pojęć (narzędzi) umożliwiających świadomy odbiór różnych tekstów kultury, ich analizowanie i interpretowanie,
- nabycie (lub rozwinięcie) umiejętności wypowiedzania się na temat wytworów kultury i ludzkich praktyk w kulturze (zwłaszcza na temat dzieła sztuki) w różnej formie,
- poznanie kanonu dzieł sztuki XX wieku,
- uzupełnienie kanonu najwybitniejszych dzieł oraz różnych funkcji sztuki (np. estetyczna, komunikacyjna, społeczna, użytkowa, kultowa, poznawcza, ludyczna),
- nabycie (lub rozwinięcie) umiejętności oceny dzieł sztuki i innych zjawisk artystycznych,
- zapoznanie z różnymi obszarami kultury (popularna, ludowa, masowa, wysoka, narodowa, zglobalizowana, subkultura itp.),
- zapoznanie z różnymi formami mediów kultury (słowo mówione, pismo, książka, obraz malarski, fotografia, film, program TV, spektakl teatralny) oraz różnymi formami użycia (nowe media, media masowe, media interaktywne, multimedia),
- uświadomienie roli nowoczesnych mediów w rozwoju kultury,
- uświadomienie istnienia związków pomiędzy różnymi dziedzinami sztuki.

B. Cele wychowania

- kształtowanie tolerancji wobec innych kultur i odmienności kulturowych,
- rozbudzanie dumy z dorobku kulturowego Polski, kształtowanie poczucia tożsamości narodowej przy jednoczesnej świadomości źródeł i dorobku kultury europejskiej,
- kształtowanie gustów związanych z kulturą materialną i niematerialną, rozwijanie wrażliwości estetycznej, umiejętności krytycznego podejścia do kultury masowej, komercyjnej,
- rozbudzanie potrzeby kontaktu z dziełami sztuki i uczestniczenia w życiu kulturalnym, a zwłaszcza aktywne i twórcze uczestnictwo w kulturze regionu (rozwijanie indywidualnych zdolności twórczych),
- rozbudzenie potrzeby aktywnego udziału w szkolnych przedsięwzięciach artystycznych, animacyjnych, społecznych i innych (wystawa, happening,

- przedstawienie szkolne, gazetka szkolna, kulturalna akcja charytatywna) oraz organizacji prostych działań o charakterze kulturalnym (spotkanie z twórcą kultury, przedsięwzięcie artystyczne, prezentacja własnych zainteresowań, tradycji lokalnej lub regionalnej),
- przygotowanie do świadomego wyboru propozycji współczesnego życia kulturalnego, a zwłaszcza lokalnych wydarzeń kulturalnych,
 - uświadomienie etycznych i prawnych aspektów związanych z wytworami kultury.

Lp.	Blok tematyczny	Zagadnienie tematyczne	Liczba godzin	Teksty kultury	Treści nauczania	Przykładowe ważne pojęcia	Proponowane działania ucznia
I.	Człowiek i kultura	Czym jest kultura?	1	Fotografia przedstawiająca toaletę; Marcel Duchamp, <i>Fontanna</i> ; przykłady współczesnych dzieł sztuki użytkowej	2.1., 3.1.	kultura, kulturowy, kulturalny, sztuka użytkowa	Uczestniczy w dyskusji nt. wytworów kultury i ludzkich praktyk w kulturze.
		Oblicza kultury	2	Przykłady utworów muzycznych reprezentatywnych dla: muzyki ludowej, kultury masowej (np. disco polo), kultury popularnej, narodowej i różnych subkultur. Fragmenty filmów obrazujących różne typy kultury (<i>Chłopi</i> , reż. Jan Rybkowski, <i>Romeo i Julia</i> , reż. Baz Luhrmann, <i>Matrix</i> , reż. Andy Wachowski, Lana Wachowski, <i>Artysta</i> , reż. Michel Hazanavicius, <i>Pan Tadeusz</i> , reż. Andrzej Wajda, <i>Wojna polsko-ruska</i> , reż. Xawery Żuławski)	3.6.	kultura popularna, masowa, ludowa, wysoka, narodowa, zglobalizowana, subkultura, homogenizacja kultury	Uczestniczy w debacie „Za i przeciw kulturze popularnej”
		Co wpływa na kulturę	1	Przykłady: budowli sakralnych i budowli	1.8., 3.3., 3.4.	sacrum, profanum	

				świeckich, dzieł malarskich przedstawiających różne kanony urody i piosenek charakterystycznych dla różnych grup społecznych (reggae, hip-hop, disco polo, heavy metal)			
II.	Media kultury	Rola słowa, obrazu, dźwięku w kulturze	1	fragment <i>Wesela</i> w reż. Andrzeja Wajdy, fragment <i>Wesela</i> Stanisława Wyspiańskiego, obrazy: Jacek Malczewski <i>Błędne koło</i> , Jan Matejko <i>Stańczyk</i> , <i>Wernyhora</i>	1.5., 1.9., 3.6.	media	
		Formy mediów	1	przykłady prezentujące różne formy mediów	1.6., 1.9., 3.6.	massmedia, nowe media, multimedia, media interaktywne	
III.	Formy kontaktu z kulturą	Jak uczestniczyć w kulturze?	1	Przykłady twórczości uczniowskiej (np. fotografia, muzyka, próby literackie, malarstwo, grafika komputerowa) oraz uznanych twórców współczesnych	1.7., 2.2, 2.3., 3.1., 3.6.	odbiór bierny, aktywny, konsumpcja, produkcja, twórczość, użytkowanie, uczestnictwo, animacja.	Prezentacja lub inna forma wypowiedzi multimedialnej.
		Bądź uczestnikiem kultury!	3	teksty kultury zaproponowane przez uczniów	1.7., 2.3., 2.4., 2.5., 3.6.		Organizuje dla innych uczniów w szkole przegląd

							twórczości uczniowskiej pt. <i>Kulturalia</i> (np. elementy wystawy, happeningu, koncert, przedstawienie)
IV.	Odbiorca wobec dzieła sztuki	Funkcje dzieła sztuki	1	Przykłady tekstów kultury realizujących różne funkcje sztuki (np. katedry, prehistoryczne rysunki naskalne, wizerunki świętych, hymn, satyra polityczna itd.)	1.2.		
		Zanim nadszedł XX wiek	2	Teksty kultury reprezentujące różne style i kierunki w sztuce od starożytności do XIX wieku zaproponowane przez uczniów	1.9., 3.5. Powtórzenie wiadomości o stylach i kierunkach w sztuce od starożytności do XIX wieku poznanych na wcześniejszych etapach edukacyjnych na muzyce		Zakłada stronę internetową poświęconą stylowi wybranej przez siebie epoki oraz reprezentatywnym dla niej dziełom lub tworzy portfolio na ten temat.

				i plastyce.		
	Sztuka XX wieku	4	Wybrane dzieła artystów XX wieku, np.: Wisława Szymborska, Sławomir Shuty, Salvador Dali, Andy Warhol, Jackson Pollocka, Magdalena Abakanowicz, Frank Owen Gehry, Daniel Libeskind, Tadeusz Kantor, Annie Leibowitz, Lars von Thier, Wojciech Smarzowski, Witold Lutosławski, Miles Davis, Paweł Althamer, Wilhelm Sasnal, Katarzyna Kozyra itd.	1.1., 3.5., 3.6.	kierunki w sztuce XX wieku, pop-art, postmodernizm, happening, dekonstruktywizm, instalacja, performance, body art	Organizuje dla innych uczniów przegląd poświęcony sztuce XX wieku pt. <i>Kultura 2.0</i> (np. wystawa, happening, debata).
	Co lubię w kulturze	2	teksty kultury zaproponowane przez uczniów	1.2., 1.9., 2.1., 2.6.		Przygotowuje i przedstawia prezentację w dowolnej formie.
	Jak analizować dzieła sztuki?	1	<i>Sąd ostateczny</i> Hans Memling, <i>Karnawał arlekina</i> Joan Miró	1.3., 2.2., 3.5.	nadawca, odbiorca, forma, kompozycja, funkcja, kontekst	
	Jak analizować film i spektakl teatralny?	1	<i>Sala samobójców</i> , reż. Jan Komasa, <i>Anioły w Ameryce</i> , reż. Krzysztof Warlikowski	1.4., 2.2., 3.5.	scenografia, choreografia, rekwizyty, efekty, konwencja, adaptacja, plan,	

		Ja / my o dziele sztuki, filmie, spektaklu	4	teksty kultury zaproponowane przez uczniów	1.3., 1.4., 2.1., 2.2., 3.2., 3.5., 3.6.	oświatlenie, kadr	Zakłada blog poświęcony wybranym tekstom kultury. Uczestniczy w dyskusjach dot. sztuki odbywających się na forach internetowych. Pisze artykuły do szkolnej gazetki.
V.	Dziedzictwo kulturowe naszego regionu i naszego kraju	Ty też odpowiadasz za dziedzictwo kulturowe	1	Polskie zabytki znajdujące się na liście Światowego Dziedzictwa Kultury UNESCO	2.7.	dziedzictwo kulturowe, zabytek, Lista Światowego Dziedzictwa UNESCO	Organizuje kulturalną akcję charytatywną pod hasłem „Zaopiekuj się zabytkiem” (np. zbiórka pieniędzy, porządkowanie terenu wokół obiektów zabytkowych, happening).
		Cudze chwalicie, swego nie znacie	2	Teksty kultury charakterystyczne dla miasta, regionu, kraju, kontynentu	3.4., 3.7.	kultura lokalna, regionalna, narodowa, europejska	Organizuje dla innych uczniów w szkole przegląd twórczości uczniowskiej i twórców lokalnych pt.

							<i>Regionalia</i> (np. spotkanie z twórcą kultury, elementy wystawy, happeningu, koncert, przedstawienie)
VI.	Kultura w TV, prasie, Internecie, radiu	Gdzie szukać informacji o kulturze	2	Przykłady programów telewizyjnych, radiowych i stron internetowych	1.9., 3.6. Poznaje programy dotyczące kultury (np. WOK, Kultura, głupcze!, Poziom 2.0.)		Przygotowuje informator kulturalny, np. dotyczący tego, co dzieje się w mieście, regionie, kraju.

Przykłady realizowania wymagań szczegółowych

Zaproponowane w naszym programie treści pozwalają na pełną realizację celów kształcenia określonych przez *Podstawę programową przedmiotu wiedza o kulturze*.

Wymienione w *Podstawie* wymagania szczegółowe realizowane są na różnych lekcjach. Poniższa tabela wskazuje przykładowe tematy lekcji, w trakcie których zrealizowane być mogą konkretne wymagania.

1. Odbiór wypowiedzi i wykorzystanie zawartych w nich informacji. Uczeń:		
I.1.	zna dwudziestowieczne dzieła reprezentujące różne dziedziny sztuki (literaturę, architekturę, plastykę, muzykę, teatr, fotografię, film, sztukę nowych mediów) i dostrzega związki pomiędzy nimi	Sztuka XX wieku
I.2.	wskazuje różne funkcje dzieła sztuki (np. estetyczną, komunikacyjną, społeczną, użytkową, kultową, poznawczą, ludyczną)	Funkcje dzieła sztuki
I.3.	analizuje temat dzieła oraz treści i formę w kontekście jego różnych funkcji, wykorzystując podstawowe wiadomości o stylach i epokach z różnych dziedzin sztuki	Jak analizować dzieła sztuki? Ja / my o dziele sztuki, filmie, spektaklu
I.4.	analizuje film lub analizuje spektakl teatralny, posługując się podstawowymi pojęciami z zakresu właściwej dziedziny sztuki	Jak analizować film i spektakl teatralny?
I.5.	charakteryzuje podstawowe media kultury (słowo, obraz, dźwięk, widowisko)	Rola słowa, obrazu, dźwięku w kulturze
I.6.	wymienia różne formy mediów kultury (słowo mówione, pismo, książka, obraz malarski, fotografia, film, program telewizyjny, spektakl teatralny) oraz użycia (nowe media, media masowe, media interaktywne, multimedia)	Formy mediów
I.7.	wyjaśnia, na czym polegają różne formy kontaktu z kulturą (odbiór bierny, aktywny, konsumpcja, produkcja, twórczość, użytkowanie, uczestnictwo, animacja)	Jak uczestniczyć w kulturze? Bądź uczestnikiem kultury!
I.8.	lokuje wytwory kultury (zachowania, zwyczaje, normy moralne, wytwory	Co wpływa na kulturę

	materialne, dzieła sztuki) w kontekście grup społecznych, w których są tworzone i odbierane (rodzina, rówieśnicy, społeczność lokalna, naród)	
I.9.	samodzielnie wyszukuje informacje na temat kultury w różnych mediach, bibliotekach	Rola słowa, obrazu, dźwięku w kulturze Gdzie szukać informacji o kulturze
2. Tworzenie wypowiedzi. Uczeń:		
II.1.	wypowiada się – w mowie i w piśmie – na temat wytworów kultury i ludzkich praktyk w kulturze (zachowań, obyczajów, przedmiotów materialnych, dzieł sztuki)	Czym jest kultura? Sztuka XX wieku
II.2.	wypowiada się na temat dzieła sztuki, używając pojęć zarówno swoistych dla poszczególnych sztuk, jak i wspólnych (forma, kompozycja, funkcja, nadawca, odbiorca, użytkownik, znaczenie, kontekst, medium)	Jak uczestniczyć w kulturze? Jak analizować dzieła sztuki?
II.3.	przygotowuje prezentację lub inną formę wypowiedzi multimedialnej – blog, forum, strona WWW – na tematy związane z kulturą lokalną i regionu lub z szeroko pojętymi problemami kultury współczesnej	Jak uczestniczyć w kulturze?
II.4.	bierze aktywny udział w szkolnych przedsięwzięciach artystycznych, animacyjnych, społecznych i innych (wystawa, happening, przedstawienie szkolne, gazetka szkolna, kulturalna akcja charytatywna)	Bądź uczestnikiem kultury!
II.5.	organizuje proste działania o charakterze kulturalnym (spotkanie z twórcą kultury, przedsięwzięcie artystyczne, prezentacja własnych zainteresowań, tradycji lokalnej lub regionalnej)	Bądź uczestnikiem kultury!
II.6.	określa swoje zainteresowania, potrzeby i preferencje kulturalne oraz uzasadnia je w dyskusji	Co lubię w kulturze
II.7.	dba o ład i estetykę otoczenia, otacza opieką elementy dziedzictwa kulturowego	Ty też odpowiadasz za dziedzictwo kulturowe

3. Analiza i interpretacja tekstów kultury. Uczeń:		
III.1.	odróżnia pojęcie kultury rozumianej jako dorobek artystyczny od kultury rozumianej jako całość dorobku ludzkości, ze zrozumieniem używa określeń: kulturowy i kulturalny	Czym jest kultura? Jak uczestniczyć w kulturze?
III.2.	rozdzieli, o którym mowa w pkt 1., stosuje w interpretacji wytworów kultury	Ja / my o dziele sztuki, filmie, spektaklu
III.3.	odnosi elementy kultury (zachowania, zwyczaje, praktyki, przedmioty materialne, dzieła sztuki) do kategorii: czas, przestrzeń, ciało, grupa społeczna (rodzina, rówieśnicy, społeczność lokalna, naród)	Co wpływa na kulturę
III.4.	interpretuje praktyki kultury z najbliższego otoczenia (klasa, szkoła, dom, osiedle, podwórko, miasto, kościół, stadion piłkarski)	Co wpływa na kulturę Cudze chwalicie, swego nie znacie
III.5.	dostrzega i nazywa związek między dziełem a sytuacją społeczno-historyczną i obyczajami epoki, w której powstało	Zanim nadszedł XX wiek Jak analizować film i spektakl teatralny?
III.6.	posługuje się pojęciami: kultura popularna, ludowa, masowa, wysoka, narodowa, zglobalizowana, subkultura w ich właściwym znaczeniu i używa ich w kontekście interpretowanych dzieł sztuki oraz praktyk kulturowych	Oblicza kultury Rola słowa, obrazu, dźwięku w kulturze Bądź uczestnikiem kultury!
III.7.	wskazuje relacje między kulturami: lokalną, regionalną, narodową i europejską, ujawniające się w konkretnych dziełach sztuki i praktykach kultury	Cudze chwalicie, swego nie znacie

Sposoby osiągnięcia celów kształcenia i wychowania (z uwzględnieniem możliwości indywidualizacji pracy w zależności od potrzeb i możliwości uczniów oraz warunków, w jakich program będzie realizowany)

Założone w programie *Kultura 2.0* szczegółowe cele kształcenia i wychowania wynikają z podstawy programowej. Ich pełna realizacja jest możliwa dzięki uwzględnieniu różnych czynników, takich jak choćby potrzeby i możliwości uczniów oraz warunki, w jakich program będzie realizowany. Istotne znaczenie ma przy tym możliwość wykorzystania osiągnięć cywilizacji, tj. nowoczesnych narzędzi nauczania.

Program zakłada przygotowanie ucznia, który dysponuje już „podstawowymi wiadomościami o stylach i epokach z różnych dziedzin sztuki” do świadomego uczestniczenia w kulturze współczesnej. Aktualna podstawa programowa naciska bowiem kładzie na kulturę XX wieku.

Logiczne więc jest, że trzeba zrezygnować z nauczania historii sztuki (co często na lekcjach wiedzy o kulturze miało miejsce) czy zasypywania uczniów encyklopedyczną wiedzą. Lekcje powinny stwarzać możliwość bezpośredniego obcowania z różnorodnymi zjawiskami kultury.

Naszym najważniejszym zadaniem jest to, by uczeń stał się „użytkownikiem” kultury, w pełni świadomym tego, że kulturę może nie tylko odbierać (np. kontemplując jej wytwory), ale może w niej również uczestniczyć, a wreszcie – współtworzyć ją.

Po pierwsze: uczeń, czyli uczymy, świadomi tego, jacy są nasi uczniowie

Wiedza o kulturze to przedmiot, który jest różnie traktowany zarówno przez uczniów, jak i przez nauczycieli. Jednym stwarza okazję do łatwego zdobycia dobrej oceny, innym otwiera możliwości przekazania szerokiej wiedzy na temat współczesnych zjawisk w kulturze.

Ważne jest, by uczyć, mieć świadomość tego, jakich uczniów uczymy. Zostali już oni przygotowani do odbioru dzieł sztuki, poznali podstawy wiedzy o stylach i epokach, mają umiejętności, które pozwalają im odbierać dzieła sztuki i aktywnie uczestniczyć w kulturze.

Do tego na pewno nie są im obce współczesne media kultury. Często bowiem są młodymi ludźmi o rozpoznanych zainteresowaniach, chcącymi je nadal rozwijać, mającymi pasje i talenty. I to właśnie trzeba na lekcjach wiedzy o kulturze wykorzystać.

Na lekcjach tych należy przede wszystkim stwarzać możliwość rozwoju, pobudzać uczniów do zdobywania nowych umiejętności i twórczo wykorzystywać te, które już opanowali.

Doświadczenie nauczyło nas, że uczniowie pierwszej klasy szkoły ponadgimnazjalnej często są otwarci na to, co nowe, dostrzegają różnorodność propozycji, jakie daje im współczesny świat, współczesna kultura. Jednak nie zawsze radzą sobie z poruszaniem się wśród tej wielości. Najczęściej wystarczy pokazać im kierunki, w jakich

można podążać, drogi, jakie można wybrać, a niekiedy trzeba po prostu jedynie nazwać lub wyjaśnić dostrzeżone przez nich zjawisko.

I jeśli tylko w pierwszych tygodniach nauki właściwie rozpoznamy predyspozycje naszych uczniów – dowiemy się, jakie są ich zainteresowania i talenty, praca na lekcjach wiedzy o kulturze, dzięki właściwie dobranym metodom okaże się niezwykle owocna, a co ważniejsze nie znudzimy ani siebie, ani uczniów.

Łatwiej nam również będzie dobierać np. metody pracy na lekcji, różnicować stopień trudności zadań czy tematy projektów. Uczniowie zaś chętniej będą wykonywali powierzone im prace. Tym bardziej, że sami – tak zakłada program – będą mogli decydować o rodzaju wykonywanych zadań twórczych. Od ich umiejętności, zainteresowań i predyspozycji zależeć będzie wybór – np. dokonywany między wykonaniem folderu, opracowaniem strony internetowej a stworzeniem bloga.

Po drugie: szkoła, czyli uczymy, świadomi tego, w jakich warunkach program będzie realizowany

Realizacja programu *Kultura 2.0* wymaga przede wszystkim odpowiedniego wyposażenia gabinetu lekcyjnego. Jeśli chcemy, by uczeń miał bezpośredni kontakt z kulturą, niezbędne nam będą nie tylko takie pomoce, które umożliwią prezentację dzieł muzycznych, filmowych czy teatralnych, tzn. telewizor, odtwarzacz DVD i odtwarzacz płyt CD. Potrzebne również będą najnowocześniejsze środki, takie jak projektor multimedialny (z ekranem) oraz komputer. Niektóre lekcje (np. *Ty też odpowiadasz za dziedzictwo kulturowe*) dobrze jest przeprowadzić w pracowni komputerowej z dostępem do Internetu.

Najważniejszy na lekcjach wiedzy o kulturze jest kontakt z kulturą, a tego nie zagwarantuje nauczyciel (nawet najlepszy), który ma dostęp jedynie do kredy i tablicy.

Po trzecie: wsparcie, czyli uczymy, wykorzystując pomoc innych

Nauczyciel wiedzy o kulturze jest odpowiedzialny za realizację programu nauczania, jednak dzięki pomocy innych osób (nauczycieli innych przedmiotów, pracowników biblioteki czy wreszcie pracowników lokalnych instytucji kultury) może cele założone w programie realizować sprawniej, ciekawiej czy po prostu łatwiej.

Zarówno konkretne zagadnienia omawiane na lekcjach, jak i zadania wykonywane przez uczniów w ramach realizacji prac domowych mogą wymagać pomocy nauczyciela informatyki (np. temat *Jak uczestniczyć w kulturze?*), historii i woś-u (np. *Zanim nadszedł XX wiek*) czy pracownika szkolnej biblioteki (np. *Gdzie szukać informacji o kulturze*).

Niezwykle przydatna okazać się również może pomoc pracowników instytucji kultury działających w miejscowości, w której mieści się szkoła. Ich zasoby można wykorzystać np. do realizacji tematu *Cudze chwalicie, swego nie znacie*.

Oczywista wydaje się przy tym konieczność nawiązania stałej współpracy z teatrem, kinem, muzeum czy ośrodkiem sztuki. Wykorzystanie zasobów tych instytucji

pozwole nie tylko sprawniej czy rzetelniej zrealizować niektóre zaplanowane w programie zagadnienia. Dzięki takiej współpracy uzyskamy aktualne informacje o odbywających się imprezach kulturalnych (przeeglądy teatralne, wystawy itp.), a także ułatwimy uczniom realizację projektów.

Po czwarte: pomysł, czyli uczymy, inspirując uczniów do różnych działań

Na nauczyciela wiedzy o kulturze spoczywa – o czym była mowa już wcześniej – odpowiedzialność za realizację programu, staje się on również osobą, która ma ogromny wpływ na działania uczniów. Nie tylko przekazuje określoną wiedzę, tłumaczy i wskazuje właściwe drogi, ale także, a może: przede wszystkim, inspiruje do twórczego działania. Często to właśnie zaangażowanie i pomysłowość nauczyciela wpływają na jakość wykonywanej przez uczniów pracy. Zależność jest oczywista: im więcej pasji w działaniach nauczyciela, im ciekawsze pomysły, tym wyższy poziom pracy uczniowskiej.

Trzeba tak dobierać zadania, by realizujące je osoby z przekonaniem pracowały nad ich wykonaniem. Niekiedy w różnych klasach sprawdzają się różne zadania, np. uczniowie o zainteresowaniach humanistycznych chętniej wybiorą tematy projektów związanych z teatrem czy filmem, matematycy zaś te dotyczące nowoczesnych technik komunikacji.

Przykłady zadań dla uczniów, dzięki którym można zrealizować cele zawarte w podstawie programowej i programie nauczania *Kultura 2.0*

Do tematu: Oblicza kultury

1. Sporządź listę dziesięciu dzieł (z różnych dziedzin sztuki), które uznajesz za najważniejsze dla polskiej kultury narodowej. Swoje wybory krótko uzasadnij.
2. Przygotuj argumenty do udziału w debacie „Za i przeciw kulturze popularnej”.
3. Subkultury w naszym mieście/ naszym regionie. Przeprowadź wywiad z przedstawicielem jednej z subkultur.

Do tematu: Jak uczestniczyć w kulturze?

1. Zaprezentuj swoją twórczość (np. fotografia, muzyka, próby literackie, malarstwo, grafika komputerowa). Przygotuj prezentację lub inną formę wypowiedzi multimedialnej.

Do tematu: Bądź uczestnikiem kultury!

1. Zorganizujcie dla innych uczniów w szkole przegląd twórczości uczniowskiej pt. *Kulturalia*. Zaplanujcie zadania dla poszczególnych członków zespołu, przygotujcie kartę uczestnika, określcie formę przeglądu (np. elementy wystawy, happeningu, koncert, przedstawienie)

Do tematu: Zanim nadszedł XX wiek

1. Załóż stronę WWW, stwórz portfolio, przygotuj plakat lub w innej formie przedstaw wiadomości na temat stylu wybranej przez siebie epoki oraz reprezentatywnych dla niej dzieł. Wybierz spośród poniższych:
 - ✓ architektura starożytnej Grecji i Rzymu,
 - ✓ rzeźba starożytna,
 - ✓ styl gotycki,
 - ✓ styl romański,
 - ✓ architektura renesansu,
 - ✓ malarstwo i rzeźba renesansowa,
 - ✓ architektura barokowa,
 - ✓ rzeźba i malarstwo barokowe,
 - ✓ styl klasycystyczny,
 - ✓ styl romantyczny w architekturze i malarstwie,
 - ✓ secesja.

Do tematu: Sztuka XX wieku

1. Zorganizujcie dla innych uczniów przegląd poświęcony sztuce XX wieku pt. *Kultura 2.0*. Zaplanujcie zadania dla poszczególnych członków zespołu, przygotujcie kartę uczestnika, określcie formę przeglądu (np. wystawa, happening, debata).
2. Graffiti – sztuka czy wandalizm? Przygotuj wystawę fotograficzną prezentującą wybrane przykłady graffiti nie tylko z Twojego miasta. Wciel się w rolę przewodnika.

Do tematu: Co lubię w kulturze

1. Co lubisz w kulturze? Przygotuj i przedstaw prezentację w dowolnej formie.
2. Inspiracje folklorem w polskiej muzyce rockowej. Zaprezentuj wybrane przykłady
3. „Najważniejsze to wyróżniać się...” Przedstaw w dowolnej formie fenomen wybranej subkultury młodzieżowej.

Do tematu: Ja / my o dziele sztuki, filmie, spektaklu

1. *Ten tekst kultury poruszył mnie najbardziej.* Załóż blog poświęcony wybranym tekstom kultury, weź udział w dyskusjach dot. sztuki odbywających się na forach internetowych lub napisz artykuł do szkolnej gazetki.

Do tematu: Ty też odpowiadasz za dziedzictwo kulturowe

1. Zorganizujcie kulturalną akcję charytatywną pod hasłem „Zaopiekuj się zabytkiem”. Zaplanujcie zadania dla poszczególnych członków zespołu, określcie formę akcji (np. zbiórka pieniędzy, porządkowanie terenu wokół obiektów zabytkowych, happening).

2. Nasze miasto wczoraj i dziś. Zaprezentuj w dowolnej formie najciekawsze zabytki Twojego miasta.

Do tematu: Cudze chwalicie, swego nie znacie

1. Przygotuj informacje (w formie plakatu, prospektu, broszury, notatki prasowej, wpisu na blogu lub innej, wybranej przez siebie) o (do wyboru przez uczniów):
 - ✓ o wystawie związanej z kulturą regionu.
 - ✓ dotyczące skansenu znajdującego się w najbliższej okolicy
 - ✓ o najciekawszych zabytkach naszego regionu
 - ✓ o młodych twórcach kultury z naszego regionu,
 - ✓ o wydarzeniach kulturalnych związanych z naszym regionem (festiwale, przeglądy twórczości),
2. Zorganizujcie dla innych uczniów w szkole przegląd twórczości uczniowskiej i twórców lokalnych pt. *Regionalia*. Zaplanujcie zadania dla poszczególnych członków zespołu, określcie formę przeglądu (np. spotkanie z twórcą kultury, elementy wystawy, happeningu, koncert, przedstawienie).

Do tematu: Gdzie szukać informacji o kulturze

1. Przygotuj informator kulturalny, np. dotyczący tego, co dzieje się w mieście, regionie, kraju.
2. Miasto żyje. Przygotuj krótki film (np. reklamowy) informujący o życiu kulturalnym Twojego miasta, zachęcający do jego odwiedzenia.

Wykorzystanie zasobów portalu www.scholaris.pl

1. Uwagi wstępne

Jak pisałyśmy w uwagach wstępnych, zakładamy, że realizacja programu nauczania *Kultura 2.0* odbywać się będzie przy znaczącym wykorzystaniu technologii informacyjno-komunikacyjnej. Zakłada to umiejętność odpowiedzialnego stosowania TIK oraz twórczego wykorzystywania nowych technologii. Istotną pomocą w tym zakresie może stać się dla nauczyciela wykorzystanie zasobów portalu internetowego Scholaris (www.scholaris.pl).

2. Zasoby portalu Scholaris i zasady korzystania z nich

Nauczyciel znaleźć może na nim gotowe materiały edukacyjne. Można dzięki nim przeprowadzić całą lekcję lub wykorzystać je tylko we fragmencie.

W zasobach portalu Scholaris znajdują się różnorodne materiały. Wśród nich znaleźć można scenariusze lekcji, karty prac ucznia, pakiety edukacyjne, zdjęcia dzieł sztuki i szczególnie lubiane przez uczniów kursy i ćwiczenia interaktywne czy prezentacje multimedialne.

Zalety portalu Scholaris to:

- a) możliwość bezpłatnego korzystania z udostępnionych materiałów,
- b) zgodność materiałów z najnowszą podstawą programową,
- c) wielość dostępnych materiałów (ponad 24 tysiące!),
- d) różnorodność materiałów.

3. Sposób wyszukiwania materiałów znajdujących się na portalu Scholaris

Potrzebne materiały bardzo łatwo można znaleźć, ponieważ wskazanie przedmiotu, etapu edukacyjnego i typu zasobu w sposób znaczący zawęża zbiór materiałów. Dodatkowym ułatwieniem jest wpisanie szukanej frazy.

Jeśli więc chcemy znaleźć konkretne materiały na lekcję wiedzy o kulturze dotyczące np. funkcji sztuki, możemy to uczynić w bardzo prosty sposób. Wybieramy przedmiot – wiedza o kulturze, etap edukacyjny – IV, typ zasobu – scenariusz, szukana fraza – funkcje sztuki. Istnieje również możliwość wyszukiwania według kategorii „autor”, co na lekcjach wiedzy o kulturze jest bardzo przydatne.

Strona główna

szukaj

A A A | Zaloguj się | Pomoc

scholaris
Portal wiedzy dla nauczycieli

ORE
Ośrodek Rozwoju Edukacji

Strona główna
Zasoby portalu
Wykaz podręczników MEN
Narzędzie dla nauczycieli do tworzenia lekcji
Wyślij wiadomość
Instytucje Współpracujące

Wyszukiwanie zaawansowane

Tytuł zasobu:

Opis:

Rodzaj zasobu:

Przeznaczenie:

- Technologia gastronomiczna z towarzyszeniem
- Technologia interakcyjna
- Wiedza o kulturze
- Wiedza o społeczeństwie
- Wychowanie do życia w rodzinie
- Wychowanie fizyczne

Typ zasobu:

- Programy profilaktyczne
- Przewodnik
- Quizy | rebusy | krzyżówki
- Scenariusze
- Scenariusze lekcji
- Scenariusze atrakcyjności

Etap edukacyjny:

- I etap. Szkoła podstawowa. Kl. 4-6
- II etap. Gimnazjum
- IV etap. Szkoły ponadgimnazjalne

Autor:

Szukaj

znajdź zasoby spełniające wszystkie powyższe warunki

Jeśli nie mamy tak skonkretyzowanych potrzeb, a raczej szukamy jakiegoś pomysłu, można po prostu wybrać przedmiot i etap edukacji. Przeglądanie zasobów portalu Scholaris może stanowić świetną inspirację do przygotowania własnej lekcji.

Zasoby portalu Scholaris są stale wzbogacane, warto więc co jakiś czas zaglądać, aby sprawdzić, jakie materiały zostały dodane.

4. Wykorzystanie zasobów portalu Scholaris do realizacji programu nauczania wiedzy o kulturze *Kultura 2.0*

Realizując program nauczania *Kultura 2.0*, można w różny sposób wykorzystać zasoby portalu Scholaris. Poniżej przedstawiamy przykładowe możliwości wykorzystania zamieszczonych materiałów w czasie realizacji kolejnych bloków tematycznych.

Blok tematyczny *Człowiek i kultura*

W tym bloku tematycznym przewidziano do realizacji 3 tematy: *Czym jest kultura, Oblicza kultury* oraz *Kultura a czas, przestrzeń, ciało*.

W trakcie lekcji podejmujących zagadnienia związane z różnie rozumianym pojęciem kultury, odróżnianiem kultury popularnej, masowej, wysokiej, narodowej itd., lokowaniem wytworów kultury w kontekście grup społecznych, w których są tworzone i odbierane, wykorzystać można scenariusze lekcji, karty pracy, a w ramach podsumowania, pracy domowej czy sprawdzenia wiedzy (choć uważamy, że typowe sprawdziany na lekcjach wiedzy o kulturze powinny być stosowane sporadycznie) – przygotowane testy sprawdzające wiadomości.

tytuł zasobu	typ zasobu	opis
<i>O wyższości Chopina nad Mandaryną</i>	scenariusz lekcji	Muzyka jako punkt wyjścia do określenia cech kultury masowej i wyższej
<i>Czy kultura jest towarem</i>	scenariusz lekcji	Uczniowie uczą się odróżniać kulturę elitarną od popularnej. Zastanawiają się nad skutkami traktowania kultury jako towaru
<i>Co słyszeć w popkulturze</i>	karta pracy	Ćwiczenia dotyczące podstawowych pojęć związanych z popkulturą
<i>Ile jest kultur</i>	karta pracy	Uczeń ma za zadanie wskazać różnice między kulturą a cywilizacją. Zadania dotyczą kultury materialnej, duchowej, religijnej, politycznej, artystycznej
<i>Czego słuchamy? Artyści i gatunki muzyczne</i>	Karta pracy	Pytania dotyczące rodzaju słuchanej muzyki i roli muzyki w życiu uczniów jako punkt wyjścia do dyskusji na temat związków kultury z czasem czy grupą
<i>Chleb jako symbol</i>	karta pracy	Różnorodne zadania związane z chlebem (przysłowia, powiedzenia) prowadzą do wskazania cech kultury ludowej
<i>Kultura masowa</i>	test	zagadnienia kultury masowej
<i>Kultura współczesna</i>	sprawdzian	zagadnienia kultury współczesnej

Blok tematyczny *Odbiorca wobec dzieła sztuki*

W tym bloku tematycznym znajdują się tematy związane z samą sztuką (kierunkami, dziełami, artystami) oraz poświęcone relacjom pomiędzy odbiorcą a tekstem kultury. Szczególna uwaga poświęcona jest uczniowi, jego emocjom, odczuciom, opiniom.

Realizacja tego bloku tematycznego zakłada kontakt ucznia z wieloma dziełami sztuki. Wykorzystywane one będą zarówno jako materiał ikonograficzny ilustrujący wiadomości o sztuce, kierunkach, artystach, jak i podmiot działań uczniowskich w trakcie analizy, dyskusji o własnych wyborach itp. Z materiałów znajdujących się na portalu Scholaris w czasie realizacji tego bloku korzystać mogą zarówno uczniowie, jak i nauczyciele. Są tam liczne prezentacje multimedialne poświęcone artystom i stylom, zdjęcia dzieł sztuki, przydatne scenariusze.

Poniżej tylko niektóre przykłady wykorzystania tych zasobów.

Temat lekcji: *Funkcje dzieła sztuki*

Scenariusz *Funkcje sztuki* zawiera odpowiednio dobrane przykłady i ciekawe polecenia, dzięki którym uczniowie mają zdefiniować pojęcie *sztuka* i określić funkcje dzieła sztuki.

Temat lekcji: *Zanim nadszedł XX wiek*

Uczniowie mają przypomnieć sobie wiadomości z gimnazjum, powtórzyć, uzupełnić i rozszerzyć swoją wiedzę. Mogą to uczynić, wykorzystując liczne prezentacje

i zdjęcia znajdujące się na portalu. Lekcje te powinny też być doskonałą okazją do rozmowy z uczniami na temat sposobu wykorzystywania materiałów z Internetu.

Prezentacje zamieszczone w zasobach portalu Scholaris przedstawiają twórczość poszczególnych artystów i/lub kierunki w sztuce.

Przykłady prezentacji poświęconych artystom:

- *Rubens – malarz epoki baroku.*
- *Bosch. Co zobaczył w piekle.*
- *Sandro Botticelli – malarz renesansu.*
- *Mistrzowie polskiego renesansu.*
- *Henri de Toulouse-Lautrec.*
- *E. Delacroix – ważne dzieła.*
- *Francisco Goya.*

Przykłady prezentacji poświęconych kierunkom:

- *Sztuka średniowiecza.*
- *Architektura romańska i gotycka.*
- *Holandia i jej sztuka w XVII w.*
- *Romantyzm w malarstwie.*
- *Impresjonizm – wstępna charakterystyka.*
- *Impresjonizm – założenia, twórcy, dzieła.*

Portal Scholaris umożliwia również dostęp do Web Gallery of Art (www.wga.hu). Wirtualne muzeum sztuki umożliwia dostęp do ponad 27 tys. reprodukcji, komentarzy do nich oraz biografii ich twórców (dzieła do 1850 roku). To bardzo przydatne źródło do wykorzystania nie tylko w trakcie realizacji tego tematu. Warto, aby uczniowie znali ten adres i korzystali z zasobów wirtualnej galerii przygotowując własne prezentacje i inne formy wypowiedzi.

Temat lekcji: *Sztuka XX wieku*

Aby przybliżyć uczniom charakterystyczne zjawiska sztuki XX wieku, również można skorzystać z licznych prezentacji multimedialnych. *Cały ten jazz, Architektura XX wieku, Kierunki w malarstwie polskim XX wieku, Malarstwo abstrakcyjne czy Surrealizm* to przykłady prezentacji, które zawierają bogaty materiał ilustracyjny, informacje o najważniejszych twórcach i ich dziełach. Warto na jednej z lekcji wykorzystać kartę pracy *Pop-art*, która ma za zadanie przybliżyć uczniom pojęcie pop-artu.

Portal Scholaris udostępnia również niezwykle ciekawy materiał dotyczący Katarzyny Kozyry – *Castig, czyli jak zinterpretować Katarzynę Kozyrę?* Film przybliży sylwetkę artystki i jej najważniejsze prace. Może stać się doskonałym punktem wyjścia do dyskusji o sztuce współczesnej i relacjach między artystą a publicznością.

Tematy: *Jak analizować dzieła sztuki, Jak analizować film i spektakl teatralny, Ja/my o dziele sztuki, filmie, spektaklu.*

Tematy te zakładają wprowadzenie lub przypomnienie terminologii, którą należy posługiwać się, analizując dzieło sztuki oraz przygotowanie ucznia do wypowiedzania się na temat sztuki i stworzenia mu możliwości takiego wypowiedzania się.

Wśród zasobów portalu Scholaris znaleźć można liczne karty pracy dla ucznia związane z analizą obrazu. Większość kart pracy dotyczy konkretnych dzieł, ale jest

również karta pracy ćwicząca umiejętność analizy dowolnego obrazu *Opis obrazu – ćwiczenie*. To doskonały wzorzec zwłaszcza dla tych uczniów, którzy początkowo mają ogromne trudności z analizą.

Karty pracy dotyczące poszczególnych obrazów można wykorzystać do pracy indywidualnej i/lub grupowej w czasie lekcji lub w formie zadania domowego. Stanowią one dla uczniów doskonały przykład, jakie pytania należy sobie zadać, aby zanalizować dzieło sztuki, są świetnym ćwiczeniem przygotowującym do samodzielnej analizy. Karty pracy dotyczą takich obrazów jak: *Pocałunek* G. Klimta, *Mona Lisa* Leonardo da Vinci, *Et in Arcadia ego* Nicolasa Poussina, *Kolos* Francisco Goya, *Lekcja anatomii doktora Tulpa* Rembrandta, *Bar w Folies-Bergere* Eduarda Maneta, *Śniadanie* Francoisa Bouchera, *Bóg Ojciec – stań się* Stanisława Wyspiańskiego. Punktem wyjścia analizy uczyniono obrazy twórców z różnych epok, co stanowi dodatkową zaletę, gdyż umożliwia przypomnienie różnych stylów i epok.

Karty pracy zamieszczone na portalu Scholaris można również wykorzystać do przygotowania recenzji filmowej. *Recenzja filmowa – ćwiczenia*, *Pisanie recenzji – ćwiczenia* to doskonały materiał przed pierwszą samodzielną recenzją uczniowską.

Pozostałe bloki tematyczne

Na portalu Scholaris znaleźć można również wiele materiałów, których wykorzystanie do poszczególnych tematów zależy od inwencji nauczyciela, jego pomysłowości. Ten sam materiał można wykorzystać i na lekcji dotyczącej mediów kultury, i na lekcji dotyczącej form kontaktów z kulturą czy dziedzictwa kulturowego naszego regionu i naszego kraju.

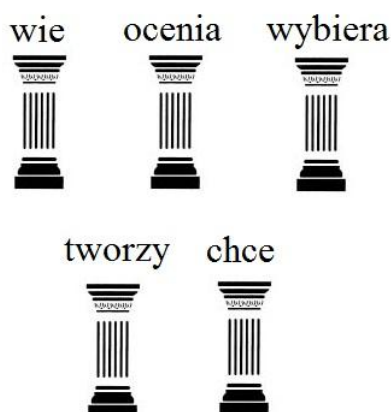
Przykładem takiego materiału może być udostępniona na portalu Scholaris cyfrowa biblioteka polskiej piosenki, na której znajdują się materiały dotyczące wszystkiego, co wiąże się z polską piosenką.

Na wielu lekcjach można też wykorzystać materiał zatytułowany *Płeć? Sprawdzam!, czyli skąd się biorą wystawy?* Zawarty wśród materiałów film dotyczący wystawy ukazującej przemianę roli płci w sztuce powojennej ukazuje też pracę ludzi przygotowujących wystawy: kuratora, asystentów, artystów, konserwatora, projektanta aż po budowniczych ekspozycji.

Od inwencji nauczyciela zależy wykorzystanie znajdujących się w zasobach portalu Scholaris sprawdzianów i testów z historii sztuki, wiedzy o teatrze, filmie, telewizji. Wcale nie muszą być one wykorzystywane jako typowe sprawdziany. Można je wykorzystać w fazie wstępnej takich lekcji jak np. *Rola słowa, obrazu, dźwięku w kulturze* czy *Ty też odpowiadasz za dziedzictwo kulturowe*, ale można je również wykorzystać np. na podsumowanie bloku tematycznego *Odbiorca wobec dzieła sztuki*. Świetnie nadają się do pracy w grupach, mogą stanowić też zadanie domowe – możliwości jest wiele.

Opis założonych osiągnięć ucznia

Jak już pisałyśmy w uwagach wstępnych, chcemy, aby uczeń po lekcjach wiedzy o kulturze nie tylko miał pewną wiedzę o kulturze, ale przede wszystkim chciał uczestniczyć w życiu kulturalnym swojej miejscowości, regionu i kraju i aby robił to świadomie.



Oczywiście te dosyć ogólne założenia chcemy uszczegółowić. Uważamy, iż realizacja programu nauczania *Kultura 2.0* na lekcjach wiedzy o kulturze spowoduje, że uczeń po ukończeniu klasy pierwszej:

1. ma pewien zasób wiedzy na temat kultury i dzieł sztuki (zwłaszcza współczesnej), wie gdzie szukać informacji na ten temat i jak je pogłębiać:
 - ✓ zna wskazane przez nauczyciela, innych uczniów i znalezione w czasie samodzielnych poszukiwań dwudziestowieczne dzieła reprezentatywne dla różnych dziedzin sztuki i dostrzega związki pomiędzy nimi;
 - ✓ zna różne funkcje sztuki i potrafi określić, jaką funkcję pełni dane dzieło sztuki,
 - ✓ potrafi scharakteryzować podstawowe media kultury (słowo, obraz, dźwięk, widowisko) i zna ich różne formy oraz użycia,
 - ✓ potrafi odróżnić pojęcie kultury rozumianej jako dorobek artystyczny od kultury rozumianej jako całość dorobku ludzkości, poprawnie używa określeń: kulturowy i kulturalny;
 - ✓ rozumie pojęcia: kultura popularna, ludowa, masowa, wysoka, narodowa, zglobalizowana, subkultura w ich właściwym znaczeniu i poprawnie ich używa, interpretując dzieła sztuki oraz praktyki kulturowych;
 - ✓ wskazuje relacje między kulturami: lokalną, regionalną, narodową i europejską, ujawniające się w konkretnych dziełach sztuki i praktykach kultury;
 - ✓ lokuje wytwory kultury w kontekście grup społecznych, w których są tworzone i odbierane;
 - ✓ ma świadomość związków między elementami kultury (zachowania, zwyczaje, praktyki, przedmioty materialne, dzieła sztuki) a kategoriami:

- czas, przestrzeń, ciało, grupa społeczna (rodzina, rówieśnicy, społeczność lokalna, naród);
- ✓ samodzielnie wyszukuje informacje na temat kultury w różnych mediach, bibliotekach;
2. potrafi samodzielnie analizować i interpretować wytwory kultury, oceniać je, formułować własne opinie i je ujawniać:
- ✓ analizuje temat dzieła oraz treści i formę w kontekście jego różnych funkcji, które potrafi wskazać i nazwać (np. estetyczną, komunikacyjną, społeczną, użytkową, kultową, poznawczą, ludyczną); analizując, wykorzystuje podstawowe wiadomości o stylach i epokach, dostrzega i nazywa związek między dziełem a sytuacją społeczno-historyczną i obyczajami epoki, w której powstało, posługując się podstawowymi pojęciami z zakresu właściwej dziedziny sztuki;
 - ✓ wypowiada się – w mowie i w piśmie – na temat wytworów kultury, ludzkich praktyk w kulturze, dzieł sztuki, używając właściwych pojęć;
 - ✓ interpretując wytwory kultury, odróżnia pojęcie kultury rozumianej jako dorobek artystyczny od kultury rozumianej jako całokształt dorobku ludzkości;
3. umie dokonywać wyboru zarówno z dorobku kultury minionych epok jak i współczesnej oferty kulturalnej:
- ✓ określa swoje zainteresowania, potrzeby i preferencje kulturalne oraz uzasadnia je w dyskusji;
4. chce aktywnie uczestniczyć w kulturze, podejmuje różnorodne próby tworzenia:
- ✓ ma świadomość różnych form kontaktu z kulturą (odbiór bierny, aktywny, konsumpcja, produkcja, twórczość, użytkowanie, uczestnictwo, animacja);
 - ✓ potrafi przygotować prezentację lub inną formę wypowiedzi multimedialnej – blog, forum, strona WWW – na tematy związane z kulturą lokalną i regionu lub z szeroko pojętymi problemami kultury współczesnej;
 - ✓ brał aktywny udział w szkolnych przedsięwzięciach artystycznych, animacyjnych, społecznych i innych (wystawa, happening, przedstawienie szkolne, gazetka szkolna, kulturalna akcja charytatywna);
 - ✓ umie zorganizować proste działania o charakterze kulturalnym (spotkanie z twórcą kultury, przedsięwzięcie artystyczne, prezentacja własnych zainteresowań, tradycji lokalnej lub regionalnej);
 - ✓ dba o ład i estetykę otoczenia, ma świadomość potrzeby opieki nad elementami dziedzictwa kulturowego.

Propozycje kryteriów oceny i metod sprawdzania osiągnięć uczniów

Ocenianie jest sposobem dokumentowania postępów ucznia w nauce, powinno być rzetelne i systematyczne, a ocena, jaką wystawiamy, jawna i obiektywna. Na lekcjach wiedzy o kulturze sprawdzanie osiągnięć ucznia przy pomocy tradycyjnych metod, np. prace klasowe czy odpowiedzi ustne, powinno ustąpić miejsca innym, odpowiednim do specyfiki przedmiotu sposobom. Co nie znaczy oczywiście, że trzeba z pisemnego sprawdzania wiedzy w ogóle zrezygnować.

Ponieważ jednak nauczyciel dysponuje zaledwie 30 godzinami, nacisk powinien być położony na takie formy, które pozwolą podsumować nabyte przez uczniów wiadomości, a jednocześnie umożliwią praktyczne zastosowanie zdobytych wcześniej wiadomości i umiejętności.

Najbardziej przydatne – co wynika także z naszego doświadczenia – są:

- ocena aktywności na lekcjach (udział w dyskusjach, debatach, zaangażowanie w ćwiczenia lekcyjne, praca w grupie),
- zadania domowe oraz zadania dla chętnych,
- projekty badawcze,
- działania twórcze,
- sprawdziany wiadomości (testy zadań otwartych, testy wyboru, sprawdziany czytania ze zrozumieniem).

W ocenie osiągnięć ucznia doskonale sprawdza się system punktowy, którego niewątpliwymi zaletami są obiektywizm i sprawiedliwość. Oba te czynniki wykluczają wątpliwości nauczyciela pojawiające się przy wystawianiu ocen klasyfikacyjnych śródrocznych czy końcoworocznych. Wśród uczniów zaś eliminują poczucie krzywdy i niesprawiedliwości – wystawiona ocena jest bowiem jasna i jednoznaczna.

Poza tym punkty pozwalają uczniowi na samodzielną ocenę własnych postępów, dostarczają rzetelnej informacji na temat aktualnego poziomu wiedzy i umiejętności.

O właściwym funkcjonowaniu systemu punktowego decydują odpowiednio i precyzyjnie ustalone kryteria oceniania, w których należy oczywiście uwzględnić możliwości indywidualne uczniów.

Zapoznanie uczniów z tymi kryteriami na początku roku szkolnego wyeliminuje wszelkie późniejsze pytania oraz zastrzeżenia dotyczące sposobów i form oceniania.

W punktowym systemie oceniania za każdą formę sprawdzania wiadomości i umiejętności uczeń otrzymuje określoną liczbę punktów, których suma zdecyduje o jego ocenie klasyfikacyjnej. Oceny śródroczna oraz końcoworoczna wynikają ze stosunku sumy punktów zdobytych przez ucznia do maksymalnej liczby punktów możliwych do zdobycia. Wynik procentowy jest zamieniony na oceny zgodnie z wcześniejszymi ustaleniami, tzn.:

<i>niedostateczny</i>	–	0% - 39%
<i>dopuszczający</i>	–	40% - 54%
<i>dostateczny</i>	–	55% - 69%

<i>dobry</i>	–	70% - 84%
<i>bardzo dobry</i>	–	85% - 94%
<i>celujący</i>	–	95% - 100%

Przykładowa punktacja różnych form sprawdzania osiągnięć uczniów

- ✓ sprawdzian wiadomości i umiejętności – 20 pkt.
- ✓ projekt – 20-30 pkt.
- ✓ praca w grupie – 5 pkt.
- ✓ udział w dyskusji – 5 pkt.
- ✓ działania twórcze – 15-20 pkt.
- ✓ inne formy – wartość ustalana z uczniami

Uczeń przed każdą formą oceniania powinien być poinformowany o jej wartości punktowej oraz o tym, jakie będą kryteria oceniania (np. ile punktów z 20 za projekt zostanie przyznanych za formę pracy, ile za jej wartość estetyczną, ile za poprawność merytoryczną itd.).

Przykładowe kryteria oceny wybranych form

Odpowiedź ustna	
kryterium	max 10 punktów
poprawność merytoryczna	0-7
kompozycja wypowiedzi	0-1
poprawność językowa	0-2

Projekt	
kryterium	max 20 punktów
zaangażowanie w pracę zespołu	0-3
planowanie i organizowanie pracy	0-2
poprawność merytoryczna (wyczerpanie i rozwinięcie tematu)	0-10
estetyka i oryginalność pracy (plakatu, folderu...)	0-2
prezentacja wyników projektu (pomysłowość i oryginalność, poprawność językowa, rozbudzenie zainteresowania odbiorców)	0-3

Praca w grupie	
kryterium	max 5 punktów
umiejętność współpracy	0-2
tempo pracy zespołu	0-1
sposób przedstawienia wyników na forum klasy	0-2

Udział w dyskusji	
kryterium	max 5 punktów
częstotliwość zabierania głosu	0-2
poprawność merytoryczna wypowiedzi	0-2
poprawność językowa wypowiedzi	0-1

Przykład Przedmiotowego Systemu Oceniania z wiedzy o kulturze

1. Ocenie podlegają różne formy sprawdzania wiedzy ucznia (odpowiedzi ustne, kartkówki, sprawdziany, prace domowe, udział w lekcji, projekty, działania twórcze).
2. Każdy uczeń w ciągu półrocza powinien być oceniany minimum 3 razy.
3. Sprawdziany wiadomości i umiejętności zapowiadane są z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem. Terminy ustalone przez nauczyciela nie ulegają zmianie.
4. Tematy prac twórczych i projektów uczniów otrzymuje na miesiąc przed upływem terminu ich wykonania.
5. Wszyscy uczniowie są zobowiązani do napisania wszystkich sprawdzianów oraz zaliczenia innych prac.
6. W przypadku nieuczestniczenia w obowiązkowej formie oceniania z przyczyn nieusprawiedliwionych uczeń traci prawo do sprawdzania wiadomości w innym terminie. Upoważnia to nauczyciela do stwierdzenia braku opanowania materiału programowego objętego tą formą oceniania i pociąga za sobą brak możliwości zdobycia punktów w danej formie oceniania.
7. Jeżeli uczeń opuści sprawdzian z przyczyn losowych, powinien napisać go w ciągu tygodnia od dnia powrotu do szkoły. Niepoddanie się tej procedurze w wyznaczonym przez nauczyciela terminie pociąga za sobą konsekwencje analogiczne do określonych w pkt. 6.
8. Jeżeli uczeń – z przyczyn usprawiedliwionych – nie złożył pracy domowej w terminie wyznaczonym przez nauczyciela, powinien dostarczyć ją w ciągu 2 dni od powrotu do szkoły.
9. Prace wykonywane na lekcji podczas nieobecności ucznia winny być zaliczane w ciągu dwóch tygodni od jego powrotu do szkoły.
10. Niezaliczone prace uczniów ma prawo poprawić zgodnie z zasadami określonymi w Wewnątrzszkolnym Systemie Oceniania.
11. Przy poprawianiu sprawdzianów lub pisaniu w drugim terminie kryteria oceniania nie zmieniają się, a otrzymane punkty są wpisane do dziennika.
12. Uczniowie mający zaległości w nauce mają prawo do konsultacji z nauczycielem, który proponuje im różne formy uzupełniania braków.
13. Nie ma możliwości poprawiania wyników oraz zaliczania zaległych prac na tydzień przed wystawieniem ocen (klasyfikacją).
14. Nie ocenia się uczniów na pierwszej lekcji po dłuższej (powyżej 5 dni) usprawiedliwionej nieobecności w szkole.
15. Wszystkie sprawdziany (i inne prace) są przechowywane przez nauczyciela, który udostępnia je na prośbę ucznia lub jego opiekunów (w trakcie wywiadówek lub indywidualnych spotkań).
16. Uczeń ma obowiązek być przygotowanym do lekcji, tzn. posiadać podręcznik, zeszyt i inne wymagane przez nauczyciela pomoce. W przypadku nieprzygotowania do lekcji uczeń może otrzymać 0 punktów (na 10 możliwych do zdobycia).

Przykład systemu oceniania punktowego na lekcjach wiedzy o kulturze

I. Cele ogólne

Celem punktowego systemu oceniania jest:

1. poinformowanie ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych i postępach w tym zakresie;
2. pomoc uczniowi w samodzielnym planowaniu własnego rozwoju;
3. motywowanie ucznia do dalszej pracy;
4. dostarczanie rodzicom (prawnym opiekunom) i nauczycielom informacji o postępach, trudnościach lub specjalnych uzdolnieniach ucznia;
5. dążenie do wyeliminowania u uczniów poczucia krzywdy i niesprawiedliwości rodzących się przy ocenianiu tradycyjnym.

II. Podstawowe zasady oceniania

1. Za każdą formę sprawdzania wiadomości i umiejętności uczeń otrzyma określoną liczbę punktów.
2. Ocena śródroczna i końcowa wynikać będzie ze stosunku sumy punktów zdobytych przez ucznia do maksymalnej liczby punktów możliwych do zdobycia. Wynik procentowy zostanie zamieniony na oceny zgodnie z ustaleniami z punktu III. 8.
3. Rolą punktów jest przede wszystkim informowanie uczniów o ich bieżących osiągnięciach, a także o brakach i trudnościach napotkanych w procesie uczenia się.
4. Na liczbę punktów nie mogą mieć wpływu postawy szkolne i cechy osobowościowe ocenianych.
5. Punkty nie spełniają funkcji represyjnej (nie ma punktów „ujemnych”), powinny motywować ucznia do efektywniejszej pracy.
6. Punkty są jawne i uzasadniane przez nauczyciela.
7. Uczeń, jego rodzice i wychowawca na każdym etapie edukacji będą mogli uzyskać informacje o aktualnych postępach w nauce poprzez porównanie liczby punktów zdobytych do maksymalnej liczby punktów, które uczeń mógł zdobyć.
8. Każdemu uczniowi zostanie stworzona możliwość zdobycia punktów w różnych formach oceniania.

III. Zasady punktowego systemu oceniania

1. Zgodnie z ustaleniami zawartymi w WSO rok szkolny dzieli się na dwa półrocza, każde półrocze kończy się klasyfikacją (szczegółowe terminy określa harmonogram organizacji roku szkolnego).
2. Wystawienie ocen klasyfikacyjnych śródrocznych i końcoworocznych odbędzie się zgodnie z zasadami ustalonymi przez Wewnątrzszkolny System Oceniania.

3. Wartość punktowa poszczególnych form oceniania:
 - ✓ sprawdzian wiadomości i umiejętności – 20 pkt.
 - ✓ projekt – 20-30 pkt.
 - ✓ odpowiedź ustna, kartkówka – 10 pkt.
 - ✓ praca w grupie – 5 pkt.
 - ✓ udział w dyskusji – 5 pkt.
 - ✓ działania twórcze – 15-20 pkt.
 - ✓ zadanie domowe – 10-20 pkt.
 - ✓ aktywność – 10 pkt. (przyznawane po 1 lub 2 pkt.)
4. Liczba i częstotliwość form oceniania zawarta jest w PSO.
5. W przypadku formy oceniania, która nie została uwzględniona w punkcie 3., a pojawi się w związku z procesem dydaktycznym, liczba punktów zostanie określona przez nauczyciela po konsultacji z uczniami.
6. Klasyfikowanie śródroczne polega na podsumowaniu osiągnięć edukacyjnych ucznia w pierwszym półroczu danego roku szkolnego i ustaleniu ocen klasyfikacyjnych poprzez obliczenie liczby zdobytych punktów, ustalenie procentowego stosunku sumy punktów zdobytych przez ucznia do maksymalnej liczby punktów możliwych do zdobycia oraz zamianę uzyskanej wartości procentowej na skalę ocen ustaloną w WSO.
7. Klasyfikowanie końcoworoczne polega na podsumowaniu osiągnięć edukacyjnych ucznia w danym roku szkolnym i ustaleniu oceny klasyfikacyjnej poprzez obliczenie liczby zdobytych punktów w obu semestrach, ustalenie procentowego stosunku sumy punktów zdobytych przez ucznia do maksymalnej liczby punktów możliwych do zdobycia oraz zamianę uzyskanej wartości procentowej na skalę ocen ustaloną w WSO.
8. Klasyfikowanie śródroczne i końcoworoczne.

<i>niedostateczny</i>	–	0-39%
<i>dopuszczający</i>	–	40-54%
<i>dostateczny</i>	–	55-69%
<i>dobry</i>	–	70- 84%
<i>bardzo dobry</i>	–	85-94%
<i>celujący</i>	–	95-100%
9. W odniesieniu do odpowiedzi wynikającej z własnej inicjatywy ucznia ocenie podlega nie sam fakt przejawiania aktywności, lecz rodzaj zaprezentowanych tą drogą umiejętności i wiadomości.
10. Inne ustalenia dotyczące zasad oceniania i klasyfikowania zgodne są z WSO.



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI

Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
tel. 22 345 37 00
fax 22 345 37 70

www.ore.edu.pl



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY

