

PRZEDMIOTOWE OCENIANIE

z przedmiotu Grafika komputerowa i techniki poligraficzne

dla Technikum Zespołu Szkół Ponadpodstawowych im. Jarosława Iwaszkiewicza w Twardogórze

Rok szkolny 2026/2027

kl. 1 TR

Podstawowe kryteria oceny osiągnięć ucznia:

- Rozumienie znaczenia grafiki komputerowej w reklamie.
- Znajomość podstawowych narzędzi operacyjnych programów graficznych.
- Znajomość podstawowych terminów grafiki komputerowej.
- Umiejętność twórczego wykorzystywania grafiki komputerowej w sztuce i reklamie.
- Skala przyswojenia treści merytorycznych.
- Przyswojenie podstawowej wiedzy z zakresu grafiki komputerowej,
- Tworzenie poprawnych układów kompozycyjnych w programach graficznych.
- Poprawność stosowanej terminologii z zakresu grafiki komputerowej.
- Trafność rozpoznawania charakterystycznych narzędzi graficznych.
- Umiejętność pracy na warstwach.
- Pomysłowość, oryginalność i twórcze rozwiązywanie zadań graficznych.
- Efektowność wykonanych prac i projektów.
- Zaangażowanie i aktywność.
- Przestrzeganie zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.

Ocena niedostateczna

Uczeń:

- nie spełnia wymagań dotyczących oceny dopuszczającej,
- nie wykonuje poleceń prowadzącego,
- nie kończy zaczętych prac,
- nie zna podstawowych pojęć i narzędzi programów graficznych;

Ocena dopuszczająca

Uczeń:

- ma problem z opanowaniem podstawowej wiedzy z zakresu grafiki komputerowej,
- podejmuje próby poprawnego wykonania zadań,
- z pomocą nauczyciela tworzy proste prace graficzne,
- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy;

Ocena dostateczna

Uczeń:

- spełnia wymagania dotyczące oceny dopuszczającej,
- sumiennie wykonuje ćwiczenia z wykorzystaniem programów graficznych,
- opanował podstawowe pojęcia z zakresu grafiki komputerowej,
- określa cechy charakterystyczne poszczególnych narzędzi programów graficznych,
- posługuje się gradientem,
- opanował umiejętność tworzenia nowych obiektów,
- stosuje podstawowe zasady kompozycji kadru w tworzonych przez siebie pracach graficznych,
- posługuje się podstawowym słownictwem z zakresu grafiki komputerowej i reklamy,
- stosuje przepisy bezpieczeństwa i higieny pracy,
- prawidłowo wykorzystuje i konserwuje narzędzia pracy;

Ocena dobra

Uczeń:

- spełnia wymagania dotyczące oceny dostatecznej,
- dobrze opanował podstawowe narzędzia poszczególnych programów graficznych,
- czytelnie wyraża własne wyobrażenia rzeczy, za pomocą różnorodnych środków wyrazu artystycznego,
- angażuje się w dyskusje dydaktyczne dotyczące tematu zajęć,
- swobodnie posługuje się pojęciami z zakresu grafiki komputerowej,
- rozpoznaje i charakteryzuje podstawowe rodzaje grafiki,
- dokonuje jej podziału na grafikę wektorową i rastrową,
- wykonuje operacje na krzywych,
- swobodnie przekształca obiekty,
- dokonuje edycji tekstu w tworzonych przez siebie pracach graficznych,
- określa wpływ współczesnej grafiki na formy reklamy;

Ocena bardzo dobra

Uczeń:

- spełnia wymagania dotyczące oceny dobrej,
- wykonuje oryginalne prace graficzne,
- posługuje się symboliką barw w wykonywanych pracach graficznych,
- na bieżąco aktualizuje wiedzę dotyczącą grafiki komputerowej,
- czytelnie wyraża własne wyobrażenia rzeczy, za pomocą różnorodnych środków multimedialnych,
- tworzy oryginalne układy graficzne, wykonuje ulotki, wizytówki i małe formy graficzne przeznaczone do celów reklamy,
- tworzy proste fotomontaże,
- retuszuje zdjęcia,
- dostrzega wpływ grafiki komputerowej na formy reklamy,
- angażuje się w dyskusje dydaktyczne dotyczące tematu zajęć;

Ocena celująca

Uczeń:

- spełnia wymagania dotyczące oceny bardzo dobrej,
- wykazuje się kreatywnością i oryginalnością kompozycji oraz wysoką jakością wykonywanych prac graficznych,
- swobodnie posługuje się wiedzą z zakresu grafiki komputerowej,
- ocenia treść i formę wizualnych przekazów prac graficznych wykorzystywanych do celów reklamy,
- pozyskuje oraz przetwarza informacje niezbędne do realizacji zaawansowanych projektów graficznych,
- pozyskuje informacje o nowościach technicznych, materiałach i programach graficznych,
- określa korzyści płynące ze stosowania postępu technicznego w reklamie,
- pomaga uczniom mającym trudności z opanowaniem materiału, w przyswojeniu treści programowych,
- reprezentuje szkołę w różnego rodzaju konkursach graficznych;

Podstawowe kryteria oceny osiągnięć ucznia:

Przyswojenie podstawowej wiedzy z zakresu estetycznej funkcji grafiki w sztuce masowej.

- Rozumienie znaczenia grafiki komputerowej w reklamie.
- Znajomość podstawowych narzędzi operacyjnych programów graficznych.
- Znajomość podstawowych terminów grafiki komputerowej.
- Umiejętność twórczego wykorzystywania grafiki komputerowej w sztuce i reklamie.
- Skala przyswojenia treści merytorycznych.
- Przyswojenie podstawowej wiedzy z zakresu grafiki komputerowej (tworzenie obiektów),
- Tworzenie poprawnych układów kompozycyjnych w programach graficznych.
- Trafność stosowanej terminologii z zakresu grafiki komputerowej.
- Trafność rozpoznawania charakterystycznych narzędzi graficznych.
- Umiejętność pracy na warstwach.
- Pomysłowość, oryginalność i twórcze rozwiązywanie zadań graficznych.
- Efektowność wykonanych prac i projektów.
- Zaangażowanie i aktywność.
- Przestrzeganie zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.

W celu monitorowania osiągnięć uczniów, na bieżąco sprawdzana będzie ich wiedza teoretyczna oraz umiejętności praktyczne poprzez:

- stopień aktywności podczas zajęć,
- zaangażowanie w wykonywane zadanie,
- ustne odpytywanie w celu sprawdzenia stopnia przyswojenia nabytych informacji
- udział w dyskusji dydaktycznej, (merytoryczna wartość wypowiedzi),
- samodzielne i poprawne wykonywanie ćwiczeń praktycznych (cykl prac graficznych),
- umiejętności praktyczne oraz ich wartość estetyczna,
- realizacja zadań,
- poprawne stosowanie fachowego słownictwa z zakresu grafiki komputerowej,
- właściwa organizacja stanowiska pracy,
- przestrzeganie zasad BHP.

W ocenie końcowej uwzględnione zostaną wyniki wszystkich stosowanych kontroli postępów ucznia.

Wymagania edukacyjne:

Ocena niedostateczna

Uczeń:

- nie spełnia wymagań dotyczących oceny dopuszczającej,
- nie wykonuje poleceń prowadzącego,
- nie kończy zaczętych prac,
- nie zna podstawowych pojęć i narzędzi programów graficznych;

Ocena dopuszczająca

Uczeń:

- ma problem z opanowaniem podstawowej wiedzy z zakresu grafiki komputerowej,
- podejmuje próby poprawnego wykonania zadań,
- z pomocą nauczyciela tworzy proste prace graficzne,
- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy;

Ocena dostateczna

Uczeń:

- spełnia wymagania dotyczące oceny dopuszczającej,
- sumiennie wykonuje ćwiczenia z wykorzystaniem programów graficznych,
- opanował podstawowe pojęcia z zakresu grafiki komputerowej,
- określa cechy charakterystyczne poszczególnych narzędzi programów graficznych,
- posługuje się gradientem,
- opanował umiejętność tworzenia nowych obiektów,
- stosuje podstawowe zasady kompozycji kadru w tworzonych przez siebie pracach graficznych,
- posługuje się podstawowym słownictwem z zakresu grafiki komputerowej i reklamy,
- stosuje przepisy bezpieczeństwa i higieny pracy,
- prawidłowo wykorzystuje i konserwuje narzędzia pracy;

Ocena dobra

Uczeń:

- spełnia wymagania dotyczące oceny dostatecznej,
- dobrze opanował podstawowe narzędzia poszczególnych programów graficznych,
- czytelnie wyraża własne wyobrażenia rzeczy, za pomocą różnorodnych środków wyrazu artystycznego,
- angażuje się w dyskusje dydaktyczne dotyczące tematu zajęć,
- swobodnie posługuje się pojęciami z zakresu grafiki komputerowej,
- rozpoznaje i charakteryzuje podstawowe rodzaje grafiki,
- dokonuje jej podziału na grafikę wektorową i rastrową,
- wykonuje operacje na krzywych,
- swobodnie przekształca obiekty,
- dokonuje edycji tekstu w tworzonych przez siebie pracach graficznych,
- określa wpływ współczesnej grafiki na formy reklamy;

Ocena bardzo dobra

Uczeń:

- spełnia wymagania dotyczące oceny dobrej,
- wykonuje oryginalne prace graficzne,
- posługuje się symboliką barw w wykonywanych pracach graficznych,
- na bieżąco aktualizuje wiedzę dotyczącą grafiki komputerowej,
- czytelnie wyraża własne wyobrażenia rzeczy, za pomocą różnorodnych środków multimedialnych,
- tworzy oryginalne układy graficzne, wykonuje ulotki, wizytówki i małe formy graficzne przeznaczone do celów reklamy,
- tworzy proste fotomontaże,
- retuszuje zdjęcia,
- dostrzega wpływ grafiki komputerowej na formy reklamy,
- angażuje się w dyskusje dydaktyczne dotyczące tematu zajęć;

Ocena celująca

Uczeń:

- spełnia wymagania dotyczące oceny bardzo dobrej,
- wykazuje się kreatywnością i oryginalnością kompozycji oraz wysoką jakością wykonywanych prac graficznych,
- swobodnie posługuje się wiedzą z zakresu grafiki komputerowej,
- ocenia treść i formę wizualnych przekazów prac graficznych wykorzystywanych do celów reklamy, – pozyskuje oraz przetwarza informacje niezbędne do realizacji zaawansowanych projektów graficznych,
- pozyskuje informacje o nowościach technicznych, materiałach i programach graficznych,
- określa korzyści płynące ze stosowania postępu technicznego w reklamie,
- pomaga uczniom mającym trudności z opanowaniem materiału, w przyswojeniu treści programowych;
- reprezentuje szkołę w różnego rodzaju konkursach graficznych;

Podstawowe kryteria oceny osiągnięć ucznia:

- Przyswojenie wiedzy z zakresu estetycznej funkcji grafiki w sztuce masowej.
- Rozumienie znaczenie grafiki komputerowej w reklamie.
- Znajomość różnorodnych narzędzi operacyjnych programów graficznych.
- Znajomość terminów grafiki komputerowej.
- Umiejętność twórczego wykorzystywania grafiki komputerowej w sztuce i reklamie.
- Skala przyswojenia treści merytorycznych.
- Przyswojenie podstawowej wiedzy z zakresu grafiki komputerowej.
- Tworzenie poprawnych układów kompozycyjnych w programach graficznych.
- Poprawność stosowanej terminologii z zakresu grafiki komputerowej.
- Trafność rozpoznawania charakterystycznych narzędzi graficznych.
- Umiejętność pracy na warstwach.
- Pomysłowość, oryginalność i twórcze rozwiązywanie zadań graficznych.
- Efektowność wykonanych prac i projektów.
- Zaangażowanie i aktywność.
- Przestrzeganie zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.

W celu monitorowania osiągnięć uczniów, na bieżąco sprawdzana będzie ich wiedza teoretyczna oraz umiejętności praktyczne poprzez:

- stopień aktywności podczas zajęć,
- zaangażowanie w wykonywane zadanie,
- ustne odpytywanie w celu sprawdzenia stopnia przyswojenia nabytych informacji,
- udział w dyskusji dydaktycznej, (merytoryczna wartość wypowiedzi),
- samodzielne i poprawne wykonywanie ćwiczeń praktycznych (cykl prac graficznych), umiejętności praktyczne oraz ich wartość estetyczna,
- realizacja zadań,
- poprawne stosowanie fachowego słownictwa z zakresu grafiki komputerowej,
- właściwa organizacja stanowiska pracy,
- przestrzeganie zasad BHP;

W ocenie końcowej uwzględnione zostaną wyniki wszystkich stosowanych kontroli postępów ucznia.

Wymagania edukacyjne:

Ocena niedostateczna

Uczeń:

- nie spełnia wymagań dotyczących oceny dopuszczającej,
- nie wykonuje poleceń prowadzącego,
- nie kończy zaczętych prac,
- nie zna podstawowych pojęć i narzędzi programów graficznych;

Ocena dopuszczająca

Uczeń:

- ma problem z opanowaniem podstawowej wiedzy z zakresu grafiki komputerowej,
- podejmuje próby poprawnego wykonania zadań,
- z pomocą nauczyciela tworzy proste prace graficzne,
- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy;

Ocena dostateczna

Uczeń:

- spełnia wymagania dotyczące oceny dopuszczającej,
- sumiennie wykonuje ćwiczenia z wykorzystaniem programów graficznych,
- opanował podstawowe pojęcia z zakresu grafiki komputerowej,
- określa cechy charakterystyczne poszczególnych narzędzi programów graficznych,
- posługuje się gradientem,
- opanował umiejętność tworzenia nowych obiektów,
- stosuje podstawowe zasady kompozycji kadru w tworzonych przez siebie pracach graficznych,
- posługuje się podstawowym słownictwem z zakresu grafiki komputerowej i reklamy, stosuje przepisy bezpieczeństwa i higieny pracy,
- prawidłowo wykorzystuje i konserwuje narzędzia pracy;

Ocena dobra

Uczeń:

- spełnia wymagania dotyczące oceny dostatecznej,
- dobrze opanował podstawowe narzędzia poszczególnych programów graficznych,
- czytelnie wyraża własne wyobrażenia rzeczy, za pomocą różnorodnych środków wyrazu artystycznego,
- angażuje się w dyskusje dydaktyczne dotyczące tematu zajęć,
- swobodnie posługuje się pojęciami z zakresu grafiki komputerowej,
- rozpoznaje i charakteryzuje podstawowe rodzaje grafiki,
- dokonuje jej podziału na grafikę wektorową i rastrową,
- wykonuje operacje na krzywych,
- swobodnie przekształca obiekty,
- dokonuje edycji tekstu w tworzonych przez siebie pracach graficznych,
- określa wpływ współczesnej grafiki na formy reklamy;

Ocena bardzo dobra

Uczeń:

- spełnia wymagania dotyczące oceny dobrej,
- wykonuje oryginalne prace graficzne,
- posługuje się symboliką barw w wykonywanych pracach graficznych,
- na bieżąco aktualizuje wiedzę dotyczącą grafiki komputerowej,
- czytelnie wyraża własne wyobrażenia rzeczy, za pomocą różnorodnych środków multimedialnych,
- tworzy oryginalne układy graficzne, wykonuje ulotki, wizytówki i małe formy graficzne przeznaczone do celów reklamy,
- tworzy proste fotomontaże,
- retuszuje zdjęcia,
- dostrzega wpływ grafiki komputerowej na formy reklamy,
- angażuje się w dyskusje dydaktyczne dotyczące tematu zajęć;

Ocena celująca

Uczeń:

- spełnia wymagania dotyczące oceny bardzo dobrej,
- wykazuje się kreatywnością i oryginalnością kompozycji oraz wysoką jakością wykonywanych prac graficznych,
- swobodnie posługuje się wiedzą z zakresu grafiki komputerowej,
- ocenia treść i formę wizualnych przekazów prac graficznych wykorzystywanych do celów reklamy,
- pozyskuje oraz przetwarza informacje niezbędne do realizacji zaawansowanych projektów graficznych,
- pozyskuje informacje o nowościach technicznych, materiałach i programach graficznych,
- określa korzyści płynące ze stosowania postępu technicznego w reklamie,
- pomaga uczniom mającym trudności z opanowaniem materiału, w przyswojeniu treści programowych,
- reprezentuje szkołę w różnego rodzaju konkursach graficznych;

Podstawowe kryteria oceny osiągnięć ucznia:

- Przyswojenie podstawowej wiedzy z zakresu estetycznej funkcji grafiki w sztuce masowej
- Rozumienie znaczenia grafiki komputerowej w reklamie.
- Znajomość podstawowych narzędzi operacyjnych programów graficznych.
- Znajomość podstawowych terminów grafiki komputerowej.
- Umiejętność twórczego wykorzystywania grafiki komputerowej w sztuce i reklamie.
- Skala przyswojenia treści merytorycznych.
- Przyswojenie podstawowej wiedzy z zakresu grafiki komputerowej.
- Tworzenie poprawnych układów kompozycyjnych w programach graficznych.
- Poprawność stosowanej terminologii z zakresu grafiki komputerowej.
- Trafność rozpoznawania charakterystycznych narzędzi graficznych.
- Umiejętność pracy na warstwach.
- Tworzenie obiektów 3D.
- Znajomość podstaw DTP.
- Znajomość podstawowych technik poligraficznych.
- Pomysłowość, oryginalność i twórcze rozwiązywanie zadań graficznych.
- Efektowność wykonanych prac i projektów.
- Zaangażowanie i aktywność.
- Przestrzeganie zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.

W celu monitorowania osiągnięć uczniów, na bieżąco sprawdzana będzie ich wiedza teoretyczna oraz umiejętności praktyczne poprzez:

- stopień aktywności podczas zajęć,
- zaangażowanie w wykonywane zadanie,
- ustne odpytywanie w celu sprawdzenia stopnia przyswojenia nabytych informacji,
- udział w dyskusji dydaktycznej, (merytoryczna wartość wypowiedzi),
- samodzielne i poprawne wykonywanie ćwiczeń praktycznych (cykl prac graficznych),
- umiejętności praktyczne oraz ich wartość estetyczna
- realizacja zadań,
- stosowanie fachowego słownictwa z zakresu grafiki komputerowej, poligrafii i podstaw DTP,
- właściwa organizacja stanowiska pracy,
- przestrzeganie zasad BHP.

W ocenie końcowej uwzględnione zostaną wyniki wszystkich stosowanych kontroli postępów ucznia.

Wymagania edukacyjne:

Ocena niedostateczna

Uczeń:

- nie spełnia wymagań dotyczących oceny dopuszczającej,
- nie wykonuje poleceń prowadzącego,
- nie kończy zaczętych prac,
- nie zna podstawowych pojęć i narzędzi programów graficznych,
- nie zna podstawowych technik poligraficznych oraz podstaw DTP;

Ocena dopuszczająca

Uczeń:

- ma problem z opanowaniem podstawowej wiedzy z zakresu grafiki komputerowej,
- podejmuje próby poprawnego wykonania zadań,
- z pomocą nauczyciela tworzy proste prace graficzne i poligraficzne,
- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy;

Ocena dostateczna

Uczeń:

- spełnia wymagania dotyczące oceny dopuszczającej,
- sumiennie wykonuje ćwiczenia z wykorzystaniem programów graficznych,
- opanował podstawowe pojęcia z zakresu grafiki komputerowej oraz poligrafii,
- określa charakterystyczne cechy poszczególnych narzędzi programów graficznych w tym grafiki 3D,
- posługuje się nimi w wykonywanych przez siebie pracach graficznych, opanował umiejętność tworzenia nowych obiektów 3D,
- stosuje podstawowe zasady kompozycji kadru w tworzonych pracach graficznych,
- posługuje się podstawowym słownictwem z zakresu grafiki komputerowej, poligrafii i DTP,
- stosuje przepisy bezpieczeństwa i higieny pracy,
- prawidłowo wykorzystuje i konserwuje narzędzia pracy;

Ocena dobra

Uczeń:

- spełnia wymagania dotyczące oceny dostatecznej,
- dobrze opanował podstawowe narzędzia poszczególnych programów graficznych,
- czytelnie wyraża własne wyobrażenia rzeczy, za pomocą różnorodnych środków wyrazu artystycznego,
- angażuje się w dyskusje dydaktyczne dotyczące tematu zajęć,
- swobodnie posługuje się pojęciami z zakresu grafiki komputerowej, poligrafii i DTP,
- rozpoznaje i charakteryzuje podstawowe rodzaje grafiki 3D, dokonuje jej podziału,
- wykonuje rendering sceny,
- swobodnie przekształca obiekty 3D,
- dokonuje edycji tekstu w tworzonych przez siebie pracach graficznych,
- określa wpływ współczesnej poligrafii na formy reklamy;

Ocena bardzo dobra

Uczeń:

- spełnia wymagania dotyczące oceny dobrej,
- wykonuje oryginalne prace graficzne z wykorzystaniem programów do grafiki 3D,
- posługuje się symboliką barw w wykonywanych pracach graficznych,
- na bieżąco aktualizuje wiedzę dotyczącą grafiki komputerowej i poligrafii,
- czytelnie wyraża własne wyobrażenia rzeczy, za pomocą różnorodnych środków multimedialnych,
- tworzy oryginalne układy graficzne, wykonuje ulotki, wizytówki i małe formy graficzne przeznaczone do celów reklamy,
- przygotowuje prace graficzne do druku,
- zna techniki druku cyfrowego, wielkoformatowego i offsetowego,
- tworzy obiekty 3D,
- retuszuje zdjęcia,
- dostrzega wpływ grafiki komputerowej na formy reklamy,
- angażuje się w dyskusje dydaktyczne dotyczące tematu zajęć;

Ocena celująca

Uczeń:

- spełnia wymagania dotyczące oceny bardzo dobrej,
- wykazuje się kreatywnością i oryginalnością kompozycji oraz wysoką jakością wykonywanych prac graficznych i poligraficznych,
- swobodnie posługuje się wiedzą z zakresu grafiki komputerowej, poligrafii i DTP,
- ocenia treść i formę wizualnych przekazów prac graficznych wykorzystywanych do celów reklamy,
- pozyskuje oraz przetwarza informacje niezbędne do realizacji zaawansowanych projektów graficznych,
- pozyskuje informacje o nowościach technicznych, materiałach i programach graficznych,
- określa korzyści płynące ze stosowania postępu technicznego w reklamie,
- pomaga uczniom mającym trudności z opanowaniem materiału, w przyswojeniu treści programowych,
- reprezentuje szkołę w różnego rodzaju konkursach graficznych;

Podstawowe kryteria oceny osiągnięć ucznia:

- Przyswojenie podstawowej wiedzy z zakresu estetycznej funkcji grafiki w reklamie.
- Tworzenie złożonych projektów grafiki komputerowej do celów reklamy.
- Swobodne operowanie narzędziami programów do grafiki wektorowej i rastrowej.
- Znajomość treści merytorycznych z zakresu grafiki komputerowej i technik poligraficznych.
- Tworzenie rozbudowanych układów kompozycyjnych w programach graficznych.
- Umiejętność twórczego wykorzystywania grafiki komputerowej w sztuce i reklamie.
- Swobodne stosowanie terminologii z zakresu grafiki komputerowej.
- Celność doboru narzędzi graficznych do specyfiki projektu.
- Wykonywanie projektów zgodnie z zasadami DTP.
- Znajomość i stosowanie w praktyce technik poligraficznych.
- Projektowanie prac graficznych i publikacji do druku.
- Wydruk cyfrowy projektów.
- Pomysłowość, oryginalność i twórcze rozwiązywanie zadań graficznych.
- Efektowność wykonanych prac.
- Przestrzeganie zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.
- Zaangażowanie w wykonywane zadania.

W celu monitorowania osiągnięć uczniów, na bieżąco sprawdzana będzie ich wiedza teoretyczna oraz umiejętności praktyczne poprzez:

- stopień aktywności podczas zajęć,
- zaangażowanie w wykonywane zadanie,
- ustne odpytywanie w celu sprawdzenia stopnia przyswojenia nabytych informacji,
- udział w dyskusji dydaktycznej, (merytoryczna wartość wypowiedzi),
- samodzielne i poprawne wykonywanie ćwiczeń praktycznych (cykl prac graficznych),
- umiejętności praktyczne oraz ich wartość estetyczna
- realizacja zadań,
- stosowanie fachowego słownictwa z zakresu grafiki komputerowej, poligrafii i podstaw DTP,
- właściwa organizacja stanowiska pracy,
- przestrzeganie zasad BHP;

W ocenie końcowej uwzględnione zostaną wyniki wszystkich stosowanych kontroli postępów ucznia.

Wymagania edukacyjne:

Ocena niedostateczna

Uczeń:

- nie spełnia wymagań dotyczących oceny dopuszczającej,
- nie wykonuje poleceń prowadzącego,
- nie kończy zaczętych prac,
- nie zna podstawowych pojęć i narzędzi programów graficznych,
- nie zna podstawowych technik poligraficznych oraz podstaw DTP;

Ocena dopuszczająca

Uczeń:

- ma problem z opanowaniem podstawowej wiedzy z zakresu grafiki komputerowej i poligrafii,
- podejmuje próby poprawnego wykonania zadań,
- z pomocą nauczyciela tworzy proste prace graficzne i poligraficzne,
- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy;

Ocena dostateczna

Uczeń:

- spełnia wymagania dotyczące oceny dopuszczającej,
- sumiennie wykonuje ćwiczenia z wykorzystaniem programów graficznych,
- opanował pojęcia z zakresu grafiki komputerowej oraz poligrafii,
- określa charakterystyczne cechy poszczególnych narzędzi programów graficznych w tym grafiki 3D,
- posługuje się nimi w wykonywanych przez siebie projektach graficznych do celów reklamy,
- opanował umiejętność tworzenia nowych obiektów 3D,
- stosuje zasady kompozycji w tworzonych przez siebie pracach graficznych,
- posługuje się fachowym słownictwem z zakresu grafiki komputerowej i poligrafii,
- stosuje przepisy bezpieczeństwa i higieny pracy,
- prawidłowo wykorzystuje i konserwuje narzędzia pracy;

Ocena dobra

Uczeń:

- spełnia wymagania dotyczące oceny dostatecznej,
- dobrze opanował podstawowe narzędzia poszczególnych programów graficznych,
- czytelnie wyraża własne wyobrażenia rzeczy, za pomocą różnorodnych środków wyrazu artystycznego,
- angażuje się w dyskusje dydaktyczne dotyczące tematu zajęć,
- swobodnie posługuje się pojęciami z zakresu grafiki komputerowej, poligrafii i DTP,
- rozpoznaje i charakteryzuje podstawowe rodzaje grafiki 3D,
- dokonuje jej podziału,
- wykonuje rendering sceny,

- swobodnie przekształca obiekty 3D,
- dokonuje edycji tekstu w tworzonych przez siebie pracach graficznych,
- określa wpływ współczesnej poligrafii na formy reklamy;

Ocena bardzo dobra

Uczeń:

- spełnia wymagania dotyczące oceny dobrej,
- wykonuje oryginalne prace graficzne z wykorzystaniem programów do grafiki 3D,
- posługuje się symboliką barw w wykonywanych pracach graficznych,
- na bieżąco aktualizuje wiedzę dotyczącą grafiki komputerowej i poligrafii,
- czytelnie wyraża własne wyobrażenia rzeczy, za pomocą różnorodnych środków multimedialnych,
- tworzy oryginalne układy graficzne, wykonuje ulotki, wizytówki i małe formy graficzne przeznaczone do celów reklamy,
- przygotowuje prace graficzne do druku,
- zna techniki druku cyfrowego, wielkoformatowego i offsetowego,
- tworzy obiekty 3D,
- retuszuje zdjęcia,
- dostrzega wpływ grafiki komputerowej na formy reklamy,
- angażuje się w dyskusje dydaktyczne dotyczące tematu zajęć;

Ocena celująca

Uczeń:

- spełnia wymagania dotyczące oceny bardzo dobrej,
- wykazuje się kreatywnością i oryginalnością kompozycji oraz wysoką jakością wykonywanych prac graficznych i poligraficznych,
- swobodnie posługuje się wiedzą z zakresu grafiki komputerowej, poligrafii i DTP,
- ocenia treść i formę wizualnych przekazów prac graficznych wykorzystywanych do celów reklamy,
- pozyskuje oraz przetwarza informacje niezbędne do realizacji zaawansowanych projektów graficznych,
- pozyskuje informacje o nowościach technicznych, materiałach i programach graficznych,
- określa korzyści płynące ze stosowania postępu technicznego w reklamie,
- pomaga uczniom mającym trudności z opanowaniem materiału, z przyswojeniem treści programowych,
- reprezentuje szkołę w różnego rodzaju konkursach graficznych;

Opracowała:

mgr Kamila Karbowska-Krzemińska