

SYSTEM OCENIANIA – PROJEKTOWANIE GRAFICZNE

1. Rodzaje aktywności ucznia podlegające ocenie:

- **Prace praktyczne** – projekty graficzne wykonywane w szkole lub w domu, ćwiczenia warsztatowe (grafika użytkowa, obróbka zdjęć, praca z formatowaniem i stylem tekstu itp.).
- **Wypowiedzi ustne** – udział w dyskusjach, odnoszenie się do wykładów z teorii i historii grafiki- w praktyce, przekazanie koncepcji projektowych, omówienie własnych prac, udział w konsultacjach, prezentacja projektów.
- **Zadania domowe** – projekty, szkice koncepcyjne, wizualizacje, plansze prezentacyjne.
- **Portfolio semestralne lub roczne** – zbiór wybranych prac ucznia podlegający ocenie formalnej i merytorycznej.
- **Aktywność na lekcjach** – zaangażowanie w pracę, przygotowanie do zajęć, obecność i aktywność podczas konsultacji.
- **Udział w konkursach, wystawach, projektach zespołowych i szkolnych inicjatywach artystycznych, zaangażowanie w prowadzenie szkolnych Social Mediów.**
- **Prowadzenie szkicownika/projektownika** – dokumentowanie procesu twórczego, inspiracji, notatek wizualnych.
- **Prace dodatkowe** – Własne projekty - wykraczające poza zadania zleczone na zajęciach.

2. Sposoby oceniania:

- a) **Prace projektowe** – oceniane pod względem oryginalności, zgodności z założeniami, estetyki, funkcjonalności oraz procesu twórczego.
- b) **Wypowiedzi ustne** – np. omówienie inspiracji, uzasadnienie wyborów projektowych.
- c) **Zadania domowe i projekty długoterminowe** – podlegają ocenie zgodnie z przyjętymi kryteriami projektowymi.
- d) **Portfolio i prezentacje projektów** – oceniane są kompozycja, odpowiedni dobór narzędzi, pomysłowość, umiejętność prezentacji.
- e) **Aktywność i przygotowanie do zajęć** – posiadanie materiałów, narzędzi, wcześniejsze zapoznanie się z tematem.

3. Informacje organizacyjne:

- Prace zaliczeniowe i większe projekty są zapowiadane z tygodniowym wyprzedzeniem.
- Ustne odpowiedzi nie muszą być zapowiedziane – obejmują materiał teoretyczny wykorzystywany w praktyce podczas pracy nad projektem.
- Uczeń ma prawo jednokrotnie poprawić ocenę niedostateczną z projektu.
- Uczeń nieobecny na ocenie projektowej ma obowiązek uzupełnić ją w ciągu dwóch tygodni.
- Nauczyciel ocenia prace w terminie do dwóch tygodni.

- Po ocenie większych projektów odbywa się omówienie, analiza błędów i ewentualna korekta pracy.
-

4. Przygotowanie ucznia do zajęć:

- Uczeń powinien posiadać wiedzę teoretyczną z poprzednich zajęć, niezbędną do wykonywania praktycznych zadań.
 - Niezbędne do wykonania projektów będą także inspiracje, pomysły lub cyfrowe materiały jak np. zdjęcia do przygotowania – zapowiedziane minimum na tydzień przed wykonywanym projektem.
 - Brak przygotowania do zajęć (brak materiałów cyfrowych, projektu, inspiracji, itp.) może skutkować oceną niedostateczną.
-

5. Skala ocen i wagi:

Wagi ocen:

Forma aktywności ucznia	Waga oceny
Projekty i prezentacje	3
Ustne odpowiedzi, udział w szkolnych przedsięwzięciach artystycznych, Zaangażowanie w prowadzenie szkolnych Social Mediów	2
Aktywność na zajęciach, przygotowanie do zajęć, zadania dodatkowe	1

6. Kryteria oceniania projektów graficznych:

Ocena celująca (6):

- Praca twórcza, oryginalna, wykraczająca poza program nauczania.
- Wysoki poziom estetyczny i techniczny.
- Uczeń prezentuje projekt w sposób profesjonalny, świadomie posługując się terminologią i argumentacją.
- Aktywny udział w konkursach, wystawach, praca pozalekcyjna.

Ocena bardzo dobra (5):

- Projekt zgodny z założeniami, estetyczny, wykonany starannie.
- Wysoki poziom samodzielności i zaangażowania.
- Poprawna prezentacja i uzasadnienie decyzji projektowych.

Ocena dobra (4):

- Praca samodzielna, zgodna z tematem.
- Drobne błędy techniczne lub kompozycyjne.
- Uczeń zna podstawowe pojęcia, potrafi poprawić błędy po omówieniu.

Ocena dostateczna (3):

- Projekt wykonany na poziomie podstawowym, schematyczny, ale zgodny z tematem.
- Widoczne braki techniczne i kompozycyjne, mała samodzielność.
- Ograniczone rozumienie podstawowych pojęć.

Ocena dopuszczająca (2):

- Praca wykonana tylko częściowo, niestarannie.
- Duża pomoc nauczyciela wymagana do realizacji zadania.
- Brak zrozumienia podstawowych zagadnień.

Ocena niedostateczna (1):

- Brak pracy lub jej niezgodność z tematem.
- Nieprzestrzeganie wytycznych projektowych.
- Brak zaangażowania i przygotowania.

SYSTEM OCENIANIA – OCENY KOŃCOWE I SEMESTRALNE

- 1- Ocena niedostateczna:** Uczeń nie tylko nie zna teorii i nie potrafi jej wykorzystać w praktyce, ale też nie wykazuje żadnych chęci i motywacji do działania, wykonane prace są wybrakowane, nie nadają się nawet jako baza do projektu, który później można dopracować. Uczeń nie bierze aktywnego udziału w zajęciach, nie jest zainteresowany tematami omawianymi na zajęciach.
- 2- Ocena dopuszczająca:** Uczeń nie zna podstawowych terminów i nie potrafi wykorzystać ich w praktyce, tempo pracy jest na tyle wolne, że projekty nie są dokończone, nawet na poziomie ogólnego przekazu koncepcji. Uczeń ma bardzo mierny poziom wiedzy teoretycznej, a także nie zna historii projektowania graficznego.
- 3- Ocena dostateczna:** Uczeń w teorii rozróżnia takie pojęcia jak: CMYK, RGB, 300 dpi, 72dpi itp. Realizuje projekty, które zawierają niektóre zamierzone cele. Projekty, po korektach i poprawkach, są zdatne do użytku, ich ogólny styl i koncepcja przejawiają załączki pomysłu. Można zauważyć elementy wykorzystania wiedzy teoretycznej w praktyce. Czas wykonania prac pozwala na przekazanie ogólnych założeń i zamierzonych efektów.

- 4- **Ocena dobra:** Uczeń tworzy poprawne projekty, dopuszczalne są drobne pomyłki i błędy, które można łatwo skorygować. Potrafi pracować na warstwach, a także bezbłędnie dobiera tryb i ustawienia projektu do zamierzonego użytku.
- 5- **Ocena Bardzo dobra:** Uczeń zna cały materiał zawarty w podstawie programowej, a także potrafi wiedzę teoretyczną wykorzystać w praktyce. Prace są wykonane w sposób estetyczny, z ciekawym pomysłem oraz z odpowiednio dobraną stylistyką układu tekstu i kroju pisma. Ogólna kompozycja zestawienia obrazu i tekstu są spójne. Tempo pracy jest odpowiednie, uczeń wykorzystuje skróty klawiszowe do wykonania żądanych działań co przyspiesza czas wykonania zadania.
- 6- **Ocena wzorowa:** Uczeń oprócz podstawy programowej: zagadnień teoretycznych i praktycznego wykorzystania teorii, angażuje się w przedsięwzięcia dodatkowe, takie jak tworzenie materiałów do Szkolnych Social Mediów, a także konkursy i projekty dodatkowe z dziedziny projektowania graficznego i innych dziedzin cyfrowej obróbki obrazu i tekstu.