

Wymagania edukacyjne

Przedmiot: Laboratorium poligrafii i reklamy outdoorowej (60h)

Klasa 2o

Zawód: technik reklamy 333907

Punkty z podstawy programowej:

PGF.07.4. Stosowanie technik wytwarzania elementów przekazu reklamowego

- | | |
|---|---|
| 4) stosuje reklamy drukowane | 1) rozróżnia formy reklamy drukowanej, np. ogłoszenie prasowe, plakat, opakowanie, druk bezadresowy lub adresowy, ulotka, kalendarz, zaproszenie
2) dobiera formę reklamy drukowanej do treści przekazu |
| 6) stosuje techniki grafiki komputerowej w wytwarzaniu elementów przekazu reklamowego | 1) rozróżnia rodzaje grafiki komputerowej
2) dobiera programy i narzędzia do wykonywania grafiki komputerowej
3) dobiera formę grafiki komputerowej do treści przekazu reklamowego
4) wykonuje obiekty grafiki komputerowej
5) wykonuje kompozycje graficzno-tekstowe |

Zajęcia prowadzone są w wymiarze 2h tygodniowo w klasie drugiej w zawodzie technik reklamy.

O wymaganiach edukacyjnych uczniowie zostali przez nauczyciela poinformowani na początku roku szkolnego.

Ocena osiągnięć ucznia nie powinna ograniczać się jedynie do rozpoznawania stopnia opanowania wiadomości i umiejętności, ale także uwzględniać następujące kryteria:

- biegłość, z jaką uczeń wykonuje zadania (zadanie może być wykonane szybciej lub wolniej, przy pierwszej lub kolejnej próbie, bezbłędnie lub z błędem zauważonym i poprawionym przez ucznia);
- formę opracowania – estetyka opracowania, dobór narzędzi

- formę wypowiedzi – dobór argumentów, komunikatywność, używanie języka z branży reklamy i poligrafii;
- organizowanie pracy własnej przy wykonywaniu zadań (dobór źródeł, dobór materiałów i form pracy, praca w zespole i praca indywidualna);
- samokontrola;
- wykorzystywanie komputera do wykonywania zadań;

Wymienione powyżej kryteria powinny być podstawą zróżnicowania ocen pozytywnych.

Jako punkt wyjścia do propozycji przedmiotowego systemu oceniania w ramach przedmiotu przyjęto założenie, że warunkiem uzyskania przez ucznia oceny dopuszczającej jest opanowanie wiadomości i umiejętności co najmniej na poziomie 50% w stosunku do wymagań edukacyjnych. Następnie w celu dostosowania przedmiotowego systemu oceniania do skali ocen szkolnych zaproponowano procentowe normy opanowania przez ucznia wiadomości i umiejętności w stosunku do wymagań edukacyjnych. Poniżej w tabeli przedstawiono propozycję ocen szkolnych i odpowiadających im poziomów opanowania przez ucznia wiadomości i umiejętności w stosunku do wymagań edukacyjnych.

Kryteria oceniania według poziomu opanowania przez ucznia wiadomości i umiejętności w stosunku do wymagań edukacyjnych

Ocena	Poziom opanowania przez ucznia wiadomości i umiejętności w stosunku do wymagań edukacyjnych
1 (niedostateczny)	0-49%
2 (dopuszczający)	51-62%
3 (dostateczny)	63-75%
4 (dobry)	76-88%
5 (bardzo dobry)	89-99%
6 (celujący)	100%

Opisowe kryteria oceniania w ramach obowiązkowych zajęć edukacyjnych

Ocena	Kryteria
1 (niedostateczny)	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> nie rozumie poleceń nauczyciela; nie zapamiętuje podstawowych wiadomości; odrzuca pomoc nauczyciela i kolegów w trakcie zajęć; nie wykonuje poleceń, ćwiczeń, prac domowych; nie uczestniczy w wykonywaniu zadań w zespole; nie prowadzi zeszytu przedmiotowego;
2 (dopuszczający)	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> częściowo rozumie polecenia nauczyciela; zapamiętuje podstawowe wiadomości i potrafi je odtworzyć z pomocą nauczyciela; rozpoznaje, nazywa i charakteryzuje z pomocą nauczyciela poznane pojęcia i dokumenty; wykonuje z pomocą nauczyciela proste polecenia i ćwiczenia; uczestniczy w wykonywaniu zadań w zespole; prowadzi zeszyt przedmiotowy;
3 (dostateczny)	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> rozumie polecenia i instrukcje; zapamiętuje podstawowe wiadomości i odtwarza je samodzielnie; rozumie omawiane zagadnienia; samodzielnie i poprawnie wykonuje proste ćwiczenia i zadania; umie zastosować zdobyte umiejętności w praktyce; aktywnie uczestniczy w wykonywaniu zadań w zespole; prowadzi zeszyt przedmiotowy i regularnie sporządza notatki;
4 (dobry)	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> rozumie polecenia i instrukcje; zna omawiane na lekcjach zagadnienia i potrafi je zaprezentować w sposób logiczny i spójny; rozumie omawiane na lekcjach zagadnienia i umie je wyjaśnić innym osobom; potrafi formułować wnioski; uczestniczy w dyskusjach i broni swojego stanowiska; prowadzi zeszyt przedmiotowy i regularnie sporządza notatki; aktywnie uczestniczy w lekcjach;

Ocena	Kryteria
	<ul style="list-style-type: none"> • poprawnie i sprawnie wykonuje ćwiczenia i zadania; • umie poprawnie zastosować zdobyte umiejętności w praktyce; • wykazuje zainteresowanie strategią reklamową;
5 (bardzo dobry)	<p>Na ocenę bardzo dobrą uczeń powinien spełnić kryteria jak na ocenę dobrą oraz dodatkowo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • posiada bogate wiadomości z zakresu wszystkich treści nauczania; • wykazuje zainteresowanie przepisami prawa dotyczącymi działalności reklamowej; • umie samodzielnie poszukiwać informacji w różnych źródłach oraz je selekcjonować; • właściwie interpretuje przepisy prawa; • potrafi w sposób twórczy rozwiązywać problemy; • kieruje pracą zespołu lub uczestniczy w pracy zespołu przybierając odpowiednią rolę i obowiązki;
6 (celujący)	<p>Na ocenę celującą uczeń powinien spełnić kryteria jak na ocenę bardzo dobrą oraz dodatkowo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykazuje szczególne zainteresowanie przedmiotem; • chętnie zdobywa dodatkową wiedzę z zakresu omawianych zagadnień i przekazuje ją innym uczniom (prezentacje, projekty, referaty, konkursy itp.); • podejmuje się (indywidualnie lub w zespole) wykonania dodatkowych zadań; • aby otrzymać celującą ocenę śródroczną lub roczną - uczeń zdobywa wszystkie oceny cząstkowe w terminie, regularnie uczestnicząc w formach sprawdzania wiedzy i umiejętności;

Formy sprawdzania wiedzy i umiejętności ucznia:

- odpowiedź ustna
- prace pisemne (sprawdziany, kartkówki);
- ocena wykonywanych ćwiczeń;
- ocena prac domowych (ćwiczenia, notatki z obserwacji dokonanych przez ucznia, notatki z wycieczek edukacyjnych);
- ocena zadań praktycznych wykonywanych przez ucznia (prezentacje, referaty, projekty), zarówno indywidualnie, jak i podczas pracy w zespole;
- ocena zaangażowania ucznia na lekcji;
- ocena pracy na lekcji (wypowiedzi ustne, udział w dyskusji, obserwacja zaangażowania uczniów w czasie wykonywania zadań w grupie).

MATERIAŁ NAUCZANIA

Dział programowy	Tematy jednostek metodycznych	Wymagania programowe	
		Podstawowe Uczeń potrafi:	Ponadpodstawowe Uczeń potrafi:
V. Reklama drukowana	1. Formy reklamy drukowanej	- rozróżniać formy reklamy drukowanej (np. ogłoszenie prasowe, plakat, opakowanie, druk bezadresowy/adresowy, ulotka, kalendarz, zaproszenie)	- argumentować celowość zastosowania określonej formy reklamy drukowanej w zależności od rodzaju przekazu reklamowego oraz założeń strategicznych
	2. Przekaz reklamowy w reklamie drukowanej	- dobierać formę reklamy drukowanej do treści przekazu - zaproponować formy reklamy drukowanej w zależności od założeń strategicznych reklamy	- opracować materiał tekstowy do wykonania reklamy drukowanej - przygotować materiały graficzne do wykonania reklamy drukowanej (fotografie, grafiki itp.)
VI. Reklama zewnętrzna	1. Nośniki reklamy zewnętrznej w procesie tworzenia skutecznego przekazu reklamowego	- dobierać adekwatne do briefu formy reklamy zewnętrznej - uzasadnić wybór odpowiednich nośników reklamy zewnętrznej	- określić parametry techniczne nośników reklamy zewnętrznej - przygotować materiały graficzne do wykonania reklamy zewnętrznej (fotografie, grafiki itp.)
X. Organizowanie form marketingu doświadczeń i wydarzeń marketingowych	1. Ambient marketing	- scharakteryzować formę ambient marketingu - określić celowość i możliwości zastosowania reklamy ambientowej - określić ograniczenia reklamy ambientowej	- wykonać projekt reklamy ambientowej na podstawie dokumentacji/briefu kreatywnego

	2. Grywalizacja	<ul style="list-style-type: none"> - scharakteryzować formę grywalizacji - określić zalety i ograniczenia grywalizacji 	<ul style="list-style-type: none"> - opracować formę rywalizacji, gry, zabawy jako formy interakcji z marką i zaangażowania klienta
	3. Event marketing	<ul style="list-style-type: none"> - scharakteryzować formę event marketingu - określić zalety i ograniczenia event marketingu 	<ul style="list-style-type: none"> - zorganizować event zgodnie z wytycznymi
III. Wykonanie projektów reklamy zewnętrznej zgodnie z wytycznymi	1. Grafika rastrowa	<ul style="list-style-type: none"> – określić rozdzielczość obrazu rastrowego – wykonywać selekcje elementów na bitmapie – utworzyć obraz rastrowy zgodnie z wymaganiami technologicznymi i przeznaczeniem – retuszować fotografie 	<ul style="list-style-type: none"> - stosować efekty w grafice rastrowej - przygotować bitmapy do umieszczenia w materiałach przeznaczonych do druku
	2. Billboard, citylight, banner	<ul style="list-style-type: none"> - określić parametry techniczne nośników reklamy zewnętrznej - wykonać projekt billboardu, citylightu, bannera na podstawie briefu kreatywnego - wykonać projekt billboardu, citylightu, bannera na podstawie innej dokumentacji technicznej 	<ul style="list-style-type: none"> - zastosować wytyczne techniczne do wykonania projektów nośników reklamy zewnętrznej przeznaczonych do druku cyfrowego
	3. Banner internetowy	<ul style="list-style-type: none"> - wykonać banner na stronę www wg wytycznych technologicznych 	<ul style="list-style-type: none"> - umieścić banner w internecie
	4. Materiały POS	<ul style="list-style-type: none"> - dobrać formy materiałów POS z punktu widzenia przewidywanych zachowań konsumenta - wykonać projekt materiałów POS w programie graficznym na podstawie wytycznych 	<ul style="list-style-type: none"> - zastosować zasady estetyki i typografii w wykonaniu materiałów POS we właściwym programie graficznym, uwzględniając wytyczne
	5. Inne nośniki reklamy zewnętrznej	<ul style="list-style-type: none"> - wykonać projekt innych nośników reklamy zewnętrznej, np. pylony, totemy reklamowe 	<ul style="list-style-type: none"> - zastosować zasady estetyki i typografii w wykonaniu innych nośników reklamy we właściwym programie graficznym, uwzględniając wytyczne