

## Wymagania edukacyjne

### Przedmiot: Laboratorium poligrafii i reklamy outdoorowej (120h)

Klasa 3o

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<br>2) dobiera formę reklamy drukowanej do treści przekazu  |
| 6) stosuje techniki grafiki komputerowej w wytwarzaniu elementów przekazu reklamowego | 1) rozróżnia rodzaje grafiki komputerowej<br>2) dobiera programy i narzędzia do wykonywania grafiki komputerowej<br>3) dobiera formę grafiki komputerowej do treści przekazu reklamowego<br>4) wykonuje obiekty grafiki komputerowej<br>5) wykonuje kompozycje graficzno-tekstowe |

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

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

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

## MATERIAŁ NAUCZANIA

Dział programowy	Tematy jednostek metodycznych	Liczba godzin	Wymagania programowe		Uwagi
			Podstawowe Uczeń potrafi:	Ponadpodstawowe Uczeń potrafi:	
II. Wykonanie elementów identyfikacji wizualnej firmy	1. Grafika wektorowa		<ul style="list-style-type: none"> <li>- wykorzystać zalety grafiki wektorowej</li> <li>- tworzyć obiekty wektorowe</li> <li>- zastosować zasady typograficzne</li> <li>- charakteryzować programy komputerowe do tworzenia grafiki wektorowej</li> <li>- zapisywać pliki w formatach graficznych w zależności od przeznaczenia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- stosować różne programy komputerowe do tworzenia grafiki wektorowej</li> <li>- zastosować efekty w grafice wektorowej</li> <li>- modyfikować obiekty wektorowe</li> <li>- pracować na warstwach w programie do tworzenia grafiki wektorowej</li> </ul>	Klasa II
	2. Wykonanie logo firmy (sygnet, logotyp)		<ul style="list-style-type: none"> <li>- wykonać logo firmy (sygnet, logotyp, monogram, kaligram) na podstawie szkicu</li> <li>- zastosować kolorystykę w tworzeniu elementów graficznych (symbolika barw, znaczenie kolorów, wersje kolorystyczne)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- budować elementy konstrukcyjne logo na podstawie określonej jednostki podstawowej "n" (którą tworzy, np. wysokość lub szerokość litery albo innych elementów graficznych)</li> </ul>	Klasa II
	3. Wykonanie księgi znaku		<ul style="list-style-type: none"> <li>- zastosować siatkę znaku</li> <li>- określić i zastosować pole ochronne znaku</li> <li>- zastosować zestaw znaków firmowego kroju pisma</li> <li>- określić formy prawidłowego i nieprawidłowego użycia logo</li> <li>- wykonać elementy księgi znaku na podstawie określonych założeń</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- opisać konstrukcję znaku</li> <li>- wykonać księgę znaku na podstawie określonych założeń</li> <li>- umieścić logo firmy na różnych tłach</li> </ul>	Klasa II

	4. Wizytówka		<ul style="list-style-type: none"> <li>- stosować kolory "firmowe" w wizytówce</li> <li>- wykonać wizytówkę w programie graficznym zgodnie ze szkicem</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- rozmieścić elementy wizytówki zgodnie z zasadami kompozycji i typografii</li> <li>- przygotować wizytówkę do wydruku</li> </ul>	Klasa II
	5. Papier firmowy		<ul style="list-style-type: none"> <li>- wykonać projekt graficzny papieru firmowego zgodnie z założeniami</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- rozmieścić dane teleadresowe i logo zgodnie z zasadami kompozycji i typografii (nagłówek, stopka)</li> </ul>	Klasa II
	6. Koperta firmowa		<ul style="list-style-type: none"> <li>- umieścić logo i dane teleadresowe we właściwych miejscach na kopercie firmowej</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- zastosować zasady estetyki i typografii w wykonaniu koperty firmowej we właściwym programie graficznym, uwzględniając wytyczne</li> </ul>	Klasa II
	7. Szyld reklamowy		<ul style="list-style-type: none"> <li>- wykonać szyld reklamowy w programie graficznym zgodnie z wytycznymi (kolorystyka, krój pisma, przeznaczenie itp.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- zastosować zasady estetyki i typografii w wykonaniu szyldu reklamowego we właściwym programie graficznym, uwzględniając wytyczne</li> </ul>	Klasa II
	8. Gadżety reklamowe		<ul style="list-style-type: none"> <li>- umieścić elementy graficzne na projektach gadżetów reklamowych (koszulki, długopisy, pendrive'y itp.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- zastosować zasady estetyki i typografii w wykonaniu gadżetów reklamowych we właściwym programie graficznym, uwzględniając wytyczne</li> </ul>	Klasa II
	9. Ulotka reklamowa		<ul style="list-style-type: none"> <li>- wykonać ulotkę reklamową w programie graficznym zgodnie ze szkicem wydawniczym</li> <li>- wykonać ulotkę reklamową, używając szablonów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- przygotować ulotkę do drukowania</li> </ul>	Klasa II
	10. Plakat		<ul style="list-style-type: none"> <li>- wykonać plakat zgodnie z wytycznymi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- zastosować zasady estetyki i typografii w wykonaniu plakatu we właściwym</li> </ul>	Klasa II

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