

WYMAGANIA EDUKACYJNE DLA KLASY IIa ZPSP

Nauczyciel Maciej Jędrzejec

1. Krótka charakterystyka ucznia / zespołu klasowego
 - Klasy IIa Liceum Plastycznego, przedmiot Realizacje Intermedialne – Animacja.
 - Posiadane umiejętności i wiedza: uczeń z założenia nie posiada wiedzy na temat animacji, ani nie miał styczności z animacją, miał jednak styczność ze fotografią i aparatem na odpowiednim poziomie we wcześniejszych latach nauki.
2. Oczekiwane osiągnięcia ucznia w klasie: opanowanie materiału z zakresu animacji, świadomie posługuję się narzędziami i terminologią związaną z animacją, uczeń potrafi realizować krótkie formy animacyjne, posługiwać się programami do tworzenia filmów, montażu oraz animacji, uczeń jest aktywny i systematyczny.
3. Tematy:
 1. Co to jest animacja? Rodzaje animacji.
 2. Rodzaje animacji.
 3. Animacja - złudzenie optyczne - ruch - dwustronna animacja na sznurku.
 4. Flipbook'i – wstęp do animacji rysowanej. Wykonanie Flipbooka.
 5. 12 Zasad animacji. Wykonanie animacji rysowanej w myśl tych zasad.
 6. Wykorzystanie fotografii w animacji. Animacja na szybie/Animacja Kukielkowa/Animacja plastelinowa.
 7. Klatka, klatka kluczowe oraz klatka pośrednia, sekwencje, ujęcia, sceny, film animowany.
 8. Tworzenie scenariusza, storyboardu oraz animatiku – przygotowanie do realizacji filmów animowanych.
 9. Historia animacji.
 10. Obsługa Illustratora – Podstawowe narzędzia i ich wykorzystanie. Ewentualnie inne programy darmowe.
 11. Tworzenie grafiki wektorowej (logo, clipart, ilustracja)
 12. Animacja w technice wycinankowej na zadany temat np. chód (scenariusz, storyboard, produkcja).
 13. Obsługa Photoshopa – tworzenie obiektów do animacji.
 14. Przygotowanie materiałów do stworzenia filmu animowanego w programach do grafiki rastrowej (scenariusz, storyboard, produkcja).
 15. Animacja w technice malowania na szkle na zadany temat np. wybuch (scenariusz, storyboard, produkcja).
 16. Praca z tekstem w programach do obróbki typografii.
 17. Animowanie tekstu w programach do tego dedykowanych
 18. Czołówka filmowa / Reklama / Animowane logo – realizacja krótkiej formy animacji.
 19. Tworzenie postaci kukielki, a także jej animacja na zadany temat np. taniec (szkic, konstrukcja z drutu, powlekanie, animacja).
 20. Obsługa After Effects – Podstawowe narzędzia i ich wykorzystanie. Ewentualnie inne programy do efektów specjalnych.
 21. Renderowanie animacji, formaty, konwersja, przygotowanie do publikacji.
 22. 30 sekundowa plastelinowa etiuda animacyjna do wybranego utworu / zespołu muzycznego.
 23. Obsługa Premiere Pro – Podstawowe narzędzia i ich wykorzystanie. Oraz inne programy do montażu.
 24. Podstawy montażu.
 25. Projekt grupowy – ludzka animacja poklatkowa.

Uwaga: Wymaganie na ocenę wyższą zawiera automatycznie wymagania na oceny niższe

Kryteria oceny (na co będę zwracał uwagę)	1. Opanowanie wiedzy związanej z podstawami animacji	2. Umiejętność świadomego posługiwania się narzędziami w pracowni animacji	3. Umiejętność świadomego posługiwania się programami do tworzenia obrazu animowanego	4. Aktywność w lekcji	5. Systematyczność prac	6. Aktywność poza lekcyjną (zadania domowe).
---	--	--	---	-----------------------	-------------------------	--

Wymagania na ocenę celującą	<ul style="list-style-type: none">➤ spełniają wszystkie wymagania edukacyjne sformułowane dla swojego poziomu,➤ samodzielnie realizują zadanie,➤ ich prace w pełni odpowiadają założonym celom,➤ mają szczególne walory artystyczne,➤ przejawiają szczególną inwencję twórczą,➤ ujawniają wyjątkowe zdolności artystyczne,
Wymagania na ocenę bardzo dobrą	<ul style="list-style-type: none">➤ spełniają wymagania edukacyjne sformułowane dla swojego poziomu przynajmniej w 91 %,➤ zawsze podejmują zadanie,➤ ich prace w pełni odpowiadają założonym celom,➤ powierzone zadania wykonują samodzielnie,➤ prace mają walory artystyczne.
Wymagania na ocenę dobrą	<ul style="list-style-type: none">➤ spełniają wymagania edukacyjne sformułowane dla swojego poziomu przynajmniej w 75 %,➤ posługuje się programami w sposób zaawansowany➤ podejmują zawsze zadanie,➤ stosują się do wszystkich uwag nauczyciela i potrafią z nich korzystać w sposób kreatywny,➤ powierzone zadania wykonują prawie samodzielnie,➤ realizacja ich zadania przebiega na dobrym poziomie,➤ prawidłowo rozwiązują postawiony problem,➤ poziom ich prac pozwala na pierwsze, indywidualne prezentacje w pracowni,➤ samodzielnie prace domowe wykonuje na dobrym poziomie➤ posługuje się narzędziami związanymi z animacją w sposób zaawansowany

<p>Wymagania na ocenę dostateczną</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ spełniają wymagania edukacyjne sformułowane dla swojego poziomu przynajmniej w 51 %, ➤ posługują się programami w sposób świadomy ➤ podejmują prawie wszystkie zadania, ➤ w ich pracach zrealizowane są niektóre z założonych celów, ➤ w zasadzie stosują się do uwag nauczyciela, ➤ widoczne są szanse na rozwój, ➤ w podstawowym stopniu wykonuje samodzielnie prace domowe ➤ posługuje się narzędziami związanymi z animacją w sposób świadomy
<p>Wymagania na ocenę dopuszczającą</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ spełniają wymagania edukacyjne sformułowane dla swojego poziomu przynajmniej w 40 %, ➤ posługuje się programami w sposób podstawowy ➤ zna elementy studia fotograficznego ➤ podejmują niektóre zadania, ale w sposób niewystarczający, ➤ ich praca nie odpowiada w pełni postawionym problemom, ➤ stosują się tylko do nielicznych uwag nauczyciela, ➤ w niewielkim stopniu rozwijają się plastycznie, ➤ w bardzo małym zakresie wykonuje samodzielnie prace domowe ➤ posługuje się narzędziami związanymi z animacją w sposób podstawowy

Ocenę końcową wyższą od przewidywanej otrzyma uczeń, który w wyznaczonym przez nauczyciela terminie wykona jeden bądź kilka z poniższych podpunktów, zależnie od sytuacji ucznia i woli nauczyciela:

- przyniesie zaległe prace i otrzyma za nie satysfakcjonujące oceny,
- poprawi wcześniej ocenione prace na wyższe stopnie,
- zrealizuje dodatkowe zadania na wybrany przez prowadzącego temat.