

Program nauczania ćwiczeń praktycznych w liceum plastycznym

Data dodania: 2006-05-26 10:50:00

PROGRAM NAUCZANIA ĆWICZEŃ PRAKTYCZNYCH W LICEUM PLASTYCZNYM powstał dla specjalizacji snycerstwo w ramach specjalności formy użytkowe. Zawiera ogólne treści i cele kształcenia, przedstawia osiągnięcia uczniów po realizacji wszystkich zadań. Prezentuje przykładowe zadanie dyplomowe, wymienia zestaw stosowanych środków dydaktycznych oraz proponuje uwagi do realizacji programu. Przedstawiony program jest wynikiem 25 - letniego doświadczenia zawodowego. Prace powstałe w toku realizacji treści programowych świadczą o jego trafności i wysokiej jakości merytorycznej oraz metodycznej.

Liceum Plastyczne
im. Artura Grottgera
w Supraślu

PROGRAM NAUCZANIA ĆWICZEŃ PRAKTYCZNYCH W LICEUM PLASTYCZNYM dla 4- letniego cyklu nauczania

Specjalność: formy użytkowe
Specjalizacja: snycerstwo

Autor: mgr Zbigniew Wasiluk

Realizacja programu odbywa się w układzie 27 godzin tygodniowo w cyklu czteroletnim:

- w I roku nauczania układ 5 godzinny,
- w II roku nauczania układ 5 godzinny,
- w III roku nauczania układ 7 godzinny,
- w IV roku nauczania układ 10 godzinny.

Spis treści:

1. Treści nauczania
2. Cele kształcenia
3. Osiągnięcia uczniów
4. Program nauczania dla klasy I
5. Program nauczania dla klasy II
6. Program nauczania dla klasy III

7. Program nauczania dla klasy IV

8. Zadanie dyplomowe
9. Uwagi o realizacji programu
10. Zestaw podstawowych środków dydaktycznych
11. Literatura

Treści nauczania:

1. Snycerstwo – charakterystyka, funkcje, przeznaczenie rzeźby w drewnie; związki z innymi dziedzinami sztuki i rzemiosła artystycznego.
2. Środki wyrazu artystycznego w rzeźbie i płaskorzeźbie. Struktura i logika.
3. Tradycja artystyczna i technologiczna w snycerstwie a rzeźba współczesna.
4. Snycerstwo, formy użytkowe.
5. Zasady i sposoby realizacji rzeźby w drewnie – na podstawie modelu (lub wykonanie kopii na podstawie oryginału) lub dokumentacji projektowej (w tym rysunkowej).
6. Charakterystyka i wykorzystywanie materiałów i surowców w snycerstwie.
7. Zdobnictwo w drewnie. Sposoby wykończenia powierzchni - bezpowłokowe i powłokowe. Podstawy renowacji.
8. Narzędzia, przyrządy, przybory – możliwości techniczne; bezpieczeństwo i higiena pracy.
9. Dokumentacja projektowa i realizacyjna – rysunkowa, fotograficzna i opisowa.
10. Planowanie pracy indywidualnej i zespołowej. Relacje projekt – realizacje.

Cele kształcenia:

1. Rozbudzanie wyobraźni, inwencji oraz wrażliwości plastycznej dla twórczego myślenia.
2. W procesie tworzenia rozwijanie cech indywidualnych ucznia.
3. Zapoznanie ucznia z podstawowymi prawami kompozycji.
4. Poznanie podstawowych pojęć plastycznych a w szczególności z zakresu snycerstwa.
5. Kształcenie umiejętności wykonywania ćwiczeń rzeźbiarskich związanych z tworzeniem elementów przestrzennych, płaskorzeźb, detali stolarskich – snycerstwa w meblach rzeźbionych jak też wykonywanie w drewnie projektów własnych z uwzględnieniem estetyki, ergonomii i wymogów technicznych.
6. Przygotowanie ucznia w zakresie pracy projektowej, umiejętności posługiwania się środkami artystyczno – technicznymi oraz sposobami ich realizacji.
7. Kształcenie umiejętności samodzielnego organizowania pracy w toku działań realizacyjnych w zakresie prac snycerskich w oparciu o dokładność i rzetelność warsztatową.
8. Zdobywanie umiejętności robienia dokumentacji projektowej i realizacyjnej (rysunek, fotografia, opis).
9. Budzenie w uczniu zainteresowań różnorodnymi dziełami i działaniami plastycznymi – szczególnie zaś snycerstwem oraz wyrabianie nawyku korzystania z literatury specjalistycznej.

Osiągnięcia uczniów:

1. Świadome posługiwanie się językiem plastycznym w pracach snycerskich.
2. Opanowanie warsztatu technicznego a w szczególności umiejętności przenoszenia odpowiednich wartości przestrzennych na askorzeźbę i bryłę rzeźbiarską.
3. Czytanie i sporządzanie dokumentacji projektowej i wykonawczej (realizacyjnej)
4. Bezpieczne i sprawne posługiwanie się narzędziami i urządzeniami oraz praktyczne wykorzystanie sprawności technicznych do realizacji zadań.
5. Wykorzystanie zdobytej wiedzy i umiejętności do realizacji zamówionych projektów.
6. Dokumentowanie własnych dokonań twórczych.
7. Profesjonalne prezentowanie własnych poglądów i dokonań twórczych.

PROGRAM NAUCZANIA DLA KLASY I

Wiadomości wstępne:

1. Zaznajomienie uczniów z warsztatem pracy, jego organizacją, podstawowymi narzędziami, urządzeniami i maszynami oraz ich stosowaniem i konserwacją.
2. Podstawowe wiadomości z zakresu znajomości materiałów stosowanych w snycerstwie.
3. Odpowiedni dobór materiałów i narzędzi.
4. Sposoby łączenia drewna, złącza i klejenie.
5. Zasady oszczędnego gospodarowania materiałami i podstawowe zagadnienia z BHP.

Ćwiczenia - wykonywanie prostych form z drewna na płaszczyźnie i w przestrzeni.

1.DESKA RYZOWANA

- geometryczne układy kompozycyjne na płaszczyźnie - wykonywanie płaskorzeźby z motywem geometrycznym
- podstawowe zagadnienia komponowania: celowość, logika, równowaga, rytm, synteza, akcent, dynamika, forma otwarta i zamknięta
- poznanie i wykorzystanie wielorakich możliwości narzędzia w celu uzyskania odpowiednich efektów realizacyjnych (jakość wykonania, kompozycja, efekty światłocieniowe)
- dokumentacja rysunkowa i plakat reklamowy w formie opakowania

materiały: deseczka z drewna miękkiego - lipa, olcha, brzoza (kwadrat o boku 12 do 15 cm)

narzędzia: dłuto płaskie, papier ścierny

2.DESKA DO KROJENIA - STOLNICZKA

- umiejętność samodzielnego doboru, upraszczania, stylizowania konturu z konkretnej realistycznej formy roślinnej lub

- zoomorficznej, a także formy abstrakcyjnej
- rozwiązanie problemu związku kształtu – formy przedmiotu z jego funkcją użytkową, na ile funkcja wymusza i określa formę projektowanego przedmiotu
- wykonanie dokumentacji rysunkowej z podstawowym wymiarowaniem i wykonanie plakatu reklamowego w dowolnej technice (malarska, rysunkowa, graficzna)

materiały: drewno liściaste – olcha, brzoza, klon, buk, grusza
narzędzia: piła ramowa, dłuta płaskie i profilowe, wiertła, papier ścierny

3.KOMPOZYCJA PRZESTRZENNA - PTAK

- umiejętność zbudowania formy przestrzennej od zamkniętej, skupionej często jednoelementowej do rozczłonkowanej, otwartej – wieloelementowej
- uogólnione przedstawienie ptaka
- duża swoboda w traktowaniu formy - stylizacja
- w zależności od wyrobu i możliwości ucznia projektowanie poprzez upraszczanie formy realistycznej lub fantazyjnej wyrażenia pewnego nastroju: radości, zaskoczenia, gapowatości, drapieżności, smutku itp.
- wykonanie dokumentacji rysunkowej z wymiarowaniem i plakatu reklamowego w dowolnej technice

materiały: drewno sosnowe ze względu na atrakcyjność usłojenia podkreślającą budowę formy ptaka

narzędzia: piła płatkowa, siekiera, dłuta płaskie i profilowe, wiertła, papier ścierny

PROGRAM NAUCZANIA DLA KLASY II

1. PRZEDMIOT UŻYTKOWY Z ORNAMENTEM ROŚLINNYM (RAMKA, PÓŁKA, WIESZAK)

- przy projektowaniu przedmiotu a w szczególności ornamentu wykorzystanie umiejętności obserwacji natury – drzewa, liście, krzewy, trawy
- umiejętność wykorzystania w pracy projektowej zapożyczonej ornamentyki z architektury, mebla, przedmiotu użytkowego
- omówienie wykonania kompozycji rzeźbiarskiej i umiejętnego skomponowania z projektowanym przedmiotem użytkowym
- uczeń indywidualnie dobiera motyw, ornament wykonując jego kopię lub przeprowadzając stylizację z natury istotą zadania jest sprawdzenie się w umiejętności wykonania kopii lub przeprowadzeniu stylizacji – uproszczenia z natury
- wykonanie dokumentacji rysunkowej i plakatu reklamowego w dowolnej technice

materiały: drewno brzoźowe, dębowe, olchowe, lipowe

narzędzia: piła płatkowa, otwornica, wyrzynarka, wiertła, frezy, dłuta płaskie i profilowe, papier ścierny

2. ZABAWKA RUCHOMA DREWNIANA

- zapoznanie i zainteresowanie ucznia zabawką mobilną o prostych formach mechanicznych
- charakterystyka i funkcje zabawki (dydaktyczne, terapeutyczne), przeznaczenie i rola zabawki
- podstawowe zagadnienia z psychologii dziecka - rola zabawy, posługiwanie się zabawką, elementy ergonomii
- funkcjonalność i bezpieczeństwo przy poszukiwaniu formy, określaniu funkcji i doborze materiału
- zabawka o zastosowaniu specjalnym na przykład dla dzieci niewidomych (odczytywanie kształtu zabawki za pomocą dotyku)
- wykonanie dokumentacji rysunkowej z wymiarowaniem oraz plakatu reklamowego w dowolnej technice

materiały: drewno twarde ze względu na elementy konstrukcyjne i mechaniczne, trwałość i wytrzymałość

narzędzia: piła, siekiera, wyrzynarka, dłuta, frezy, papier ścierny

PROGRAM NAUCZANIA DLA KLASY III

Ćwiczenia - projektowanie i wykonanie...

Dostęp do pełnej treści możliwy po zalogowaniu.

Literka.pl Literka.pl