

SPOSOBY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ EDUKACYJNYCH Z GRAFIKI CYFROWEJ

Osiągnięcia edukacyjne z grafiki cyfrowej sprawdza się poprzez ocenę umiejętności praktycznych, wiedzę teoretyczną oraz kompetencje twórcze i organizacyjne ucznia.

1. Prace praktyczne (projekty graficzne)

- wykonanie grafiki rastrowej, wektorowej, krótkich etiud, animacji, renderów statycznych i animacji 3D
- projekty: plakat, logo, ulotka, baner, infografika, animacja
- zadania realizowane według briefu
- zbiór prac wykonanych w semestrze lub roku szkolnym
- prace wykonywane samodzielnie podczas lekcji lub jako zadania długoterminowe

2. Obserwacja pracy ucznia

- samodzielność przy realizacji zadań
- umiejętność korzystania z narzędzi
- organizacja pracy i plików
- zaangażowanie i systematyczność

3. Prezentacja i obrona projektu

- przedstawienie gotowej pracy
- uzasadnienie wyboru narzędzi i rozwiązań graficznych
- ocena umiejętności argumentacji i komunikacji

3. Praca zespołowa (projekty grupowe)

- realizacja wspólnego projektu
- ocena współpracy i podziału ról
- odpowiedzialność za przydzielone zadania

4. Korekta

- refleksja nad własnymi osiągnięciami
- ocena prac innych uczniów według ustalonych kryteriów