

ROZPORZĄDZENIE
MINISTRA EDUKACJI¹⁾

z dnia ... 2026 r.

**w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy
programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z
niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym**

Na podstawie art. 47 ust. 1 pkt 1 lit. a i b ustawy z dnia 14 grudnia 2016 r. – Prawo oświatowe (Dz. U. z 2025 r. poz. 1043, 1160 i 1837) zarządza się, co następuje:

§ 1. Określa się podstawę programową:

- 1) wychowania przedszkolnego dla przedszkoli, oddziałów przedszkolnych w szkołach podstawowych oraz innych form wychowania przedszkolnego, stanowiącą załącznik nr 1 do rozporządzenia;
- 2) kształcenia ogólnego dla:
 - a) szkoły podstawowej, stanowiącą załącznik nr 2 do rozporządzenia,
 - b) szkoły podstawowej – dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, stanowiącą załącznik nr 3 do rozporządzenia.

§ 2. Podstawę programową wychowania przedszkolnego dla przedszkoli, oddziałów przedszkolnych w szkołach podstawowych oraz innych form wychowania przedszkolnego, określoną w załączniku nr 1 do rozporządzenia, stosuje się począwszy od roku szkolnego 2026/2027, z tym że wymóg dotyczący niekorzystania z cyfrowych urządzeń ekranowych na zajęciach prowadzonych w przedszkolu stosuje się od roku szkolnego 2027/2028.

§ 3. Podstawę programową wychowania przedszkolnego dla przedszkoli, oddziałów przedszkolnych w szkołach podstawowych oraz innych form wychowania przedszkolnego, określoną w załączniku nr 1 do rozporządzenia, stosuje się także do prowadzenia wychowania przedszkolnego w ośrodkach umożliwiających dzieciom z niepełnosprawnością intelektualną z niepełnosprawnościami sprzężonymi realizację obowiązku rocznego przygotowania przedszkolnego.

¹⁾ Minister Edukacji kieruje działem administracji rządowej – oświata i wychowanie, na podstawie § 1 ust. 2 rozporządzenia Prezesa Rady Ministrów z dnia 18 grudnia 2023 r. w sprawie szczegółowego zakresu działania Ministra Edukacji (Dz. U. poz. 2717).

§ 4. 1. Podstawę programową kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, określoną w załączniku nr 2 do rozporządzenia, stosuje się:

- 1) począwszy od roku szkolnego 2026/2027 w:
 - a) klasach I i IV szkoły podstawowej, a w latach następnych również w kolejnych klasach szkoły podstawowej,
 - b) klasie VIII szkoły podstawowej w zakresie przedmiotu edukacja dla bezpieczeństwa;
- 2) począwszy od roku szkolnego 2029/2030 w semestrze I klasy VII szkoły podstawowej dla dorosłych, w którym kształcenie rozpoczyna się z dniem 1 września 2029 r. lub z dniem 1 lutego 2030 r., a w latach następnych także w kolejnej klasie i semestrach szkoły podstawowej dla dorosłych.

2. Dotychczasową podstawę programową kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych, określoną w załączniku nr 2 do rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz. U. poz. 356, z późn. zm.²⁾) stosuje się, w roku szkolnym:

- 1) 2026/2027 w klasach II, III i V–VIII szkoły podstawowej,
- 2) 2027/2028 w klasach III i VI–VIII szkoły podstawowej,
- 3) 2028/2029 w klasach VII i VIII szkoły podstawowej,
- 4) 2029/2030 w:
 - a) semestrze II klasy VII szkoły podstawowej dla dorosłych, w którym kształcenie rozpoczyna się z dniem 1 lutego 2029 r.,
 - b) klasie VIII szkoły podstawowej, w tym szkoły podstawowej dla dorosłych,
- 5) 2030/2031 w semestrze II klasy VIII szkoły podstawowej dla dorosłych, w którym kształcenie rozpoczyna się z dniem 1 lutego 2030 r.

– z tym że w latach szkolnych 2026/2027–2029/2030 w klasie VIII szkoły podstawowej realizuje się podstawę programową kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej w zakresie przedmiotu edukacja dla bezpieczeństwa, o której mowa w ust. 1 pkt 1 lit. b.

²⁾ Zmiany wymienionego rozporządzenia zostały ogłoszone w Dz. U. z 2018 r. poz. 1679, z 2021 r. poz. 1533, z 2022 r. poz. 609 i 1717, z 2023 r. poz. 312 i 1759, z 2024 r. poz. 996 oraz z 2025 r. poz. 378 i 1052.

§ 5. Podstawę programową kształcenia ogólnego dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym w szkole podstawowej, określoną w załączniku nr 3 do rozporządzenia, stosuje się począwszy od roku szkolnego 2026/2027.

§ 6. Traci moc rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej w zakresie dotyczącym podstawy programowej wychowania przedszkolnego dla przedszkoli, oddziałów przedszkolnych w szkołach podstawowych oraz innych form wychowania przedszkolnego, podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej i podstawy programowej kształcenia ogólnego dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym w szkołach podstawowych.

§ 7. Rozporządzenie wchodzi w życie z dniem 1 września 2026 r.

MINISTER EDUKACJI

Za zgodność pod względem
prawnym, legislacyjnym i redakcyjnym

Andrzej Barański

Dyrektor

/ – podpisano cyfrowo/

PLASTYKA

Cele kształcenia – wymagania ogólne

1. Rozwijanie kreatywności, własnych zainteresowań, twórczej wyobraźni i sprawczości przez swobodną ekspresję twórczą.
2. Doświadczenie procesu twórczego w różnych formach i technikach.
3. Kształtowanie tożsamości kulturowej przez uczestnictwo w kulturze.
4. Rozumienie funkcji sztuk plastycznych, kształtowanie postawy odbiorcy, uczestnika i twórcy kultury.
5. Inicjowanie i realizowanie indywidualnych i zespołowych działań plastycznych.
6. Rozwijanie umiejętności łączenia sztuk plastycznych z różnymi dziedzinami wiedzy i twórczości.
7. Interpretowanie dzieł z uwzględnieniem najważniejszych pojęć dotyczących sztuki, rozpoznawanie wybranych artystów i dzieł w kontekście czasów, w których powstały.
8. Doświadczenie oddziaływania sztuki na dobrostan i samopoznanie, odnajdywanie radości tworzenia.

Plastyka ma na celu rozwijanie naturalnej potrzeby ekspresji twórczej uczniów, kształtowanie ich wrażliwości estetycznej oraz przygotowanie do świadomego i pełnego uczestnictwa w życiu kulturalnym i społecznym. Zajęcia nastawione są przede wszystkim na rozwijanie kompetencji przekrojowych: kreatywnego myślenia, krytycznego myślenia, dbania o siebie, kierowania sobą, a także na rozwijanie sprawczości: samoregulacji i przekonania o własnej skuteczności. Nauczanie oparte jest na działaniu, doświadczeniu i eksperymentowaniu z różnorodnymi technikami, mediami i środkami wyrazu artystycznego. Szczególny nacisk jest położony na proces twórczy oraz zaangażowanie ucznia, a nie wyłącznie na efekt końcowy.

Istotnym elementem zajęć jest poszerzanie obszaru plastyki o nowe media i współczesne środki artystyczne oraz rozwijanie kompetencji cyfrowych, co pozwala uczniowi lepiej odnaleźć się w dynamicznie zmieniającej się rzeczywistości wizualnej. W czasie zajęć uczniowie poznają zarówno tradycyjne formy wypowiedzi artystycznej, jak i nowoczesne technologie oraz sposoby komunikacji wizualnej.

Treści nauczania – wymagania szczegółowe dotyczące wiedzy i umiejętności

Wybrane wymagania zostały oznaczone jako należące do modułu kultura. Dodatkowo w poszczególnych działach przewidziano wymagania fakultatywne, które nauczyciel wybiera do

realizacji z klasą, tj. przynajmniej jedno wymaganie fakultatywne w ramach danego działu.

1. Własna aktywność twórcza – tworzę, wyrażam, interpretuję.

Pytanie wiodące: Po co tworzę sztukę?

Uczeń:

- 1) wyraża własne uczucia, wyobrażenia i pomysły przez swobodną ekspresję twórczą;
- 2) stosuje wybrane środki wyrazu, takie jak linia, plama, kolor, walor, faktura, kompozycja, kształt; posługuje się nimi dla wyrażania treści, nastroju czy emocji;
- 3) eksperymentuje z barwami podstawowymi, pochodnymi, czystymi, złamanymi, dopełniającymi, ciepłymi, zimnymi i innymi, a zdobyte doświadczenia stosuje w swoich pracach;
- 4) planuje pracę plastyczną od koncepcji do wykonania, dobierając odpowiednie medium i technikę;
- 5) maluje, rysuje, rzeźbi z obserwacji i z wyobraźni;
- 6) wypowiada się na ważny dla niego temat społeczny przez działanie artystyczne – moduł kultura;
- 7) rozpoznaje podstawowe rodzaje sztuk performatywnych i podejmuje działanie twórcze w wybranej formie – moduł kultura;
- 8) modeluje bryły i reliefy, konstruuje proste formy przestrzenne z zastosowaniem różnych materiałów;
- 9) wykorzystuje w fotografii wybrany rodzaj światła: miękkie i twarde, rozproszone i punktowe, na wysokim kluczu i na niskim kluczu, padające z różnych kierunków, ciepłe i zimne – do uzyskania określonego charakteru zdjęcia;
- 10) inspirowane sztuką ludową oraz kulturą różnych regionów Polski i świata, tworząc prace plastyczne – moduł kultura;
- 11) realizuje własne działania twórcze inspirowane sztuką współczesną;
- 12) rozpoznaje znaczenie aktywności twórczych dla swojego dobrostanu i samopoczucia;
- 13) podejmuje próby integracji sztuk, tworząc prace z pogranicza plastyki i innych dziedzin np. *wideo-art*, *street art*, *land art*, komiks 3D, design artystyczny, interaktywne plakaty;
- 14) tworzy indywidualnie, w parach lub grupie pracę plastyczną inspirowaną obrazem, muzyką, literaturą, filmem lub spektaklem teatralnym.

Wymagania fakultatywne. Uczeń:

- 1) opisuje warstwę wizualną wybranego spektaklu teatralnego i projektuje związaną z nim dowolną formę grafiki użytkowej, np. plakat teatralny, program teatralny, zaproszenie – moduł kultura;
- 2) konstruuje lalki teatralne, np. lalki cieniowe, pacynki, kukiełki, i tworzy scenkę z ich użyciem według własnego pomysłu;
- 3) improwizuje krótkie scenki teatralne w parach i grupach, przyjmując pomysły innych i twórczo je rozwijając;
- 4) opowiada o sobie i swojej społeczności za pomocą wybranego zespołowego działania teatralnego z użyciem elementów oprawy plastycznej, np. rekwizytów, kostiumów, masek – moduł kultura;
- 5) opowiada interesującą go historię, tworząc krótką formę filmową lub animację – moduł kultura;
- 6) prezentuje ważne dla siebie treści za pomocą materiałów audiowizualnych;
- 7) tworzy reportaż fotograficzny, wykorzystując różne rodzaje planów: detal, zbliżenie, półzbliżenie, pełny, ogólny;
- 8) tworzy pracę *site-specific* związaną z wybraną przestrzenią w szkole lub jej otoczeniu.

2. Techniki plastyczne – rozpoznaję, dobieram, stosuję.

Pytanie wiodące: Jakimi technikami mogę się posługiwać, aby przez sztukę wyrażać swoje myśli i uczucia?

Uczeń:

- 1) rozpoznaje podstawowe techniki plastyczne i wykorzystuje je do tworzenia własnych prac plastycznych;
- 2) dobiera narzędzia i materiały do wybranej techniki plastycznej;
- 3) łączy różne techniki plastyczne w celu uzyskania zamierzonych efektów wizualnych.
- 4) eksperymentuje z materiałami i technikami w poszukiwaniu własnego sposobu wypowiedzi plastycznej;
- 5) rozwija swoje zainteresowania przez tworzenie prac plastycznych z zastosowaniem technik tradycyjnych i technologii cyfrowych;
- 6) tworzy pracę na zaproponowany przez nauczyciela temat w wybranej technice plastycznej oraz medium (np. malarskim, graficznym, rysunkowym, nowych mediów, łączonym, fotograficznym, performatywnym).

Wymagania fakultatywne. Uczeń:

- 1) eksperymentuje z kolażem cyfrowym i grafiką 3D, tworząc autorskie realizacje plastyczne;
- 2) stosuje techniki mieszane w celu uzyskania oryginalnych efektów wizualnych oraz wyrażenia indywidualnych przemysłów i uczuć;
- 3) dokumentuje i prezentuje proces twórczy swojej pracy plastycznej lub pracy innego ucznia, wykorzystując dostępne narzędzia cyfrowe (np. fotografię, aplikacje graficzne, nagrania audio, wideo).

3. Sztuka jako komunikat – rozumiem, interpretuję, dyskutuję.

Pytanie wiodące: Jak mogę rozumieć sztukę i o niej opowiadać?

Uczeń:

- 1) rozpoznaje dzieła architektury i sztuk plastycznych należące do dziedzictwa kulturowego Polski, Europy i świata – moduł kultura;
- 2) porównuje dzieła sztuki z różnych okresów historycznych, takich jak prehistoria, starożytność, średniowiecze, nowożytność, współczesność, oraz wskazuje, jak sztuka odpowiada na potrzeby i charakter swojej epoki – moduł kultura;
- 3) określa rolę środków plastycznych w mediach, reklamie, filmie, grach komputerowych oraz omawia przykłady ich zastosowania i oddziaływania na odbiorcę – moduł kultura;
- 4) wyszukuje potrzebne informacje o sztuce, korzystając z różnorodnych źródeł, w tym z narzędzi opartych na sztucznej inteligencji, oraz weryfikuje te informacje;
- 5) opisuje obraz lub inne dzieło sztuki z wykorzystaniem pojęć języka plastycznego, takich jak linia, barwa, gama barwna, plama, kształt, kontur, światłocien, kompozycja, perspektywa, walor, bryła, faktura – moduł kultura;
- 6) interpretuje dzieła sztuki współczesnej i podejmuje dyskusję na temat różnych interpretacji tych dzieł – moduł kultura;
- 7) opisuje wrażenia estetyczne wywołane odbiorem dzieła sztuki, podejmuje dyskusję na ich temat – moduł kultura;
- 8) opowiada i dzieli się z innymi uczniami swoimi doświadczeniami i wrażeniami jako twórca prac plastycznych – moduł kultura;
- 9) udziela konstruktywnej informacji zwrotnej dotyczącej prac plastycznych i ją przyjmuje oraz decyduje o jej wykorzystaniu;

- 10) wyjaśnia najważniejsze zasady prawa autorskiego w odniesieniu do wytworów sztuki, stosuje te zasady w sytuacjach życia codziennego, także w świecie cyfrowym;
- 11) wyjaśnia, czym jest inspiracja, oryginał, kopia, reprodukcja i falsyfikat, wykorzystuje te pojęcia w rozmowach na temat bieżących lub historycznych wydarzeń dotyczących sztuki – moduł kultura.

4. Sztuka w życiu codziennym – poszukuję, dostrzegam, uczestniczę.

Pytanie wiodące: W jaki sposób sztuka wpływa na otoczenie i jakość codziennego życia?

Uczeń:

- 1) projektuje różne formy grafiki użytkowej (np. plakat, zaproszenie, afisz, kartka świąteczna, logo) na potrzeby własne i najbliższego środowiska;
- 2) rozpoznaje dziedziny sztuki użytkowej, takie jak wzornictwo przemysłowe, ceramika, meblarstwo, elementy małej architektury, grafika i projektowanie, w tym grafika komputerowa i ocenia wybrane obiekty sztuki użytkowej pod względem estetycznym i funkcjonalnym – moduł kultura;
- 3) projektuje w zespole wybrany obiekt sztuki użytkowej, np. nakrycie głowy, okulary, element zastawy stołowej, mebel, tworzy jego przestrzenny prototyp i modyfikuje go w oparciu o informację zwrotną;
- 4) charakteryzuje i ocenia estetykę otoczenia: architekturę, małą architekturę i architekturę krajobrazu w przestrzeni publicznej, formułuje i uzasadnia swoją opinię oraz podejmuje dyskusję na ten temat – moduł kultura;
- 5) opisuje swoje wrażenia z lokalnego wydarzenia kulturalnego, w którym brał udział, i formułuje jego ocenę – moduł kultura;
- 6) rozpoznaje zależności pomiędzy elementami wizualnymi w przyrodzie i architekturze oraz wykorzystuje je podczas tworzenia pracy plastycznej;
- 7) rozpoznaje w kulturze popularnej źródła inspiracji sztuką dawną i współczesną – moduł kultura;
- 8) projektuje budowlę przyszłości wkomponowaną w otoczenie;
- 9) dostrzega obecność sztuki i elementów plastycznych w otaczającej go przestrzeni i codziennym życiu (np. w architekturze, przedmiotach codziennego użytku, wystroju wnętrz, reklamie, modzie), dzieli się swoimi spostrzeżeniami i dyskutuje na ten temat – moduł kultura;
- 10) eksperymentuje z cyfrową obróbką zdjęć w wybranym programie graficznym.

Wymagania fakultatywne. Uczeń:

- 1) wykonuje w grupie makietę budowli lub założenia urbanistycznego;
- 2) rozwija swoją uważność, uczestnicząc w fotograficznym spacerze, podczas którego wykonuje zdjęcia tego, co go zainteresowało, i rozmawia o swoim wyborze;
- 3) dostrzega przejawy manipulacji wizualnej w reklamie, filmie, fotografii – w tym, jak są tworzone, wybierane i zestawiane ze sobą treści;
- 4) projektuje w dowolnym programie komputerowym w przestrzeni kolorów RGB wybraną formę grafiki użytkowej;
- 5) projektuje i drukuje zaprojektowaną w przestrzeni kolorów CMYK wybraną formę grafiki użytkowej.

W ramach przedmiotu plastyka uczniowie zdobywają doświadczenia edukacyjne, które wspierają ich rozwój osobisty, kulturalny, psychiczny i społeczny oraz budują poczucie sprawczości. Doświadczenia te mają charakter praktyczny, wzmacniają kompetencje fundamentalne i przekrojowe oraz rozwijają umiejętności komunikacyjne i współpracy. Nauczyciel wybiera z uczniami do realizacji co najmniej dwa doświadczenia edukacyjne w każdym roku szkolnym:

- 1) odwiedza z klasą wystawę sztuki. Wymienia się refleksjami, w jaki sposób dzieła na niego oddziałują oraz dzięki jakim użytym środkom ekspresji artyści osiągnęli zaobserwowane efekty wizualne;
- 2) uczestniczy w spotkaniu na żywo lub on-line z artystą lub kuratorem wystawy, słucha podcastu lub ogląda film o artyście; wymienia się refleksjami i dyskutuje o inspiracjach, procesie twórczym i przesłaniu sztuki;
- 3) pracując w grupie, realizuje projekt artystyczny, angażuje się w działania twórcze, wykonawcze i organizacyjne;
- 4) tworzy w plenerze, decyduje przy tym o formie pracy, technice i zastosowanych środkach wyrazu;
- 5) w grupie zwiedza on-line galerię lub muzeum i poznaje prezentowane tam dzieła sztuki, na tej podstawie tworzy własną galerię sztuki;
- 6) indywidualnie, w parach lub w grupie tworzy wielkoformatową pracę plastyczną,
- 7) w grupie organizuje wystawę swoich prac, przygotowuje wernisaż z obudową promocyjną wystawy;
- 8) pracując w grupie wypowiada się na ważny dla grupy temat w krótkiej formie teatralnej, korzystając z języka i narzędzi pedagogiki teatru;

- 9) projektuje przestrzeń, np. swój pokój, mieszkanie, klasę szkolną, wybraną przestrzeń na zewnątrz, z uwzględnieniem kryteriów estetycznych i funkcjonalnych;
- 10) tworzy wypowiedź artystyczną na wybrany temat inspirowaną *street artem*, np. plakat, mural w wersji papierowej, projekt szablonu lub kolaż cyfrowy.

Warunki i sposób realizacji

Podstawową formą pracy w czasie zajęć są zadania praktyczne: malowanie, rysowanie, konstruowanie, fotografowanie, działania teatralne i tworzenie za pomocą nowych mediów. Wiedza o sztuce i technikach plastycznych jest nabywana głównie w toku działań twórczych. Jeden temat może być realizowany podczas jednej lub kilku godzin lekcyjnych, a czas wykonywania zadań jest dostosowany do indywidualnych predyspozycji uczniów.

Nauczyciel jest przewodnikiem i inspiratorem. Znając specyfikę grupy oraz potrzeby i możliwości uczniów, dostosowuje do nich formy i metody pracy, a także temat, liczbę godzin zajęć i przestrzeń zajęć. Inspiruje i motywuje uczniów do pracy, zachęca ich do własnej ekspresji, jest dla nich przewodnikiem w świecie sztuki. Wspiera ich samodzielność i refleksyjność, zachęca także do wspólnych poszukiwań i pokazuje różne możliwości, nie narzucając gotowych rozwiązań.

Zajęcia z plastyki są okazją do prowadzenia dialogu i wspólnych poszukiwań twórczych. Uczniowie uczą się udzielania sobie konstruktywnej i wspierającej informacji zwrotnej. Dyskusje powinny być prowadzone w oparciu o wolność wypowiedzi, przy jednoczesnym zachowaniu szacunku do drugiego człowieka.

Ważne jest podkreślanie, że w sztuce istnieje wiele prawidłowych rozwiązań, a różnorodność postaw i sposobów podejścia do tematów stanowi wartość i zasób grupy. Istotną częścią lekcji plastyki jest także tworzenie wspólnych projektów artystycznych, co sprzyja budowaniu poczucia przynależności do wspólnoty.

W trakcie zajęć realizowane są tematy, których celem jest powstanie dzieła, oraz zadania o charakterze eksperymentalnym. Eksperymentowanie pozwala uczniom na odkrywanie radości tworzenia i poszukiwanie własnych rozwiązań, co sprzyja rozwojowi kreatywności. Na zajęciach plastyki proces twórczy jest równie ważny jak efekt końcowy. Uczniowie uczą się, że popełnianie błędów jest naturalnym elementem rozwoju i pomaga głębiej zrozumieć temat. Ocenianie prac ma przede wszystkim charakter motywujący – pokazuje mocne strony, wskazuje obszary do dalszej pracy i wzmacnia poczucie wartości i sprawczości uczniów.

Szkoła powinna zapewnić dobrze oświetloną i przestronną pracownię, przeznaczoną do zajęć z plastyki. Niezbędne jest mocne oświetlenie naturalne i sztuczne oraz możliwość całkowitego zaciemnienia sali. Pracownia powinna umożliwiać swobodną aranżację przestrzeni, aby uczniowie mogli tworzyć przy stołach, na sztalugach lub podłodze. Stoły powinny być wykonane z materiałów odpornych na zarysowania i mieć możliwość dowolnego ustawienia. Wyposażenie pracowni powinno obejmować obszerne zlewy, szafki na materiały plastyczne i prace, suszarkę do prac, regał z półkami na prace większych formatów oraz miejsce do prezentacji dzieł i materiałów. Niezbędne są także: rzutnik, komputer z oprogramowaniem do grafiki rastrowej, wektorowej, montażu wideo i animacji, zestaw pojemników z gliną oraz 2–3 lampy do kierunkowego oświetlenia.

Podczas większości lekcji uczniowie mają możliwość wyboru tematu pracy, co pozwala im odkrywać własne zainteresowania i budować poczucie sprawczości. Daje to nauczycielowi okazję do lepszego poznania swoich uczniów.

Uczniowie korzystają zarówno z tradycyjnych technik plastycznych, jak i nowych mediów oraz sztuk performatywnych. Mogą łączyć różne media, eksperymentować ze środkami wyrazu i poszukiwać własnych sposobów realizacji tematów.

Ważnym elementem plastyki są działania poza szkołą, umożliwiające uczniom kontakt z różnymi formami sztuki i kultury. W miarę możliwości organizowane są wycieczki do galerii, muzeów, teatrów, parków, na wydarzenia kulturalne oraz spaceru uwrażliwiające na otoczenie i plenery w okolicach szkoły.

Zwiedzanie zabytków, muzeów i galerii może być również realizowane on-line. Ważne miejsce w procesie dydaktycznym zajmują także rozmowy z artystami i odwiedzanie ich pracowni.

W realizacji zajęć plastycznych szczególne znaczenie ma wzmocnienie postawy nastawionej na rozwój i budowanie przekonania o własnej sprawczości. Niezależnie od indywidualnych przekonań uczniów o posiadanych zdolnościach plastycznych lub ich braku, ważne jest stwarzanie takich działań i doświadczeń edukacyjnych, w których uczniowie dostrzegają, że wysiłek, zaangażowanie i wytrwałość w realizacji zadań artystycznych prowadzą do stopniowej poprawy umiejętności i osiągania coraz lepszych efektów. Dzięki temu lekcje plastyki stają się przestrzenią rozwijania poczucia sprawczości, odwagi twórczej i samodzielnego podejmowania decyzji w procesie tworzenia.