



Vizuālā māksla 8. klasei

**Metodiskā atbalsta materiāls
pārejai uz mācībām valsts valodā**



Valsts izglītības
satura centrs

Vizuālā māksla 8. klasei

Metodiskā atbalsta materiāls pārejai uz mācībām valsts valodā

Metodiskie ieteikumi izstrādāti Valsts izglītības satura centra Eiropas Sociālā fonda projekta "Kompetenču pieeja mācību saturā" ietvaros.

Metodisko ieteikumu izstrādi vadīja **Mihails Basmanovs, Santa Kazaka**.

Metodisko ieteikumu autori: **Marika Beļēviča, Jānis Tkačuks**.

Metodiskos ieteikumus izvērtēja ārējie eksperti: mācību satura recenzente **Valērija Frolovičeva** un zinātniskā recenzente **Ilze Briška**.

Materiālā iekļauti attēli no Wikimedia Commons un Freepik.

ISBN **978-9934-24-182-6**

<https://mape.gov.lv/api/files/6C990DDE-629A-42C8-878A-C9843AB7E137/download>



Valsts izglītības
satura centrs

Saturs

Ievads	6
Valodas funkcijas un to nozīme	6
Valodas un satura integrācijas principi	7
Darbs ar vārdu krājumu un tekstu	7
Diferenciācija, individualizācija un personalizācija mācību procesā	14
Mācību procesā izmantojamie rīcības vārdi un to skaidrojums	16
Vispārīgi mācību satura un pieejas akcenti mācību priekšmetā	17
Mācību programmas ietvars	17
8.1. Popkultūra un reklāma. Kā rada mūsdienīgu reklāmu?	18
Metodiskie ieteikumi skolotājam	18
Anotācija	18
Atbalsta materiāli pedagogiem	18
Temata vispārīgs skaidrojums	18
Tematā apgūstamo jēdzienu skaidrojumi	20
Materiāli skolēnam	24
Atgādne "Reklāma un tās veidi"	24
Atgādne "Vizuālās reklāmas izveides nosacījumi"	25
Atgādne "Masu kultūra un kičs"	26
Atgādne "Galvenie medijpratības aspekti reklāmās"	29
8.2. Mākslas objekts un daba. Kā dabas formas iedvesmo izgudrojumiem mākslā?	30
Metodiskie ieteikumi skolotājam	30
Anotācija	30
Atbalsta materiāli pedagogiem	31
Temata vispārīgs skaidrojums	32
Tematā apgūstamo jēdzienu skaidrojumi	32

Materiāli skolēnam	36
Atgādne "Dabas formu izpēte"	36
Atgādne "Simetrija un asimetrija"	37
Atgādne "Dabas formas arhitektūrā, dizainā, mākslā"	38
Atgādne "Dizaina projekts, iespaidojoties no dabas formas"	38
Atgādne "Medijpratības aspekti dizainā"	40

8.3. Humors plakātā. Kā izmantot humoru plakātā, lai pievērstu sabiedrības uzmanību aktuālām problēmām? **41**

Metodiskie ieteikumi skolotājam	41
Anotācija	41
Atbalsta materiāli pedagogiem	41
Temata vispārīgs skaidrojums	42
Tematā apgūstamo jēdzienu skaidrojumi	43
Materiāli skolēnam	47
Atgādne "Plakātu māksla"	47
Atgādne "Plakātu veidi"	48
Atgādne "Humora idejas radīšana"	49
Atgādne "Galvenie medijpratības aspekti plakātu veidošanā"	50

8.4. Dažādu mākslas veidu sintēze. Kā attēlot vispārcilvēciskās vērtības mākslā? **52**

Metodiskie ieteikumi skolotājam	52
Anotācija	52
Atbalsta materiāli pedagogiem	52
Temata vispārīgs skaidrojums	52
Tematā apgūstamo jēdzienu skaidrojumi	53
Materiāli skolēnam	57
Atgādne "Simbols mākslā"	57
Atgādne "Simbolu piemēri attēlā"	58
Atgādne "Vispārcilvēciskās vērtības simbolos"	59
Atgādne "Mākslas darbu analīze"	60
Atgādne "Dažādu mākslas veidu sintēze"	61
Atgādne "Kas ir medijpratība mākslā?"	62

8.5. Animācija. Kā veidot mācību materiālu animācijas tehnikā?	63
Metodiskie ieteikumi skolotājam	63
Anotācija	63
Atbalsta materiāli pedagogiem	63
Temata vispārīgs skaidrojums	64
Tematā apgūstamo jēdzienu skaidrojumi	64
Materiāli skolēnam	67
Atgādne "Animācijas tehnikas"	67
Atgādne "Divdimensiju animācija un trīsdimensiju animācija"	69
Atgādne "Animācijas plānošana un veidošana"	70
Atgādne "Autortiesības"	71
Atgādne "Galvenie medijpratības aspekti animācijas veidošanā"	72

Ievads

Šī mācību līdzekļa mērķis ir sniegt atbalstu skolēniem ar nepietiekamām latviešu valodas zināšanām un prasmēm, lai viņi varētu sekmīgi apgūt mācību saturu latviešu valodā konkrētā mācību priekšmetā 8. klasē.

2022. gada 7. jūnijā tika ieviesti grozījumi Izglītības likumā un Vispārējās izglītības likumā, paredzot, ka no 2023. gada 1. septembra izglītības process tikai valsts valodā tiks īstenots pirmsskolas izglītībā un pamatzglītības pakāpē 1., 4. un 7. klasē, no 2024. gada 1. septembra mācības tikai valsts valodā uzsāks 2., 5. un 8. klašu skolēni, bet no 2025. gada 1. septembra pievienosies arī 3., 6. un 9. klases.

Metodiskais līdzeklis veidots kā praktisks atbalsts vizuālās mākslas skolotājiem un izglītības metodiķiem, lai palīdzētu skolēniem mazināt mācību priekšmeta apguves problēmas lingvistiski nevienlīdzīgā vidē, vienlaikus stiprinot skolēna latviešu valodas un runas attīstību. Tas izstrādāts, balstoties uz mācību priekšmeta programmas paraugu "Vizuālā māksla 1.–9. klasei", aptverot skolēnam sasniedzamos rezultātus konceptuāli nozīmīgu jēdzienu izpratnes veidošanai un prasmju apguvei.

Materiālā piedāvāti snieguma līmeņu apraksti mācību satura apguvei, uzdevumu paraugi, vizuālās vārdnīcas un atgādnēs. Uzmanība pievērsta jēdzienu apguvei, izmantojot fotoattēlus, zīmējumus, shematiskus attēlus un skaidrojumus vienkāršā valodā, lai skolēni, kam latviešu valoda nav dzimtā valoda, ne tikai saprastu mācīto, bet, izmantojot atgādnēs piedāvāto vārdu krājumu, paši varētu izteikt katra temata galveno domu.

Skolotājiem metodiskajā komentārā piedāvāts atbalsts jēdzienu apguvei, apgūto jēdzienu aktualizēšanai un pielietošanai valodas krājumā.

Valodas funkcijas un to nozīme

Valodas izpratnes galvenie pamatprincipi:

- 1) valoda ir sabiedriska parādība;
- 2) valoda ir ideāla, resp., domāšanas parādība;
- 3) valoda ir materiāla, resp., runas parādība.

Valodai katra cilvēka un visas sabiedrības dzīvē ir dažādi uzdevumi (funkcijas). Galvenās valodas funkcijas ir saziņas jeb komunikatīvā un izziņas jeb domāšanas funkcija. Ar šīm funkcijām ir cieši saistītas citas, piemēram, emociju izteikšanas jeb ekspresīvā funkcija, ietekmējošā jeb voluntārā funkcija, kontaktu veidošanas un uzturēšanas funkcija, estētiskā funkcija, kultūras veidošanas un uzkrāšanas līdzekļa funkcija, etniskās un sociālās kopības uzturēšanas funkcija. Dažādās funkcijas valodā ir ciešā mijiedarbībā, un tās parāda valodas lietojuma daudzveidīgo dabu. Prasmīgs valodas lietojums ir viens no svarīgākajiem nosacījumiem mācību satura apgūvē visos mācību priekšmetos.

Valodas pamatprasmes izpaužas runas darbībās, kuras aptver visas valodas funkcijas un nosaka mācību satura (zināšanas, prasmes, iemaņas) apguves kvalitāti visos mācību priekšmetos.

Receptīvās prasmes ir saistītas ar informācijas uztveri. Valodā uztvērējdarbība notiek vērošanas, klausīšanās un lasīšanas procesā. Mācību procesā **klausīšanās** prasme tiek attīstīta, izmantojot dažādus paņēmienus, piemēram, klausīšanās procesā aizpildot tabulu un nosakot trūkstošo informāciju, rakstot diktātus, piezīmes, konspektus. **Lasīšanas** prasmi attīsta, strādājot ar dažādu stilu un žanru tekstiem, izmantojot dažādus lasīšanas paņēmienus, kā arī piedāvājot dažādus uzdevumus izlasītās informācijas uztveres un izmantošanas pārbaudei.

Produktīvās prasmes ir saistītas ar informācijas/teksta radīšanu (tekstveidi). Tās tiek demonstrētas mutvārdu runas un rakstīšanas procesā. Mācību procesā **runāšanas** prasmi var attīstīt, aktīvi sarunājoties, organizējot diskusijas, dialogus, prezentācijas, lomu spēles, komentējot izteikumus, jautājot un atbildot uz jautājumiem u. c. **Rakstīšanas** prasmi attīsta, rakstot dažādu žanru tekstus: aprakstu, viedokļa rakstu, tēzes, secinājumus, kopsavilkumu, paskaidrojumu, pamatojumu u. c.

Mācību praksē skolotājam klasē jāstrādā ar skolēniem, kam var būt atšķirīgas valodas prasmes. Valodas prasmju noteikšanai tiek izmantoti valodas prasmju līmeņu apraksti (sk. Šalme, A., Auziņa, I. Latviešu valodas prasmes līmeņi: pamatlīmenis A1, A2, vidējais līmenis B1, B2, 2016. un Auziņa, I., Šalme, A. Latviešu valodas prasmes līmeņi: augstākais līmenis C1 un C2, 2016.). Lai bez īpašām grūtībām varētu apgūt mācību saturu dažādos mācību priekšmetos, skolēna valodas prasmei jābūt B1–B2 līmenī. Ja valodas zināšanas ir vājākas, nepieciešams daudz plašāks atbalsts skolēna valodas prasmju uzlabošanai. Individuāli skolēniem snieguma līmenis var atšķirties arī dažādos pamatprasmju komponentos, piemēram, pietiekams, lai latviešu valodā varētu klausīties un sarunāties, bet nepietiekams, lai lasītu un sniegtu informāciju rakstveidā. Valodas

pamatprasmju (klausīšanās, runāšana, lasīšana, rakstīšana) attīstības veicināšanā liela nozīme ir metodiski precīzi un pamatoti sagatavotam atbalsta materiālam ne tikai latviešu valodas stundās, bet visos pārējos mācību priekšmetos. Atgādņu un citu atbalsta materiālu izmantošanai mācību satura apguvē ir jābūt jēgpilnai, skolēnam labi uztveramai un saprotamai, rēķinoties ar viņa valodas prasmes līmeni. Valodas un satura integrācija mācību procesā ietver plašu pedagoģisko un metodisko pasākumu kompleksu un ir vērsta uz mācību procesa veiksmīgu norisi lingvistiski nevienmērīgā vidē.

Valodas un satura integrācijas principi

Veiksmīgu valodas un satura integrācijas stundu pamatā ir konkrēti principi:

- Mācību saturā un uzdevumos jāizmanto konkrētie mācību priekšmeta standartā ietvertie termini un citas jomai raksturīgās valodas vienības.
- Lai pilnveidotu valodas prasmi konkrētajā mācību priekšmetā, skolēniem jāpiedāvā veidot biežāk lietotu vārdu, terminu un frāžu/vārdu savienojumu vārdnīcu (glosāriju) ar mērķi ne tikai aktualizēt vārdu nozīmes un vārdu pareizrakstību un iegaumēt šos vārdus, bet arī paplašināt un bagātināt skolēnu valodu, nosakot vārdiem sinonīmus un piemeklējot dažādus valodas izteiksmes līdzekļus savas domas precīzākai izteikšanai.
- Jāveido saikne starp zināmo/jauno un nezināmo – katra temata apguve jābalsta uz jau esošajām zināšanām ne tikai konkrētajā mācību priekšmetā, bet arī valodā. Piemēram, uzdodot jautājumus par skolēnu iepriekšējo pieredzi, var organizēt *prāta vētru*, *ideju zirkli*, sarunu u. c. līdzīgas aktivitātes.
- Jāpievērš uzmanība skolēnu domāšanas prasmju attīstīšanai (īpaši augstākajām domāšanas prasmēm: analīze, sintēze, novērtēšana).
- Informācija jāsniedz dažādos veidos, izmantojot vizuālos līdzekļus (attēli, audio un video, grafiskie organizatori u. c.).
- Lai skolēns pēc iespējas labāk izprastu teksta saturu, jāpievērš uzmanība svarīgākajām teksta struktūras vienībām (vīsraksts, rindkopas, svarīgākie teikumi, atslēgvārdi, īpaši simboli, grafiskais noformējums). Ja nepieciešams, teksts jāvienkāršo, piedāvājot adaptētus tekstus, tekstu fragmentus, tēzes u. c., tādējādi atvieglojot svarīgākās informācijas uztveri. Materiāla izvēle ir atkarīga no skolēnu valodas zināšanām un tekstpratības līmeņa. Tekstpratību veicina iepazīšanās ar tekstiem par vienu tēmu no dažādiem informācijas avotiem: spējīgākie skolēni informāciju iegūst no sarežģītākiem tekstiem, skolēni ar vājākām valodas zināšanām lasa vienkāršākus uzbūves tekstus.
- Jāizmanto uz skolēnu sadarbību vērsta interaktīvas un kooperatīvas metodes.
- Galvenā uzmanība jāvelta praktiskiem uzdevumiem.
- Jācenšas mācību saturu padarīt skolēnam personīgi nozīmīgu, saistot to ar viņa pieredzi un veicinot ieinteresētību.
- Jāveicina skolēnu pašnovērtēšanas prasmes.
- Jānodrošina regulāra atgriezeniskā saite.

Darbs ar vārdu krājumu un tekstu

Kā skaidrot jēdzienus, parādības, konceptus

Vārdu krājumu var aplūkot vairākās grupās:

1. Ikdienas vārdu krājums (vispārlietojamā leksika), piemēram, *skriet*, *grāmata*, *ledus*.
2. Vārdi, kurus kā terminus izmanto vairākās jomās un kuru nozīmes dažādās nozarēs var atšķirties, piemēram, *zeme*, *aizkulīses*, *tēls*.
3. Vienas jomas ietvaros sastopami vārdi (speciālie termini), piemēram, *drapērijs*, *plakne*, *siluets*, *pastozs* *gleznojums*.

2. un 3. grupas vārdiem vēlams veidot **personisko vārdnīcu (glosāriju)**. Tās veidošanā jāatceras, ka skolēniem ir nepieciešams norādīt ne tikai konkrētā vārda nozīmi, bet arī vārda lietojuma kontekstu. Valodas apguves praksē ieteicams vārdus mācīties nevis izolēti, bet ar noteiktu kontekstu saistītās frāzēs. Jaunos vārdus vai frāzes vēlams tekstā izcelt.

Vārdnīcas veidošanas piemērs

Vārds	Vārda nozīme	Teikums	Jautājums	Citas vārda formas
tēls	1. atspoguļojums apziņā (piemēram, priekšstats); 2. atspoguļojums mākslā (personāžs); 3. neskaidrs veidols	Galvenais sieviešu tēls lugā "Maija un Paija" ir Maija.	Vai Paija lugā ir pozitīvs vai negatīvs tēls ?	koptēls (lietv.); tēlainis (īpašības v.)

3. grupas vārdi visbiežāk būs saistīti ar kādu konkrētu nozares tēmu, tāpēc šeit varētu izmantot arī papildu vizualizāciju (grafiskie organizatori, tabulas, attēli) un šos vārdus grupēt pēc noteiktām pazīmēm, veidojot uzskatāmāku priekšstatu par to nozīmēm valodas lietojuma kontekstā. Sk. vietnes, kurās iespējams iegūt informāciju par dažādiem valodas apguvē izmantotajiem līdzekļiem:

- Simboli, kas noderēs dažādos mācību priekšmetos: <https://coolsymbol.com/>
- Vārdu mākoņa ģeneratori: <https://www.wordclouds.com/> un <https://wordart.com/>
- Grafiskie organizatori: <https://gitmind.com/graphic-organizer-maker.html>; <https://www.worksheetworks.com/miscellanea/graphic-organizers.html>; <https://www.canva.com/graphs/graphic-organizers/>

Vārdu aizvietošana, teikuma pārfrāzēšana

Skolēns izveido savu teikumu ar jaunajiem vārdiem (piemēram, ar lietvārdiem). Piemērs: *Gleznā mēs redzam **drapēriju***. Skolēns pārveido izcelto vārdu citā formā (piemēram, par īpašības vārdu) un pārfrāzē teikumu. Piemērs: *Gleznā mēs redzam **krokotu audumu***.

Darbs ar terminiem

Lai atvieglotu **specifisku terminu** izpratni un bagātinātu vārdu krājumu, var aizstāt terminus ar vispārlietojamo leksiku vai otrādi, piemēram, *iztvaikot* (termins) – *izzūt* (vispārlietojams vārds), *artefakts* – *mākslas darbs*. Tekstos un saziņā paralēli var lietot svešvārdu un latviskas cilmes vārdu: *kommunikācija* – *saziņa*, *informācija* – *ziņa*, *ziņojums*.

Vārdu kartītes. Uz mazām kartītēm vienā pusē uzraksta vārdu vai frāzi, kas jāiemācās, bet otrā pusē – attiecīgo sinonīmu vai definīciju. Tad saliek visas kartītes kaudzītē un skaidro tur uzrakstītos vārdus (apgriež otru pusi, lai pārbaudītu skaidrojumu). Ja skaidrojums ir pareizs, tad kartīti novieto malā. Ja skaidrojums ir kļūdainš, tad kartīti novieto kaudzītes apakšā, un šis vārds atkārtosies tik ilgi, kamēr skaidrojums būs pareizs. Skolēni var strādāt individuāli, pāros vai grupās. Šādas kartītes veidot var arī digitāli, sk.: <https://quizlet.com/create-set>

Vārdu siena. Klases telpā uz sienām izvieto vārdus, tos dažādi grupējot. Skolēni var pievienot arī savus izvēlētos vārdus/terminus, un skolotājs var piedāvāt skolēniem dažādus uzdevumus: skaidrot vārdus, attēlot ar zīmējumiem to nozīmes, uzdot jautājumus par nozīmēm u. c.

Krustvārdu mīklas. Skolēni strādā pāros. Abi skolēni saņem krustvārdu mīklu: vienam skolēnam vārdi ir rakstīti vertikāli, bet otram – horizontāli. Skolēniem jācenšas savstarpēji šos vārdus paskaidrot, nelietojot to pašu vārdu, un kopīgi jāaizpilda iztrūkušo vārdu vietas. Šādas mīklas var veidot arī digitāli, sk.: <https://www.edu-games.org/word-games/crosswords/communicative-crossword.php>

Vārdu minēšana. Skolēniem jāsaprot dotie vārdi/termini vai frāzes 3 grupās: zināma nozīme, uzminama nozīme un nezināma nozīme. Skolotājs var tālāk sadalīt skolēnus grupās, kurās viņi dalās ar savu veikumu, viens otram palīdz skaidrot vārdu nozīmi, un noslēgumā skolotājs var strādāt tikai ar nepazīstamajiem vārdiem.

Vārdu spēles. Iespējams izmantot dažādus digitālos rīkus, lai skolēni interaktīvā veidā varētu apgūt dažādus vārdus, terminus vai frāzes. Sk., piemēram: *Kahoot* – <https://kahoot.com/schools-u/>; *Quizlet* – <https://quizlet.com/latest>; *Wordwall* – <https://wordwall.net/>

Būtiski saprast arī tādas jēdzienus kā **rīcības vārdi** un **atslēgvārdi**. Ar rīcības vārdiem skolēni saņem norādījumus, kādas darbības veicamas noteiktu uzdevumu izpildei. Savukārt atslēgvārdi tiek izmantoti teksta galvenās domas vai pamatsatura noteikšanai. Atslēgvārdiem ir jāpievērš īpaša uzmanība, jo tie pakāpeniski veido skolēna aktīvo vārdu krājumu noteiktā mācību priekšmetā. Svarīgi, lai skolēni jaunapgūto leksiku turpmāk lietu gan mutvārdos, gan rakstu darbos.

Kā strādāt ar tekstu

Labāku izpratni veicina teksti, kuriem pievienotas dažādas ilustrācijas vai citi grafiski elementi. Strādājot ar tekstu, skolēniem jāpievērš uzmanība strukturāliem marķieriem, kas palīdzētu orientēties tekstu saturā (virsraksti, apakšvirsraksti, rindkopas, izcēlumi, pasvītrojumi u. c.).

Skolotājs var palīdzēt skolēniem identificēt noderīgus vārdus vai frāzes, ko vēlāk var izmantot, lasot vai klausoties līdzīgus tekstus vai runājot un rakstot. Skolotājs var izvēlēties saīsināt garu un leksiski sarežģītu tekstu, atstājot tikai pašu būtiskāko informāciju, vai šo tekstu sadalīt mazākās daļās un strādāt ar katru daļu atsevišķi, izmantojot lasīšanas stratēģijas (sk. 1. tabula). Ar spēcīgākiem skolēniem šo darbu var veikt arī paši skolēni.

Īpaši nozīmīgs mācību satura apguvē ir darbs ar tekstu, tā satura izpratne. Atkarībā no lasīšanas nolūka var izmantot dažādus lasīšanas paņēmienus:

- **Receptīvā lasīšana** – lasīšanas paņēmiens, ar kuru lasītājs cenšas saprast tekstā lietotos argumentus, uztvert svarīgu informāciju par kādu konkrētu tematu.
- **Refleksīvā lasīšana** paredz lasīšanu ar apstāšanos, pauzēm, lai reflektētu par izlasīto, pārdomātu, iespējams, atgrieztos atpakaļ pie izlasītā un mēģinātu to labāk saprast.
- **Teksta pārlūkošana** – lasīšanas paņēmiens, ja nepieciešams iegūt vispārīgu priekšstatu par teksta saturu. Pārlūkojot tekstu, galvenā uzmanība tiek pievērsta tā tēmas noskaidrošanai, virsrakstiem, grafiskiem izcēlumiem, saturam u. c. elementiem. Izmantojot pārlūkošanas paņēmieni, iespējams īsā laikā aptvert teksta saturu, novērtēt tā lietderību, izvēlēties interesēm un vajadzībām atbilstošāko informāciju.
- **Teksta caurlūkošana** paredz ātru informācijas meklēšanu, lai atrastu kādu konkrētu faktu, notikumu, tematu, atrastu atsevišķas informatīvas un valodas vienības.
- **Intensīvā, detalizētā lasīšana** paredz iedziļināšanos tekstā ar konkrētu mērķi, motivāciju.

1. tabula

Lasīšanas paņēmieni jeb stratēģijas

(teksta izpratni veicinoši lasīšanas paņēmieni jeb stratēģijas)

Lasīšanas paņēmiens jeb stratēģija	Lasīšanas paņēmiena jeb stratēģijas īss apraksts	Skolēnam veicamās darbības
Prognozēšana	Pēc teksta virsraksta, apakšvirsrakstiem (nodaļu nosaukumiem), rindkopām, rakstzīmju formas, teksta izcēlumiem, krāsu marķējumiem, attēliem u. c. skolēni prognozē, par ko varētu būt teksts, reflektē par savu pieredzi.	Skolēni lasa teksta virsrakstu, apakšvirsrakstus (nodaļu nosaukumus), vēro, pēta teksta izcēlumus, vizuālo noformējumu, cenšas atbildēt uz jautājumiem: Ko es par šo tematu jau zinu? Ko autors ar šo tekstu ir gribējis lasītājam pateikt?
Savienošana (savstarpējās saistības meklēšana)	Pēc prognozēšanas laikā iegūtās informācijas skolēni mēģina savienot informāciju, kas ietverta virsrakstos un apakšvirsrakstos.	Skolēni mēģina atbildēt uz jautājumiem: Kā virsraksts un apakšvirsraksti savā starpā ir saistīti? Kā tie viens otru papildina, paskaidro? Skolēni izraksta no virsraksta un apakšvirsrakstiem atslēgvārdus, kuri varētu atklāt virsraksta un apakšvirsraksta savstarpējo saistību.
Atslēgvārdu noteikšana	Pēc darba ar virsrakstiem un apakšvirsrakstiem skolēni nosaka atslēgvārdus visā tekstā.	Skolēni lasa un pasvītro (marķē, izraksta), viņuprāt, galvenos vārdus, kuriem ir nozīme teksta domas atklāšanā. Skolēni pievērš uzmanību izceltajiem (treknrakstā, slīprakstā, citā krāsā u. tml.) vārdiem, biežāk lietotajiem vārdiem, pirmajā rindkopā (ievaddaļā) minētajiem vārdiem.

Lasīšanas paņēmieni jeb stratēģija	Lasīšanas paņēmiena jeb stratēģijas īss apraksts	Skolēnam veicamās darbības
Atslēgvārdu noteikšana ar digitālo rīku palīdzību	Skolēni salīdzina pašu noteiktos atslēgvārdus ar digitālo rīku automātiski atpazītiem atslēgvārdiem vai to lietojumu šaurākā kontekstā.	Skolēni iekopē savu tekstu kāda digitālā rīka atbilstošajā logā (vārdu mākoņa izveide, atslēgvārdu ekstrakti u. c., piem., sk. LVA videosižetu "Vārdu krājums", https://www.youtube.com/watch?v=txgrOEEjy-w). Skolēni vēro, kurus atslēgvārdus vai vārdu savienojumus programmas piedāvā, salīdzina ar pašu noteiktajiem atslēgvārdiem, ja nepieciešams, tos precizē.
Atslēgvārdu nozīmes noskaidrošana/precizēšana	Skolēni pārliecinās, vai tiešām saprot tekstā svarīgāko vārdu nozīmi, demonstrē savu sapratni, skaidrojot saviem vārdiem atslēgvārdu nozīmi citiem.	Skolēni teksta galvenos vārdus sagrupē pēc noteiktām pazīmēm: vārdi, kurus zina, kuru nozīmi nojauš pēc konteksta, kurus nezina. Sapratni pierāda, ja var šo vārdu nozīmi izskaidrot klasesbiedriem. Ja skolēns to nevar izskaidrot, tad meklē informāciju vārdnīcās un pēc tam skaidro nozīmes saviem vārdiem. Precīzāku atslēgvārdu izpratni nodrošina to tulkojums citā skolēnam zināmā valodā.
Jautājumu formulēšana	Izmantojot atslēgvārdus, skolēni formulē tiešus (Kas?Kur? Kad? u. tml.) un netiešus (Kāpēc? Kā būtu, ja...? Kā tu domā, vai...? Kāda nozīme...? u. tml.) jautājumus par teksta saturu un jēgu.	Skolēni pēta teikumus ar atrastajiem atslēgvārdiem, mēģina saprast teksta galveno domu, formulē un uzdod klasesbiedriem dažādu veidu jautājumus, atbild uz citu skolēnu uzdotajiem jautājumiem.
Teikumu pārfrāzēšana	Skolēni pārfrāzē tekstā teikumus, kuros ir noteikti atslēgvārdus, veidojot vienkāršākus teikumus.	Skolēni vispirms mutvārdos, tad rakstveidā veido savus teikumus ar atslēgvārdiem, kas satur un struktūras ziņā var būt līdzīgi tekstā dotajiem teikumiem, bet var būt arī vienkāršāki. Noslēgumā skolēni pārskata uzrakstīto, vai teikumos precīzi izteikta pamatteksta doma.
Galvenās domas noteikšana	Balstoties uz atslēgvārdiem un to lietojuma kontekstu, skolēni nosaka teksta galveno domu – ko autors tekstā ir vēlējis uzsvērt, pateikt un kāds ir bijis autora nolūks.	Skolēni, izmantojot savus pārfrāzētos teikumus, atslēgvārdus, vispirms mutvārdos formulē teksta galveno domu, atbildot uz jautājumiem: Kas ir galvenais, ko autors gribējis pateikt? Kā jums šķiet, kāpēc autors ir veidojis šo tekstu, kāds ir bijis viņa rakstīšanas nolūks? Vai ir manāmi kādi autora apslēpti, ne tik viegli nojaušami teksta izveidošanas iemesli? Skolēni veido klasē sarunu par šiem jautājumiem. Vēlāk katrs individuāli uzraksta īsu kopsavilkumu par teksta galveno domu. Pārskata kopsavilkumu, nosakot, vai tajā nav vērojams plāgiāts, proti, citāti no teksta bez pēdīnām un atsaucēm.

Dažas shēmas, pēc kuru parauga var **analizēt teksta saturu**.

(teksta nosaukums)
Teksts ir par...
Galvenā doma
Svarīgākais tekstā
Secinājums

Tēma	Ir par...	
☐ arguments #1	☐ arguments #2	☐ arguments #3
detaļas... iztīrājums		
Nu un? (Kas būtu jāatceras par šo tēmu?)		

Tēma			
K.Ulmaņa autoritārais režīms			
Ir par...			
☐ Pozitīva ietekme	☐ Pozitīva ietekme	☐ Pozitīva ietekme	☐ Pozitīva ietekme
○	○	○	○
○	○	○	○
○	○	○	○
○	○	○	○
☐ Negatīva ietekme	☐ Negatīva ietekme	☐ Negatīva ietekme	☐ Negatīva ietekme
○	○	○	○
○	○	○	○
○	○	○	○
○	○	○	○
Nu un... (Kas ir svarīgi? Kas būtu jāatceras, jāsaprot?)			

Tēmas nosaukums	
Tēma ir par ...	
☐ Galvenā doma	☐ Galvenā doma
Svarīgākās detaļas	Svarīgākās detaļas
○	○
○	○
○	○
○	○
Secinājumi	

Norādījumu formulēšanas un jautājumu uzdošanas prasme mācību satura izpratnes veicināšanai

Vienkāršākā mācīšanās pakāpe ir **reproduktīvā mācīšanās**. Tā nodrošina zināšanu uzkrāšanu salīdzināšanai, vispārināšanai, analīzei un citām domāšanas operācijām. Reproductīvās mācīšanās pakāpei raksturīgas tādas mācīšanās metodes kā vērošana un atdarināšana, lasīšana vai klausīšanās, atstāstīšana tuvu tekstam.

Mērķtiecīgas skolēna izziņas darbības vadībai nepieciešams aktualizēt gan norādījumu formulējumus (iekļaujot tajos atslēgvārdus), gan jautājumu veidus, kā arī ievērot virzību no vienkāršākā uz sarežģītāko.

2. tabula

Daudzveidīgo jautājumu un norādījumu formulējumu veidi

Jautājuma/norādījuma veids	Raksturojums	Atslēgvārdi/rīcības vārdi
Burtiskā līmeņa norādījumi un jautājumi	Vērsti uz atmiņu (atcerēšanos). Tiek noskaidrota informācija, kas apraksta faktus (gadaskaitļi, definīcijas, termini u. c.). Atbildei nepieciešams tikai reproducēt zināšanas, kuras atrodamas tekstā.	Apraksti...! Definē...! Atpazīsti...! Kas ir...? Kas notika...? Kādi bija...?
Uz izpratni vērsti norādījumi un jautājumi	Augstāka līmeņa domāšanas norādījumi un jautājumi, kas prasa atklāt saikni starp idejām, salīdzināt tās (kopīgais, atšķirīgais).	Pasaki saviem vārdiem! Izskaidro...! Ilustrē...! Salīdzini...!
Pielietojuma, asociāciju veidošanas jautājumi	Informācijas pārveidošana saviem vārdiem, lai iztēlotos, ko redz vai dzird, lasot tekstu, saistot to ar personisko pieredzi.	Kādas asociācijas...? Kur izmanto...? Kur nācies saskarties...?
Analīzes (pamatojuma) veidošanas norādījumi un jautājumi	Motivē pētīt cēloņus, atrast problēmas vai parādības rašanās nosacījumus, meklēt argumentus tekstā.	Sameklē cēloņus, iemeslus, motīvus...! Secini...! Kāpēc...?
Sintēzes veidošanas norādījumi un jautājumi	Rosina atrast problēmas risinājumu, parādību skaidrojumu; apkopojot pieredzi un zināšanas, radīt jaunus risinājumu veidus.	Ko piedāvāju darīt? Kā var pielietot...? Izveido pats...! Plāno!
Novērtējuma veidošanas norādījumi un jautājumi	Nepieciešams novērtēt rezultāta atbilstību realitātei, informācijas kvalitāti, personīgo pieredzi, pieņemt lēmumu.	Novērtē risinājumu! Pamato! Izvērtē, cik noderīgs...! Kas ir labāks...? Kāpēc labāks?

Kad skolēns ir apguvis pamatprasmes, pēc līdzīga plāna var organizēt savu mācīšanās procesu.

3. tabula

Daudzveidīgo jautājumu sistēma skolēnu patstāvīgā darba organizēšanai

Nr. p. k.	Jautājums	Piemēri interpretācijai
1.	Zināšanas (Kas tas ir?)	Definīcijas, skaidrojums no dažādiem avotiem
2.	Izpratne (Kā es to raksturotu?)	Raksturo, apraksta pētāmo objektu/parādību salīdzinājumā ar citiem līdzīgiem objektiem/parādībām.
3.	Izpratne, pieredze (Kur izmanto?)	Piemēri sadzīvē, personiskā pieredze
4.	Analīze (Kādas likumsakarības var novērot?)	Uzbūves vai parādības norises likumsakarību analīze (kopīgais, atšķirīgais, dominējošais)
5.	Sintēze (Kā var izmantot turpmākajā darbībā?)	Domu kartes izveide, sistematizējot no pieredzes un dažādiem avotiem gūtās atziņas. Gūto atziņu izmantošana jaunā situācijā
6.	Izvērtēšana (Kas izdevās? Kas vēl jāapgūst?)	Refleksija – personiskās attieksmes un veiktā darba pašanalīze

(Pēc Jonāne, L. Daudzveidīgo jautājumu – atbilžu metode. Rīga: LU, 2011. Latvijas Universitātes realizētā projekta “Profesionālajā izglītībā iesaistīto vispārizglītojošo mācību priekšmetu pedagogu kompetences paaugstināšana”)

Diferenciācija, individualizācija un personalizācija mācību procesā

Uzsākot mācības, ir nepieciešams diagnosticēt, kāda ir skolēnu valodas pieredze, kādas ir iepriekšējās zināšanas attiecīgajā mācību priekšmetā. Latviešu valodas prasme ir būtisks kritērijs, izstrādājot diagnosticējošās vērtēšanas saturu, formu, uzdevumu veidus, kritērijus. Analizējot diagnosticējošā vērtēšanā iegūtos datus, ir svarīgi izlemēt, uz kura skolēna valodas prasmi un zināšanu apjomu skolotājam jāorientējas. Primāri jāizvēlas orientācija uz skolēnu vairākuma līmeni, jo tādējādi ir lielāka varbūtība, ka sasniegtais rezultāts pie esošajiem nosacījumiem būs optimāls. Jācenšas mācību procesā realizēt diferencētu pieeju, piedāvājot dažādus uzdevumus un veidus, kā mācīties, lai maksimāli attīstītu katra skolēna kompetences. Jāpanāk, lai skolēns būtu ieinteresēts darboties un veikt uzdevumus, kas piemēroti viņa valodas prasmes līmenim. Uzdevuma formulējumam precīzi jānorāda, kādas darbības jāveic skolēnam.

Diferenciācijas piemērs

Uzdevuma formulējumi dažādās grūtības pakāpēs

Zema grūtības pakāpe	Vidēja grūtības pakāpe	Vidēji augsta grūtības pakāpe	Augsta grūtības pakāpe
Izlasī informāciju par tematu un teksta kopsavilkumā aizpildi brīvās vietas <u>ar dotajiem vārdiem!</u>	Izlasī informāciju par tematu un teksta kopsavilkumā <u>aizpildi brīvās vietas!</u>	Izlasī informāciju par tematu un <u>uzraksti</u> teksta kopsavilkumu saviem vārdiem, izmantojot jautājumus, <u>lieto atbilstošo terminoloģiju!</u>	Izlasī informāciju par tematu un <u>uzraksti</u> teksta kopsavilkumu <u>saviem vārdiem, lieto atbilstošo terminoloģiju!</u>

Mācību procesā var rasties nepieciešamība pēc individualizācijas, kas nozīmē izvēlēties mācību un audzināšanas darba uzdevumus atbilstoši skolēna individuālajām vajadzībām. Te tiek ievērotas atsevišķa skolēna spējas un motivācija, mācīšanās un darba temps, kas ir īpaši nozīmīgi, kad latviešu valodas apguves līmenis vienas klases ietvaros var būt ļoti atšķirīgs. Pedagoģs pārbauda skolēna mācīšanos atbilstoši klasei un stundu sistēmai, kura paredzēta noteiktu tematu apguvei.

Personalizācija jeb atbildība par mācīšanos ir iespējama situācijā, kad skolēnam piemīt augstas pašvadītas mācīšanās prasmes. Izmantojot pedagoģu atbalstu un ņemot vērā savas intereses, talantus, nākotnes ieceres, skolēns nosaka mācību mērķus un kritērijus to novērtēšanai. Mācību procesā skolēns sadarbojas ar pedagoģiem un ekspertiem, kuri atbalsta viņa mācīšanos.

Avoti

Auziņa, I., Šalme, A. Latviešu valodas prasmes līmeņi: augstākais līmenis C1 un C2. Vadlīnijas. Rīga: Latviešu valodas aģentūra, 2016. 76 lpp. Pieejams: https://maciunmacies.valoda.lv/wp-content/uploads/2019/10/C1_C2_Prasmes_limeni.pdf

Bekers, K. Bilingvisma un bilingvālās izglītības pamati. Rīga: Nordik, 2002. 341 lpp.

Latviešu valodas aģentūra. Bilingvālā izglītība un CLIL. Pieejams: <https://maciunmacies.valoda.lv/bilingvala-izglitiba-un-clil>

CLIL jeb mācību satura un valodas integrēta apguve: ietvari, pieredze, izaicinājumi: populārzinātnisku rakstu krājums. Atb. red. M. Burima, Nr. 5. Rīga: Latviešu valodas aģentūra, 2019. 184 lpp.

CLIL jeb mācību satura un valodas integrēta apguve: izglītības paradigmas maiņa: populārzinātnisku rakstu krājums. Atb. red. S. Lazdiņa, Nr. 3. Rīga: Latviešu valodas aģentūra, 2015. 256 lpp.

Jonāne, L. Daudzveidīgo jautājumu – atbilžu metode. Rīga: LU, 2011. Latvijas Universitātes projekts "Profesionālajā izglītībā iesaistīto vispārizglītojošo mācību priekšmetu pedagoģu kompetences paaugstināšana".

Kroker, B. *Bilingualer Unterricht: Vorteile und Herausforderungen* [online], aktualisiert: 07.09.2021. Abgerufen 02. Juni 2023 von <https://www.betzold.de/blog/bilingualer-unterricht/>

Literacy Teaching Toolkit Introducing new terminology and vocabulary. Victoria State Government. Department of Education. <https://www.education.vic.gov.au/school/teachers/teachingresources/discipline/english/literacy/Pages/introducing-new-terminology-and-vocabulary.aspx>

PORTFOLIO mācību jomu satura un latviešu valodas integrētai apguvei. Metodisks līdzeklis pamatzglītības un vidējās izglītības skolotājiem. Rīga: Latviešu valodas aģentūra. Pieejams: https://maciunmacies.valoda.lv/wp-content/uploads/2021/02/LVA_A4_rokasgraamata_PORTFOLIO_2202.pdf

Šalme, A., Auziņa, I. Latviešu valodas prasmes līmeņi: pamatlīmenis A1, A2, vidējais līmenis B1, B2. Rīga: Latviešu valodas aģentūra, 2016. 232 lpp. Pieejams: https://maciunmacies.valoda.lv/wp-content/uploads/2019/10/A1_A2_B1_B2_Prasmes_limeni.pdf

Mācību procesā izmantojamie rīcības vārdi un to skaidrojums

Rīcības vārds	Rīcības vārda nozīmes skaidrojums
Analizēt	Detalizēti apskatīt, raksturot veselumu (objektu, jēdzienu, faktu, procesu, pazīmi, problēmu, risinājumu u. tml.) un tā daļas pēc noteiktiem kritērijiem, lai noskaidrotu to būtiskās īpatnības (pazīmes, īpašības, sakarības, struktūru u. tml.).
Aprakstīt	Aprakstīt sistēmiski, noteiktā un loģiskā secībā izklāstīt, uzrakstīt atbilstoši noteiktiem kritērijiem, neiekļaujot pamatošanu, izskaidrošanu.
Atrast	Atklāt, konstatēt, identificēt, izvēlēties.
Formulēt	Izteikt, apkopot domu, ideju.
Grupēt	Veidot (apvienot vai sadalīt) grupas, objektu kopas pēc noteiktas pazīmes vai vairākām nošķiramām pazīmēm.
Iekļaut	Iesaistīt, padarīt par sastāvdaļu (tekstā).
Iesaistīt (tekstā)	Iekļaut, padarīt par sastāvdaļu (tekstā).
Izmantot	Mērķtiecīgi iesaistīt, piemērot, lietot.
Izrakstīt	Izvēlēties, pierakstīt (daļu no teksta).
Izvēlēties (no teksta)	Izraudzīties no kāda daudzuma, kopuma (piemērotāko, atbilstošāko).
Klasificēt	Veidot grupu hierarhisku struktūru pēc noteiktiem kritērijiem.
Minēt (piemēru no teksta)	Mutvārdos vai rakstveidā paust (vārdu, nosaukumu u. tml.); teikt, sacīt, nosaukt.
Nosaukt	Noteikt, pazīt, identificēt, noskaidrot, konstatēt atšķirīgās pazīmes (īpatnības, faktus, viedokļus, problēmas, argumentus u. tml.).
Nošķirt	Nodalīt, norobežot, diferencēt.
Noteikt	Nosaukt, pazīt, identificēt, noskaidrot, konstatēt atšķirīgās pazīmes (īpatnības, faktus, viedokļus, problēmas, argumentus u. tml.).
Novērtēt	Vērtējot un izspriežot noteikt, izsecināt kvalitāti, atbilstību noteiktām prasībām.
Pamatot jeb uzrakstīt pamatojumu	Izveidot skaidrojumu, izmantojot atsauci uz konkrētu informāciju (fakti, dati, cēloņi, novērojumi, iemesli, spriedumi u. tml.).
Papildināt	Padarīt ar informāciju/faktiem bagātāku, pievienojot jaunu daļu.
Pārveidot	Izveidot atšķirīgu no esošā (atbilstoši noteiktām prasībām).

Rīcības vārds	Rīcības vārda nozīmes skaidrojums
Piedāvāt piemēru	Izmantojot noteiktās iespējas, kā arī atlasot un izmantojot informāciju, veidot dotajai situācijai vēlamu un derīgu piemēru.
Raksturot	Noteikt, aprakstīt, vērtēt būtiskās raksturīgās īpašības, pazīmes.
Sagatavot	Rakstot, sacerot u. tml., izveidot/radīt (piemēram, tekstu).
Salīdzināt	Noteikt kopīgās un/vai atšķirīgās īpašības, pazīmes pēc būtības salīdzināmiem vesumiem (objektiem, jēdzieniem, faktiem, procesiem, pazīmēm, problēmām, risinājumiem u. tml.), atsaucoties uz abiem (vai visiem) salīdzināmajiem elementiem.
Secināt	Veidot atzinumu, spriedumu, pamatojoties uz iegūtajiem faktiem, iepriekš veiktu analīzi, vērojumiem, cēloņsakarībām u. tml.
Skaidrot	Skaidrojot padarīt saprotamu (piemēram, darot zināmu nozīmi, atklājot būtību).

Vispārīgi mācību satura un pieejas akcenti mācību priekšmetā

Mācību jomas "Kultūras izpratne un pašizpaušme mākslā" apguves mērķi ir, skolēnam praktiski darbojoties, atklāt un pilnveidot savus radošos talantus, zināšanas, prasmes un tehnikas dažādos mākslas veidos (piem., vērtēt un interpretēt daudzveidīgus radošās izpaušmes veidus, mācīties izprast kultūras atšķirības un veidot savu kultūras identitāti, piedalīties kultūras notikumos, tā gūstot emocionālo un estētisko pieredzi), tādējādi vienlaikus attīstot personiskās kultūras vajadzības un līdzdarbojoties kultūras mantojuma saglabāšanā un tradīciju pārmantošanā.

Vizuālās mākslas mācību priekšmeta apguve līdztekus literatūras, mūzikas un teātra mākslas mācību priekšmetiem veido skolēna kultūras izpratnes un pašizpaušmes mākslā prātību.

Vizuālās mākslas mācību priekšmeta apguves mērķis ir skolēna estētiskās gaumes un vizuālizpratnes pilnveide, uzdevumi – ieinteresēta mākslas pētnieka pieredzes izveide, kas ļautu atpazīt un vadīt savas emocijas, izjūtas un domāšanu, paaugstinātu personīgās radošās prasmes, ietekmētu kopējo dzīves kvalitāti un dotu iespēju izvēlēties, kā reaģēt uz aktuālajiem procesiem sabiedrībā.

Ne mazāk svarīgi vizuālajā mākslā ir **mediji** (televīzija, radio, prese; attēls, skaņa, video) un **medijpratība** – tā ir spēja lietpratīgi un apzināti izmantot medijus un to saturu (tezaurs.lv). Plaša spektra starpdisciplināru zināšanu, prasmju un kompetenču kopums, kas nepieciešams, lai kritiski izvērtētu un radītu mediju saturu analogā un digitālā vidē. Ar to saprot nepieciešamību mediju auditorijām nodrošināt drošu mediju vidi un sniegt tām iespēju apgūt medijpratību. Respektīvi, mediju satura ierobežojumiem un nepieciešamajai medijpratībai ir jābūt zināmā līdžsvarā, lai neciestu vārda brīvība un radošās pašizpaušmes iespējas (enciklopēdija.lv).

Mācību programmas ietvars

8.1. Popkultūra un reklāma. Kā rada mūsdienīgu reklāmu?	8.2. Mākslas objekts un daba. Kā dabas formas iedvesmo izgudrojumus mākslā?	8.3. Humors plakātā. Kā izmantot humoru plakātā, lai pievērstu sabiedrības uzmanību aktuālām problēmām?	8.4. Dažādu mākslas veidu sintēze. Kā attēlot vispārcilvēciskās vērtības mākslā?	8.5. Animācija. Kā veidot mācību materiālu animācijas tehnikā?
---	---	---	--	--

8.1. Popkultūra un reklāma. Kā rada mūsdienīgu reklāmu?

Metodiskie ieteikumi skolotājam

Temata apguves laiks: 6 mācību stundas.

Anotācija

Skolēni veido popkultūras un reklāmas darbu un novērtē tā nozīmi mākslā un dizainā. **Mērķis** ir radīt mūsdienīgu reklāmu kādā no mākslas veidiem, iedvesmojoties no popkultūras. Pedagogam būtu nepieciešams dot skolēniem vizuālu un teorētisku skaidrojumu, kā popkultūru un reklāmu kopumā var iedalīt un kādi ir to veidi. Pedagogs rada vispārēju un kopēju izpratni par popkultūru un reklāmu un tās veidiem. Pirms temata uzsākšanas skolēniem un pedagogam ir ieteicams iepazīties, apskatīt un izpētīt popkultūras un reklāmas tēmu citos mācību priekšmetos, lai veidotu dziļāku izpratni un starppriekšmetu saikni, kā arī lai iepazītos ar attiecīgā temata atbalsta materiāliem citās vietnēs, piemēram, Uzdevumi.lv (skatīt zemāk).

Starppriekšmetu saikne

Iepazīst un atšķir popkultūras pazīmes, analītiski un praktiski interpretē mūsdienu popkultūru, tās norises un aktualitātes mākslā.

Atbalsta materiāli pedagogiem

Vizuālā māksla

6. klase – temats “Reklāma”

8. klase – 1. temats “Popkultūra un reklāma”

<https://mape.gov.lv/catalog/materials/2D42CF98-A870-4089-80A1-C8EFC0F6B51A/view>

8. klase – Uzdevumi.lv

Popkultūra

<https://www.uzdevumi.lv/p/vizuala-maksla-skola2030/8-klase/popkultura-un-reklama-79112/popkultura-79159>

Reklāma

<https://www.uzdevumi.lv/p/vizuala-maksla-skola2030/8-klase/popkultura-un-reklama-79112/reklama-79160>

Metodiskie materiāli vizuālās mākslas skolotājiem. 8. klase.

<https://misija.mozello.lv/metodiskiemateriali/8klase/>

Temata vispārīgs skaidrojums

Popkultūra un reklāma

Populārā jeb masu kultūra – kultūras artefakti vai mediju saturs, kas izveidots plašai auditorijai. Populārās kultūras izpausmes bieži tiek saistītas ar komerciāliem panākumiem (peļņu), proti, ar kultūras piedāvājumu, kam ir ļoti plaša auditorija un liels pieprasījums. Ir zinātnieki, kas populāro kultūru dēvē par masu kultūru, ar to saprotot standartizētus un komercializētus kultūras produktus (filmas, mūzikas videoklipus u. c.), kas tiek ražoti “masām”. Zinātnieki uzskata, ka šie kultūras “masu” produkti atspoguļo dominējošo, lielam iedzīvotāju skaitam atbilstošu ideoloģiju un tiek radīti, lai atbildētu uz noteiktu kultūras produktu tirgus (kultūras un radošo industriju) pieprasījumu. Šī masu jeb patērētāju kultūra atšķiras no tradicionālās tautas kultūras autentiskuma vai augstās kultūras estētiskajām vērtībām, un to bieži raksturo kā “vienkāršu izklaidi”. Populārās jeb masu kultūras produktu radītāji parasti apgalvo, ka viņi piegādā “to, ko vēlas sabiedrība”.

Kultūras jēdzienu skaidrojošā vārdnīca

<https://mape.gov.lv/api/files/F7B0D7F5-B0FF-4F93-B94B-C9E3DE89E6A9/download>

Mūsu sabiedrība nav vienveidīga, un katrai sociālajai grupai ir savas vajadzības. Attiecīgi pastāv vairāki kultūras veidi. Viens no tiem – **masu kultūra** (popkultūra), un to raksturo vairākas masveidīguma formas un pazīmes.

Masveidīguma formas

1. **Masveida preču ražošana** (tiek izgatavots ļoti liels daudzums vienāda dizaina preču: lietas izgatavo rūpnīcās, izmantojot automātiskās iekārtas).
2. **Saražoto preču masveida patēriņš.**
3. **Labi funkcionējoši masu saziņas līdzekļi** (televīzija, radio, sociālie mediji). Izmantojot masu saziņas līdzekļus, iespējams manipulēt ar sabiedrības domāšanu.

Masveidīguma pazīmes

1. **Viegla uztveramība.** Kultūras procesi skar visus sabiedrības pārstāvjus, tie ir viegli saprotami un viegli uztverami.
2. **Plaša pieejamība.** Masu kultūras produkti ir viegli pieejami un plaši izplatīti.
3. **Pielāgošanās publikas gaumei.** Kultūras veidotāji ir ieinteresēti, lai viņu radītais mākslas darbs ieinteresētu pēc iespējas vairāk cilvēku. Ja kāds mākslas darbs gūst sabiedrības atsaucību, tad pēc viena parauga tiek veidotas mākslas darbu sērijas.
4. **Komerzializācija.** Masu produkcijas radītājus interesē iespēja nopelnīt ar saražoto precī. Lai informētu sabiedrību par savu produkciju, tiek izmantota reklāma. **Masu kultūra ir cieši saistīta ar reklāmu.**

Atsaucē: <https://www.uzdevumi.lv/p/vizuala-maksla-skola2030/8-klase/popkultura-un-reklama-79112/popkultura-79159/re-11c590ad-d1be-4089-b4b3-5e66871fac4c>

Reklāma – materiāls, ar kura palīdzību cilvēks tiek rosināts vai pārliecināts iegādāties kādu preci, pakalpojumu. Ar reklāmas palīdzību tiek popularizēta kāda noteikta ideja vai cilvēks. **Reklāmas mērķis** ir ietekmēt cilvēku uzskatus un rīcību, popularizējot kādu objektu, notikumu vai personību, lai pārliecinātu piedalīties, iesaistīties pirkšanā, patērēšanā vai sociālās dzīves uzlabošanā.

Reklāmai raksturīga pozitīvo īpašību akcentēšana vai pārspīlēšana. Tās mērķis ir radīt pieprasījumu un sniegt informāciju.

Reklāma ir cieši saistīta ar mākslu, jo tās izveidē tiek izmantoti vizuālie tēli, krāsas un iesaistīts teksts. Reklāmas dizaineram jāpārzina krāsu un skaņu ietekme uz cilvēku, teksta uztveres īpatnības un jāpārzina kompozīcijas likumi. Dizainera uzdevums – veidot pārdomātas kompozīcijas, lai pēc iespējas veiksmīgāk nodotu informāciju un piesaistītu uzmanību.

Ir svarīgi ievērot reklāmas izveides nosacījumus, reklamēšanas metodes un reklāmas ierobežojumus.

Atsaucē: <https://www.uzdevumi.lv/p/vizuala-maksla-skola2030/8-klase/popkultura-un-reklama-79112/reklama-79160/re-4cac33e8-571c-44a8-9d75-b247572086ad>

Reklāmas iespējams izvietot gandrīz jebkur. Arī uzlīmes uz dārzeniem vai augļiem uzskatāmas par reklāmu, tāpat kā jebkas, lai nodotu patērētājam reklāmas ziņojumu.

Reklāmu var iedalīt **komercreklāmā** un **sociālajā reklāmā**.

Komercreklāma rēķinās, ka cilvēki grib dzīvot viegli, bezrūpīgi un bagāti, redzēt skaistas lietas, justies izklaidēti un novērtēti.

Atsaucē: <https://mape.gov.lv/api/files/323F2113-8F51-415D-9B59-DF9CDC92D4F4/download>

Sociālā reklāma savukārt vērstas pie cilvēku labestības un atbildības.

Atsaucē: <https://www.uzdevumi.lv/p/kulturologija/12-klase/kulturas-un-reklamas-mijiedarbiba-11633/re-8dd6b7f0-9fad-4236-a6ff-5b630e866139>

Reklāmu var arī iedalīt šādi:

- 1) **teksta, attēla un bagātinātas multivides reklāmas;**
- 2) **videoreklāmas;**
- 3) **interaktīvās reklāmas.**

Reklāmu veidi

Vides jeb ielas reklāma – auditoriju iespējams sasniegt jebkurā diennakts laikā, lai veicinātu potenciālajos klientos spilgtākus iespaidus, kā arī var izraisīt spēcīgāku reklāmas ietekmi. Reklāma tiek izvietota vidē dažādās publiskās vietās: veikalu skatlogos, tirdzniecības vietās, reklāmas stendos, uz transporta līdzekļiem kā auto uzlīmes, piepūšamās konstrukcijas utt.

Reklāma radio – radio reklāmas sāka pārraidīt 20. gadsimta 20. gados. Šīs reklāmas ir efektīvas, jo sasniedz lielu cilvēku skaitu vienlaicīgi.

Reklāma televīzijā, kino – reklāmas laika tirgošanas uzsākšana televīzijā saistās ar 20. gadsimta 50. gadiem. Tā kā cilvēki daudz laika pavadā, skatoties televīziju, tad ar šīs reklāmas palīdzību iespējams īsā laikā nodot informāciju ļoti lielam cilvēku skaitam.

Atsauce: <https://www.uzdevumi.lv/p/vizuala-maksa-skola2030/8-klase/popkultura-un-reklama-79112/reklama-79160/re-24ce0a22-9a96-4a8a-a31a-1055adf01d22>

Reklāmas internetā, sociālajos tīklos un viedtālrunos – tiešsaistes reklāmas tīmekļa vietnēs ir attīstījušās no statistiskiem “uzlecošiem” attēliem līdz aplēptām mārketinga kampaņām un algoritmiem, kuri tieši vai netieši ietekmē lietotāja pieredzi, ceļojot internetā, izsūtīt īsziņu vai e-pastu veidā vai kā interaktīvās reklāmas. Galvenās priekšrocības reklāmām internetā ir to pieejamība un tūlītēja piekļuve informācijai, kas mūsdienās ir aizstājis visus citus masu līdzekļus.

Reklāmas laikrakstos un žurnālos – tur tiek ievietota daudzveidīga informācija, sākot no sludinājumiem līdz pat ziņām par sportu, kur pievieno arī detalizētāku informāciju par produktu.

Atsauce: <https://www.uzdevumi.lv/p/ekonomika/10-12-klase/ievads-ekonomika-1527/re-8b130c55-7792-44fd-9523-abea22107290>

Tematā apgūstamo jēdzienu skaidrojumi

Popkultūra – masveida jeb masu kultūra.

Subkultūra – samērā patstāvīga garīgo un materiālo vērtību sistēma kādas kultūras ietvaros.

Kultūra – cilvēka radīto vērtību kopums (kādā, parasti mākslas, nozarē).

Kultūras mantojums – uzkrātie mākslinieku, arhitektu, mūziķu, literātu un zinātnieku darbu kopums, kas saņemti mantojumā no pagātnes materiālā un nemateriālā formā (piemēram, ēkas, skulptūras, gleznas, dažādi vēsturiski priekšmeti, zināšanas, prasmes, tradīcijas un vērtības). (<https://artlaw.club.lv/vardnica/kulturas-mantojums>).

Kičs – bezgaumīgs, amatnieciski banāls mākslas darbs, kam raksturīga ārēji efektīga dekoratīvitate; parasti par kiču dēvē parādības 19. un 20. gs. mākslā, kino, arī literatūrā; kiča produkcija visbiežāk adresēta estētiski mazattīstītam patērētājam.

Masveida produkcija – ir paredzēta plašam jeb masveida patēriņam.

Interpretācija (interpretēt) – izskaidrot, piemēram, domu, teksta saturu, faktu; atklāt jēgu, piemēram, domai, teksta saturam, faktam; radoši atklāt mākslas darba ideju, saturu.

Reklāma (reklamēt) – teksts, attēls, videomateriāls u. tml., kas veidots ar mērķi piesaistīt uzmanību, palielināt pieprasījumu, padarīt populāru.

Citu jēdzienu skaidrojums šajā tematā (ar sinonīmiem, skaidrojumi no tezaurs.lv, vardnica.lv, letonika.lv)

Eksperimentē (eksperimentēt) – process, kura rezultātā tiek veikts atklājums vai arī tiek pārbaudīts kāds zināms fakts.

Improvizē (improvizēt) – veidot mākslas darbu (piemēram, skaņdarbu, daiļdarbu, izrādes tēlu, arī runu) izpildījuma procesā.

Pieredze (jauna pieredze) – praktiskajā darbībā iegūtais zināšanu, prasmju, iemaņu kopums. Tas, kas ir bijis, noticis; tas, kas ir pārdzīvots, izjuts.

Pilnveidoties – sasniegt augstāku pakāpi garīgajā, intelektuālajā vai fiziskajā attīstībā.

Kļūties – pieļaut kļūdas.

Izmēģināt – pamēģināt, pārbaudīt.

Godīgums – godīgs.

Centība – centīgs.

Cilvēka cieņa (cieņpilni) – gods, morāla vērtība; attieksme, kurai ir raksturīga (kāda cilvēka) spēju, zināšanu, nopelnu, vērtības u. tml. atzīšana; šādas attieksmes izpausme.

Brīvība – fiziska brīvība; iespēja realizēt, paust savu gribu dabas un sabiedrības attīstības likumsakarību ietvaros; nav pakļauts un atkarīgs no citiem; neatkarīgs un patstāvīgs.

Tikums (darba tikums) – paradums, tradīcija; morāles princips, norma, to kopums; atbilst kādiem noteiktiem morāles principiem un normām.

Paraugs – tipisks, raksturīgs, atbilstošs vai līdzīgs eksemplārs; cilvēka izpausme.

Apspriež (apspriest) – pārrunāt, izanalizēt, izsakot vērtējumus, spriedumus.

Komentē (komentēt) – īsi analizēt vai novērtēt; izteikt savu viedokli, spriedumu, attieksmi par kaut ko.

Iezīme – raksturīga īpašība vai pazīme; atšķirīgs no citiem līdzīgiem.

Temats – tēma; parādība, fakts, problēma, to kopums, ko aplūko, iztirzā, pētī kādā tekstā, mākslas darbā, sarunā u. tml.; īss šāda aplūkojuma, iztirzājuma, pētījuma satura formulējums.

Informācija – ziņojums, dati u. tml., ko cilvēki vāc, apstrādā, glabā, tiražē un nodod cits citam; ziņas (presē, radio, televīzijā); neliels publicistisks raksts ar aktuālām ziņām.

Interaktīvs – saistīts ar mijiedarbību; tāds, kas nodrošina atgriezenisko saiti.

Mākslinieks – cilvēks, kas darbojas kādā mākslas nozarē, vai tāds, kurš sasniedzis augstu meistarību, pilnību kādā praktiskās darbības nozarē.

Prezentē (prezentēt) – uzrādīt, iesniegt, pasniegt, veltīt.

Vingrinās (vingrināties) – trenēt sevi, cenšoties iegūt kādas fiziskas vai intelektuālas īpašības, spējas.

Diskutē (diskutēt) – apspriest strīdīgu, neskaidru jautājumu; piedalīties diskusijā.

Skice (skicēt) – fiksēts vispārināts, vienkāršots idejas vai iespaida attēls, nedetalizēts zīmējums ar galvenajām iezīmēm, idejas uzmetums.

Izvēlēties – iegūt lietošanai, izmantošanai no kāda daudzuma, kopuma (ko piemērotu, atbilstošu).

Medijs – plašsaziņas līdzeklis (televīzija, radio, prese). Vide informācijas saglabāšanai, pārraidei u. tml.; informācijas izpausmes veids (attēls, skaņa, video).

Mākslas medijs – starpnieks, ar kura palīdzību tiek sasniegts kāds konkrēts mērķis, piem., mākslā tā var būt ota un papīrs vai dažādas tehnoloģijas, kā audio, video, foto, virtuālā realitāte, programmēšana u. c.

Mākslas darbs – mākslinieka daiļrades rezultāts. Meistarīgs, rūpīgs, nevainojams veikums, darinājums, veidojums.

Formulēt – izteikt kādu domu, viedokli vai argumentu.

Koncepcija – mākslinieka iecere vai teorētiska pamata ideja; sakopoti uzskati par kādu parādību, notikumu, procesa apraksts vai izskaidrojums.

Realizē (realizēt) – īstenot, nodot, izmantot; panākt, ka kļūst par īstenību.

Iecere – nodoms; domās apsvērtais darba, darbības plāns; nodomātais pasākums.

Ideja – doma, iecere, plāns, nodoms.

Pamatot – minēt faktus, cēloņus, loģiskus slēdzienus u. tml., kas pierāda (... kā?) patiesumu, nepieciešamību.

Pierādīt – apliecināt, ļaut secināt; pamatot kā patiesumu, pareizumu, izmantojot faktus, argumentus, spriedumus u. tml.

Konteksts – apstākļu, notikumu, faktu kopums, kas nepieciešams, lai saprastu kaut kā nozīmi un jēgu.

Izvērtēt – novērtēt kādu kopumu, parasti pa tā sastāvdaļām, detaļām.

Rezultāts (galarezultāts) – kopumā, veikums, sasniegums; darbības, norises iznākums; kādu apstākļu sekas.

Vākt – iegūt, novietot vienkopus kopā.

Apkopot – apvienot, vispārināt, secināt; savākt vienkopus.

Fiksē (fiksēt) – konstatēt, noteikt, kārtot, nostiprināt, novietot; atzīmēt, iegaumēt, attēlot, pierakstīt (kādu faktu).

Vīzija – iedomu vai sapņu tēls.

Kritiskā domāšana – racionāls domāšanas veids, kas ietver spēju konceptualizēt, analizēt, sintezēt, ievākt un izvērtēt informāciju, kā arī radīt zināšanas, balstoties uz novērojumiem, pierādījumiem, pieredzi, refleksiju un komunikāciju; process, kurā tiek analizēti pierādījumi un argumenti, lai pieņemtu pamatotus lēmumus.

Problēma (problēmu risināšana) – grūtības, sarežģījumi; sarežģīts teorētisks vai praktisks uzdevums, kas jārisina, jāpēti; pretrunīga situācija kāda procesa vai parādības zinātniskā izpratnē.

Jaunrade – cilvēka darbība, kas rada kvalitatīvi jaunas materiālās un garīgās vērtības.

Uzņēmējspēja – dažu cilvēku spēja organizēt komercuzņēmumus, racionāli savienojot zemi, darbu un kapitālu, lai ražotu sabiedrībai vajadzīgas preces.

Pašvadītā mācīšanās – pilnveidotā mācību satura noteicošā kompetence; viena no sešām caurviju prasmju grupām; proaktīva mācīšanās jeb spēja mērķtiecīgi pašam mācīties. Tā nav reaktīva vai interaktīva.

Sadarbība – kopīga, savstarpēji saskaņota darbība, arī palīdzība.

Digitāls – skaitļos pārvērsts; tāds, kas izmanto skaitļus.

Pratība (digitālā pratība) – indivīdam piemītoša prasme kādā jomā, izpratne par kaut ko; spēja izmantot, piemēram, informāciju, zināšanas.

Attēls (digitāls attēls) – apkārtnes, priekšmeta, būtnes u. tml. atveids (piemēram, spoguļi, optiskā, elektroniskā sistēmā) vai kā zīmējums, glezna, skulptūra, fotouzņēmums. Datu vidē ierakstītu datu (teksta, grafikas) precīza un loģiska kopija, piemēram, izvadot datora atmiņā ierakstītus datus uz displeja ekrāna vai plotera, lietotājs redz šo datu attēlu.

Katalogs (digitāls katalogs) – pēc noteikta principa sistematizēts, iekārtots (piemēram, grāmatu, gleznu, izstādes eksponātu) saraksts, rādītājs. Terminu un nosaukumu informatīvs saraksts kāda zinātnes nozarē.

Atlasīt (informāciju) – šķirot atdalīt no kopuma; izvēlēties.

Analizēt (analizēt) – sīki pētīt, raksturot.

Atsauce (lietot atsauces) – norāde uz kādu autoru, izmantotajiem avotiem u. tml. parasti zinātniskos tekstos. Kāda objekta nosaukuma izmantošana cita objekta aprakstā.

Savienot – izveidot saikni; novietot, parasti ar īpašiem paņēmieniem (priekšmetus, detaļas, elementus u. tml.), tā, ka starp tiem izveidojas saskare, sakarība; būt tādām, kas nodrošina saskari, sakarību starp priekšmetiem, detaļām, elementiem u. tml.

Sintezēt – pētīt, aplūkot, apskatīt (parādību, objektu) tā veselumā, tā atsevišķo elementu, daļu savstarpējā saistībā un sakarībā. Kā arī saistīt (neviendabīgus elementus) noteiktā sistēmā, vienotā veselumā.

Resursi – krājumi, līdzekļi izmantošanai noteiktam mērķim.

Dabas resursi (vides resursi) – dabas bagātību krājumi, kurus iespējams izmantot. Saimniecībā un kultūrā izmantojamie dabas objekti un procesi: Zeme, tās dzīles, ūdeņi, meži, flora un fauna, atmosfēra, gaiss, Saules un vēja enerģija, Zemes iekšējais siltums, paisums un bēgums.

Novērtēt – vērtējot atzīt (kādu) par tādu, kam piemīt vai nepiemīt noteiktām prasībām atbilstošas īpašības, spējas, zināšanas u. tml.

Laikmetīgs – saistīts ar pašreizējo (mūsdienu) laikmetu, laikposmu, tam raksturīgs.

Izaicinājums – izaicināt (kā paveikta darbība); izturēšanās, rīcība; runa, kas apvairo, liek asi reaģēt, pamudina uz pret darbību, cīņu.

Uzdrīkstēšanās (uzdrīkstēties) – radīt sevī (parasti pēkšņi) drosmi kaut ko darīt; izturēties kādā veidā; uzdrošināties.

Spontānitāte (spontāns) – tāds, ko pēkšņi izraisa kādi iekšēji cēloņi, iekšējas likumsakarības, iekšēja nepieciešamība bez tiešas ārējas iedarbības; arī tāds, kas tieši neizriet no cilvēka gribas vai darbības; arī patvaļīgs.

Ētika – morāle; zinātne par morāli, tikumību.

Estētika – zinātne par skaistumu, mākslu un daiļradi.

Principi (uzskati) – noteikta pārliecība; pamatnostādne, kas nosaka cilvēka, cilvēku grupas darbību, rīcību, nostāju pret kaut ko; galvenais atzinums, galvenā ideja, pamattēze kādā uzskatu sistēmā, teorijā u. tml.

Demonstrē (demonstrēt) – rādīt savas spējas; rādīt kaut ko, parasti publiski, lai iepazīstinātu ar to vai lai kaut ko pierādītu; atklāti, publiski paust, apliecināt savu nostāju, jūtas, parasti sabiedriski politiskos jautājumos.

Attīstīt – pilnveidot, paplašināt, izveidot; izkopt, pilnveidot savas spējas, īpašības, jūtas u. tml.; veicināt to izkopšanu vai pilnveidošanu.

Atbildība – attieksme, kurai raksturīgas rūpes un pienākuma apziņa.

Solidaritāte – vienprātība, interešu, tiesību un pienākumu kopība, uzskatu vienādība, kopēja atbildība.

Vērtība (vērtības) – pozitīvo īpašību kopums (piemēram, cilvēkam, parādībai, procesam, priekšmetam), kas tiek uzskatīts par ļoti svarīgu un noderīgu, arī ietekmīgu.

Pacietība – pacietīgs. Spēja mierīgi gaidīt, nemēģināt sasteigt darbus, kas prasa laiku; kā arī spēja pieņemt, ka ne viss vienmēr norit ātri un viegli, kā mēs to vēlētos.

Gatavība – gatavs. Cilvēka stāvoklis būt sagatavotam un spējīgam iesaistīties vai veikt kādu noteiktu darbību, saskarties ar kādu noteiktu situāciju.

Risks – neveiksme, iespējamās briesmas; zaudējuma iespēja pārdrošā, arī neapdomīgā rīcībā, darbībā; pārdroša rīcība, darbība cerībā uz vēlamu rezultātu.

Aktuāli (aktualitātes) – pašreizējā brīdī vai noteiktā laikposmā nozīmīgs, atbilstošs.

Sabiedrība – iedzīvotāju kopums kādā teritorijā ar tam raksturīgo ražošanas veidu, ražošanas attiecībām, institūcijām u. tml. Cilvēku grupa, ko saista izcelsmes, profesijas, interešu u. tml. kopība.

Notikums (norises) – atgadījums vai negadījums; norise, darbība, to kopums; arī situācija, kas pārmaina, ietekmē kaut kā stāvokli, procesu.

Objekts – priekšmets, parādība, lieta, būtne, jēdziens; fiziska vienība, kas ir taustāma ar maņām; materiālā pasaule.

Personība – indivīda īpašību kopums, kam raksturīga aktīva, apzināta attieksme pret sabiedrību un dabu, mijiedarbojas ar tām individuālā formā. Cilvēks ar kādām sabiedriski nozīmīgām, parasti pozitīvām, īpašībām.

Pazīmes – īpašība, parādība, priekšmets u. tml., pēc kura ir iespējams noteikt, identificēt kaut ko vai kādu.

Iepazīt (iepazīst) – izzināt, izpētīt, arī uzzināt; izprast, iepazīties, iegūt priekšstatu.

Atšķirt (atšķirties) – atdalīt, atšķirot; nošķirt, norobežot.

Pašizpausties – savas būtības, personības izpausme.

Izpausme – izpaust, izpausties. Veids, kā kāda doma, emocija, īpašība vai parādība kļūst redzama vai pamanāma.

Mūsdienas – pašreizējais laikposms, pašreizējais laikmets; saistīts ar šādu laikposmu, tam raksturīgs; tāds, kas pastāv šajā laikposmā.

Atklāt (atklāti) – atrast, uziet, konstatēt, attēlot, atveidot, parādīt, atsegt; padarīt redzamu, noņemt, atvērzt to, kas apsedz, aizsedz.

Drosme (drosmīgi) – rakstura īpašība, kas izpaužas drošā, bezbailīgā grūtību, briesmu pārvarēšanā; šāds izturēšanās veids.

Domas – domāšanas rezultāts (atziņa, spriedums, ideja, pieņēmums).

Izjūtas – psihiski emocionāls stāvoklis (jūtas, emocijas).

Emocijas – jūtu izpausme; pārdzīvojumi, apzinātas un neapzinātas cilvēku un dzīvnieku subjektīvās reakcijas uz noteiktiem apstākļiem, situāciju, savstarpējām attiecībām u. tml.

Materiāli skolēnam

8.1. Popkultūra un reklāma. Kā rada mūsdienīgu reklāmu?

Temata, jēdzienu skaidrojuma vizualizēts uzskates materiāls

Atbalsts uzdevumu izpratnei

Atgādnē

Reklāma un tās veidi

Reklāmas mērķis ir ietekmēt cilvēku uzskatus un rīcību, popularizējot kādu objektu, notikumu vai personību, lai pārliecinātu piedalīties, iesaistīties pirkšanā, patērēšanā vai sociālās dzīves uzlabošanā. Tā informē, popularizē, aizrauj, citreiz – kaitina vai uzjautrina.

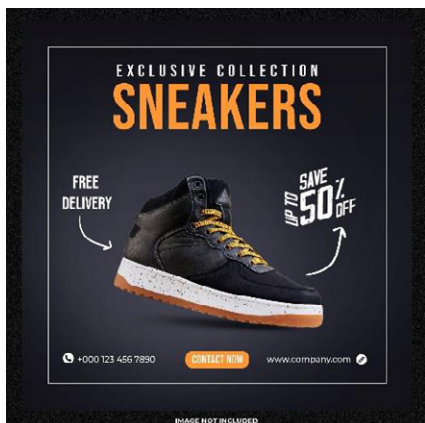
Atgādnē izmantojama 1., 3. un 4. uzdevumam:

<https://mape.gov.lv/catalog/materials/485D3B5C-82D7-4A69-A94C-8C55902E1980/view?preview=F50DA109-DF31-49B9-8BA7-44B076E461F9>

Reklāma – teksts, attēls, videomateriāls u. tml., kas veidots ar mērķi piesaistīt cilvēka uzmanību, palielināt produkta pieprasījumu un padarīt to populāru.

Reklāmas veidi pēc satura:

Komercreklāma – reklāmas mērķis ir pārdot preci vai pakalpojumu.



1. attēls. “Ekskluzīvas kolekcijas kedas”, “Bezmaksas piegāde”, “Ietaupi līdz 50 %” (tulkojums no angļu valodas).

Sociālā reklāma – reklāmas mērķis ir labdarība, uzmanības pievēršana svarīgām aktualitātēm.



2. attēls. “Kopā mēs varam apturēt globālo sasilšanu” (tulkojums no angļu valodas).

Reklāmas veidi pēc izvietojuma:

Atgārne

Vizuālās reklāmas izveides nosacījumi

Atgārne izmantojama 3. un 4. uzdevumam:

<https://mape.gov.lv/catalog/materials/485D3B5C-82D7-4A69-A94C-8C55902E1980/view?preview=F50DA109-DF31-49B9-8BA7-44B076E461F9>



3. attēls. Vizuālās reklāmas piemērs

Reklāmas sauklis – izceļ produkta pozitīvās vērtības.

Atgārne

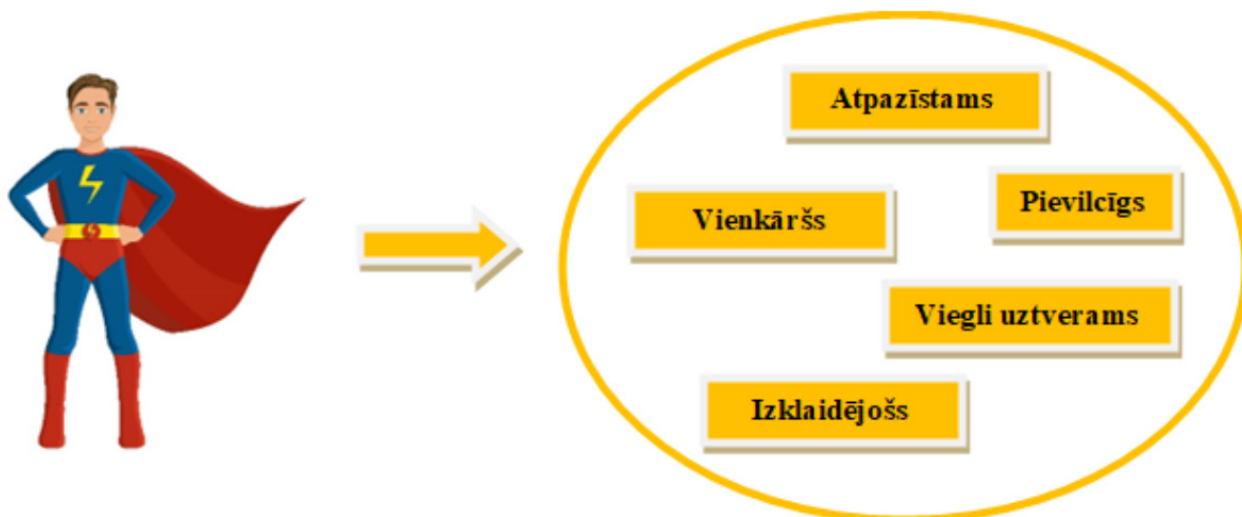
Masu kultūra un kičs

Populārās mākslas kustība sākās 20. gs. 50. gados līdz pat 70. gadiem un galvenokārt bija Lielbritānijā un ASV. Populārā māksla atraktīvi, vienkārši un ironiski apspēlēja sabiedrībā populārus tematus, produktus un cilvēkus.

Atgārne izmantojama 1., 2. un 3. uzdevumam:

<https://mape.gov.lv/catalog/materials/485D3B5C-82D7-4A69-A94C-8C55902E1980/view?preview=F50DA109-DF31-49B9-8BA7-44B076E461F9>

Popkultūras objekts (masu kultūra, populārā kultūra)



1. attēls. Popkultūras objekts un tā īpašības.
Piemēram, supervaroņus zina daudzi cilvēki no filmām un komiksiem.

Populārā māksla (popmāksla, popārts)

Populāru cilvēku attēlošana, pieprasītu masu produkcijas preču attēlošana; darbu pavairošana.

Darbi ir viegli uztverami un viegli izplatāmi.



2. attēls. Popmāksla, popārts. Piemēram, kompozīcijā vērojams supervaronis (popkultūras objekts), komiksa stils un spilgtas krāsas.

Kičas

Bezgaumīgs, bez oriģinalitātes veidots mākslas darbs.

Lietas ikdienas lietošanai – skulptūriņas, atklātnes, gleznas un citi priekšmeti (reizēm veidoti no lētiem materiāliem).

Cilvēki uzskata tās par skaistām, jaukām un simpātiskām, un tās veicina **pozitīvas emocijas**.



1. attēls. Piemiņas suvenīrs no Parīzes ceļojuma – Eifeļa torņa figūriņa



2. attēls. Dārza rūķis – veicina pozitīvas emocijas

Subkultūra

Cilvēku grupa, kura atšķiras no lielākās sabiedrības daļas ar savu uzvedību.

Subkultūras pārstāvji no pārējās sabiedrības atšķiras ar savu atšķirīgo **vērtību sistēmu**, valodu, apģērbu.

Vērtību sistēma – piemēram, hipīji protestēja pret karu.



1. attēls. Subkultūras

Dažādām subkultūrām (hipīji, goti, panki, hipsteri u. c.) ir atšķirīgs ārējais izskats no pārējās sabiedrības. Piemēram, gotiem – melns apģērbs, bāla ādas krāsa, melnas acis utt.



2. attēls. Miera zīme

Subkultūrām ir arī savi simboli. Piemēram, hipījiem – miera zīme.

Atgāadne

Galvenie medijpratības aspekti reklāmās

Medijpratība reklāmās ir būtiska prasme, kas ļauj cilvēkiem kritiski izvērtēt informāciju, ko viņi saņem caur dažādiem medijiem, it īpaši reklāmām. Tā ietver spēju atpazīt reklāmas mērķus, saprast izmantotās stratēģijas un taktikas, kā arī analizēt, kā reklāmas var ietekmēt skatītāja vai lasītāja viedokļus, uzvedību un pat pirkumu lēmumus.

Atgāadne izmantojama 3. un 4. uzdevumam:

<https://mape.gov.lv/catalog/materials/485D3B5C-82D7-4A69-A94C-8C55902E1980/view?preview=F50DA109-DF31-49B9-8BA7-44B076E461F9>

Katra reklāma ir izstrādāta ar konkrētu mērķi: bieži vien pārdot produktu vai pakalpojumu. Reklāmas bieži vien cenšas veicināt emocionālu reakciju vai radīt noteiktu priekšstatu par zīmolu, ne vienmēr sniedzot pilnīgu vai objektīvu informāciju.

Reklāmās bieži tiek izmantotas dažādas manipulācijas metodes, piemēram, slavenību piedalīšanās, emociju izsaukšana un pārmērīgi solījumi.

Medijpratība palīdz arī izprast reklāmas ētiku, piemēram, to, cik atbildīgi uzņēmumi izturas pret patērētājiem, vai to, ka reklāmas satur maldinošu vai kaitīgu informāciju, un to, kā šāda informācija var ietekmēt dažādas sabiedrības grupas, piemēram, bērnus vai jauniešus.



1. attēls. Attīstot medijpratību, cilvēks var labāk aizsargāt sevi pret manipulatīvām un maldinošām reklāmām.



Medijpratība reklāmās ir būtiska prasme, kas palīdz patērētājiem būt informētiem un kritiskiem attiecībā pret to, kā reklāmas var ietekmēt viņu viedokli, uzvedību un lēmumus. Attīstot šo prasmi, cilvēki var labāk aizsargāt sevi pret manipulatīvām un maldinošām reklāmām un pieņemt informētākus lēmumus ikdienas dzīvē. Veidojot pašiem savas reklāmas, jūs varat labāk saprast, kā dažādi elementi darbojas kopā. Praktiskā pieredze palīdzēs izprast reklāmas veidošanas procesu un attīstīt radošumu.

8.2. Mākslas objekts un daba. Kā dabas formas iedvesmo izgudrojumiem mākslā?

Metodiskie ieteikumi skolotājam

Temata apguves laiks: 8 mācību stundas.

Anotācija

Skolēni, iedvesmojoties no dabas, pamato radošo ideju sev aktuāliem mērķiem, pēta dabas objektus, to līnijas, formas, krāsu un faktūru, izvērtē un kombinē tos atbilstoši radošā darba mērķim un idejai. **Mērķis:** pētīt un izmantot dabas formas radošajā darbā, izgatavojot mākslas objektu.

Pedagogam būtu nepieciešams dot skolēniem vizuālu un teorētisku skaidrojumu, kā mākslas objektus un dabu kopumā var iedalīt un kādi ir to veidi. Pedagogs rada vispārēju un kopēju izpratni par mākslas objektiem un dabu un tās veidiem. Pirms temata uzsākšanas skolēniem un pedagogam ir ieteicams iepazīties, apskatīt un izpētīt mākslas objektu un dabas tēmu citos priekšmetos, lai veidotu dziļāku izpratni un starppriekšmetu saikni, kā arī lai iepazītos ar attiecīgā temata atbalsta materiāliem citās vietnēs, piemēram, Uzdevumi.lv (Skatīt zemāk.)

Starppriekšmetu saikne

Sports un veselība

Skolēni dodas pārgājienā.

Literatūra

Pārdomu darba rakstīšana par dabas tēmu

Mūzika

Dabas skaistuma ietekme uz komponistu daiļradi

Dizains un tehnoloģijas

Pielāgo dažādus dabas materiālus izstrādātajam konceptam un idejai.

Dabaszinības, ģeogrāfija

Dabas izpēte un novērošana

Bioloģija

8. klase – temats “Kā barojas organismi?”

<https://www.uzdevumi.lv/p/biologija-skola2030/8-klase/ka-barojas-organismi-91890>

Ģeogrāfija

8. klase – temati “Dabas resursu izvietojums” un “Dabas resursu nodrošinājums un izmantošana”.

<https://www.uzdevumi.lv/p/geografija-skola2030/Geografija-pamatskolai-northmaps/8-klase-30661>

Angļu valoda

7.–9. klase – temats “*I, others, nature and social environment*”

Atbalsta materiāli pedagogiem

Vizuālā māksla

5. klase – temats “Dabas formas un materiāli mākslas darbā”

<https://www.uzdevumi.lv/p/vizuala-maksla-skola2030/5-klase/dabas-formas-un-materiali-makslas-darba-93736>

8. klase – Uzdevumi.lv temats “Mākslas objekts un daba”

<https://www.uzdevumi.lv/p/vizuala-maksla-skola2030/8-klase/makslas-objekts-un-daba-82566>

VIEGLI LASĪT. 8.2. Mākslas objekts un daba. Kā dabas formas iedvesmo izgudrojumiem mākslā?

<https://mape.gov.lv/catalog/materials/5F68CFC0-7762-4A75-8904-29AC3B98B632/view>

Dabaszinības

1. klase – temats “Dzīvā un nedzīvā daba”

<https://www.uzdevumi.lv/p/dabaszinibas/1-klase/dzivibas-pazimes-8031/re-d5748f51-57d1-4126-b87c-f9f4a-3b23b92>

3. klase – temats “Novērojumi dabā”

<https://www.uzdevumi.lv/p/dabaszinibas/3-klase/noverojumi-daba-9293>

4. klase – temats “Dabas ainavas”

<https://www.uzdevumi.lv/p/dabaszinibas/4-klase/dabas-ainavas-11360>

6. klase – temats “Kādi dabas procesi notiek uz Zemes”

<https://www.uzdevumi.lv/p/dabaszinibas-pec-skola2030-paraugprogrammas/6-klase/kadi-dabas-procesi-notiek-uz-zemes-87531>

Mūzika

4. klase – temats “Daba folklorā, dziesmās un instrumentālajā mūzikā”

<https://www.uzdevumi.lv/p/muzika-skola2030/4-klase/daba-folklor-dziesmas-un-instrumentalaja-muzika-64228>

7. klase – temats “Ceļojumi. Daba un dabas skaņas kā iedvesmas avots”

<https://www.uzdevumi.lv/p/muzika-skola2030/7-klase/ceļojumi-daba-un-dabas-skanas-ka-iedvesmas-avots-78398>

Ģeogrāfija

9. klase – temati “Latvijas augājs un dabas aizsardzība”, “Dabas resursi un to ieguve Latvijā”

<https://www.uzdevumi.lv/p/geografija/9-klase/latvijas-augajs-un-dabas-aizsardziba-1094>

<https://www.uzdevumi.lv/p/geografija-skola2030/Geografija-pamatskolai-northmaps/9-klase-30662>

Kulturoloģija

10. klase – temats “Daba, civilizācija”

<https://www.uzdevumi.lv/p/kulturologija/10-klase/daba-civilizacija-7310>

Angļu valoda

10.–12. klase – temats “*Nature, environment and global issues*”

<https://www.uzdevumi.lv/p/anglu-valoda/10-12-klase/nature-environment-and-global-issues-3160>

Temata vispārīgs skaidrojums

Mākslas objekts un daba

Objekts ir viss, kam ir materiāls un nemateriāls vai dzīvs un nedzīvs raksturs (priekšmets, lieta, būtne, organizācija, izstrādājums, lidojošie vai celtniecības objekti, dabas vai astronomiskie objekti utt.), un tas ir elements, kuru var uztvert mūsu maņas, tātad jūs to varat redzēt, pieskarties u. t. jpr. Mākslā objekts var būt arī dažādi skaisti izveidoti priekšmeti un objekti no atkritumiem vai arī tiem tiek atrasts kāds cits pielietojums kā kādam iepriekš jau nederīgam priekšmetam. Piemēram, nolietotos gumijas zābakos tiek iestādītas puķes un zābaki nokrāsoti ar krāsu, šādu interesantu objektu var novietot piemājas dārzā utt.

Dzīvās dabas daudzveidība ir ideju avots jaunu tehnisku un estētisku risinājumu radīšanai, arī mākslā daudzi cilvēki iedvesmojas no dabas. Pasaulē ir daudz piemēru par dabas formu pielietojumu arhitektūrā, dizainā, dažādos citos izgudrojumos, jo daba ir kā iedvesmas avots, lai radītu interesantus objektus un izgudrojumus, bet mums tikai jāprot tos saskatīt. Bieži vien šie dabas objekti ir veidoti kā mākslas darbi vai mākslas objekti.

Daba ir viss, kas radies dabiski, bez cilvēka palīdzības. Daba ir visa materiālā un nemateriālā pasaule.

Dabu iedala: dzīvajā (visi dzīvie organismi – šūnas, dzīvnieku, augu, sēņu valsts) un nedzīvajā (matērija, enerģija, nedzīvās lietas). Mākslā nedzīvo dabu un tās attēlojumu sauc par **klusu dabu**.

Klusajā dabā parasti atveido **dzīvās dabas objektus** – ziedus, augļus, dārzeņus, zivis u. c. vai **nedzīvās dabas objektus** – dažādus sadzīves priekšmetus, sakrokotus audumus (drapērijas), augļus, ziedus, traukus u. tml.

Dzīvajai dabai piemīt dzīvības pazīmes – tā elpo, barojas, uzņem barību jeb ēd, aug, kustas, sajūt, izvada nevajadzīgās vielas un vairojas. Tie ir augi, cilvēki, baktērijas, dzīvnieki, putni, ziedi, koki, sēnes – dzīvnieku un augu kopums.

Nedzīviem dabas objektiem nav dzīvības pazīmes – tie neelpo, nebarojas, neuzņem barību, nejūt, neaug, nevairojas utt. Nedzīvie dabas objekti ir smiltis, gaiss, ūdens, jūra, Saule, kalni, vējš, lietus, mākoņi un daudz kas cits. Tā ir apkārtējā vide bez dzīvniekiem un augiem.

Tematā apgūstamo jēdzienu skaidrojumi

Dizains – priekšmeta mākslinieciska projektēšana vai izveide; dizainera radītais konkrēta izstrādājuma ārējais veidols, arī mākslinieciskie risinājumi tā izveidē.

Funkcija – uzdevums, nozīme vai izpilde, darbība.

Kontūra – aprīse; līnija, kas attēlo formu; kāda priekšmeta apveids.

Objekts – priekšmets, parādība, lieta, būtne, jēdziens; fiziska vienība, kas ir taustāma ar maņām; materiālā pasaule.

Mākslas objekts – mākslas priekšmets.

Dzīvā daba – dzīvnieku un augu kopums.

Nedzīvā daba – apkārtējā vide bez dzīvniekiem un augiem.

Dabas materiāli – dabas viela, priekšmets, parādība dabā u. tml., kas noder izmantošanai noteiktā nolūkā.

Klusā daba – mākslas veids, kurā attēlo nedzīvo dabu.

Citu jēdzienu skaidrojums šajā tematā (ar sinonīmiem, skaidrojumi no tezaurs.lv, vārdnīca.lv, letonika.lv)

Loģika – saprātīgums, pareizība, (iekšēja) likumība, jēga.

Funkcionāls (funkcionalitāte) – izmantošanas iespējas; tāds, kas atbilst savam uzdevumam.

Eksperiments (eksperimentēt) – process, kura rezultātā tiek veikts atklājums vai arī tiek pārbaudīts kāds zināms fakts.

Kombinēt – veidot noteiktā veselumā (no atsevišķām sastāvdaļām), noteiktā kārtībā, secībā, saistīt, apvienot, veidot kombināciju; saistīt, apvienot, noteiktā kārtībā, secībā; no atsevišķām sastāvdaļām izveidot veselumu.

Forma (dabas, ķermeņa, mākslas formas) – apveids (piemēram, cilvēka ķermenim vai ķermeņa daļai); figūra. Uzbūve, iekārtojums, struktūra. Māksliniecisko līdzekļu kopums (mākslas darba satura izteikšanai); mākslas darba žanrs, variants.

Līnija – garums; kontūra, ārējā forma; šaura svītra (zīmēta, krāsota, griezta u. tml.).

Faktūra – mākslas darba virsmas materiāli sajūtamo īpašību kopums, kas rada māksliniecisku izteiksmīgumu. Apdares īpatnību kopums (materiāla, priekšmeta virsmai).

Laukums – virsmas norobežota daļa un konkrēts lielums.

Iedvesma (iedvesmoties, rast iedvesmu, iedvesmot sevi) – rast sevī vēlmi kaut ko darīt; spēcīga vēlēšanās strādāt, darboties, darba prieks un enerģija.

Atklājums – atziņa, kas iegūta, vai fakts, kas konstatēts pētījumu, meklējumu rezultātā; pēkšņi uzzināts, konstatēts, pārsteidzošs fakts.

Izgudrojums (izgudrot) – jauns, praktisks uzlabojums; izdomājums; jauns kādas problēmas tehniskais risinājums, kas būtiski atšķiras no esošajiem risinājumiem un kam ir pozitīvs efekts. Radošas darbības rezultātā izveidot (kaut ko jaunu, nebijušu, ar praktisku vai zinātnisku nozīmi). Domāšanas rezultātā radīt (jaunu ideju, domu u. tml.); izdomāt.

Pieredze (jauna pieredze) – praktiskajā darbībā iegūtais zināšanu, prasmju, iemaņu kopums. Tas, kas ir bijis, noticis; tas, kas ir pārdzīvots, izjūsts. Pārdzīvojums, izjūtas, notikums, praktiskajā darbībā iegūtas zināšanas, prasmes un iemaņas.

Priekšstats – kāda priekšmeta vai parādības vispārināts atspoguļojums, uzskatāms tēls, kas iepriekš uztverts un kas apziņā veidojas, saglabājas un aktualizējas bez pašu priekšmetu vai parādību tiešas iedarbības uz sajūtu orgāniem. Priekšmeta vai parādības tēls, kas rodas, pašam priekšmetam vai parādībai neiedarbojoties uz maņu orgāniem. Jutekliski uzskatāms, vispārināts (īstenības) atspoguļojums apziņā. Redzes, dzirdes priekšstati. Izpratne, jēga par kaut ko.

Pasaule – matērijas eksistences formu kopums; arī Visums, Zeme, cilvēce, kosmos. Zemeslode, galvenokārt tās virsa – ar visu, kas uz tās atrodas. Visu matērijas formu kopums; Visums, universs. Pasaules telpa, izplatījums.

Radošums (radošā darbība) – spēja uz jaunradi, radoša aktivitāte, ideju bagātība.

Identitāte – piederība kādai sociālajai grupai.

Pauzē (paust) – runāt, stāstīt; darīt zināmu (ideju, pārdzīvojumu u. tml.) mākslas darbā, tā sastāvdaļās.

Pēta (pētīt) – vācot faktus, ziņas, novērojot, eksperimentējot u. tml., gūt vispusīgu, parasti jaunu informāciju par kaut ko vai uzzināt kaut ko, piemēram zinātnē. Konstatējot faktus, novērojot u. tml., gūt informāciju par kaut ko, uzzināt kaut ko. Vēriģi uztvert kādu objektu, parasti skatoties, lai kaut ko noskaidrotu.

Uzskats (pasaules uzskats) – noteikta pārliecība; pamatnostādne, kas nosaka cilvēka, cilvēku grupas darbību, rīcību, nostāju pret kaut ko; galvenais atzinums, galvenā ideja, pamattēze kādā uzskatu sistēmā, teorijā u. tml. Cilvēka (pasaules) viedoklis par kaut ko; priekšstatu, uzskatu kopums par pasauli un tās likumbām; uzskatu sistēma, kuros cilvēks izsaka savu attieksmi pret dabas un sabiedriskās dzīves parādībām. Materiālistiskais, ideālistiskais pasaules uzskats.

Atšķirīgs (atšķirīgs viedoklis) – tāds, kas ar vienu vai vairākām īpašībām, pazīmēm nav līdzīgs citiem. Īpatnais, savdabīgs, tikai vienam raksturīgs.

Izvērtē (izvērtēt) – novērtēt kādu kopumu, parasti pa tā sastāvdaļām, detaļām.

Ideja – doma, iecere, plāns, nodoms.

Mērķis – tas, ko vēlas, cenšas īstenot, sasniegt; arī nolūks. Vieta, objekts, kas jāsasniedz, piemēram, ejot, braucot. Distances galapunkts (piemēram sporta sacensībās finišs).

Process – darbības kārtība; secīga stāvokļu maiņa kaut kā attīstības gaitā; ciešā sakarībā esošu attīstības stadiju nepārtraukta kustība. Secīgu darbību kopums noteikta rezultāta sasniegšanai.

Atbildīgs (atbildība) – attieksme, kurai raksturīgas rūpes un pienākuma apziņa.

Uztvere – psihisks izziņas process, kura rezultātā cilvēkam veidojas priekšstats par kādu savās sajūtās uztvertu parādību. Uztvere nodrošina īstenības priekšmetu un parādību atveidojumu apziņā, to pazīmju kopumā, arī šī atveidojuma izpratnē.

Vērojums (vērot) – paveikta darbība, rezultāts; informācija, kas iegūta vērojot. Ilgāku laiku skatīties uz kādu, uz kaut ko, lai kaut ko noskaidrotu, uzzinātu u. tml. Būt ilgāku laiku vērstam uz kaut ko – par acīm, skatienu. Pievērst uzmanību kaut kam, izrādīt interesi par kaut ko; gūt priekšstatu par kaut ko pēc ārējām pazīmēm. Konstatēt, gūt pārliecību.

Tēls – ar redzi uztverams, specifisks, vispārināts kādas parādības vai objekta atspoguļojums.

Ieradums – tas, kas ir ierasts kādam cilvēkam (ieraša); paradums, tradīcija. Tas, kas ir ierasts (tautai, sabiedrībai).

Interese (interesēt) – būt klāt, piedalīties; aktīva attieksme pret īstenības objektu, vērstot uzmanību pret to, vēloties uzzināt par to.

Interesants (interesantas lietas) – tāds, kas izraisa vai var izraisīt interesi, piesaista vai var piesaistīt uzmanību.

Vēriģums (vēriģis) – tāds, kas ātri ievēro, pamana, saklausa kaut ko; uzmanīgs; ātri uztver, izprot, iegaumē.

Krāsa (krāsu salikumi) – ar redzi uztverama virsmas īpašība, ko rada atstarota gaisma. Redzamās gaismas noteikta garuma viļņu izraisīta redzes sajūta, uztvere. Tēlotājas mākslas (parasti glezniecības) izteiksmes līdzeklis, kas saistīts ar šādu redzes sajūtu, uztveres izraisīšanu. Īstenības mākslinieciskā atveidojuma īpatnības, nianse, arī izteiksmes līdzekļi (mākslas darbā).

Gudrība (gudrs) – saprašana, skaidrība; atziņa, zināšanas, arī to kopums. Tāds cilvēks, kam raksturīgas plašas zināšanas, labi attīstīta domāšana, bagātīga pieredze. Tāds (cilvēks), kas labi uztver, saprot, iegaumē, vēriģis, apdāvināts. Tāds, kas liecina par attīstītu prātu, plašām zināšanām, bagātīgu pieredzi; saprātīgs.

Centība (centīgs) – tāds, kas neatlaidīgi cenšas (kaut ko paveikt, sasniegt); uzcītīgs.

Vērtība (dabas vērtība) – apkārtnes īpašību kopums, noderīgums, ietekmīgums; pozitīvo īpašību kopums (piemēram, cilvēkam, parādībai, procesam, priekšmetam), kas tiek uzskatīts par ļoti svarīgu un noderīgu, arī ietekmīgu.

Iecietība (ieciētīgs) – tāds, kas izturas ar saudzību, bez īgnuma, bez protesta pret kaut ko.

Laipnība (laipns) – laipna runa, izturēšanās, rīcība. Tāds, kas izturas pieklājīgi, arī labvēlīgi.

Tolerance (tolerants) – iecietība (parasti pasaules uzskata, reliģijas jautājumos).

Savaldība (savaldīgs) – tāds, kam ir raksturīga spēja atbilstoši situācijai mazināt savu psihisko stāvokļu izpausmes vai neizpaust tos.

Līdzcietība (līdzcietīgs) – psihisks (emocionāls) stāvoklis, ko izraisa citu bēdas, nelaime un kam raksturīgas skumjas, nožēla, arī vēlēšanās palīdzēt; līdzjūtība. Tāds, kam citu bēdas, nelaime izraisa līdzcietību; līdzjūtīgs.

Cilvēka cieņa (cieņpilni) – gods, morāla vērtība; attieksme, kurai ir raksturīga (kāda cilvēka) spēju, zināšanu, nopelnu, vērtības u. tml. atzīšana; šādas attieksmes izpausme.

Patstāvība (patstāvīgs) – neatkarīgs; tāds, kam ir raksturīga sava nostāja, lēmums, rīcība u. tml.; var funkcionēt atsevišķi, atdalīti no kā cita. Tāds, kas tiek veikts ar saviem spēkiem vai pēc paša iniciatīvas, bez kāda palīdzības, vadības. Tāds, kas ir brīvs no kāda ietekmes, parasti par domu, ideju u. tml.

Plānot – veidot (kāda objekta, piemēram, celtnes) plānu, projektu. Gatavoties kaut ko darīt, veikt, domās apsverot tā norisi; domās apsvērt kaut ko, lai to īstenotu.

Laiks – laika skaitīšanas sistēma; nepārtraukta eksistences un notikumu gaita likumsakarīgā secībā, ko raksturo pagātne, tagadne un nākotne kā veselums. Šāds parasti neilgs posms, kam raksturīga kādas parādības, norises, apstākļu u. tml. pastāvēšana; raksturīga kādas parādības, apstākļu pastāvēšana, parasti sabiedrības dzīvē; arī laikmets. Dzīves periods, laikmeta daļa; var būt attiecināts uz kādas darbības, norises u. tml. sākumu vai beigām.

Izvēlēties – atrast noteiktam nolūkam, uzdevumam (kaut ko piemērotu, atbilstošu).

Lēmums (pieņemt lēmumus, lemt) – vispusīgi apsverot, pārdomājot, apspriest vairākas iespējas; pieņemt, izvēlēties kādu no tām. Mērķtiecīgi rīkojoties, panākt, ka (kaut kas) notiek vēlamajā, vajadzīgajā veidā.

Pamatot – minēt faktus, cēloņus, loģiskus slēdzienus u. tml., kas pierāda (kaut kā) patiesumu, nepieciešamību.

Tikums (darba tikums) – paradums, tradīcija; morāles princips, norma, to kopums; atbilst kādiem noteiktiem morāles principiem un normām.

Uzklausīt – uztvert, izprast; klausīties un pabeigt klausīties (runātāju), parasti uzmanīgi, cenšoties saprast.

Māksla – radoša tēlaina īstenības atspoguļošana; darbu kopums, kuri ir radīti, tēlaini atspoguļojot īstenību. Tāds, kurā rodas, ir attēloti estētiski elementi, estētiskas vērtības (par darbību, procesu, darbības nozari, priekšmetiem).

Mākslas darbs – mākslinieka daiļrades rezultāts. Meistarīgs, rūpīgs, nevainojams, veikums, darinājums, veidojums.

Spēja (spēt) – psihiska vai fiziska īpašība, šādu īpašību kopums cilvēkam, kas tam rada iespēju kaut ko sekmīgi darīt, varēt, veikt, arī uztvert kaut ko, reaģēt uz kaut ko.

Diskusija (diskutēt) – apspriest strīdīgu, neskaidru jautājumu; piedalīties diskusijā.

Piekāpties – atsakoties (pilnīgi vai daļēji) no saviem uzskatiem, nodomiem, gribas, pakļauties (pilnīgi vai daļēji) citu uzskatiem, nodomiem, gribai. Meklēt piedošanu, izlīgumu; izrādīt godbijību.

Viedoklis – uzskats, izpratne par kaut ko, arī attieksme pret kaut ko.

Kompromiss – vienošanās, izlīgums (starp cilvēkiem ar pretējiem, atšķirīgiem uzskatiem, starp atšķirīgiem virzieniem u. tml.), kas panākts, savstarpēji piekāpjoties.

Sīkas detaļas – daļa no veselā, sīkums; atsevišķa sastāvdaļa (piemēram, kādā ierīcē, priekšmetā).

Skatpunkts (skata punkts) – vieta, kur atrodas skatītājs; vieta, no kuras skatītājs redz apkārtni.

Variants (vairāki varianti, gala variants) – izvēles iespēja, piedāvātais situācijas risinājums.

Vākt (informāciju, attēlus) – iegūt, novietot vienkopus kopā.

Arhitektūra – telpas, ēkas, celtnes, komplekss, telpiskās vides māksla un māksla projektēt.

Mūsdienas – pašreizējais laikposms, pašreizējais laikmets; saistīts ar šādu laikposmu, tam raksturīgs; tāds, kas pastāv šajā laikposmā. Saistīts ar mūsdienām, tām raksturīgs; tāds, kas atbilst mūsdienu prasībām, normām.

Informācija – ziņojums, dati u. tml., ko cilvēki vāc, apstrādā, glabā, tiražē un nodod cits citam; ziņas (presē, radio, televīzijā); liels publicistisks raksts ar aktuālām ziņām.

Pārrunāt – sarunājoties savstarpēji apmainīties domām; organizētā savstarpējā domu apmaiņā iztīrīt (noteiktu jautājumu kolektīvā, sanāsmē).

Spontāni – tāds, ko pēkšņi izraisa kādi iekšēji cēloņi, iekšējas likumsakarības, iekšēja nepieciešamība bez tiešas ārējas iedarbības; arī tāds, kas tieši neizriet no cilvēka gribas vai darbības; arī patvaļīgs.

Skicēt – veidot fiksētu vispārinātu, vienkāršotu idejas vai iespaida attēlu, nedetalizētu zīmējumu ar galvenajām iezīmēm, idejas uzmetumu.

Grupa – vairāki, piemēram, cilvēki, dzīvnieki, priekšmeti, kas atrodas tuvu cits pie cita. Vairāki cilvēki, kurus apvieno kaut kas kopīgs (piemēram, darbs, intereses, mērķi); kāda cilvēku kopuma, organizācijas u. tml. mazāka nodaļa. Cilvēki, kurus vieno noteiktas pazīmes, kritēriji.

Prezentē (prezentēt) – uzrādīt, iesniegt, pasniegt, veltīt.

Pieraksta (pierakstīt) – rakstot fiksēt kaut ko; grafiski, ar pieņemtām zīmēm, arī ar fizikāliem paņēmieniem fiksēt kaut ko.

Izstrādāts (izstrādāt) – izgatavot, ar mērķtiecīgu darbību panākt, ka, piemēram, priekšmets iegūst vēlamo veidu, formu, atbilst noteiktām prasībām; ka rodas, piemēram, kāds teksts, projekts, metode.

Pārveido (pārveidot) – izveidot citādu, atbilstošu citām prasībām (piemēram, priekšmetu, telpu); kļūst citāds.

Piemēro (piemērot) – izvēlēties atbilstoši kaut kam, arī padarīt atbilstošu kaut kam, piemēram, apstākļiem, iespējām, pēc krāsas, arī formas; pielāgot.

Vēstījums – paziņojums, ziņojums; darīt kaut ko zināmu mutvārdiem; ziņot, stāstīt, paust rakstveidā.

Projekts – iepriekšējs, aptuvenš teksts, piemēram, dokumentam, rezolūcijai. Plāns, iecere; izstrādāts plāns, tehnoloģiskā shēma, piemēram, būves, rūpnīcas, mašīnas realizēšanai, rekonstruēšanai.

Plāns (uzrakstīt plānu) – nodoms, iecere; iepriekš izstrādāta kādas norises, pasākuma nākamā gaita, secība; attiecīgais teksts, dokuments.

Modelis (izveidot modeli) – paraugs, etalons, arī tips, marka izstrādājumam, konstrukcijai u. tml. Samazināts, precīzs, vienkāršots, shematizēts kāda priekšmeta vai lietas atveidojums.

Kritēriji – īpaša punktu skaitīšanas sistēma; noteicošā būtiskā pazīme, kas atšķir, norobežo priekšmetus, parādības.

Vērtēšana (vērtēt) – konstatēt; veidot noteiktu spriedumu, atziņu, secinājumu par (kā?) piem., par cilvēka, tā spēju, priekšmeta, vietas, telpas, norises atbilstību vai neatbilstību noteiktām prasībām, to līmenim.

Tabula – pēc noteikta principa kārtotu faktu, datu fiksējums, parasti ailēs, vertikālā vai horizontālā secībā; ailēs sadalīta lapa, plāksne u. tml. šādi fakti, datu fiksēšanai. Salikums, kas sastāv no vairākām (ar horizontālām un vertikālām līnijām atdalītām) ailēm, kurām ir katrai savs nosaukums.

Daudzveidīgs (daudzveidība) – dažāds, atšķirīgs; tāds, kas pastāv un izpaužas daudzos dažādos veidos.

Stilizācija (stilizēt) – darbība, process; atdarināt mākslas darbā noteikta stila īpatnības, savdabību. Tēlot kaut ko mākslas darbā, vispārinot to, piemēram, dekoratīvās, ornamentālās formās.

Prasmes (prast) – spēju un īpašību kopums kādas darbības, uzdevumu veikšanai, mācēšana. Būt ar tādām zināšanām, iemaņām, prasmi, ka spēj veikt kādu darbību, uzdevumu u. tml. Būt ar tādām zināšanām, iemaņām, ka spēj runāt, lasīt kādā valodā, saprast tekstus tajā.

Tehniskais izpildījums – rīkoties, darboties, paveikt, veikt, atveidot; īstenot (ieplānoto, iecerēto, uzdoto, apsolīto). Saisīt ar tehniku, tai raksturīgs.

Originalitāte (idejas originalitāte, oriģināls) – pirmveidojums, pirmtēls, savdabīgs, atšķirīgs no citiem; kaut kas jauns, vēl nebijis un atšķirīgs no ierastā, arī īpašība kā konkrēta izpausme.

Materiāli skolēnam

8.2. Mākslas objekts un daba. Kā dabas formas iedvesmo izgudrojumiem mākslā?

Temata, jēdzienu skaidrojuma vizualizēts uzskates materiāls

Atbalsts uzdevumu izpratnei

Atgādne

Dabas formu izpēte

Atgādne izmantojama 1. un 2. uzdevumam:

<https://mape.gov.lv/catalog/materials/641F1336-CE73-41AC-B790-9371F67149C1/view?preview=305D6013-B743-4405-86DA-9C0B1F53655F>

Daba ir viens no bagātīgākajiem un daudzveidīgākajiem iedvesmas avotiem mākslā, dizainā un arhitektūrā. Tā piedāvā krāsu, formas, faktūru izvēli, kustību un mijiedarbību kombinācijas, kas dara to par neizsmeļamu resursu radošajās nozarēs.

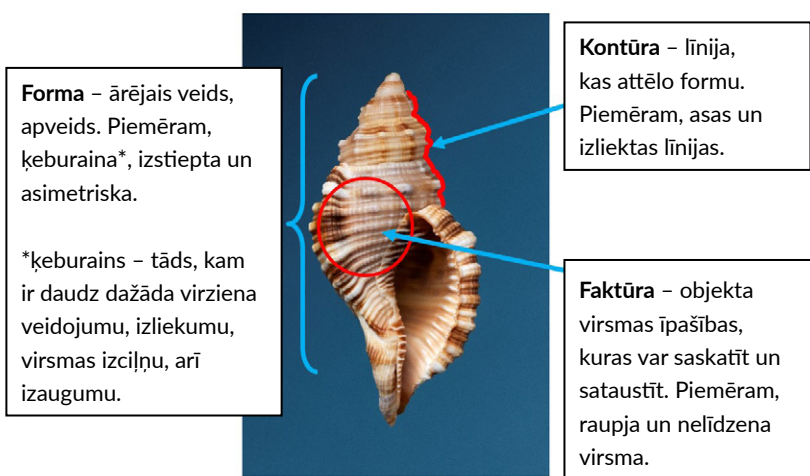
Dabas iedalījums



1. attēls. Dzīvā daba. Piemēram, zirgi, augi, kukaiņi u. c.



2. attēls. Nedzīvā daba. Piemēram, zibens, akmens, smiltis u. c.



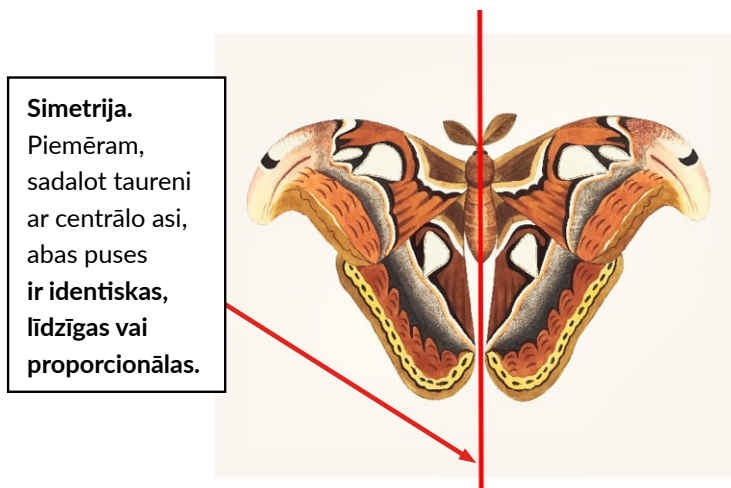
3. attēls. Dabas forma – gliemežvāks

Atgāadne

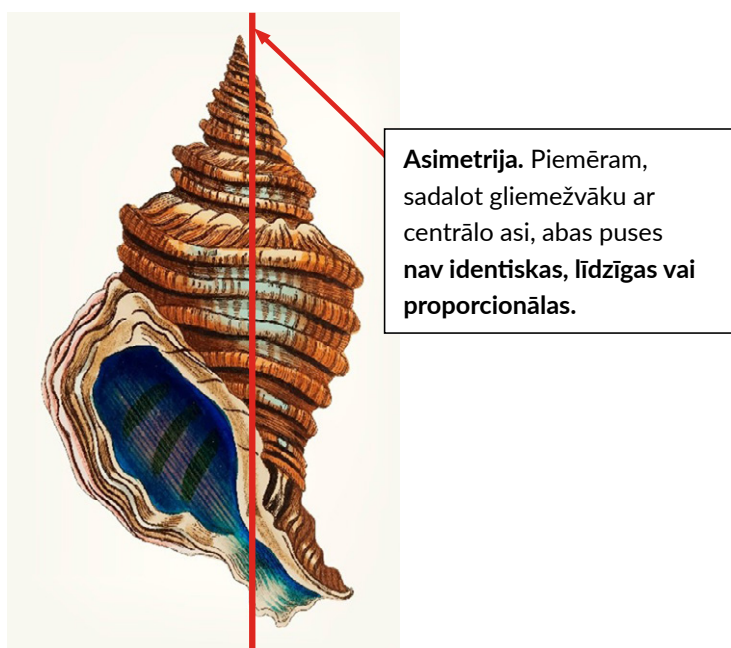
Simetrija un asimetrija

Atgāadne izmantojama 1., 2. un 4. uzdevumam:

<https://mape.gov.lv/catalog/materials/641F1336-CE73-41AC-B790-9371F67149C1/view?preview=305D6013-B743-4405-86DA-9C0B1F53655F>



1. attēls. Simetrija



2. attēls. Asimetrija

Atgādne

Dabas formas arhitektūrā, dizainā, mākslā

Atgādne izmantojama 2. un 3. uzdevumam:

<https://mape.gov.lv/catalog/materials/641F1336-CE73-41AC-B790-9371F67149C1/view?preview=305D6013-B743-4405-86DA-9C0B1F53655F>

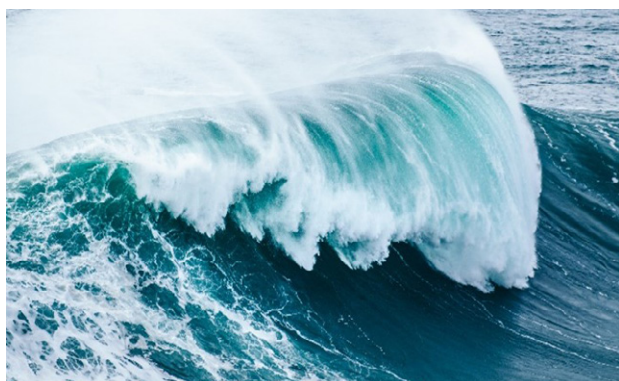
Dabas formu stilizācija – mākslas un dizaina tehnika, kurā izmanto dabas formas, bet tās tiek pārveidotas abstraktā veidā. Stilizēts attēlojums nav pilnībā reāls, bet ir dabas iedvesmots.



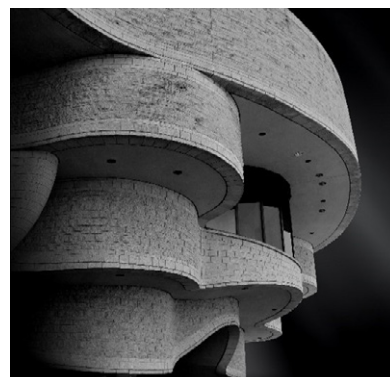
1. attēls. Dabas forma.
Piemēram, auga lapa



2. attēls. Dabas formu stilizācija.
Piemēram, auga lapas formas stilizācija



3. attēls. Nedzīvā dabas forma. Piemēram, jūras viļņi un vējš



4. attēls. Arhitektūras forma.
Piemēram, jūras viļņu un vēja izliektās formas izmantotas ēkas arhitektūrā

Dekoratīvi lietišķā māksla – mākslas veids, kura ietvaros tiek izgatavoti dekoratīvi sadzīvē pielietojami izstrādājumi (piemēram, apģērbs, dekoratīvs audums, trauki, rotas u. c.).



5. attēls. Iedvesmas avots. Piemēram, lietus lāse



6. attēls. Dekoratīvi lietišķā māksla.
Piemēram, lietus lāses forma izmantota rotaslietās

Atgāzne

Dizaina projekts, iepazīstoties no dabas formas

Atgāzne izmantojama 4. uzdevumam:

<https://mape.gov.lv/catalog/materials/641F1336-CE73-41AC-B790-9371F67149C1/view?preview=305D6013-B743-4405-86DA-9C0B1F53655F>

Dizains – iecerētā priekšmeta projektēšana vai izveide. Tas ietver gan radošu noformējumu, praktisku risinājumu, estētisku pievilcību un funkcionalitāti.



Radošs noformējums. Piemēram, krēsls veidots olas formā.

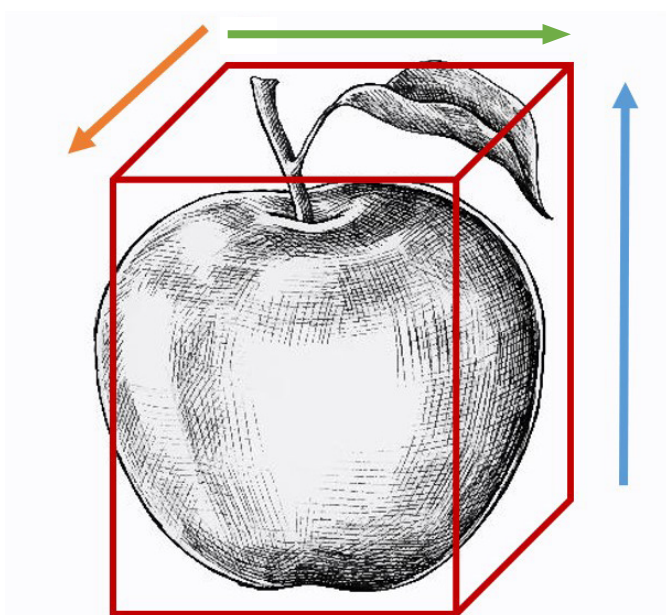
Praktisks risinājums. Piemēram, krēslu var piekārt pie griestiem.

Estētiska pievilcība. Piemēram, krēsls harmoniski iederas kopējā interjerā.

Funkcionalitāte. Piemēram, krēslā ir ērti sēdēt, to var izmantot kā šūpuli.

1. attēls. Dizaina objekts – olas formas krēsls

Trīsdimensiju zīmējums (3D zīmējums) – zīmējums, kurā var redzēt objekta trīs dimensijas – platumu, augstumu un garumu.



2. attēls. Ābola trīsdimensiju zīmējums (3D)

Atgārne

Medijpratības aspekti dizainā

Medijpratība dizainā ir svarīga prasme, kas palīdz cilvēkiem saprast un novērtēt, kā dizains ietekmē viņu uztveri, lēmumu pieņemšanu un mijiedarbību ar dažādiem produktiem. Dizains aptver gan vizuālo estētiku, gan funkcionalitāti, un medijpratība šajā kontekstā ietver spēju kritiski analizēt un izvērtēt dažādus dizaina elementus un to ietekmi (skat. 1. attēls. Dizaina objekts – olas formas krēsls).

Atgārne izmantojama 1., 2., 3. un 4. uzdevumam:

<https://mape.gov.lv/catalog/materials/641F1336-CE73-41AC-B790-9371F67149C1/view?preview=305D6013-B743-4405-86DA-9C0B1F53655F>

Vizuālo elementu izpratne: dizains sastāv no dažādiem vizuāliem elementiem, piemēram, krāsām, formām, līnijām, tekstūrām un kompozīcijas.

Funkcionalitātes un estētikas līdzsvars: dizains nav tikai vizuāls – tam jābūt arī funkcionālam.

Dizaina ietekme uz uzvedību: dizains var spēcīgi ietekmēt cilvēku uzvedību. Piemēram, labi izveidots dizaina objekts var veicināt lielāku pieprasījumu, bet slikti pārdomāts objekta dizains var radīt vilšanos un samazināt pieprasījumu.

Manipulācijas un ētikas jautājumi: tāpat kā reklāmās, arī dizainā var tikt izmantoti manipulatīvi elementi, lai ietekmētu cilvēku izvēles vai viedokļus. Piemēram, pārāk intensīvas krāsas, kas rada steidzamības sajūtu, var būt manipulatīvas.



Radot pašiem savus dizaina darbus, cilvēki var labāk saprast, kā dažādi elementi darbojas kopā. Tas arī palīdz attīstīt kritisko domāšanu par to, kā viņu dizaina izvēles var ietekmēt citus.



1. attēls. Vizuāli pievilcīgs un funkcionāls šūpulkrēsls veicina lielāku pieprasījumu.

8.3. Humors plakātā. Kā izmantot humoru plakātā, lai pievērstu sabiedrības uzmanību aktuālām problēmām?

Metodiskie ieteikumi skolotājam

Temata apguves laiks: 7 mācību stundas.

Anotācija

Skolēni pēta dažādu laikmetu mākslas darbus, analizē un diskutē par mākslas darbos ietvertām individuālām un sabiedrībai kopumā svarīgām vērtībām. Pēc tam skolēni veido plakātu, kurā ar ironijas, humora, metaforas vai hiperbolizācijas palīdzību popularizē kādu sabiedrībā aktuālu problēmu. **Mērķis:** izveidot plakātu, izmantojot neparastas vizuālas kombinācijas un humoru, lai pievērstu sabiedrības uzmanību aktuālām problēmām un paustu savu viedokli.

Pedagogam būtu nepieciešams dot skolēniem vizuālu un teorētisku skaidrojumu, kā var izmantot humoru plakātā, kā kopumā to var iedalīt un kādi ir to veidi. Pedagogs rada vispārēju un kopēju izpratni par plakātiem un to veidiem, kā arī par humoru plakātā. Pirms temata uzsākšanas skolēniem un pedagogam ir ieteicams iepazīties, apskatīt un izpētīt mākslas objektu un dabas tēmu citos mācību priekšmetos, lai veidotu dziļāku izpratni un starppriekšmetu saikni, kā arī lai iepazītos ar attiecīgās temata atbalsta materiāliem citās vietnēs, piemēram, Uzdevumi.lv (Skatīt zemāk.)

Starppriekšmetu saikne

Datorika

Izmanto programmas *Microsoft Publisher* un *Adobe Photoshop* mācību uzdevumu veikšanai.

Sociālās zinības

Diskutē par kādu noteiktu sabiedrībai nozīmīgu tematu. Veido plakātu vai afišu atbilstoši kādam tematam.

Atbalsta materiāli pedagogiem

Vizuālā māksla

8. klase – temats “Humors plakātā”

<https://www.uzdevumi.lv/p/vizuala-maksla-skola2030/8-klase/humors-plakata-88070/re-0631aef6-a2f8-46f2-a80b-e75a2355641b>

<https://www.uzdevumi.lv/p/vizuala-maksla-skola2030/8-klase/humors-plakata-88070>

5. klase – temats “Informatīvais dizains. Plakāts”

<https://www.uzdevumi.lv/p/vizuala-maksla/5-klase/cilveka-figura-13341/informativais-dizains-plakats-16443/re-df09b226-e19e-4397-a681-0bb158f4b19b>

Latviešu valoda

2. klase – temats “Afiša. Uzruna”

<https://www.uzdevumi.lv/p/latviesu-valoda-pec-skola2030-paraugprogrammas/2-klase/kas-ir-latviesu-valoda-citu-valodu-vidu-51395/afisa-uzruna-teksta-saturs-valodas-lidzekli-izkartojums-79206/re-80c35f4d-a166-4124-b8b4-74199e5edf4b>

Sociālās zinības

5. klase – temats “Kas ir vēstures avoti? Kā tos grupēt?”

<https://www.uzdevumi.lv/p/socialas-zinibas-un-vesture-skola2030/5-klase/ka-petit-un-saglabat-vestures-liecibas-76242/kas-ir-vestures-avoti-ka-tos-grupet-68199/re-b215f6b2-faf6-4b8e-92b6-8232ca0f80b0>

Temata vispārīgs skaidrojums

Humors un plakāts

Plakāta māksla – paziņojums vai reklāma, kas izvietota publiskā telpā; sabiedriskas tēmas/preces vizuāls attēlojums spilgtā, lakoniskā tēlā, kas uzrunā plašu auditoriju.

Plakāts ir viens no reklāmas vai informācijas izplatīšanas veidiem, ko veido papīra, kartona vai kāda cita materiāla loksne, uz kuras uzdrukāts vai uzrakstīts kāds vēstījums. Tā galvenais mērķis ir plašākā publiskajā telpā izplatīt informāciju vai reklamēt kādu produktu vai pasākumu. Plakāta noformējums tiek veidots ar dažādu elementu palīdzību, no kuriem paši svarīgākie ir teksts, attēls un dažādu veidu grafiskās variācijas. Ir nepieciešams izcelt to, ka pastāv atšķirība starp plakātiem un afišām. Termins “plakāts” apzīmē “kompozīciju, kurā sabiedriska tēma atainota ar spilgtu, lakonisku vizuālu attēlu (“bildi”), kas apvienots ar īsu tekstu”, savukārt afiša ir “izvērstā verbāls (teksta) ziņojums par kādu pasākumu vai notikumu”. https://academia.lndb.lv/ftp/207/dranka_modris_20111407.pdf

Laika gaitā būtiski mainījušās plakātu drukas tehnoloģijas, izteiksmes stils, izmēri un komunikācijas veidi. Līdz brīdim, kad plaši pieejamas kļuva digitālās tehnoloģijas, plakāti masveidā tika drukāti atbilstoši papīra standarta loksņiem (20. gs. starptautiski izplatītākais izmērs: 60 x 90 cm, taču 19. gs. nogalē plakātlapu izmēri bija atbilstoši litogrāfijas akmens gabarītiem, kas nereti pārsniedza cilvēka augumu).

Visbiežāk plakāti ir vizuāla tēla/attēla kombinācija ar tekstu, taču nereti satopamas arī “tīra” teksta vai tikai attēla lapas. 19. gs. nogalē, kad Eiropas pilsētu ielās ļoti lielā skaitā tika izlīmētas košas reklāmlapas, Francijā tās sauca par *l'affiche* – afiša, taču pārējā pasaulē ar vārdu “afiša” tiek apzīmēts izvērstā verbāls (teksta) ziņojums par kādu pasākumu vai notikumu bez attēla. Tā ir būtiska atšķirība starp šīm divām vizuālās informācijas formām – plakātu un afišu.

Plakāta uzdevums ir pievilkt skatītāju masu tūlītēju uzmanību, iedarboties gan uz to emocionālo, gan racionālo uztveri. Šajā izjūtu virpulī publika var tikt provocēta vai motivēta; plakāts var skubināt skatītāju smieties, atbalstīt, protestēt, mudināt pārdomām, uzdot jautājumu un citādi iedarboties. Tā ir daļa no procesa, kurā tiek nodots tiešs, spēcīgs vēstījums, un atbilstoši konkrētajiem ārējiem apstākļiem (arī dažādām reālām situācijām – karam, revolūcijai, sociālpolitisko apstākļu straujai maiņai) plakāts var pārtapt dinamiskā spēkā, sekmējot pārmaiņas sabiedrībā.

20. un 21. gs. plakātu forma un izvietojums ir paplašinājušies, un līdz ar to izvēršusies plakātu pieejamība. Jaunāko digitālo tehnoloģiju iespējas, arī t. s. *screen printing*, ļauj plakātam būt unikālam artefaktam, darinātam tikai vienā eksemplārā. Gan poligrāfiski tiražētās, gan digitālo izdruku lapās izteiksme var būt saldi populāra vai mērķēta indivīdam, kurš ir gatavs atšifrēt vēstījuma dziļāko nozīmi. Plakāts maina savas “balss” toni un zīmju alfabētu, lai izteiktu vai atspoguļotu mūsu laikmeta mainīgās kultūrvērtības un sabiedrības izturēšanās kodus. <https://enciklopedija.lv/skirklis/107299>

To iedalījums un veidi

Reaģējot uz konkrētā laika izaicinājumiem – **mākslā** valdoša stila, ekonomiskās attīstības, politiskā režīma, zinātnes un tehnikas jaunatklājumiem, – kādas no nosauktajām tēmām var būtiski dominēt vai arī piekļust. <https://enciklopedija.lv/skirklis/107299>

Plakātu klasifikāciju var veikt pēc vairākiem kritērijiem. Tos var iedalīt pēc izmantotā materiāla, tehnikas, izmēra, mākslas stila, satura un daudziem citiem aspektiem. Visbiežāk plakāti tiek iedalīti tieši pēc satura, jo tas ir pats galvenais kritērijs, kas izvirza plakātam kādu konkrētu mērķi, no kura vēlāk vairāk vai mazāk ir atkarīgi visi pārējie aspekti. Atkarībā no plakātu tematikas (jeb piedāvātā “produkta”), tos dala vairākās lielās grupās.

Vadoties pēc satura, var nosaukt četrus visbiežāk sastopamos plakātu veidus:

a) **politiskais plakāts** – tāds plakāts, kas tiek veidots, lai propagandētu kādu politisko partiju, figūru vai ideoloģiju (idejas propagandējošie, vēlēšanu, vides un sociālās problemātikas) plakāti.

b) **kultūrplakāts jeb afiša** – plakāts, kura galvenais mērķis ir popularizēt kādu kultūras pasākumu, piemēram, koncertu, izrādi, kinofilmu; operas, baleta, cirka vai teātra izrādi, izstādi utt.

c) **reklāmas plakāts** – tāds plakāts, kas visbiežāk tiek veidots komerciāliem nolūkiem, lai reklamētu kādu produktu vai pakalpojumu, piemēram, izglītības iestādi, veselības aprūpes centru, skaistumkopšanas pakalpojumus utt.

d) **sociāli politiskais plakāts** – tiek veidots pēc mākslinieka paša iniciatīvas, lai paustu savu attieksmi par kādu aktuālu tēmu, tādējādi piesaistot sabiedrības uzmanību.

https://academia.lndb.lv/ftp/207/dranka_modris_20111407.pdf

Tematā apgūstamo jēdzienu skaidrojumi

Ironija (ironizēt) – izteiksmes veids, kad zobgalīgi pasaka pretējo domātajam; izsmejoša zobgalība. Stilistisks paņēmieni, kur konteksts piešķir vārdam, izteikumam vai notikumam citu jēgu. Runāt, arī izturēties ar ironiju; būt zobgalīgam, izsmejošam.

Plakāts – lakonisks, uzskatāms, arī vispārināts grafikas darbs, kas parasti ar krāsaina zīmējuma un teksta palīdzību veic masu aģitācijas un reklāmas uzdevumus. Parasti savienojumā “plakāta māksla”: grafikas nozare, kas ietver šādu darbu darināšanu.

Humors – labsirdīgi zobgalīga attieksme (pret kaut ko); spēja saskatīt un atveidot komisko. Komiskais (parasti mākslas darbā); komiska situācija, notikums.

Metafora – nozīmes pārnese, kas izriet no nojēguma par priekšmetu vai parādību līdzību; vārds vai vārdu savienojums, kam ir šāds nozīmes pārnese.

Hiperbolizācija (hiperbolizēt) – process, rezultāts. Formas pārspīlējums, ļoti pārspīlēt kādu tēlu vai domu, lai padarītu to emocionālāku, ietekmīgāku.

Citu jēdzienu skaidrojums šajā tematā (ar sinonīmiem, skaidrojumi no tezaurs.lv, vārdnīca.lv, letonika.lv)

Radošums (radošā darbība) – spēja uz jaunradi, radoša aktivitāte, ideju bagātība.

Radošs (darbs) – tāds, kas ir saistīts ar kaut kā jauna (parasti garīgu vērtību) veidošanas procesu, tam raksturīgs.

Identitāte – piederība kādai sociālajai grupai.

Forma (dabas, ķermeņa, mākslas formas) – apveids (piemēram, cilvēka ķermenim vai ķermeņa daļai); figūra. Uzbūve, iekārtojums, struktūra. Māksliniecisko līdzekļu kopums (mākslas darba satura izteikšanai); mākslas darba žanrs, variants.

Fons – kompozīcijas aizmugurējā daļa; virsmas daļa gleznā vai zīmējumā, uz kuras izceļas zīmējuma vai gleznas galvenie kompozīcijas elementi.

Vienkrāsains – vienā krāsā.

Tēls – ar redzi uztverams, specifisks, vispārināts kādas parādības vai objekta atspoguļojums.

Vizuāls tēls (vizuālie tēli) – tāds, ko veic ar redzes palīdzību; vai tāds, kas ir uztverams ar redzi; tāds, kas saistās ar redzes uztveri, iedarbojas uz to.

Tēls – specifisks, vispārināts (īstenības parādības, objekta u. tml.) atspoguļojums.

Sabiedrība – iedzīvotāju kopums kādā teritorijā ar tam raksturīgo ražošanas veidu, ražošanas attiecībām, institūcijām u. tml. Cilvēku grupa, ko saista izcelsmes, profesijas, interešu u. tml. kopība.

Aktualitātes (aktuāli) – pašreizējā brīdī vai noteiktā laika posmā nozīmīgs, atbilstošs.

Attieksme – izturēšanās veids pret kaut ko, vērtējums, atbilstoša nostāja.

Māksla – radoša, tēlaina īstenības atspoguļošana; darbu kopums, kuri ir radīti, tēlaini atspoguļojot īstenību. Tāds, kurā rodas, ir attēloti estētiski elementi, estētiskas vērtības (par darbību, procesu, darbības nozari, priekšmetiem). Avots: tezaurs.lv/m%C4%81ksla:1

Mākslas darbs – mākslinieka daiļrades rezultāts. Meistarīgs, rūpīgs, nevainojams, veikums, darinājums, veidojums.

Vizuālā māksla (tēlotāja māksla, tēlotājmāksla) – ir mākslas veids, kas īstenību atspoguļo vizuālos tēlos – telpā vai plaknē, arī to, ko novērtē ar redzes palīdzību. Vizuālās mākslas nozarē ietilpst glezniecība, zīmēšana, tēlniecība, grafika, fotogrāfija, fotomāksla, arhitektūra, instalācijas, kino, kaligrāfija, tetovēšana, elektroniskā māksla (video un skaņu māksla, multimedijālie risinājumi), performances un mākslas zinātne.

Aktuāli, aktuāls (aktualizēt) – pašreizējā brīdī vai noteiktā laika posmā nozīmīgs, atbilstošs.

Ietekmēt (ietekmē) – ar savu rīcību, izturēšanos, uzskatiem censties panākt, ka kāds maina rīcību, izturēšanos, uzskatus par cilvēku.

Viedoklis – uzskats, izpratne par kaut ko, arī attieksme pret kaut ko.

Vēstījums – paziņojums, ziņojums; darīt kaut ko zināmu mutvārdiem; ziņot, stāstīt, paust rakstveidā.

Ģenerēt (idejas) – radīt, izraisīt, pārveidot (arī ar kādu ierīci, piemēram, kāda veida enerģiju).

Stratēģija – darbības principu, arī darbību kopums kādā, parasti ļoti nozīmīga, mērķa sasniegšanai.

Iecere – nodoms; domās apsvērtais darba, darbības plāns; nodomātais pasākums.

Radīšana (radīt) – veidot kaut ko iztēlē vai ar savu darbu, darbību veidot (garīgas vai materiālas vērtības). Panākt, ka veidojas kaut kas jauns (parasti derīgs praktiskai lietošanai, izmantošanai).

Analizē (analizēt) – sīki pētīt, raksturot.

Interpretē (interpretēt) – izskaidrot, piemēram, domu, teksta saturu, faktu; atklāt jēgu, piemēram, domai, teksta saturam, faktam; radoši atklāt mākslas darba ideju, saturu.

Mākslinieks – cilvēks, kas darbojas kādā mākslas nozarē, vai tāds, kurš sasniedzis augstu meistarību, pilnību kādā praktiskās darbības nozarē.

Iespēja (iespējas) – izdevība; labvēlīgu apstākļu, nosacījumu kopums (kaut kā īstenošanai, veikšanai).

Risina (risināt) – veicot intelektuālas darbības, censties rast atbildi (mīklai, matemātikas, šaha uzdevumam u. tml.). Kārtot kādu, parasti sarežģītu, jautājumu, veikt kādu, parasti sarežģītu, uzdevumu.

Kombinē (kombinēt) – veidot noteiktā veselumā (no atsevišķām sastāvdaļām), noteiktā kārtībā, secībā, saistīt, apvienot, veidot kombināciju; saistīt, apvienot, noteiktā kārtībā secībā; no atsevišķām sastāvdaļām izveidot veselumu.

Kombinācija (kombinēt) – saistīt, apvienot, noteiktā kārtībā secībā; no atsevišķām sastāvdaļām izveidot veselumu.

Attēls (digitāls attēls) – apkārtnes, priekšmeta, būtnes u. tml. atveids (piemēram, spogulī, optiskā, elektroniskā sistēmā) vai kā zīmējums, glezna, skulptūra, fotouzņēmums. Datu vidē ierakstītu datu (teksta, grafikas) precīza un loģiska kopija, piemēram, izvadot datora atmiņā ierakstītus datus uz displeja ekrāna vai plotera, lietotājs redz šo datu attēlu.

Teksts – mutvārdos izteikts vai ar rakstzīmēm fiksēts vārdu, teikumu, to savienojumu kopums, kam ir kādas funkcijas sazināšanās procesā.

Sintezē (sintezēt) – pētīt, aplūkot, apskatīt (parādību, objektu) tā veselumā, tā atsevišķo elementu, daļu savstarpējā saistībā un sakarībā. Kā arī saistīt (neviendabīgus elementus) noteiktā sistēmā, vienotā veselumā.

Mērķtiecīgs (mērķtiecīgi) – tāds, kas cenšas sasniegt noteiktu darbības mērķi; tāds, kas kaut ko dara, veic saskaņā ar noteiktu darbības mērķi. Tāds, ko veic saskaņā ar noteiktu mērķi; tāds, kas ir saskaņots ar noteiktu mērķi, sekmē tā sasniegšanu.

Izmanto (izmantot) – mērķtiecīgi iesaistīt, piemērot, lietot.

Pārveido (pārveidot) – izveidot citādu, atbilstošu citām prasībām (piemēram, priekšmetu, telpu); panākt, būt par cēloni, ka (kaut kas, piemēram, viela, enerģija, vide) kļūst citāds, iegūst citu veidu, kvalitāti; arī pārvērst.

Problēma (problēmu risināšana) – grūtības, sarežģījumi; sarežģīts teorētisks vai praktisks uzdevums, kas jārisina, jāpēti; pretrunīga situācija kāda procesa vai parādības zinātniskā izpratnē.

Zīme (zīmes) – speciāls grafisks atveidojums ar zināmu, nosacītu nozīmi.

Simbols (simboli) – māksliniecisks tēls, ar kuru izteikta kāda ideja; zīme, arī zīmju kopums (piemēram, attēls, ornamenti, priekšmets, krāsu salikums, mākslas tēls, skaņdarbs), kas nosacīti atspoguļo ideju, parādību sabiedrībā vai dabā u. tml.

Apstrāde (apstrādāt) – darbība, process; apstrādāšana.

Grafika – informācijas attēlošana grafiskā veidā; tēlotājas mākslas veids, kurš ietver zīmējumu, estampu fotomehānisko izpildījumu (parasti uz papīra) un kura galvenie izteiksmes līdzekļi ir līnija, gaismēna un melnbalto laukumu attiecības.

Lietotne – lietojumprogramma.

Raksturlielums – raksturīgs kaut kā, parasti fizikālais, lielums.

Pieredze (jauna pieredze) – praktiskajā darbībā iegūtais zināšanu, prasmju, iemaņu kopums. Tas, kas ir bijis, noticis; tas, kas ir pārdzīvots, izjūsts. Pārdzīvojums, izjūtas, notikums, praktiskajā darbībā iegūtas zināšanas, prasmes un iemaņas.

Fantāzija (fantazēt) – iztēle, izdomājums, iedomā. Avots: <https://tezaurs.lv/fant%C4%81zija>

Uzbūve – noteikts kaut kādu sastāvdaļu, elementu savstarpējs izvietojums, sakarība; arī struktūra; veidojums, konstrukcija u. tml., kas ir izveidota uz kādas pamatnes, virsmas. Darbība, process, arī rezultāts, uzbūvēt.

Žanrs – mākslas darba veids, paveids, nozarojums. Vizuālajā mākslā, piemēram, ainava, klusā daba u. c.

Adresāts – ieraksts, datne, dokuments vai disks, uz kuru informāciju pārsūta vai kurā to pārkopē; saņēmējs.

Mākslas valodas līdzekļi – mākslinieciskās jeb tēlainās izteiksmes līdzekļi, arī stilistiskais paņēmieni, kas rada mākslas darba izteiksmīgumu un tēlainību.

Vizuālās izteiksmes līdzekļi mākslā – līnija, to veidi un biežums (taisna, liekta, lauza, spirāle, viļņota, aplis), ritms, punkts, laukums, krāsa, siluets, apjoms.

Kopsakarības – raksturīga savstarpēja sakarība, raksturīgas attiecības starp kaut ko; kopsakars.

Kopiena – cilvēku grupa, kas dzīvo kādā vietā un kurus vieno kopīga valoda, izcelsme, reliģija u. tml.

Statistika – praktiskās vai teorētiskās darbības nozare, kuras mērķis ir vākt, apkopot, analizēt datus par masveida parādībām (parasti sabiedrībā); šādu, parasti apkopotu, analizētu, datu kopums.

Indivīds – atsevišķs cilvēks, persona; arī personība. Avots: <https://tezaurs.lv/indiv%C4%ABds>

Rīcība (rīkoties) – darbību kopums, sistēma kāda mērķa sasniegšanai; darbība, darbību kopums, ar ko reaģē uz noteiktu situāciju, noteiktos apstākļos.

Vide – apkārtnē, apkārtējā daba, apkārtējās norises un apstākļi.

Laikmets – laikposms; samērā ilgs laikposms, kam raksturīgi ievērojami notikumi, parādības, norises sabiedrībā, kvalitatīvi jauns posms sabiedrības attīstībā. Laikposms, kam raksturīga kādas parādības, apstākļu pastāvēšana sabiedrības dzīvē, tās nozarēs.

Diskutē (diskutēt) – apspriest strīdīgu, neskaidru jautājumu; piedalīties diskusijā.

Vērtība (vērtības) – pozitīvo īpašību kopums (piemēram, cilvēkam, parādībai, procesam, priekšmetam), kas tiek uzskatīts par ļoti svarīgu un noderīgu, arī ietekmīgu.

Popularizē (popularizēt) – darīt plaši zināmu, pazīstamu, iepazīstināt daudzus. Iztirzāt, izklāstīt viegli saprotamā, uztveramā veidā.

Atbildība (atbildīgs, atbildīgi) – attieksme, kurai raksturīgas rūpes un pienākuma apziņa.

Cienpilni (cilvēka cieņa) – gods, morāla vērtība; attieksme, kurai ir raksturīga (kāda cilvēka) spēju, zināšanu, nopelnu, vērtības u. tml. atzīšana; šādas attieksmes izpausme.

Kultūras mantojums – uzkrāts mākslinieku, arhitektu, mūziķu, literātu un zinātnieku darbu kopums, kas saņemts mantojumā no pagātnes materiālā un nemateriālā formā (piemēram, ēkas, skulptūras, gleznas, dažādi vēsturiski priekšmeti, zināšanas, prasmes, tradīcijas un vērtības). <https://artlaw.club.lv/vardnica/kulturas-mantojums>.

Pašizpausme (pašizpausties) – savas būtības, personības izpausme.

Pauž (paust) – runāt, stāstīt; darīt zināmu (ideju, pārdzīvojumu u. tml.) mākslas darbā, tā sastāvdaļās.

Eksperimentē (eksperimentēt) – process, kura rezultātā tiek veikts atklājums vai arī tiek pārbaudīts kāds zināms fakts.

Improvizē (improvizēt) – veidot mākslas darbu (piemēram, skaņdarbu, daiļdarbu, izrādes tēlu, arī runu) izpildījuma procesā.

Pilnveido (pilnveidot, pilnveidoties) – sasniegt augstāku pakāpi garīgajā, intelektuālajā vai fiziskajā attīstībā.

Atgriezeniskā saite – sociālajā darbā informācijas veids par veikto darbību un tās rezultātiem.

Mūsdienas – pašreizējais laikposms, pašreizējais laikmets; saistīts ar šādu laikposmu, tam raksturīgs; tāds, kas pastāv šajā laikposmā. Saistīts ar mūsdienām, tām raksturīgs; tāds, kas atbilst mūsdienu prasībām, normām.

Saturs – tas, kas ir izpausts, izteikts, attēlots (piemēram, tekstā, mākslas darbā). Būtība, jēga (piemēram, cilvēka darbībai). Tas atklāj visu kāda objekta elementu vienību, īpašības, iekšējos procesus, attīstības tendences.

Salīdzina (salīdzināt) – pētīt, analizēt, novērot u. tml. (divus vai vairākus priekšmetus, parādības u. tml.), lai noteiktu (to) kopīgās vai atšķirīgās īpašības, pazīmes.

Pilsēta – liela, bieži apdzīvota vieta ar rūpniecības, tirdzniecības, kultūras, veselības aizsardzības, administratīvi politiska centra nozīmi.

Skola – mācību un audzināšanas iestāde, parasti zemākās vai vidējās vispārējās, arī speciālās izglītības iegūšanai; celtnē, kurā darbojas šāda iestāde. Audzēkņu un darbinieku kopums šādā mācību un audzināšanas iestādē.

Valsts – politiska organizācija, ar kuru tiek realizēta sabiedrības vispārobligāta vadīšana, pastāvošās iekārtas saglabāšana; zeme, teritorija, kurā pastāv šāda organizācija.

Pasaule – matērijas eksistences formu kopums; arī Visums, Zeme, cilvēce, kosmos. Zemeslode, galvenokārt tās virsa, ar visu, kas uz tās atrodas. Visu matērijas formu kopums; Visums, universs. Pasaules telpa, izplatījums.

Skice – veidot fiksētu vispārīnātu, vienkāršotu idejas vai iespaida attēlu, nedetalizētu zīmējumu ar galvenajām iezīmēm, idejas uzmetumu.

Ideja – doma, iecere, plāns, nodoms.

Funkcija – uzdevums, nozīme vai darbība.

Formulē (formulēt) – izteikt (domu, atzinumu, lēmumu, jautājumu).

Precizē (precizēt) – panākt, ka (kaut kas) kļūst precīzāks vai precīzs; papildinot, labojot u. tml. (piemēram, datus), padarīt precīzāku vai precīzu.

Iekļauj (iekļaut) – padarīt par (kāda kopuma, sistēmas) sastāvdaļu, daļu.

Izdomā (izdomāt) – domājot atrast (atbildi uz kādu jautājumu), izlemt (ko); pabeigt domāt, risināt (domu). Domās pārskatīt, novērtēt; pārdomāt. Domāšanas procesā, iztēlē radīt, izveidot no jauna (tēlu, priekšstatu, ideju u. tml.); arī iecerēt.

Izdoma (izdomājums) – spēja radīt domāšanas procesā kaut ko jaunu (tēlu, priekšstatu, idejas u. tml. veidā); attiecīgais psihiskais process. Domās, iztēlē no jauna radītais (tēls, priekšstats, ideja u. tml.).

Kolāža – pielīmējums vai piespraudums (piemēram, gleznai, zīmējumam). Dažādu, parasti stilistiski atšķirīgu, mākslas darbu, to elementu vai izveides paņēmienu apvienojums. Kompozicionāls paņēmiens, kura pamatā ir cita mākslas darba fragmentu izmantošana vai dažādu fragmentu apvienojums ar nolūku radīt ko jaunu samērā mehāniskā savienojumā. Tēlotāj-mākslā tā ir tehnika, kurā papīra vai drēbes gabaliņi vai kādi priekšmeti tiek pielīmēti pie gluda pamata.

Paņēmiens – paradums, maniere. Noteikta veida, parasti īpaši izstrādāta, darbība, arī darbību kopums kāda mērķa sasniegšanai.

Fiksē (fiksēt) – konstatēt, noteikt, kārtot, nostiprināt, novietot; atzīmēt, iegaumēt, attēlot, pierakstīt kādu faktu, iegau-mēt, attēlot, pierakstīt (kādu faktu).

Fotogrāfija – attēlu iegūšana, izmantojot fotoaparātu; fotogrāfēšana.

Kompozīcija (kompozicionāls risinājums) – mākslinieciska forma kā mākslas darba izkārtojums, kopums un veselums, vienotība. Darba uzbūves, detaļu priekšmetu proporcionāls izkārtojums un savstarpējā saistība kādā noteiktā plaknē. Izdala vairākus kompozīcijas veidus, piemēram, diagonālā, kulisveida, centrālā, asimetriskā kompozīcija u. c.

Realizē (realizēt) – īstenot, nodot, izmantot; panākt, ka kļūst par īstenību.

Kritērijs – īpaša punktu skaitīšanas sistēma; noteicošā būtiskā pazīme, kas atšķir, norobežo priekšmetus, parādības.

Reflektē (reflektēt) – pārdomāt, apcerēt. Reaģēt ar refleksu uz kaut kā iedarbību.

Rezultāts (galarezultāts) – kopumā, veikums, sasniegums; darbības, norises iznākums; kādu apstākļu sekas.

Blogs – emuārs.

Emuārs – fizisku personu vai organizāciju tīmekļa vietne, kurā tiek publicēta informācija par noteiktu tematu vai tematu kopu, to regulāri atjauninot; tīmekļa žurnāls.

Portāls (sociāls) – tīmekļa (interneta) vietne, kas sniedz informāciju par noteiktu tēmu un nodrošina piekļuvi plašam datorpakalpojumu klāstam: elektroniskajam pastam, meklētājprogrammām, diskusiju grupām u. c.

Sociāls – saistīts ar sabiedrību, cilvēku dzīvi un attiecībām sabiedrībā, tām raksturīgs; arī sabiedrisks.

Skatītājs – cilvēks, kurš skatās skatuves mākslas, kinomākslas, tēlotājas mākslas u. tml. darbu. Cilvēks, kas ar redzi uz-tver kādu darbību, notikumu.

Materiāli skolēnam

8.3. Humors plakātā. Kā izmantot humoru plakātā, lai pievērstu sabiedrības uzmanību aktuālām problēmām?

Temata, jēdzienu skaidrojuma vizualizēts uzskates materiāls

Atbalsts uzdevumu izpratnei

Atgārne

Plakātu māksla

Atgārne izmantojama temata aktualizēšanai un 2.,4. uzdevumam: <https://mape.gov.lv/catalog/materials/6AD4D076-AA3F-4902-A537-F0CD56545C5D/view?preview=7BF127E9-4707-4FC9-A077-87CC267E299F>

Plakātu māksla – mākslas forma, kas izmanto plakātus kā veidu, lai sazinātos ar sabiedrību un pievērstu viņu uzmanību īpašam ziņojumam, produktam vai notikumam. Plakātu māksla parasti tiek veidota, izmantojot **grafiskus elementus**, **tekstus** un **attēlus**, lai radītu vizuāli pievilcīgu un pārliecinošu reklāmu.



1. attēls. Plakāta piemērs.

Plakāta veidošanā ir izmantoti **grafiski elementi**:

- viļņotas un laužas līnijas;
- spilgtas, kontrastējošas krāsas;
- dažādi burtu veidi (fonti);
- dažādas formas figūras.

Teksts. Vēstījums sabiedrībai – “EKO tūrisms. Izpēti un saudzē” (tulkojums no angļu valodas).

Attēls. Izmantoti gan grafiskie attēli, gan fotoattēli. Kolāža

Atgādne

Plakātu veidi

Atgādne izmantojama 2. un 4. uzdevumam: <https://mape.gov.lv/catalog/materials/6AD4D076-AA3F-4902-A537-F0C-D56545C5D/view?preview=7BF127E9-4707-4FC9-A077-87CC267E299F>



Politiskais plakāts. Tiek veidots ar mērķi popularizēt kādu politisko partiju, politiķi vai ideoloģiju. Piemēram, šajā attēlā – prezidenta kandidāta vēlēšanu plakāts.



Kultūrplakāts jeb afiša. Galvenais mērķis ir popularizēt kādu kultūras pasākumu. Piemēram, šajā attēlā – mākslas festivāla afiša.



Reklāmas plakāts. Visbiežāk tiek veidots, lai reklamētu kādu produktu vai pakalpojumu. Piemēram, šajā attēlā – kosmētikas reklāmas plakāts.



Sociāli politiskais plakāts. Veidots pēc mākslinieka paša iniciatīvas, lai paustu savu attieksmi par kādu aktuālu tēmu, lai piesaistu sabiedrības uzmanību. Piemēram, šajā attēlā – mākslinieks pauž savu attieksmi pret vardarbību sociālajos tīklos.

Atgāadne

Humora idejas radīšana

Atgāadne izmantojama 1., 2. un 3. uzdevumam: <https://mape.gov.lv/catalog/materials/6AD4D076-AA3F-4902-A537-F0CD56545C5D/view?preview=7BF127E9-4707-4FC9-A077-87CC267E299F>

Humors plakātā ir pašironija, ar ko tiek mēģināts izraisīt smieklus vai atvērt sabiedrībai acis uz jautriem vai absurdiem aspektiem dzīvē. Tas var ietvert smieklīgus attēlus, tekstus vai kombināciju no tiem, kas tiek izmantoti, lai radītu īpašu garastāvokli vai izraisītu smieklus. Humors plakātā parasti ir neformālas, viegli sasniedzamas un izklaidējošas formas, kas var piesaistīt un sazināties ar plašu auditoriju.



1. attēls. Humora attēls "Globālā sasilšana" (tulkojums no angļu valodas)

Humors – labsirdīga pasmiešanās par kaut ko nopietnu, komiskā attēlošana. **Piemēram, globālā sasilšana.**

Ironija – doma, kuru vēlas pavēstīt skatītājam, tiek pasniegta zobgalīgi, izsmejoši. **Piemēram, Zeme mēra savu temperatūru ar termometru.**

Metafora – mākslinieciskās izteiksmes līdzeklis, kad viena lieta nozīmē kādu citu. Vizuāla metafora paredz, ka skatītājs uztvers tēlu kā simbolu kaut kam citam. **Piemēram, termometrs norāda uz Zemes paaugstināto temperatūru (globālo sasilšanu).**

Hiperbolizācija – ļoti pārspīlēts tēla attēlojums, lai padarītu to emocionālāku, ietekmīgāku. **Piemēram, Zemei ir acis, mute, bet Saulei – saulesbrilles un mute. Abiem tēliem ir cilvēciskas emocijas.**

Atgāzne

Galvenie medijpratības aspekti plakātu veidošanā

Medijpratība plakātu veidošanā ir prasme, kas ļauj izprast un efektīvi izmantot vizuālos elementus un dizaina principus, lai radītu iedarbīgu un pārliecinošu plakātu. Plakāts ir spēcīgs vizuālās komunikācijas rīks, kas tiek izmantots, lai nodotu konkrētus vēstījumus plašai auditorijai.

Atgāzne izmantojama 1.un 3. uzdevumam: <https://mape.gov.lv/catalog/materials/6AD4D076-AA3F-4902-A537-F0C-D56545C5D/view?preview=7BF127E9-4707-4FC9-A077-87CC267E299F>

Vēstījuma skaidrība: plakāta galvenais mērķis ir nodot konkrētu vēstījumu. Plakāts ietver gan teksta, gan attēlu lietojumu, lai nodrošinātu, ka skatītājs ātri uztver plakāta galveno domu.

Vizuālie elementi: plakātu veidošanā ļoti svarīgi ir izmantot vizuālos elementus, kas piesaista uzmanību. Krāsas, formas, attēli un fonti tiek izvēlēti, lai radītu iespaidu un izceltu svarīgāko informāciju.

Kompozīcija un izkārtojums: plakāta dizains ietver ne tikai atsevišķus elementus, bet arī to izkārtojumu un kompozīciju. Piemēram, svarīgākā informācija bieži tiek novietota plakāta augšējā daļā, kur to vispirms pamana skatītājs.

Krāsu psiholoģija: krāsas plakātos spēlē būtisku lomu, jo tās var izsaukt noteiktas emocijas un noskaņu. Piemēram, sarkanā krāsa var simbolizēt enerģiju vai steidzamību, savukārt zilā krāsa var radīt mierīgumu un uzticību.



Praktiski uzdevumi, piemēram, pašu plakātu veidošana, palīdzēs izprast, kā dažādi dizaina elementi ietekmē gala rezultātu. Tas ļauj eksperimentēt ar dažādām tehnikām un stiliem, lai atrastu labāko veidu, kā nodot vēstījumu.



1. attēls. Mākslas festivāla afišas dizains



2. attēls. Humora attēls "Laipni lūdzam labākajā virtuļu veikalā" (tulkojums no angļu valodas)

Humors – labsirdīga pasmiešanās par kaut ko nopietnu, komiskā attēlošana. **Piemēram, virtuļu veikals.**

Ironija – doma, kuru vēlas pavēstīt skatītājam, tiek pasniegta zobgalīgi, izsmejoši. **Piemēram, smaidīgs, apmierināts virtulis.**

Metafora – mākslinieciskās izteiksmes līdzeklis, kad viena lieta nozīmē kādu citu. Vizuāla metafora paredz, ka skatītājs uztvers tēlu kā simbolu kaut kam citam. **Piemēram, virtulis norāda uz virtuļu veikalu, bet smaidīgā un apmierinātā izteiksme norāda uz to, ka šis veikals ir vislabākais.**

Hiperbolizācija – ļoti pārspīlēts tēla attēlojums, lai padarītu to emocionālāku, ietekmīgāku. **Piemēram, virtulim ir acis, mute un kājas. Tēlam ir cilvēciskas emocijas.**

8.4. Dažādu mākslas veidu sintēze. Kā attēlot vispārcilvēciskās vērtības mākslā?

Metodiskie ieteikumi skolotājam

Temata apguves laiks: 6 mācību stundas.

Anotācija

Skolēni pamato izvēlētos mākslinieciskos izteiksmes līdzekļus, kompozīcijas izveides paņēmienus un kombinē tos atbilstoši radošā darba mērķim. Izmanto dažādu mākslas veidu (vizuālā māksla un literatūra) iespējas savas gaumes, estētiskās pieredzes, kā arī emociju, vērtību un ideju paušanai. **Mērķis** ir veidot radošu darbu, izmantojot dažādu mākslas veidu sintēzi, lai attēlotu un izteiktu vispārcilvēciskās vērtības, izzinātu pasauli un uzzinātu, kā attēlo mūžību, dzīvību un nāvi.

Pedagogam būtu nepieciešams dot skolēniem vizuālu un teorētisku skaidrojumu, kas ir dažādu mākslas veidu sintēze un kā attēlot vispārcilvēciskās vērtības mākslā. Kā kopumā tās var iedalīt, un kādi ir to veidi? Pedagogs rada vispārēju un kopēju izpratni par dažādu mākslas veidu sintēzi un vispārcilvēciskām vērtībām mākslā, kā arī to, kā attēlot vispārcilvēciskās vērtības mākslā. Pirms temata uzsākšanas skolēniem un pedagogam ir ieteicams iepazīties, apskatīt un izpētīt mākslas objektu un dabas tēmu citos mācību priekšmetos, lai veidotu dziļāku izpratni un starppriekšmetu saikni, kā arī lai iepazītos ar attiecīgā temata atbalsta materiāliem citās vietnēs, piemēram, Uzdevumi.lv (Skatīt zemāk.).

Starppriekšmetu saikne

Mūzika

Mūziku pielāgo izvēlētajiem mākslas darbiem.

Literatūra

Iepazītajos literārajos darbos atpazīst mākslas virzienu ievirzes un vienotas iezīmes, kas atbilst attiecīgajam laikmetam.

Atbalsta materiāli pedagogiem

Vizuālā māksla

9. klase – temats “Definīcijas”

<https://www.uzdevumi.lv/p/vizuala-maksla/9-klase/definijas-1106/re-8c462377-4b20-456a-ac27-c3dab0183611>

8. klase – temats “Dažādu mākslas veidu sintēze”

<https://www.uzdevumi.lv/p/vizuala-maksla-skola2030/8-klase/dazadu-makslas-veidu-sinteze-86255>

Temata vispārīgs skaidrojums

Dažādu mākslas veidu iedalījums, veidi un sintēze

Telpiski mākslas veidi (tezaurs) – mākslas veidi, kuru darbi eksistē telpā, neattīstās laikā un tiek uztverti ar redzi. Mākslas veidi ir daudzi un dažādi. Starp tiem parasti izšķir tēlotājmākslu un lietišķo mākslu.

Tēlotājmāksla: plaknē un telpā veidoti darbi **glezniecībā** (attēlu veidošana ar krāsu pigmentiem 2D), **zīmēšanā** (attēlu iegūšana ar grafikas tehnikām 2D), **tēlniecībā** (cietās vielas modelēšana 3D figūrās), **grafikā** u. c.

Lietišķā māksla: dekoratīvie un paraktiski darbi – **keramika** (māla modelēšanas māksla), **ādas izstrādājumi**, **tekstilijas**, **metālkalumi**, **pinumi**, **koka izstrādājumi**, **rotas** u. c.

Zināmākie un populārākie no tiem ir šādi **mākslas veidi**:

- **Arhitektūra** (celtnes un dabas objekti, to projektēšana, plānošana un būvniecība)
- **Dizains** (rūpnieciski ražoti darbi)

- **Gravēšana** (izdrukų iegūšana no koka vai metāla plāksnēm)
- **Foto māksla** (attēlu jeb fotogrāfiju iegūšana ar fotoaparātu fotografējot)
- **Kaligrāfija** (glīta un dekoratīva rakstīšana)
- **Datorgrafika** (attēlu veidošana digitālā vidē uz datora)
- **Grafiskais dizains un vizuālā komunikācija** (plakāti, logotipi, ilustrācijas, grāmatas, iepakojumi, maketi u. c.)
- **Rūpnieciskais dizains** (estētiskie objekti un iekārtas)
- **Mēbeļu dizains un māksla** (koka mēbeļu projektēšana un izgatavošanas māksla)
- **Modes dizains** (apģērbu projekti un koncepti)
- **Tetovējumi** (krāsu pigmenta ievadīšana zem ādas)
- **Scenogrāfija** (skatuves noformēšana)
- **Stikla māksla** (stikla mākslas darbu noformēšana un izstrāde)
- **Juvelierizstrādājumu māksla** (projektē, izgatavo metāla rotaslietas un to dizainu)
- **Metālkalumi** (metālmāksla)
- **Literatūra** (vārda māksla)
- **Mūzika** (skaņu māksla)
- **Teātris** (darbības māksla)
- **Deja** (kustību māksla)
- **Cirka māksla** (dažādu cirka mākslinieku klaunādes un akrobātikas priekšnesumi)
- **Kino** (kustīgu attēlu māksla)
- **Komiksi** (grafiskā stāstu māksla)
- **Grafika, stājgrafika** (grāmatu grafika, *ex-libris*) u. c.

Vispārcilvēciskās vērtības mākslā, to iedalījums un veidi:

- Mūžība
- Dzīvība
- Miers
- Nāve
- Mīlestība
- Laime
- Simboli
- Vērtības

Tematā apgūstamo jēdzienu skaidrojumi

Simboli (simbols) – māksliniecisks tēls, ar kuru izteikta kāda ideja; zīme, arī zīmju kopums (piemēram, attēls, ornamenti, priekšmets, krāsu salikums, mākslas tēls, skaņdarbs), kas nosacīti atspoguļo ideju, parādību sabiedrībā vai dabā u. tml.

Vērtība (vērtības) – pozitīvo īpašību kopums (piemēram, cilvēkam, parādībai, procesam, priekšmetam), kas tiek uzskatīts par ļoti svarīgu un noderīgu, arī ietekmīgu.

Vispārcilvēciskās (vērtības) – tādas, kas ir raksturīgas visiem cilvēkiem, visai cilvēcei; tādas, kurās izpaužas visiem cilvēkiem, visai cilvēcei raksturīgas īpašības.

Mūžība – ļoti ilgs, arī bezgalīgi ilgs laikposms; ļoti ilga, arī bezgalīgi ilga kaut kā eksistence; iedomātu apstākļu kopums pēc (retāk pirms) kaut kā eksistences.

Dzīvība – īpaša matērijas eksistēšanas un kustības forma, kam galvenokārt raksturīga vielmaiņa. Šīs matērijas eksistēšanas un kustības formas izpausme (augu, cilvēku vai dzīvnieku) organismā vai tā daļās.

Nāve – īpaša matērijas eksistēšanas forma, kam raksturīga bioloģisko procesu neatgriezeniska pārtraukšanās šūnās un olbaltumvielu struktūru saīsināšana. Dzīvības izbeigšanās (augam, cilvēkam vai dzīvniekam). Izzušana (piemēram, psihiskam stāvoklim), bojāeja (parādībām sabiedrībā).

Mīlestība – dziļa sirsnība, draudzība, interese, kas vērsta, piemēram, uz kādu cilvēku, cilvēku grupu vai arī uz kādu individuālu nozīmīgu parādību. Intīmas, dziļas un noturīgas pozitīvas jūtas pret citu cilvēku un juteklīga tieksme pēc tā.

Miers – apstākļu kopums, stāvoklis apkārtņē, vietā, arī telpā, kad nav kustības, arī stipru skaņu. Stāvoklis apkārtņē, dabā, arī telpā, kas neizraisa nevēlamas psihiskas ietekmes; stāvoklis, kad nav nevēlamas psihiskas vai fiziskas slodzes.

Laime – psihisks emocionāls stāvoklis, ko izraisa saskaņa starp cilvēka vēlēšanos, mērķiem un īstenību. Ļoti labvēlīgu apstākļu kopums, kuri parasti sagādās nejauši; arī veiksmē.

Citu jēdzienu skaidrojums šajā tematā (ar sinonīmiem, skaidrojumi no tezaurs.lv, vardnica.lv, letonika.lv)

Sintēze (sintezēt) – pētīt, aplūkot, apskatīt (parādību, objektu) tā veselumā, tā atsevišķo elementu, daļu savstarpējā saistībā un sakarībā, kā arī saistīt (neviendabīgus elementus) noteiktā sistēmā, vienotā veselumā.

Mākslas veidi – mākslas veidi ir daudzi un dažādi. Starp tiem parasti izšķir tēlotājmākslu un lietišķo mākslu.

Vispārcilvēcīgs – tāds, kas attiecas uz visiem vai daudziem cilvēkiem, par cilvēcīgām īpašībām, to izpaušmi.

Pasaule – matērijas eksistences formu kopums; arī Visums, Zeme, cilvēce, kosmos. Zemeslode, galvenokārt tās virsa, ar visu, kas uz tās atrodas. Visu matērijas formu kopums; Visums, universs. Pasaules telpa, izplatījums.

Radošs (darbs) – tāds, kas ir saistīts ar kaut kā jauna (parasti garīgu vērtību) veidošanas procesu, tam raksturīgs.

Materiāls (materiāli) – viela vai priekšmets, kas noder izmantošanai noteiktā nolūkā.

Kritiski – tāds, kas satur vai ir saistīts ar kritiku; tāds, kurā izpaužas kritika.

Informācija – ziņojums, dati u. tml., ko cilvēki vāc, apstrādā, glabā, tiražē un nodod cits citam; ziņas (presē, radio, televīzijā); neliels publicistisks raksts ar aktuālām ziņām.

Tehnika – rīku, iekārtu, ierīču u. tml. kopums kādā nozarē, kāda uzdevuma veikšanai. Darbības iemaņu, paņēmieni kopums kāda uzdevuma veikšanai, kāda mērķa sasniegšanai; meistarības māksla.

Spējas – psihiska vai fiziska īpašība; šādu īpašību kopums cilvēkam, kas tam rada iespēju kaut ko sekmīgi darīt, varēt, veikt, arī uztvert kaut ko, reaģēt uz kaut ko.

Iespējas – izdevība; labvēlīgu apstākļu, nosacījumu kopums (kaut kā īstenošanai, veikšanai).

Vēstījums – paziņojums, ziņojums; darīt kaut ko zināmu mutvārdiem; ziņot, stāstīt, paust rakstveidā.

Vizuāls (vizuālie) – tāds, kas ir uztverams ar redzi; tāds, kas saistās ar redzes uztveri, iedarbojas uz to.

Tekstuāls – saistīts ar tekstu, tam raksturīgs; tāds, kas ir pausts tekstā.

Bagātina (bagātināt) – padarīt bagātāku, pilnīgāku. Padarīt pilnvērtīgāku, piemēram, attīrot, papildinot.

Papildina (papildināt) – padarīt ar informāciju/faktiem bagātāku, pievienojot jaunu daļu.

Sabiedrība – iedzīvotāju kopums kādā teritorijā ar tam raksturīgo ražošanas veidu, ražošanas attiecībām, institūcijām u. tml. Cilvēku grupa, ko saista izcelsme, profesija, interese u. tml. kopība.

Mērķis (mērķi) – tas, ko vēlas, cenšas īstenot, sasniegt; arī nolūks. Vieta, objekts, kas jāsasniedz, piemēram, ejot, braucot. Distances galapunkts (piemēram sporta sacensībās finišs).

Notikums (notikumi), norise (norises) – atgadījums, negadījums; norise, darbība, to kopums, arī situācija, kas pārmaina, ietekmē kādu stāvokli, procesu.

Kompozīcija – elementu izkārtojums mākslas darbā, kas veido kopīgu veselumu. Darba uzbūves, detaļu, priekšmetu proporcionāls izkārtojums un savstarpējā saistība kādā noteiktā plaknē. Izšķir vairākus kompozīcijas veidus, piemēram, diagonālā, kulisveida, centrālā, asimetriskā kompozīcija u. c.

Mākslinieciskie izteiksmes līdzekļi – vizuālo zīmju valoda, ar kuras palīdzību darba autors izsaka savu domu vai ideju. Piemēram, tie ir punkts, līnija, svītra, laukums, aplis, forma, siluets, krāsas laukums, faktūra, tekstūra.

Kombinē (kombinēt) – veidot noteiktā veselumā (no atsevišķām sastāvdaļām), noteiktā kārtībā, secībā, saistīt, apvienot, veidot kombināciju.

Gaume – skaistuma izpratne; spēja uztvert un vērtēt skaistumu; tas, ko kāds uzskata par vēlamu, piemērotu.

Estētisks (estētiskā pieredze) – saistīts ar skaistumu, mākslu un daiļradi.

Emocija (emocijas) – jūtu izpaušme; pārdzīvojumi, apzinātas un neapzinātas cilvēku un dzīvnieku subjektīvās reakcijas uz noteiktiem apstākļiem, situāciju, savstarpējām attiecībām u. tml.

Ideja (idejas) – doma, iecere, plāns, nodoms.

Mērķtiecīgs (mērķtiecīgi) – tāds, kas cenšas sasniegt noteiktu darbības mērķi; tāds, kas kaut ko dara, veic saskaņā ar noteiktu darbības mērķi. Tāds, ko veic saskaņā ar noteiktu mērķi; tāds, kas ir saskaņots ar noteiktu mērķi, sekmē tā sasniegšanu.

Tehnoloģija – zināšanas, metode; arī līdzekļu, iekārtu kopums, kas nepieciešams, lai ražotu izstrādājumus, veiktu konkrētus uzdevumus vai pakalpojumus.

Simbolisks (simboliskie) – saistīts ar simbolu, tam raksturīgs.

Identifikācija – konstatēšana, pazīšana, atpazīšana; saimēšana.

Process – darbības kārtība; secīga stāvokļu maiņa kādā attīstības gaitā; ciešā sakarībā esošu attīstības stadiju nepārtraukta kustība. Secīgu darbību kopums noteikta rezultāta sasniegšanai.

Vērot (vēro) – ilgāku laiku skatīties uz kādu, uz kaut ko, lai kaut ko noskaidrotu, uzzinātu u. tml. Būt ilgāku laiku vērstam (uz kaut ko) – par acīm, skatienu.

Aizrautība (aizrautīgs) – rakstura īpašība, cilvēka izturēšanās un rīcības veids, aizrautīgs; dedzība, dedzīgums, sajūsma. Tāds, kas nododas kaut kam, rīkojas dedzīgi, jūsmīgi.

Analizēt (analizē) – sīki pētīt, raksturot.

Analīze (analizēt) – pakļaut analīzei; sīki, pamatīgi pētīt, raksturot.

Vajadzības – stāvoklis, kad kaut kas ir noteikti vajadzīgs, kad bez kaut kā nevar iztikt. Faktori (dabiski, sociāli, garīgi), to kopums, kas nepieciešams organisma, personības, sociālas grupas dzīves, darbības nodrošināšanai.

Diskutē (diskutēt) – apspriest strīdīgu, neskaidru jautājumu; piedalīties diskusijā.

Attēlojums – atveidojums, rezultāts; māksliniecisks veidojums.

Pārrunāt (pārrunā) – sarunājoties savstarpēji apmainīties domām; organizētā savstarpējā domu apmaiņā iztīrīt (noteiktu jautājumu kolektīvā, sanāsmē).

Iekārtot (iekārto) – izveidot, ierīkot.

Dzīve – realitāte, īstenība; dzīva organisma, cilvēku, dzīvnieku, arī augu, to daļu bioloģiska eksistence.

Vide – apkārtnē, apkārtējā daba, apkārtējās norises un apstākļi.

Svarīgs (svarīgi) – tāds, kas ir īpaši nepieciešams, noderīgs; izšķirošs, nozīmīgs.

Laimīgs – tāds, kas izjūt laimi; tāds, kurā izpaužas laime. Tāds, kas ir saistīts ar kaut ko vēlamu, patīkamu, piemēram, par gadījumu, notikumu; arī veiksmīgs.

Uzskati – cilvēka sociālās un dabiskās vides paradumu redzējumi.

Atlasa (atlasīt informāciju) – šķirot atdalīt no kopuma; izvēlēties.

Saskaņa – apvienojums; stāvoklis, kad kāda sastāvdaļa sader viena ar otru, cita ar citu.

Kolāža – pielīmējums vai piespraudums (piemēram, gleznai, zīmējumam). Dažādu, parasti stilistiski atšķirīgu, mākslas darbu, to elementu vai izveides paņēmienu apvienojums. Kompozicionāls paņēmiens, kura pamatā ir cita mākslas darba fragmentu izmantošana vai dažādu fragmentu apvienojums ar nolūku radīt kaut ko jaunu samērā mehāniskā savienojumā. Tēlotājmākslā tā ir tehnika, kurā papīra vai drēbes gabaliņi vai kādi priekšmeti tiek pielīmēti pie gluda pamata.

Iecere – nodoms; domās apsvērtais darba, darbības plāns; nodomātais pasākums.

Ideāls – pilnība, nevainojams, arī cildens paraugs. Centienu augstākais galamērķis.

Digitāls – skaitļos pārvērsts; tāds, kas izmanto skaitļus.

Kolekcija – savākts un sistematizēts (parasti ar mākslu, vēsturi, zinātņu nozarēm saistītu) vienveidīgu priekšmetu krājums.

Autors – jebkuras patstāvīgās lietas radītājs, sacerētājs; kāda literatūras, mākslas, zinātnes, tehnikas darba radītājs.

Mākslas darbs – mākslinieka daiļrades rezultāts. Meistarīgs, rūpīgs, nevainojams veikums, darinājums, veidojums.

Reprodukcija – darbība, process, reproducēt; piemēram, attēls, teksts, kas ir iegūts, reproducējot kaut ko. Darbība, process, arī rezultāts.

Interneta resurss – globālais datoru tīkls, kur vienkopus saistīti dažādi individuālie datortīkli sazināšanās procesa nodrošināšanai; globālais datortīkls un to krājumi, līdzekļi izmantošanai noteiktam mērķim.

Radīšana (radīt) – veidot kaut ko iztēlē vai ar savu darbu, darbību veidot (garīgas vai materiālas vērtības). Panākt, ka veidojas kaut kas jauns (parasti derīgs praktiskai lietošanai, izmantošanai).

Paņēmiens (paņēmiens) – paradums, maniere. Noteikta veida, parasti īpaši izstrādāta, darbība, arī darbību kopums kāda mērķa sasniegšanai.

Izteikt (izteikties) – runājot izpaust kādu domu, faktu u. tml.; izsacīt; rakstveidā, rakstītā tekstā izpaust kādu domu, faktu u. tml. Izpaust, attēlot mākslas darbā.

Pēta (pētīt) – vācot faktus, ziņas, novērojot, eksperimentējot u. tml., gūt vispusīgu, parasti jaunu, informāciju par kaut ko, izzināt kaut ko, piemēram zinātnē. Konstatējot faktus, novērojot u. tml., gūt informāciju par kaut ko, uzzināt kaut ko. Vēlīgi uztvert kādu objektu, parasti skatoties, lai kaut ko noskaidrotu.

Panāk (panākt) – paveikt (tikpat, cik paveicis kāds cits), darot kaut ko ātrāk, spraigāk, labāk; arī atgūt nokavēto. Ar darbību, rīcību, izturēšanos radīt iespējas, priekšnoteikumus kaut kā īstenošanai un īstenot to.

Izvēle (izvēlēties) – izraudzīties no kāda daudzuma, kopuma (piemērotāko, atbilstošāko).

Koncepcija – mākslinieka iecere vai teorētiska pamatideja; sakopoti uzskati par kādu parādību, notikumu, procesa apraksts vai izskaidrojums.

Skice – fiksēts vispārināts, vienkāršots idejas vai iespaida attēls, nedetalizēts zīmējums ar galvenajām iezīmēm, idejas uzmetums.

Realizācija (realizēt) – īstenot, nodot, izmantot; panākt, ka kļūst par īstenību.

Solī (solis) – rīcība kādos apstākļos, situācijā. Darbu kopums kādā vietā, laikā, to veikšana.

Atbilst (atbilstošs) – būt kaut kam piemērotam; saskanēt ar kaut ko.

Ievieš (ievieš) – panākt, ka kādu jauninājumu sāk plaši lietot kādā nozarē. Padarīt plaši zināmu; padarīt plaši lietojamu. Radīt un nostiprināt. Izveidot un nodibināt.

Izmaiņas – pārveidošanās, pārmaiņas.

Nepieciešams – tāds, kas ir noteikti vajadzīgs, bez kā nevar iztikt. Tāds, bez kā kaut kas nevar pastāvēt; tāds, kam noteikti jābūt attiecīgajos apstākļos.

Prezentē (prezentēt) – uzrādīt, iesniegt, pasniegt, veltīt.

Izklāsta (izklāstīt) – izstāstīt, izskaidrot. Secīgi izkārtot, piemēram skaņdarba elementus, parasti tēmas.

Literārs – saistīts ar daiļliteratūru, tai raksturīgs. Tāds, kurā popularizē, vērtē daiļdarbus; tāds, kurā izmanto daiļdarbus. Tāds, kas ir saistīts ar rakstniecību; tāds, kas attiecas uz cilvēkiem, kuri nodarbojas ar daiļliteratūru. Saistīts ar īpaši koptu un normētu valodas formu, tai raksturīgs.

Pamato (pamatot) – izveidot skaidrojumu, izmantojot atsauci uz konkrētu informāciju (fakti, dati, cēloņi, novērojumi, iemesli, spriedumi u. tml.).

Izmantojums (izmantot) – mērķtiecīgi iesaistīt, piemērot, lietot.

Materiāli skolēnam

8.4. Dažādu mākslas veidu sintēze. Kā attēlot vispārcilvēciskās vērtības mākslā?

Temata, jēdzienu skaidrojuma vizualizēts uzskates materiāls

Atbalsts uzdevumu izpratnei

Atgāadne

Simbols mākslā

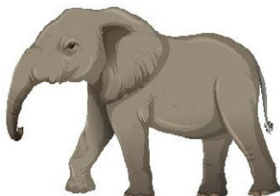
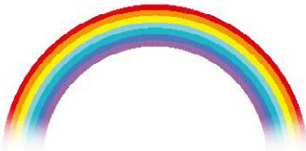
Atgāadne izmantojama 2., 3. un 4. uzdevumam:

<https://mape.gov.lv/catalog/materials/95541AF5-1C83-4F40-AD8A-68FBC129EEEF/view?pre-view=8160906F-0703-4EBE-A875-F6AEBEB2F2EE>

Simbols – māksliniecisks tēls, ar kuru izteikta kāda ideja, kuru saprot lielākā daļa sabiedrības. Dažkārt simbola dziļāko nozīmi uzreiz nevar saprast, jo ir nepieciešamas specifiskas zināšanas par konkrēto kultūru.

Simbols var būt grafiska zīme, priekšmets, dzīvnieks, augs, zieds, krāsa un dabas parādība.

Simbolu piemēri

		
1. attēls. Ceļa zīmes (grafiska zīme) – satiksmes regulēšanas elements, kas sniedz informāciju un norādījumus autovadītājiem un citiem ceļu lietotājiem.	2. attēls. Pulkstenis (priekšmets) – simbolizē laiku, tā nepārtrauktu ritējumu un cilvēka dzīves ciklus.	3. attēls. Zilonis (dzīvnieks) – Āzijā ziloni tiek uzskatīti par veiksmes un labklājības simboliem.
		
4. attēls. Ozols (augš) – simbolizē spēku, izturību, ilgmūžību un stabilitāti.	5. attēls. Tulpes (zieds) – simbolizē skaistumu, pavasari, mīlestību un atdzimšanu.	6. attēls. Dzeltens (krāsa) – simbolizē gaismu, siltumu, sauli un dzīvesprieku.
		
	7. attēls. Varavīksne (dabas parādība) – simbolizē cerību, harmoniju, mieru un daudzveidību.	

Atgārne

Simbolu piemēri attēlā

Atgārne izmantojama 2., 3. un 4. uzdevumam:

<https://mape.gov.lv/catalog/materials/95541AF5-1C83-4F40-AD8A-68FBC129EEEF/view?pre-view=8160906F-0703-4EBE-A875-F6AEBEB2F2EE>



1. attēls. Simbolu piemērs – pūce

Pūce – gudrība un zināšanas

Baltā pūce – mierīga un gudra padomdevēja

Baltā krāsa – nevainība, cerība, tīrība un gaisma

Sniegs – skaistums, miers

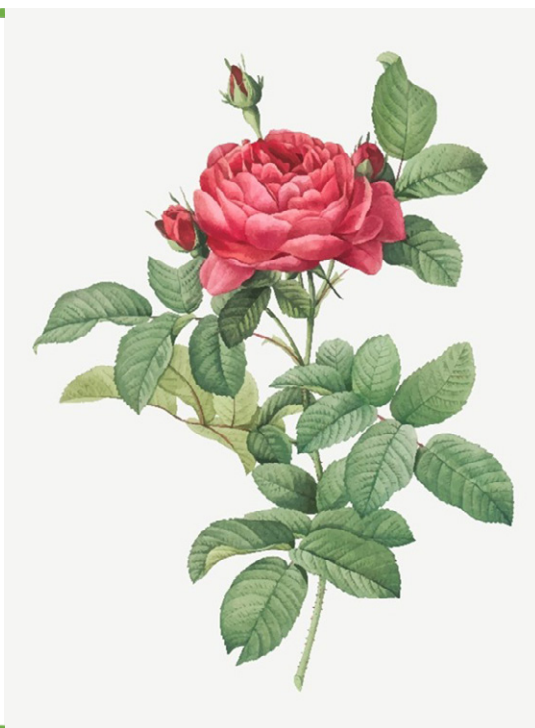
Roze – jaunības un skaistuma iemiesojums

Sarkana roze – mīlestība un kaisle

Sarkanā krāsa – mīlestība, enerģija, spēks un brīdinājums

Rozes ērkšķi – sāpes un ciešanas

* Katrā kultūrā simbolu nozīme var atšķirties.



2. attēls. Simbolu piemērs – roze

Atgārne

Vispārcilvēciskās vērtības simbolos

Atgārne izmantojama 1., 3. un 4. uzdevumam:

<https://mape.gov.lv/catalog/materials/95541AF5-1C83-4F40-AD8A-68FBC129EEEF/view?pre-view=8160906F-0703-4EBE-A875-F6AEBEB2F2EE>

Vērtības ir tās, kas cilvēkiem ir svarīgas. Vērtības var ietvert dažādus aspektus, piemēram, ģimeni, mīlestību, godīgumu, iekārtu, satiecību, izglītību, brīvību, mākslu, veselību, uzņēmību u. c. Katram cilvēkam var būt savas unikālas vērtības.

Tās vērtības, kas ir kopīgas visiem cilvēkiem, pieņemts saukt par vispārcilvēciskām vērtībām. Vispārcilvēciskās vērtības ir galvenie uzskati, kas nāk par labu ikvienam cilvēkam neatkarīgi no tā, kur viņš dzimis vai kādā kultūras vidē uzaug. Šīs vērtības ir pamats cilvēces līdzaspastāvēšanai un ilgtermiņa attīstībai.

* Katrā kultūrā simbolu nozīme var atšķirties.

	
Mūžība – nav beigu, nav robežu. Nemirstība. Simbolizē aplis, jo tam nav nedz sākuma, nedz gala. Piemēram, laulības gredzens simbolizē nebeidzamu un pastāvīgu mīlestību.	Dzīvība – kustība, attīstība, vairošanās, eksistence. Piemēram, ola simbolizē jaunas dzīvības sākumu.
	
Nāve – dzīvības beigas. Piemēram, smilšu pulkstenis simbolizē laika plūdumu un norāda tuvošanos nāves brīdim.	Mīlestība – emocionāla saikne, pieķeršanās, uzticība otram cilvēkam. Piemēram, sarkana sirds simbolizē romantiku un mīlestību.
	
Miers – harmonija, līdzsvars, izpratne. Nav konfliktu un spriedzes. Piemēram, olīvzars simbolizē labvēlību, saskaņu un cerību.	Laime – pozitīva labsajūta, prieks, apmierinātība ar dzīvi, veiksmē. Piemēram, četrlapu āboliņš simbolizē veiksmi.

Atgāadne

Mākslas darbu analīze

Atgāadne izmantojama 3. un 4. uzdevumam:

<https://mape.gov.lv/catalog/materials/95541AF5-1C83-4F40-AD8A-68FBC129EEEF/view?pre-view=8160906F-0703-4EBE-A875-F6AEBEB2F2EE>

Koncepcija – mākslinieka vispārīga iecere, ideja mākslas darba veidošanā.

	
Dinamika – norise, kustība. Piemēram, viļņu kustība	Līdzsvars – dažādās mākslas darba daļās esošie vizuālie elementi (krāsas, formas, tekstūras) ir līdzvērtīgi. Piemēram, koki kompozīcijas kreisajā malā ir līdzsvarā (tumšāki, kontrastaini) ar kokiem kompozīcijas labajā pusē (gaišāki, blāvi). Asimetrija.
	
Akcenti – galvenais, svarīgākais, visbūtiskākais uz pārējā fona. Piemēram, ziedi kompozīcijas priekšplānā ir lielāki, spilgtāki, kontrastaināki par pārējo fonu.	Sižets – notikumu, faktu kopums, kuri attēloti mākslas darbā. Piemēram, vecāki rotaļājas jūras krastā ar savu meitu.

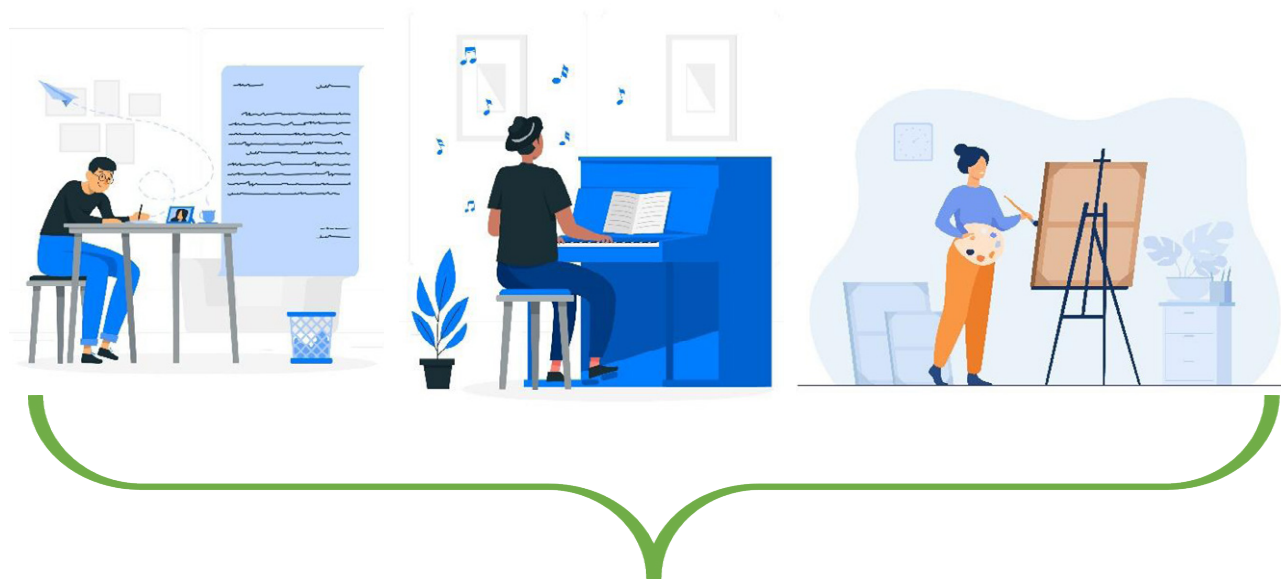
Atgādne

Dažādu mākslas veidu sintēze

Atgādne izmantojama 4. uzdevumam:

<https://mape.gov.lv/catalog/materials/95541AF5-1C83-4F40-AD8A-68FBC129EEEF/view?pre-view=8160906F-0703-4EBE-A875-F6AEBEB2F2EE>

Sintēze – dažādu elementu apvienojums vienotā veselumā, idejā. Piemēram, mākslas veidu sintēze – **literatūra, mūzika un vizuālā māksla** apvienota vienā mākslas darbā.



Piemēram, ar skaņām, dziesmu vārdiem un krāsām veido ilustrācijas topošajam nelielajam "L. V." dzejoļu krājumam – <https://www.youtube.com/watch?v=vc6fBHvijfY> (skatīts).

Atgāadne

Kas ir medijpratība mākslā?

Medijpratība mākslā ir svarīga prasme, kas palīdz skolēniem saprast un analizēt vizuālo, verbālo un audiālo informāciju, ar kuru viņi sastopas ikdienā. Tā veicina izpratni par to, kā attēls, teksts un skaņa var ietekmēt mūsu uztveri un interpretāciju par pasauli. Mākslā medijpratība nozīmē spēju kritiski izvērtēt gan tradicionālās mākslas formas, gan mūsdienu digitālo mediju saturu.

Atgāadne izmantojama 3. un 4. uzdevumam:

<https://mape.gov.lv/catalog/materials/95541AF5-1C83-4F40-AD8A-68FBC129EEEF/view?pre-view=8160906F-0703-4EBE-A875-F6AEBEB2F2EE>

Mākslas vēstures izpratne: zināšanas par mākslas vēsturi ir būtiskas, lai saprastu, kā un kāpēc noteikti stili, tehnikas un tēmas ir attīstījušās dažādos laikmetos. Piemēram, kā renesanse, baroks, impresionisms, modernisms un citi mākslas laikmeti ietekmējuši mūsdienu mākslu.

Kultūras un sociālais konteksts: mākslas darbi vienmēr atspoguļo laikmeta kultūru, politiskās un sociālās realitātes. Piemēram, mākslas darbi atspoguļo sabiedrības normas, vērtības un problēmas; kā tie var ietekmēt skatītāju uzskatus un attieksmi.

Mākslinieka nodomi un vēstījums: mākslinieks katrā darbā iegulda savu vēstījumu vai ideju. Piemēram, mākslinieks izmanto formu, krāsu, līniju un simbolus, lai nodotu vēstījumu.

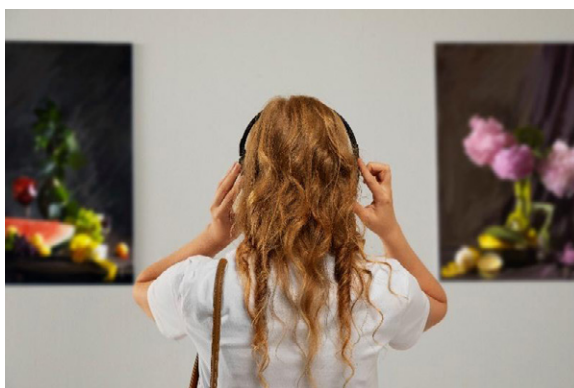
Tehnikas un materiālu izpratne: dažādi mākslinieki izmanto dažādas tehnikas un materiālus, lai radītu savus darbus. Piemēram, eļļas glezniecība, skulptūra, instalācijas māksla un digitālā māksla – katra no tām piedāvā unikālus veidus, kā nodot vēstījumu.

Mākslas kritika: skatītājs ne tikai bauda mākslu, bet arī spēj to kritiski uztvert. Tas ietver mākslas darba analizēšanu no dažādiem skatpunktiem, apsverot gan tā kvalitāti, gan saturu, gan arī mākslas darba nozīmi.



Apmeklējot mākslas galerijas, muzejus vai apskatot mākslas darbus tiešsaistē, ir svarīgi ne tikai skatīties uz mākslu, bet arī analizēt to. Uzdodiet sev jautājumus par to, kāpēc mākslinieks izvēlējās konkrēto stilu, krāsas vai tēmu un kā tas ietekmē jūsu uztveri. Tas rada estētisko baudu un pārdzīvojumu pieredzi.

Radoša darbība, piemēram, gleznošana, zīmēšana vai skulptūru veidošana, palīdz labāk saprast mākslas radīšanas procesu un novērtēt citu mākslinieku darbu.



1. attēls. Reāla mākslas darbu vērošana palīdz saprast dažādas tehnikas un stilus, kā arī kultūras un vēsturisko kontekstu, kas ietekmē mākslu.

8.5. Animācija. Kā veidot mācību materiālu animācijas tehnikā?

Metodiskie ieteikumi skolotājam

Temata apguves laiks: 10 mācību stundas.

Anotācija

Skolēni pārī vienojas par mācību līdzekļa izveidi kādā no animācijas tehnikām, lai apgūtu kādu vizuālās mākslas vai mākslas vēstures tematu. Izvēlas animācijas tehnikai un mācību materiāla mērķim atbilstošus materiālus un tehniskos paņēmienus. Atsaucas uz izmantotajiem materiāliem un resursiem. **Mērķis** ir veidot radošu materiālu animācijas tehnikā un prezentēt to mērķauditorijai.

Pedagogam būtu nepieciešams dot skolēniem vizuālu un teorētisku skaidrojumu, kas ir animācija un kādi ir to veidi, kā un kādās tehnikās veidot animācijas mācību materiālu. Pedagogs rada vispārēju un kopēju izpratni par animāciju un to, kā veidot mācību materiālu animācijas tehnikā. Pirms temata uzsākšanas skolēniem un pedagogam ir ieteicams iepazīties, apskatīt un izpētīt mākslas objektu un dabas tēmu citos mācību priekšmetos, lai veidotu dziļāku izpratni un starppriekšmetu saikni, kā arī lai iepazītos ar attiecīgā temata atbalsta materiāliem citās vietnēs, piemēram, Uzdevumi.lv (Skatīt zemāk.)

Starppriekšmetu saikne

Iepazīst un atšķir popkultūras pazīmes, analītiski un praktiski interpretē mūsdienu popkultūru, tās norises un aktualitātes mākslā.

Atbalsta materiāli pedagogiem

Dizains un tehnoloģijas

Animācijas sižeta skicēšana

Literatūra, latviešu valoda, angļu valoda

Scenārija veidošana animācijas sižetam

Datorika

Izmanto programmas *Microsoft Publisher* un *Adobe Photoshop* mācību uzdevumu veikšanai; vizuālās programmēšanas vidē *Scratch*.

Dabaszinības

Animēts stāsts par Saules sistēmu vizuālās programmēšanas vidē *Scratch* https://skola2030.lv/admin/filemanager/files/2/Konferences%20Logos%20prezent%C4%81cijas/4.7_Starppriek%C5%A1metu_saite_dabaszin%C4%ABb%C4%81s_un_datorik%C4%81_4_klase.pptx.pdf

Mūzika

4. klase – temats “Mūzika animācijā”

<https://www.uzdevumi.lv/p/muzika-skola2030/4-klase/muzika-animacijas-filmas-71251/re-270a8d2f-2d49-4563-a84f-fabf404dd61d>

Vizuālā māksla

5. klase – temats “Kā izveido vienkāršu animāciju?”

<https://mape.gov.lv/catalog/materials/3BA0C8AB-1574-48A9-B0C3-10D49540E222/view>

8. klase – temats “Animācija”

<https://www.uzdevumi.lv/p/vizuala-maksa-skola2030/8-klase/animacija-89544>

4. klase – temats “Animācija, tās veidi”

<https://www.uzdevumi.lv/p/vizuala-maksa-skola2030/8-klase/animacija-89544/re-b7d40248-07fd-4048-8571-252221aef82d>

Mācību krātuves vietne “Tava klase”

<https://www.tavaklase.lv/video/animacija/>

<https://www.tavaklase.lv/video/animacija-un-video-lietotne-flipclip-surdo-2/>

<https://www.tavaklase.lv/video/scratch-projekts-udens-rinkojums-daba/>

<https://www.tavaklase.lv/video/ka-izveidot-savu-sizetu-animacijai/>

<https://www.tavaklase.lv/video/ievads-javascript-garina-pievienosana-projekta/>

Papildu materiāls

Kristīna Ratniece “Īss ievads animācijas filmu veidošanā”

<https://dom.lndb.lv/data/obj/file/162335.pdf>

Temata vispārīgs skaidrojums

Animācijas instruments ir kustība, kuru veido, fotografējot un tad ar speciālu programmu kadrus apvienojot vienā filmā. Izmantotie objekti var būt zīmējumi, lelles, cilvēki, augi, dažādi priekšmeti, figūras un materiāli, piemēram, plastilīns.

To iedalījums un veidi

1. **Zīmēta animācija (2D)** – zīmējums uz plakanas virsmas (papīrs, tāfele, stikls, grafiska planšete; 12 kadri/sek).
2. **Datorgrafikas animācija (3D)** – datorgrafikas 3D objektus ar kustībām veido speciālās datorprogrammās; to izmanto arī datorspēļu un specefektu izveidei.
3. **Stopkadra animācija** – fotografējot objektus noteiktu kadru daudzumā (nedzīvas lietas, piem., lelles, priekšmetus vai figūras), tiek panākta kustību ilūzija un to atdzīvināšana. Animācijas izveidei var izmantot arī izgrieztus zīmējumus aplikācijas tehnikā, kā arī tos var modelēt datorprogrammā.
4. **Piksilācija** – stopkadra animācijas paveids, kurā izmanto cilvēkus, augus, dzīvniekus – atšķirībā no stopkadra animācijas veida.
5. **Time Lapse** – piksilācijas tehnikas paveids, kur starp kadriem ir noteikta un regulāra laika intervāla atstarpe – 5 sek, 30 min, 1 stunda utt.

Animācijas tehnikas datorprogrammās: *Gif; Adobe Flash; After Effects; Blender; Muddox; Maya* u. c.

Bezmaksas programmas animācijas izveidei:

Benettonplay FLIPBOOK; ABCYA; FLUXTIME; ANIBOOM; PICASION; MAKEAGIF; iMotion HD u. c.

Tematā apgūstamo jēdzienu skaidrojumi

Līdzeklis (mācību) – paņēmieni, rīcības veids kaut kā sasniegšanai, realizēšanai. Materiāls, ko izmanto mācību procesā. Tās var būt grāmatas, darba lapas, video, prezentācijas u. c.

Atsauces (lietot atsauces) – norāde uz kādu autoru, izmantotajiem avotiem u. tml., parasti zinātniskos tekstos. Kāda objekta nosaukuma izmantošana cita objekta aprakstā.

Autortiesības – juridisku normu kopums, kas noteic zinātnes, literatūras un mākslas darbu autoru tiesisko stāvokli. Šajās normās noteiktas autora tiesības uz savu darbu.

Kadrs – nepārtraukta kinolentes daļa, kurā fiksēta atsevišķa epizode. Attēls, kas pārraidīts vienā pilnā izvērse ciklā.

Kustība – dzīvu būtnu ķermeņa, tā daļu stāvokļa maiņa.

Animācija – kustības ilūzijas radīšana, secīgi attēlojot savstarpēji nedaudz atšķirīgus nekustīgus tēlus; secīgi salikti kadri cits aiz cita sērijas veidā.

Citu jēdzienu skaidrojums šajā tematā (ar sinonīmiem, skaidrojumi no tezaurs.lv, vārdnīca.lv, letonika.lv)

Materiāls – viela vai priekšmets, kas noder izmantošanai noteiktā nolūkā.

Tehniskais paņēmieni – noteikta veida, parasti īpaši izstrādāta, darbība, arī darbību kopums kāda mērķa sasniegšanai.

Saturs – tas, kas ir izpausts, izteikts, attēlots (piemēram, tekstā, mākslas darbā). Būtība, jēga (piemēram, cilvēka darbībai). Tas atklāj visu kāda objekta elementu vienību, īpašības, iekšējos procesus, attīstības tendences.

Vizuālā māksla (tēlotāja māksla, tēlotājmāksla) – ir mākslas veids, kas īstenību atspoguļo vizuālos tēlos – telpā vai plaknē; arī tas, ko novērtē ar redzes palīdzību. Vizuālās mākslas nozarē ietilpst glezniecība, zīmēšana, tēlniecība, grafika, fotogrāfija, fotomāksla, arhitektūra, instalācijas, kino, kaligrāfija, tetovēšana, elektroniskā māksla (video un skaņu māksla, multimedijālie risinājumi) un performances.

Vēsture (mākslas) – attīstības gaita, process un likumsakarības cilvēku sabiedrībā; secīgu faktu un notikumu kopums.

Temats – tēma; parādība, fakts, problēma, to kopums, ko aplūko, iztīrā, pētī kādā tekstā, mākslas darbā, sarunā u. tml.; īss šāda aplūkojuma, iztīrājuma, pētījuma satura formulējums.

Animācijas tehnika – rīku, iekārtu, ierīču u. tml. kopums (kādā nozarē, kāda uzdevuma veikšanai). Piemēram, filmēšanas tehnika, uzņemot filmu kā statisku attēlu virkni, kurus projicējot rada kustības ilūziju.

Animācijas filma – filma, kas uzņemta, izmantojot animācijas filmēšanas tehniku.

Mērķis (mērķi) – tas, ko vēlas, cenšas īstenot, sasniegt; arī nolūks. Vieta, objekts, kas jāsasniedz, piemēram, ejot, braucot. Distances galapunkts (piemēram sporta sacensībās finišs).

Radīt (rada) – ar savu darbu, darbību veidot garīgas vai materiālas vērtības. Panākt, ka veidojas kaut kas jauns (parasti derīgs praktiskai lietošanai, izmantošanai).

Izvirzīt (izvirza) – izsakot, ierosinot darīt zināmu (piemēram, domu, problēmu); likt paveikt, realizēt (piemēram, uzdevumu).

Vadīt (vada) – ar noteiktām darbībām, izmantojot attiecīgās ierīces, panākt, ka piemēram, transportlīdzeklis pārvietojas vēlamajā virzienā, arī ar vēlamu ātrumu, iekārtu režīmu.

Veidot (veido) – ar mērķtiecīgu darbību panākt, ka rodas teksts, mākslas darbs, teorija, apstākļi u. tml.

Patstāvīgi (patstāvīgs) – neatkarīgs; tāds, kas tiek veikts ar saviem spēkiem vai pēc paša iniciatīvas, bez (kāda) palīdzības, vadības.

Kritēriji – īpaša punktu skaitīšanas sistēma; noteicošā būtiskā pazīme, kas atšķir, norobežo priekšmetus, parādības.

Sasniegt (sasniegts) – tas, kas ir īstenots, sasniegts. Savā darbībā īstenot, panākt (kaut ko vēlamu, iecerētu). Pilnveidojot savas spējas, zināšanas u. tml, iegūt jaunu kvalitātes pakāpi.

Izzināt (izzina) – domāšanā atspoguļot un atveidot īstenību, tās parādības. Jautājot, pētījot dabūt zināt (piemēram, faktus); arī uzzināt.

Progress (progresē) – virzīties attīstībā uz priekšu, pāriet augstākā attīstības pakāpē. Gūt sekmes, pilnīgoties attīstībā.

Noteikt (nosaka) – izsecināt, konstatēt, noskaidrot; nosacīt.

Kļūdas (kļūda) – neatbilstība kādām prasībām, normām, nosacījumiem; nepareiza rīcība.

Mainīt (maina) – aizstāt kaut ko ar citu, ņemt kaut kā vietā citu. Aizstāt, piemēram, ko nederīgu, nolietotu ar kaut ko citu, derīgu. Veidot, darīt citādu; pārveidot, pārmainīt.

Darbība – rīcība; kustība, pāreja no kāda stāvokļa citā.

Mācīšanās (mācīties) – zināšanu apguve, skolotāja vadītas vai patstāvīgas mācības. Gūt zināšanas, prasmi vai iemaņas, tiekot mācītam, skolojoties, studējot u. tml.

Risinājums (risināt) – paveikta darbība, rezultāts.

Skaidrot (skaidro) – stāstot, rakstot, arī rādot panākt, ka kādam kaut kas kļūst zināms, saprotams.

Video – elektronisks kustīgs attēls (parasti kopā ar skaņu), ko rada ar videotehniku.

Redīgē (redīgēt) – pārbaudīt, precizēt un labot (piemēram, tekstu, skaņdarbu), parasti pirms tā laišanas klajā.

Filmē (filmēt) – uzņemt kinofilmā.

Fotografēt (fotografē) – ar fotoaparātu iegūt kādu attēlu uz fotofilmas vai fotoplates.

Ieraksta (ierakstīt) – fiksēt ar audiotehniku, videotehniku, datortehniku u. tml.

Audio – tāds, kas attiecas uz dzirdi, skaņu, skaņu ieraksta vai atskaņošanas aparāturu.

Scenārijs – sižeta izklāsts, dramatiskās darbības apraksts (parasti baletam, pantomīmai). Plāns, darbību secības apraksts (piemēram, svētku, sarīkojuma norisei).

Pēcapstrāde – apstrāde, kura tiek veikta pēc galvenās apstrādes.

Saglabāšanas formāts – noteikta informācijas izkārtojuma struktūra, ko izmanto informācijas apstrādei, ierakstīšanai datu vidē, attēlošanai displeja ekrānā vai izdrukai. Izmērs (piemēram, iespieddarbam, salikuma lappusei, rindas garumam).

Uzdrošināties (uzdrošinās) – radīt sevī, parasti pēkšņi, drosmi kaut ko darīt; izturēties kādā veidā, uzdrīkstēties.

Pašizpaušties (pašizpaužas) – īstenoties, praktiski realizēties. Brīvi, bez ierobežojumiem parādīt savas spējas, talantu.

Eksperimentēt (eksperimentē) – izdarīt eksperimentu, mēģināt; izmēģināt kaut ko jaunu vai pārbaudīt idejas.

Improvizēt (improvizē) – veidot mākslas darbu, piemēram, skaņdarbu, daiļdarbu, izrādes tēlu, arī runu izpildījuma procesā bez iepriekšējas sagatavošanās.

Pilnveidoties (pilnveidojas) – sasniegt augstāku pakāpi garīgajā vai fiziskajā attīstībā.

Raksturot (raksturo) – aprakstīt, arī novērtēt kāda cilvēka darbu, darbību, rakstura, personības īpašības.

Fakti (fakts) – fiksēta informācija par kādu pazīmi, parādību, notikumu u. c.

Izplāno (izplānot) – plānot un pabeigt plānot. Izstrādāt detalizētu plānu ar noteiktiem rīcības soļiem, kā veikt kādu uzdevumu un sasniegt iecerēto mērķi.

Plānot (plāno) – veidot kāda objekta, piemēram, celtnes, plānu, projektu. Izstrādāt plānu vai ideju par to, ko darīt, lai sasniegtu kādu mērķi.

Pārplānot – plānot vēlreiz, no jauna. Mainīt, pielāgot jau esošo plānu, reizēm – sākt plānošanu no jauna.

Sižets – savstarpēji saistītu notikumu, faktu kopums, kuri attēloti mākslas darbā.

Korigē (korigēt) – labot, precizēt.

Diskutē (diskutēt) – apspriest strīdīgu, neskaidru jautājumu; piedalīties diskusijā.

Prezentē (prezentēt) – iesniegt; uzrādīt.

Refleksija – cilvēka teorētiskā jeb prāta darbība, kurā viņš izzina savu rīcību un tās likumsakarības; cilvēka pašizziņa, kas izpaužas savu pārdzīvojumu, sajūtu un pārdomu uztvērumos un apcerēšanā; arī pārdomas, apcere.

Materiāli skolēnam

8.5. Animācija. Kā veidot mācību materiālu animācijas tehnikā?

Temata, jēdzienu skaidrojuma vizualizēts uzskates materiāls

Atbalsts uzdevumu izpratnei

Atgāadne

Animācijas tehnikas

Atgāadne izmantojama 2. un 3. uzdevumam:

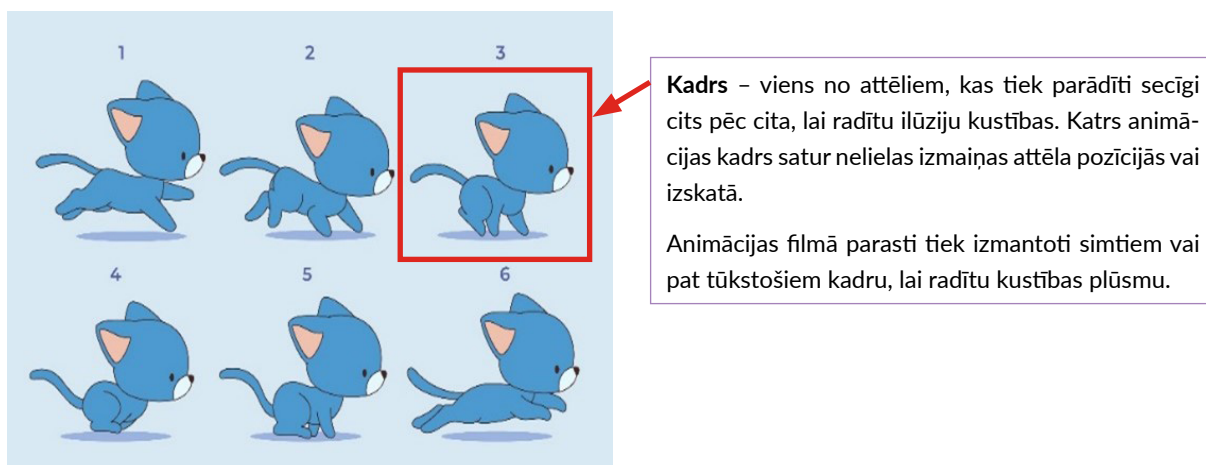
<https://mape.gov.lv/catalog/materials/4FA9A6EE-43AB-496F-955E-06218B03FBDC/view?preview=63438C26-A922-4945-8444-5CFC3EB91702>

Animācija ir mākslas forma, kurā tiek radīti kustīgi attēli. Animācija var būt dažādu veidu un stilu mākslas forma, taču visos gadījumos ir kopīga ideja un mērķis – radīt kustības efektu.

Animācijas veidošana prasa lielu pacietību un rūpību, jo tas ir process, kas ietver daudzas detaļas.

Animāciju izmantoto dažādās vizuālo mediju nozarēs. To var redzēt filmās, televīzijas reklāmās, videospēlēs un pat mācību materiālos. Animācija ir arī populāra bērnu multfilmās un komiksu grāmatās, kur tā palīdz radoši stāstīt stāstus un iepazīstināt bērnus ar dažādām tēmām.

Animācija ir arī veids, kā izteikt māksliniecisku redzējumu un izpausties.



1. attēls. Animācijas filmas kadri

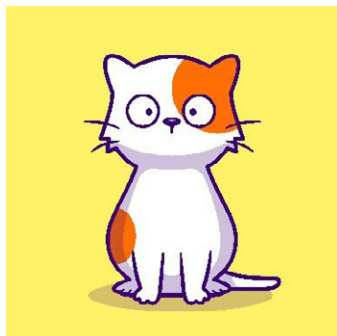
	Zīmētā animācija. Katrs kadrs ir atsevišķs zīmējums. Lai radītu kustības ilūziju, zīmējumi nedaudz atšķiras cits no cita. Tos ieskenē vai fotografē. Piemērs. Roze Stiebra. "Neparastie rīdzinieki". Tiešsaiste [skatīts 31.07.2024.], pieejams: https://www.youtube.com/watch?v=8NSpJUKIU8w
	Stopkadra (stop-motion) animācija. Kadra kompozīcija tiek veidota, fotografējot fiziskus objektus: lelles, plastilīna figūriņas vai divdimensionālus, no kartona izgrieztus apveidus. Piemērs. "Kā Lupatiņi mazgājās". Tiešsaiste [skatīts 31.07.2024.], pieejams: https://www.youtube.com/watch?v=qo_U43TxxWo
	Datoranimācija. Kadrs tiek zīmēts un kustības veidotas speciālā datorprogrammā. Piemērs. Blender open video."Spring". Tiešsaiste [skatīts 31.07.2024.], pieejams: https://www.youtube.com/watch?v=WhWc3b3KhnY

Atgādne

Divdimensiju animācija (2D) un trīsdimensiju animācija (3D)

Atgādne izmantojama 2. un 5. uzdevumam:

<https://mape.gov.lv/catalog/materials/4FA9A6EE-43AB-496F-955E-06218B03FBDC/view?preview=63438C26-A922-4945-8444-5CFC3EB91702>



Divdimensiju attēls (2D) – attēls, kas sastāv no divām dimensijām – platuma un augstuma.

Piemērs.

SAE Brisbane. "Stray". Tiešsaiste [skatīts 31.07.2024.],
pieejams: <https://www.youtube.com/watch?v=N-XoW4ddfJU>



Trīsdimensiju attēls (3D) – attēls, kas sastāv no trīs dimensijām: garuma, platuma un augstuma. Trīsdimensiju attēli sniedz dziļuma sajūtu, jo tie var parādīt objektus un telpas perspektīvu.

Piemērs:

Disney Pixar. "Piper". Tiešsaiste [skatīts 31.07.2024.],
pieejams: <https://www.youtube.com/watch?v=SUSI5vO27k>

Atgādne

Animācijas plānošana un veidošana

Atgādne izmantojama 4. un 5. uzdevumam:

<https://mape.gov.lv/catalog/materials/4FA9A6EE-43AB-496F-955E-06218B03FBDC/view?preview=63438C26-A922-4945-8444-5CFC3EB91702>

Scenārijs. Strukturēts apraksts, kas sarakstīts, lai veidotu animāciju.

Scenārijs ietver notikumu secību, dialogus starp tēliem, ainu un ainu aprakstus, un citu nepieciešamo informāciju, kas nepieciešama, lai iedomāto situāciju vizualizētu.



Vizuālais tēls. Krāsu salikums – melnbalts, krāsains, kontrastains u. c.; formas – kompaktas, noapaļotas, mīļīgas, rotaļīgas, ģeometriskas, vienkāršotas u. c.; kā kustīgie tēli izcelsies uz fona; vai pievienosiet shēmas, bultas, norādes, tekstu.

Vizuālais tēls var pārraidīt informāciju, emocijas, idejas un stāstus, kā arī likt skatītājam izjust noteiktas emocijas vai pievērst viņa uzmanību uz konkrētu objektu vai vēstījumu.

Animēšana. Process, kurā tiek radītas un ieviestas kustības un dzīvība attēliem, izmantojot secīgu attēlu radīšanu.

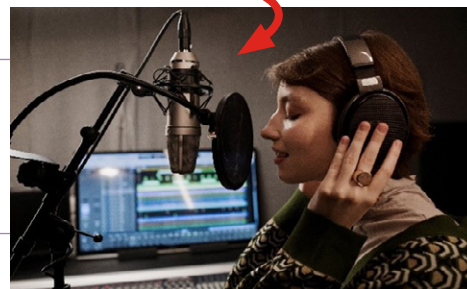
Kadra kompozīcijas izveide un fiksēšana fotogrāfijās.



Montāža. Process, kurā tiek apvienoti un sakārtoti attēlu kadri, lai veidotu filmu. Tas ietver kustību veidošanu, attēlu izvēli, to secību, animācijas ātrumu un efektus. Pēc tam šie attēlu kadri tiek montēti kopā, lai veidotu animācijas filmu.

Filmas apskaņošana. Mūzika, runāts teksts, skaņu efektu radīšana un ierakstīšana.

Apskaņošana papildina filmas vizuālo piedzīvojumu un veido emocionālu saikni starp skatītāju un notikumiem uz ekrāna.



Atgādne

Autortiesības

Atgādne izmantojama 4. un 5. uzdevumam:

<https://mape.gov.lv/catalog/materials/4FA9A6EE-43AB-496F-955E-06218B03FBDC/view?preview=63438C26-A922-4945-8444-5CFC3EB91702>

Autors ir cilvēks, kurš radījis kādu literatūras, mākslas, zinātnes vai tehnikas darbu.

Tiesības nozīmē cilvēka likumīgas iespējas kaut ko darīt, rīkoties noteiktā veidā.

Autortiesības ir juridisku normu kopums, kas norāda uz autora tiesībām uz savu darbu.



Liels burts C, kuram apkārt apvilktis aplis, norāda, ka darbu aizsargā autortiesības.

Atsauce – norāde uz autoru, kura darbi tika izmantoti darba izveidē, uz izmantotajiem darbiem.

Kopējot kādu attēlu vai tekstu, ir jānorāda autora vārds, uzvārds, avots, no kura iegūta informācija: grāmata (izdošanas gads, izdevējs) vai tīmekļa vietne (autors, ievietošanas datums, skatījuma datums un saite/URL).

Atgāadne

Galvenie medijpratības aspekti animācijas veidošanā

Medijpratība animācijas veidošanā ir prasme, kas ļauj izprast un efektīvi izmantot dažādus vizuālos un tehniskos elementus, lai radītu iedarbīgus un kvalitatīvus animācijas darbus. Tā ietver izpratni par to, kā animācija ietekmē dažādu skatītāju emocijas un domas, kā arī prasmi izvēlēties un izmantot dažādas animācijas tehnikas un rīkus, lai izteiktu idejas vai stāstus.

Atgāadne izmantojama 4. un 5. uzdevumam:

<https://mape.gov.lv/catalog/materials/4FA9A6EE-43AB-496F-955E-06218B03FBDC/view?preview=63438C26-A922-4945-8444-5CFC3EB91702>

Animācijas procesi un tehnoloģijas: animācijas veidošana ietver vairākus posmus – no idejas izstrādes un scenārija rakstīšanas līdz stāsta vizualizācijai, kustības plānošanai un gala produkta montāžai. Tas ietver arī izpratni par dažādām tehnoloģijām, kas tiek izmantotas animācijas veidošanā, piemēram, 2D un 3D animācijas rīkus un programmatūras.

Stāsta un vēstījuma nozīme: animācijā, tāpat kā citos mākslas veidos, stāsts un vēstījums ir centrālais elements. Tas ietver scenārija veidošanu, stāsta struktūru, dialoga rakstīšanu un vizuālo stāstījumu, izmantojot kompozīciju, krāsu un kustību.

Animācijas stils: animācijā vizuālais stils ir būtisks elements, kas nosaka darba noskaņu. Piemēram, bērniem paredzētās animācijas bieži ir spilgtas un vienkāršotas, savukārt pieaugušajiem paredzētās animācijas var būt sarežģītākas un reālistiskākas.

Kustības un laika plānošana: kustība ir animācijas būtība. Tā ietver animācijas dabisku kustību un laika plānošanu, kas ir svarīgs elements, lai panāktu pareizo kustību tempu un ritmu.

Skaņas un mūzikas loma: skaņa un mūzika animācijā var būt tikpat svarīga kā vizuālais elements, lai pastiprinātu stāsta vēstījumu un radītu emocionālu saikni ar skatītāju (trokšņi, dialogi, mūzika).



Lai uzlabotu medijpratību animācijā, ir noderīgi skatīties un analizēt dažādu veidu animācijas darbus.

Skatoties animācijas filmas vai seriālus, pievērsiet uzmanību stāsta veidošanai, vizuālajam stilam, kustības plānošanai un skaņas izmantošanai.

Izmēģinot pašiem radīt animācijas, jūs varat labāk izprast animācijas procesu un to, kā dažādi elementi darbojas kopā. Tas arī palīdz attīstīt tehniskās prasmes un radošo domāšanu.

Daloties ar saviem darbiem un saņemot atsauksmes no citiem, varat iegūt vērtīgu skatījumu uz to, kā jūsu animācijas tiek uztvertas. Tas arī palīdz identificēt jomas, kurās vēl nepieciešams pilnveidoties.

Émile Cohl "*Fantasmagorie*" (1908.) ir franču animācijas filma. Tā ir viena no agrākajiem tradicionālās (ar roku zīmētās) animācijas piemēriem, un kinovēsturnieki to uzskata par pirmo animācijas filmu. Tiešaiste [skatīts 31.07.2024.], pieejams: <https://www.youtube.com/watch?v=swH448fLd1g>



Līdzfinansē
Eiropas Savienība



Nacionālais
attīstības plāns



Valsts izglītības
satura centrs