

**Sadarbības karjeras vadības prasmju
integrēšanai
Kultūra un māksla (vizuālā māksla I) un
Kultūras pamati tēmās,
veicinot izglītojamo personības izaugsmi**

Rīgas Valsts 3. ģimnāzija

**Svetlana Špuče - Mg.art, vizuālās mākslas, dizaina un tehnoloģiju
skolotāja**

Diāna Šķēle - Mg. paed., pedagogs karjeras konsultants

Šajā izglītības pakāpē skolotājam svarīgi rosināt skolēnus laikus un mērķtiecīgi apzināt savas intereses, vēlamos turpmāko studiju un profesionālās darbības virzienus, piedāvājot daudzveidīgas darbības un karjeras izglītības pieredzi mācību procesā.

Satura apguvē akcentēta skolēna personības identitātes veidošanās procesa izpēte un attīstība. Kursā apgūtās prasmes skolēni pielietos savas personības izaugsmes procesā, profesionālās karjeras veidošanā un ikdienas dzīvē
/Skola2030/

1. Kultūras izpratne un izpausmes sabiedrībā.
Kultūras noteiktais dzīvesveids. Kultūras izpausmju, vērtību mainība laikā.

Temata apguves mērķis: izzināt kultūras laikmeta pazīmes un artefaktus, meklēt un saskatīt iepriekšējo kultūras laikmetu atsauces mūsdienu kultūras procesos un vizuālajā mākslā. Gūt pieredzi radošā vizuālās mākslas procesā, atklājot un pilnveidojot personisko ētisko un estētisko vērtību izpratni un empātiju mūsdienu pasaulē.

Caurviju prasmes: kritiskā domāšana un problēmrisināšana, pašvadīta mācīšanās, digitālā pratība, sadarbība un pilsoniskā līdzdalība /Skola 2030/

Sasniedzamie rezultāti

Ziņas	Prasmes
- Katru sabiedrību, laikmetu raksturo tai specifiskas kultūras pazīmes un artefakti. (VSK.K.Li.1.) - Mākslas valoda liecina par laikmeta un sabiedrības vērtībām. (VSK.K.Li.2.) Kultūras zīmju un simbolu valoda ir daudznozīmīga un ikdienā klātesoša. (VSK.K.Li.2.) Radoša vizuālā darbība dod iespēju izprast mākslas ideju un procesu rašanos un attīstību. (VSK.K.Li.3.) - Kultūras procesi gan rada, gan mākslas darbos pauž pārmaiņas sabiedrībā. (VSK.K.Li.4.)	- Atšķir kultūru raksturojošās pazīmes nozīmīgākajos kultūras laikmetos dažādos pasaules reģionos. (K.O.1.1.) - Saskata, raksturo un komentē, kā kultūras izpausmēs un 20. un 21. gs. dažādu vizuālās mākslas veidu darbos un arhitektūras objektos, t. sk. laikmetīgajā mākslā un Latvijas kultūrvidē, izmantotie vizuālās mākslas izteiksmes līdzekļi atklāj dažādas idejas un sabiedrības vērtības. (K.O.1.2.) - Saskata kopsakarības starp vienaudžu mākslinieciskās jaunrades aktivitātēm un mūsdienu, kā arī tradicionālajiem kultūras artefaktiem, kultūras varoņiem, zīmēm un simboliem, rituāliem, svētkiem, Latvijas reģionu kultūras vērtībām. (K.O.2.7.) - Vērtē klātienē piedzīvotos vai dokumentētus (video, audio, aprakstos) kultūras un mākslas notikumus (izrādes, literārus sarīkojumus, kinofilmas, izstādes, koncertus, starpdisciplinārus mākslas festivālus) pēc mērķtiecīgi izvēlētiem (mākslas veida, teritoriāliem, estētiskiem, emocionāliem u. c.) kritērijiem. Prezentē un vērtē savu un vienaudžu intelektuālo un emocionālo pieredzi. Reflektē par savu kultūras pieredzi un iedvesmu jaunradei. (K.O.2.1.; K.O.2.2.) Pamatojoties uz dzīves un mākslas procesu novērojumiem, estētiskiem un ētiskiem impulsiem, ģenerē jaunas mākslinieciskas idejas, formulē savu personisko attieksmi pret sabiedrībai un sev nozīmīgām idejām un procesiem. Izvēlas radošā projekta mērķus atbilstoši formulēto ideju nozīmīgumam un īstenošanas iespējām. (K.O.3.4.) Vizuālās mākslas prasmes. - Lieto vizuālās un audiovizuālās mākslas izteiksmes līdzekļus, simbolus un zīmes savas vai grupā saskaņotas idejas pieteikumam radošajam darbam. Argumentē savu izvēli. (K.O.1.4.)
Komplekss sasniedzamais rezultāts	Ieradumi
- Raksturo un vērtē, kā kultūras izpausmēs un 20. un 21. gs. dažādu vizuālās mākslas veidu darbos un arhitektūras objektos, t. sk. laikmetīgajā mākslā un Latvijas kultūrvidē, izmantotie vizuālās mākslas izteiksmes līdzekļi atklāj dažādas idejas un sabiedrības vērtības. (K.O.1.2.) Prezentē individuāla (stājmāksla) vai grupas radošā darba(monumentālā māksla vai dizaina objekts) iecerī, pamato savu idejas un vizuālās mākslas veida un tehnikas izvēli. (K.O.1.4.)	- Attīsta ieradumu pilnveidot savu kultūras pieredzi, apmeklējot kultūras pasākumus, institūcijas, kultūrvēsturiski nozīmīgas vietas, pastāvīgi lasot sev interesējošu literatūru un pēc konkrētām, katram mākslas veidam atbilstošām pazīmēm vērtējot kultūras piedāvājuma kvalitāti. (Vērtība – kultūra; tikumi – atbildība, tolerance) - Attīsta ieradumu patstāvīgi izvērtēt kultūras procesus, meklējot kopsakarības ar vēstures kontekstu, Latvijas valstiskuma, latviešu valodas un kultūras nozīmību tajos. (Vērtība – kultūra; tikumi – atbildība) Attīsta ieradumu radoši un mērķtiecīgi pašizpausties un gūt jaunu pieredzi dažādos mākslas veidos.(Vērtība – brīvība; tikumi – drosmība, gudrība, atbildība) Veido un attīsta ieradumu nebaidīties kļūdīties un izmēģināt dažādas pieejas, izvērtējot savu radošā darbaprocusu un rezultātu, uzklusot dažādus viedokļus un izsakot argumentētu vērtējumu citiem. (Vērtība – darba tikums; tikumi – atbildība, centība)
Jēdzieni: kultūra, kultūras kopiena, kultūras pieredze, subkultūra, elitārā kultūra, etniskā kultūra, masu kultūra, artefakts, simbols, kultūrvaronis, zīmols, mākslas stili un virzieni, romānika, gotika, renesanse, baroks, klasicisms, romantisms, reālisms, modernisms, postmodernisms, laikmetīgā māksla.	

Skolēni jau apguvuši:

1. Kultūras izpratne un izpausmes sabiedrībā.
Kultūras noteiktais dzīvesveids. Kultūras izpausmju, vērtību mainība laikā:

Sasniedzamais rezultāts (SR)

Jēdzieni: kultūra, kultūras kopiena, kultūras pieredze, subkultūra, elitārā kultūra, etniskā kultūra, masu kultūra, artefakts, simbols, kultūrvaronis, zīmols, mākslas stili un virzieni, romānika, gotika, renesanse, baroks, klasicisms, romantisms, reālisms, modernisms, postmodernisms, laikmetīgā māksla.

Zīmes un simboli / Skola 2030 - darba lapa

Uzdevumi/vingrinājumi

Kultūras pamati. Pamatkurss. 1. Kultūras izpratne un izpaušmes sabiedrībā

Zīmju un simbolu veidošanās

Iepazīsties ar atgādnē "Simbolu valoda" sniegto teoriju par zīmju un simbolu sistēmu!

Filozofs Č. S. Pērss semiotikā izdalīja trīs zīmju veidus: IKONA, INDEKSS, SIMBOLS. Atšķirību starp šiem zīmju veidiem rada tas, kā nozīme ir pievienota objektam.

Ikona ir vienkāršākais zīmju veids, kurā apzīmētājs ir tieši saistīts ar apzīmējamo, ikona fiziski līdzinās lietai, ko tā pārstāv. Piemēram, cilvēka sejas attēls ir viņa ikona; printera attēls datora rīku rindā ir printēšanas funkcijas ikona.

Indekss ir zīme, kuras parādīšanās norāda uz kādu citu norisi vai objektu. Piemēram, sarkanā gaisma luksoforā norāda, ka ir jāapstājas, lai izvairītos no hriesmām; smaids sejā norāda uz emocionālo stāvokli. Arī augstāk attīstītie dzīvnieki spēj apgūt šī veida zīmes.

Simbols ir zīme, kuras attiecības ar apzīmējamo ir netiešas. Jebkas var pārstāvēt jebko. Visu nosaka kultūras konteksts. Lielākā daļa vārdu valodā ir simboli; karogs ir simbols.



Zīmes un simboli

Kultūras pamati. Pamatkurss. 1. Kultūras izpratne un izpaušmes sabiedrībā

Sadali tabulā numurētās zīmes atbilstoši to semiotiskajai piederībai (ikona, indekss, simbols)!

ikona	
indekss	
simbols	

Izvēlies vienu no atrastajiem simboliem, nosauc to un formulē trīs pazīmes, kas padara šo zīmi par simbolu!

Nr.	Nosaukums	
		•
		•
		•

Atrodi piemēru situācijai, kad kāda ikona vai indekss ir kļuvis vai var kļūt par simbolu; analizē, vai arī šajā gadījumā vari piemērot iepriekš nosauktās pazīmes!

Times un simboli



Karjeras izglītības tēma "Mērķu sasniegšana"

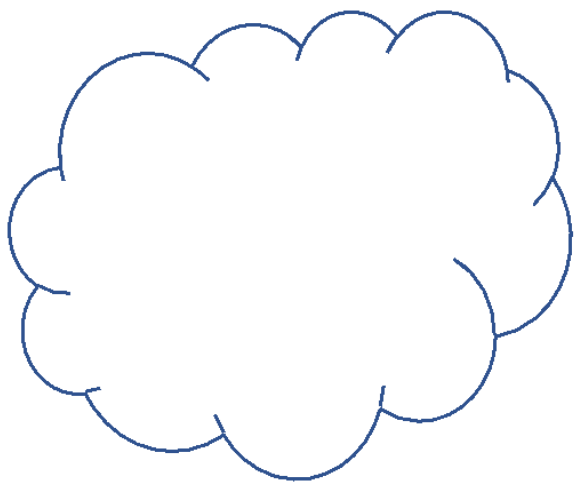
Jaunrades uzdevums:

iesaistot apgūtos mākslas stilus un virzienus, simbolus un zīmes, kā arī izmantojot mērķu sasniegšanas metodi SMART un metodiskā līdzekļa "52 Patiesības" pasaku "Tornis", radīt savu ilustrāciju pasakai

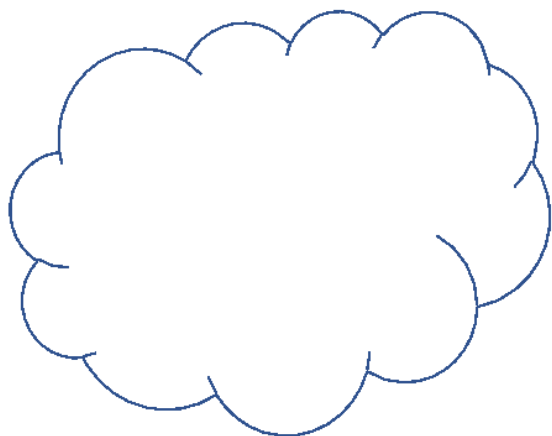
Mērķi, kas sniedz motivāciju un skaidrību



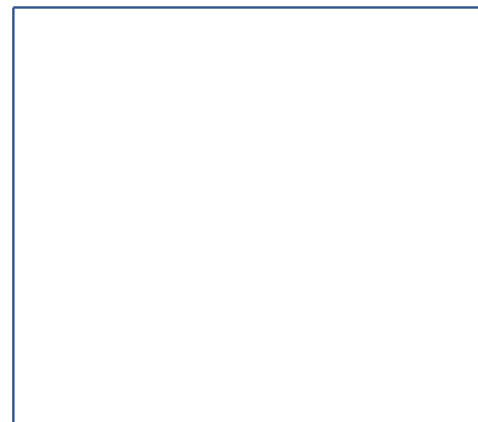
*Ja iesi pa ceļu, kas saucas "Vēlāk", tad
nonāksi vietā, kas saucas "Nekad".*



Sapnis



Mērķis



Mērķu formulēšana

SMART princips

- Konkrēts (*Specific*)
- Izmērāms (*Measurable*)
- Sasniedzams (*Attainable*)
- Būtisks (*Relevant*)
- Laikā (*Time – bound*)



Mans mērķis, mācoties Rīgas Valsts 3. ģimnāzijas mākslu mācību modulī

1. Uzraksti ideju savam mērķim
2. Uzraksti savu mērķi, izmantojot SMART principu

Uzdevums jums:

Kā varētu notikt vizuālās mākslas pedagoga un karjeras konsultanta sadarbība manā skolā?

1. Uzraksti ideju savam mērķim
2. Uzraksti savu mērķi, izmantojot SMART principu

Uzraksti savu ideju par mērķi!

Precizē savu mērķi pēc SMART principa! Atbildi uz papildus jautājumiem!

Mērķi ir mūsu motivācijas avots. Pareizi formulēti mērķi ir jebkura plāna pamats. Mērķis ir vēlāmā rezultāta tēls. Ja jūs nevarat izmērīt mērķi, tas nozīmē, ka jūsu mērķis ir sapnis. Mūsu sapņu pārvēršanu rezultātos nosaka **SMART** process, un mērķiem, kurus esam nosprauduši, jābūt:

S (*specific*) - **konkrētiem**:

Vienkārši, skaidri un saprotami noformulē savu mērķi!

Ko es vēlos sasniegt? Ko es darīšu, lai sasniegtu mērķi? Kādā veidā? Kāds ir vēlamais rezultāts, ko vēlos sasniegt? Vai tas ir formulēts pozitīvi (nelietojiet vārdu „ne”?)

M (*measurable*) - **izmērāmiem**:

Kādā kvalitātē un apjomā jūs vēlaties redzēt savu realizēto mērķi?

Kā zināsi, ka esi mērķi sasniedzis? Pēc kādiem kritērijiem varēsi izmērīt, ka mērķis ir vai nav sasniegts? Kā zināsi, ka sasniegtais ir izdarīts labi vai slikti?

A (*achievable*) - **sasniedzamiem un reāliem**:

Pārliecinies, ka mērķu nospraustā kvalitāte un apjoms ir REĀLS!

Vai mērķis ir sasniedzams? Vai rezultāti ir atkarīgi no manis? Vai man ir nepieciešamais laiks, resursi, zināšanas, atbalsts, zināšanas, prasmes

R (*relevant*) - **nozīmīgiem**:

Mērķim ir jābūt nozīmīgam un saistošam Jūsu dzīves plānā!

Kam man tas ir vajadzīgs? Kāpēc to gribu sasniegt? Vai tas izriet no manām dzīves prioritātēm? Ko tas man dos, kāds būs ieguvums? Vai mērķis ir pietiekami izaicinošs?

T (*time - bound*) - **noteiktiem laikā**:

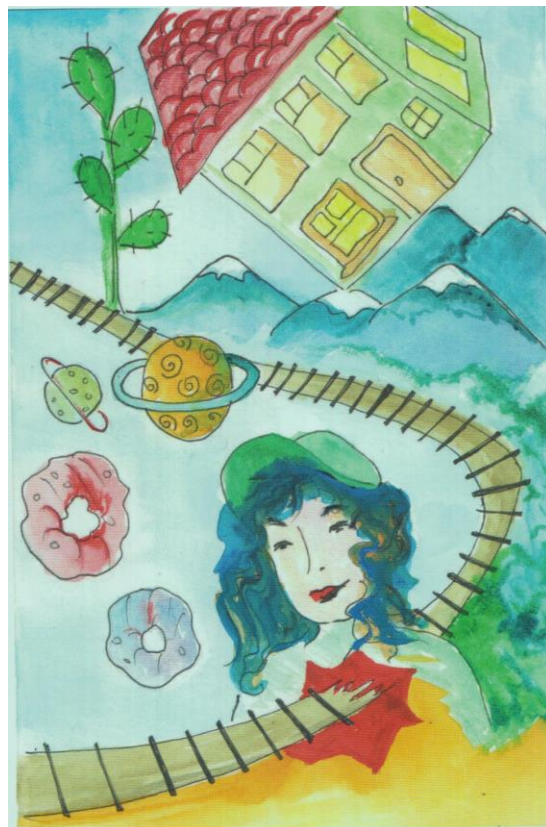
Nosaki savam mērķim laika termiņu!

Cik ilgā laika posmā es vēlos to sasniegt? Vai ir konkrēts datums, mēnesis, gads?

MANS (SMART) MĒRĶIS:

Pasaka "Tornis"

Tornis augsts un biedējošs izskatās tikai no apakšas. Tiklīdz tu sāc rāpties augšup, tas sarūk. Bet tad, kad nonāc torņa smailē, visa pasaule tev ir pie kājām un reiz tik milzīgās bailes tagad no augšas izskatās sīkas un niecīgas. Jo tu stāvi tām pāri!



Izlasī pasaku "Tornis" un padomā, kā Tu turpinātu vai interpretētu mākslinieces **Agneses Kalves** ilustrāciju pasakai, domājot, par saviem mērķiem!

Uzdevums skolēnam:

- . Mākslas stila, zīmju un simbolu izmantošana savā mākslas darbā
- . SMART idejas un pasakas "Tornis" galvenās domas iekļaušana savā mākslas darbā
- . SMART darba lapa + sava mākslas darba apraksts - atklājot savas zīmes, simbolus un attēloto mākslas stilu

Skolēnu mākslas darbu prezentācijas -
jaunrades darbu skaidrojums

PPP metodes izmantošana
(paslavē pajautā piedāvā)



Simbolismi

- Debess jeb pasaule ir divās daļiņās krāsās un/vai emocijās - dzīvā un bieģējāsā un skaistā un jautrā, lai apziņotu, ka pārvarot savas bailes nāc tikai labums. Tas arī ir iemesls, kāpēc meitene pat neskatās ~~uz~~ uz neģīti, jo kad viņa pārvarēja bailes tās vairs viņu nevar pārvarēt.
- Koks ir tālā kā skeleta rokas formā, kas sniecas pēc meitenes, bet tāka viņa vairs to neņem vērā (bailes), tas sāk pūst līdz tas vairs nebūs.
- Tornis ir jūgendstilā - dekoratīvs, balstīts uz dabu, liektas līnijas, asimetrisks un neregulāri līniju ritmi.

SMART - iemācīties zīmēt reālistisku ķermeni (galvenokārt rokas un pēdas)

- P- Vai bija kāds stils, ar kuru bija vēlāmāks zīmēt?
- P- Daudei bija uztvēruši skaistus mākslasdarbus un pievērsuši daudz uzmanības detaļām
- P- Nakamajā reizē cilvēki cilvēkus izvēlējies jebkādu krāsošanas metodi.



(Gotikas stils (arhitektūra)) Milānas katedrāle

○ Simboli

- Tonnis - saista zemi un debesi; iz celš, kas iz jāmriet, (grūtība) šķērslis, kuru iz pārvaret, lai tiktu līdz x-kam labam.
- Debesis - brīvība, jaunas iespējas, domas brīvība; atvieglošana, pēc pārvārtam bailem.
- Saule - siltums, miers, patīkamas emocijas;
- Mākonis - bailes un nedrošība, kas sarežģa brīvību un laimi;
- Slikti laika apstākļi zem mākoniem - viss sliktis, kas nāk baiku nepārvarēšanās dēļ.
- Rakurs no kura mes redzam toņi - tā dēļ, tonis raskatās augstāks nekā tas iz, tāpēc, kā bailes izskatās nepārvarāmas, bet patiesībā tas var pārvārt.