

APSTIPRINU:
Grobiņas Mūzikas un mākslas skolas
direktore Mārīte Bruža

Grobiņā 2021.gada 31.augustā



IZGLĪTĪBAS IESTĀDE
PROGRAMMAS VEIDS
PROGRAMMU KOPA
ĪSTENOŠANAS ILGUMS
IEGUVES FORMA

Grobiņas novada Mākslas un mūzikas skola
Profesionālās ievirzes izglītības programma
Vizuāli plastiskā māksla
1460 stundas
Klātie

Mācību priekšmeta

KOMPOZĪCIJA

(datorgrafika)

programma

210 stundas

Izglītības programmu apgūst līdztekus vispārējai izglītībai

Mācību programma aktualizēta 26.08.2021
Programmu izstrādāja māc.priekšmeta skolotājas:
Kristīne Ulberte, Eva Krastiņa_Pucena

MĒRĶIS

Veicināt audzēkņos izpratni par kompozīciju kā daudzveidīgu vizuālo izteiksmes līdzekļu lietojumu mākslā, dizainā un savā radošajā darbībā.

Sekmēt izglītojamā datorgrafikas pamatu praktisku apguvi, iepazīstot datorgrafikas daudzveidību un tās aktualitāti mūsdienās.

UZDEVUMI

- Apgūt kompozīcijas pamatprincipus, prast tos lietot radošajā darbībā izmantojot dažādus materiālus.
- Veidot izpratni par izteiksmes līdzekļiem datorgrafikā, iepazīstot dažādas datorgrafikas programmas.
- Nodrošināt saikni starp visiem mācību priekšmetiem, lai audzēknis iegūtu pieredzi daudzveidīgi lietot iegūtās zināšanas un prasmes.

MĀCĪBU PRIEKŠMETA APGUVES ILGUMS UN APJOMS

Stundu skaits	3.kl.	4.kl.	5.kl.	kopā
nedēļā	2	2 <i>(1+1)</i>	2 <i>(1+1)</i>	6
mācību gadā 35 nedēļas	70	70	70	210

MĀCĪBU PRIEKŠMETA PROGRAMMAS SATURS

Kompozīcija ir tas mācību priekšmets, kurš apvieno mākslas jomas, dodot plašāku skatījumu gan uz kultūrvidi – tās vizuālām un estētiskām vērtībām, stilistisko daudzveidību.

Kompozīcijas priekšmets ietver arī datorgrafikas pamatu apguvi, kas notiek saistībā ar programmas saturu.

Mācību priekšmeta *Kompozīcija* saturu veido 9 tēmas. Priekšmeta apguves īpatnība nosaka, ka tēmas tiek apgūtas, ik pēc laika atkārtojot tās. Tēmām atkārtojoties, pieaug to grūtības pakāpe. Mācību satura apguves secību veido pedagogs, mācību saturā iekļaujot visas tēmas, un mācību nobeigumā nodrošinot *Kompozīcija* noslēguma prasību sasniegšanu visiem audzēkņiem.

Tēmas kopumā un katra tēma atsevišķi ietver visas mācību priekšmeta *Kompozīcija* satura daļas:

- **Mākslas uztvere**
izzināšanas darbība,
- **Mākslas valoda**
Mākslinieciskie izteiksmes līdzekļi
Datorgrafikas programmu darba vide un tehnikas
- **Radošā un analītiskā darbība**
Darba izveides process
Radošā darba analīze un vērtēšana

Ikvienu tēmu īstenojas kā daudzveidīgi mācību uzdevumi, kurus izvēlas skolotājs atbilstoši plānotajam mācību procesam. Mācību uzdevumu dažādība nodrošina audzēkņa daudzveidīgu prasmju apguvi un spēju attīstīšanu – prasmi mērķtiecīgi vērot un veikt vizuālus pierakstus, dažādu tehniku apguvi, prasmi risināt radošas un tehniskas problēmas,

mākslas piemēru pētīšanu un analīzi, radoša darba un darba procesa novērtēšanu, prasmi aizstāvēt savu viedokli un citas.

1. Kompozīcijas jēdziens

Kompozīcijas jēdziena izpratne. Kompozīcijas likumsakarības dažādos mākslas veidos un kultūrvidē.

2. Kompozīcijas principi

Ritms, līdzsvars, statika/dinamika, kontrasts, proporcijas, dominante, simetrija/asimetrija, vienotība, centrs.

Kompozīcijas ievietojums laukumā. Formāts un kompozīcija.

3. Vizuālās izteiksmes līdzekļi

Punkts. Līnija. Laukums. Krāsa. Forma. Faktūra.

4. Kompozīcijas veidi

Kompozīcija plaknē: vizuāli plastiskā kompozīcija; 2D dizains – grafiskais un informācijas dizains.

Telpiska kompozīcija.

5. Stilizācija un ornamenti

Formas vizuāls vispārinājums.

6. Telpiska kompozīcija

Instalācija, virsmas struktūra, makets, asamblāža, dekorācijas u.c.

7. Materiāli, tehnikas, un paņēmieni

Dažādu materiālu īpašības, to savstarpēja saskaņošana.

Zīmējums, gleznojums, aplikācija, instalāciju veidošana.

8. Kompozīcijas stilistika

Vizuālās stilistikas daudzveidība.

Vēsturiskie stili.

Mākslinieka / autora rokraksts, darbu stilistika.

Fonts/ šrifts kā vizuālās izteiksmes līdzeklis.

9. Ideja. Tēls. Vēstījums.

Mērķtiecīgs izteiksmes līdzekļu, tehnikas, kompozīcijas principu lietojums. Datorgrafika vizuālajā komunikācijā.

MĀCĪBU PRIEKŠMETA PROGRAMMAS SATURA APGUVES SECĪBA

3.māc. gadā 70 st.:

- 1. semestrī veikt monohromus uzdevumus;
- iepazīties ar kompozīcijas pamatelementiem;
- veikt vingrinājumus, izmantojot ierobežotu elementu skaitu;
- attīstīt ritma izjūtu un precizitāti.
- veikt grafiskus vingrinājumus;
- iepazīties ar krāsu kā kompozīcijas izteiksmes līdzekli;

4. māc. gadā 70 st.:

- Sniegt teorētiskas un praktiskas zināšanas dažādās vizuālās mākslas tehnikās un datorgrafikas programmās, attīstīt izglītojamo spējas, talantu un prasmes:
- pilnveidot grafiskās un krāsu kompozīcijas paņēmienus;
- iepazīties ar vides organizācijas principiem;
- attīstīt formas un telpas izjūtu, prasmi uztvert kompozīcijas kopumu.
- veidot izpratni par izteiksmes līdzekļiem datorgrafikā, iepazīstot dažādas datorgrafikas programmas - Gimp, Adobe Illustrator, Sketchpad;
- iepazīt 3D modelēšanas programmu Tinkercad, darbs ar Creality 3D printeri Ender-3;
- veidot pieredzi risināt radošus uzdevumus ar datorgrafikas programmu palīdzību.
- radīt priekšstatu par datorgrafikas pielietošanas iespējām citu mācību priekšmetu apgūvē un dzīvē.

5. māc. gadā 70 st.:

- nostiprināt kompozīcijas organizēšanas principus un paņēmienus;
- izmantot vizuālās valodas elementus, veidot sava vēstījuma mērķim atbilstošu vizuālo formu;
- mācīties pamatot paša praktiski lietotos darba paņēmienus, salīdzināt tos ar pedagoga demonstrētajiem, ar citu izglītojamo pieeju un paņēmieniem.
- apgūt teksta kompozīcijas veidošanu- izmantot atšķirīgus burtu veidus un izmērus grafiskajā darbā, veidot burtu kompozīcijas un vizualizācijas, izprast kā atšķirības teksta un attēla vizuālajā izteiksmē ietekmē tā uztveri un jēgu;
- sava modeļa izveide 3D modelēšanas programmā Tinkercad, darbs ar Creality 3D printeri Ender-3;
- pielietot maketēšanas pamatprincipus dažādu kompozīciju veidošanā;
- attīstīt patstāvīga radošā darba spējas, izstrādājot noslēguma darba projektu.

MĀCĪBU PRIEKŠMETA SATURA APGUVES PLĀNS

Kompozīcija

Klase, stundu skaits	Tēmas
3.klase 70 st.	1.semestris
	Vizuālie izteiksmes līdzekļi <ul style="list-style-type: none"> • punkts, līnija, laukums, forma, krāsa, tekstūra, gaisma; • ornamenti, raksts, zīmes, simboli; • vizuālo izteiksmes līdzekļu pielietošana radošā darbā. Materiāli, tehnikas, un paņēmieni <ul style="list-style-type: none"> • dažādu materiālu īpašības, to savstarpēja saskaņošana.
	2.semestris
	Kompozīcijas principi <ul style="list-style-type: none"> • dominante, akcents, līdzsvars, kontrasts, ritms, kustība, vienotība; • zelta griezumums.

	<p>Dekoratīva kompozīcija.</p> <ul style="list-style-type: none"> • kompozīcijas veidošana jauktās tehnikās dažādos materiālos; • kompozīcijas simboliskā, emocionālā, asociatīvā nozīme, atšķirīgi organizējot vizuālos izteiksmes līdzekļus; • eksperimenti ar dažādiem kompozīcijas principiem, veidojot kompozīciju plaknē, telpā un laikā.
<p>4.klase 35 st.</p>	<p>1.semestris</p>
	<p>Forma, siluets. Formas tēlainība, raksturs;</p> <ul style="list-style-type: none"> • stilizācija, transformācija, deformācija, ilūzija . <p>Krāsu kompozīcija</p> <ul style="list-style-type: none"> • krāsu aplis, krāsu attiecību likumsakarības; • krāsu saskaņošana / akcentēšana, krāsu uztvere un nozīme.
	<p>2.semestris</p>
	<p>Telpiska kompozīcija</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instalācija, virsmas struktūra, makets, dekorācijas; <p>Eksponēšana, prezentēšana</p> <ul style="list-style-type: none"> • noformējums, eksponēšana, idejas pamatojums, demonstrējums. <p>Tēmas interpretācija</p> <ul style="list-style-type: none"> • idejas formulēšana, tēlu meklējumi, asociāciju fiksēšana, variantu izstrāde un atlase, koncepcijas izveide pētot izvēlēto tēmu un kompozīcijas risinājumu.
<p>5.klase 35 st.</p>	<p>1.semestris</p>
	<p>Teksta dizains.</p> <ul style="list-style-type: none"> • burti, burtveidoli, teksts, optiskie attālumi • Burtu dizaina izvēle saistībā ar pielietojumu. Teksta un attēla kompozīcija. <p>Saskarsmes jomas kompozīcijas apguvē</p> <ul style="list-style-type: none"> • māksla, dizains, arhitektūra, mūzika, dejas, performance, animācija, vides māksla, scenogrāfija, instalācija, izstāžu ekspozīcijas; • Apzināt kompozīcijas nozīmi dažādās radošās nozarēs, pielietot apgūtās kompozīcijas likumsakarības mācībās un personiskā pieredzē.
	<p>2.semestris</p>
	<p>Noslēguma darba kompozīcija:</p> <ul style="list-style-type: none"> • noformēt un sagatavot eksponēšanai radošo darbu. • prezentēt, un pamatot izteiksmes līdzekļu lietojumu un kompozīciju savā radošā darbā atbilstoši iecerei.

Datorgrafika

Klase, stundu skaits	Tēmas
4.klase 35 st.	<p>Digitālās mākslas veidi, datorgrafikas lietojums.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Datorgrafikas veidi to pielietojums mūsdienu kultūrvidē - mākslā, dizainā, arhitektūrā. <p>Digitālā fotogrāfija, attēls.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attēlu apgabalu iezīmēšanas veidi, darbības ar iezīmēto apgabalu: mēroga maiņa, pagriešana, deformācija. • Attēlu montāža, slāņu masku izmantošana attēla montāžas procesa vienkāršošanai. <p>3D modelēšana.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3D modelēšanas programmas Tinkercad rīku iepazīšana, sava modeļa izveide, printēšana.
	2.semestris
	<p>Rastras grafikas, vektorgrafikas programmas - Gimp, Adobe Illustrator, Sketchpad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pamata instrumenti attēla veidošanai un apstrādei. • Iepazīšanās ar objektu zīmēšanu, teksta ievietošanu, dizainu, formas transformēšanu, pārveidošanu un apstrādi. <p>Animācija.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ieskats animācijas vēsturē, stilos, tehniskajos paņēmienos. • Animācijas veidošanas programmas Krita, FlipaClip. Darba rīku iepazīšana. • Savas animācijas izveide - tēma, ideja, scenārijs, skice, izstrāde.
5.klase 35 st.	1.semestris
	<p>Teksta dizains programmās Gimp, Adobe Illustrator, Sketchpad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Burtu veidu daudzveidība, teksta uztvere, burtu veida izvēle saistībā ar pielietojumu. • Instrumenti, programmās pieejamie rīki darbam ar tekstu, teksta ievadīšana, teksta apstrāde. • Teksta un attēla kompozīcija. <p>Grafiskais dizains.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grafiskā dizaina pamatelementu - līnija, figūra, krāsa, burti - apvienošana un to pielietošana reklāmas izstrādē (afiša, logo, vizītkarte, u.tml.). <p>3D modelēšana.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Darbs ar 3D modelēšanas programmu Tinkercad, sava modeļa izveide, printēšana.

	2.semestris
	Noslēguma darba kompozīcija: <ul style="list-style-type: none"> • Izveidot noslēguma darba vizītkarti. • Veidot prezentāciju, un pamatot izteiksmes līdzekļu lietojumu un kompozīciju savā radošā darbā atbilstoši iecerei.

MĀCĪBU SASNIEGUMU VĒRTĒŠANAS PRASĪBAS, FORMAS UN VEIDI

Skolēnu mācību sasniegumu vērtēšanas procesā tiek ievēroti šādi vērtēšanas pamatprincipi:

- pozitīvo sasniegumu summēšana (iegaumēšanas un izpratnes, zināšanu lietošanas un radošās darbības līmenī);
- pārbaudes obligātums;
- vērtēšanas regularitātes princips - mācību sasniegumi tiek izvērtēti un analizēti regulāri stundu laikā organizējot pārrunas (pašnovērtējums, grupas biedru vērtējums, skolotāja vērtējums), lai pārliecinātos par izglītojamā iegūtajām zināšanām, prasmēm, iemaņām un pilnveidotu turpmāko izglītības procesu;
- prasību atklātības un skaidrības princips, darbi tiek vērtēti atbilstoši izvirzītajiem uzdevuma vērtēšanas kritērijiem;
- semestru beigās – skatēs.

Izglītojamā mācību sasniegumus mācību priekšmetā izsaka 10 ballu vērtējuma skalā:

- augsts apguves līmenis: izcili – 10; teicami – 9;
- optimāls apguves līmenis: ļoti labi – 8; labi – 7; gandrīz labi – 6;
- vidējs apguves līmenis: viduvēji – 5; gandrīz viduvēji – 4;
- zems apguves līmenis: vāji – 3; ļoti vāji – 2; ļoti, ļoti vāji – 1.

Mācību sasniegumu vērtējumu 10 ballu skalā veido šādi kritēriji:

- iegūto zināšanu apjoms un kvalitāte;
- iegūtās prasmes un iemaņas;
- attieksme pret izglītošanos;
- mācību sasniegumu attīstības dinamika.

MĀCĪBU DARBA FORMAS, METODES

Skolotājs dažādās situācijās no daudzveidīgā metožu klāsta izvēlas tās mācību metodes, kuras liekas vispiemērotākās konkrēto mācību mērķu sasniegšanai. Pēc darbības rakstura var izdalīt trīs atšķirīgas metožu grupas - norādošās, sokrātiskās un atklājuma metodes.

Norādošās metodes piemērotas, lai sniegtu audzēkņiem konkrētas zināšanas un prasmes ar mērķi pievienot jaunās zināšanas esošajām.

Praktiski norādošās metodes *Kompozīcijā* izmanto, uzsākot jaunu tēmu vai uzdevumu. Skolotāja stāstījums iepazīstina audzēkņus ar konkrēto uzdevumu priekšmeta kopainā, gaidāmo rezultātu, sniedz informāciju un dod norādījumus par nepieciešamajiem vai vēlamajiem vingrinājumiem darba procesā, tehniskiem paņēmieniem un instrumentiem uzdevuma veikšanai. Pēc rezultāta sasniegšanas vēlreiz atkārtu uzdevumu un akcentē tā laikā iegūtās jaunās zināšanas.

Sokrātiskās metodes lieto, lai virzītu audzēkņus domāt patstāvīgi un kritiski - prasmes analizēt, vērtēt un izteikties attīstīšanu dialogā ar skolotāju un klases biedriem. Praktiski sokrātiskās metodes *Kompozīcijā* izmanto, veicot dažādus mācību uzdevumus. Pedagoģa un audzēkņu sarunas palīdz saskatīt dabā un kultūrvidē vizuālās vērtības, izprast kompozīcijas uzbūves likumsakarības, izzināt izteiksmes veidus un izprast tehniskos paņēmienus. Mācību darbu tapšanas un izvērtēšanas procesā var izmantot jautājumu un atbilžu metodi: mērķtiecīgi jautājumi –dialogs var palīdzēt audzēknim analizēt darba procesu, saskatīt iespējamās kļūmes tajā un izdarīt vērtējumu. Audzēkņa praktiskais darbs ir aktīvs process, kurā jautājumi un atbildes var būt gan formulētas vārdiski, gan risinātas darbībā – tie ir ideju pieraksti, eseja, recenzija, dabas un mākslas darbu studijas, kopēšana, avotu izpēte, materiālu atlase.

Atklājumu metodes pamatā ir audzēkņa radošās darbības daudzveidība - eksperimenti, improvizācija un izzināšanas prieks. Skolotājs organizē mācību procesu tā, lai tas būtu *atvērts* skolēnu patstāvīgiem atklājumiem, piemēram, atceļot ierobežojumus un mērķi izgatavot darbu, kura veidols ir konkrēts un paredzams.

Praktiski atklājuma metodes *Kompozīcija* izmanto, audzēkņiem patstāvīgi izzinot kaut ko jaunu daudzveidīgos radošos mācību uzdevumos, kā arī mācoties no savām veiksmēm un kļūdām. Atklājumu metodes ir eksperiments un praktiskais darbs ar atšķirīgiem, atklājumus ietverošiem nosacījumiem, darbojoties ar jauniem materiāliem, tehnikām, izvēloties dažādus izteiksmes veidus un formas.

Darba formas – Individuāls darbs. Grupu darbs. Plenērā, ekskursijas, pieredzes apmaiņa, demonstrējums mācību stundā, analizēšana, praktizēšana.

MĀCĪBU DARBAM NEPIECIEŠAMĀS APRĪKOJUMS, MĀCĪBU TEHNISKIE LĪDZEKĻI, MATERIĀLI, INSTRUMENTI

- mācību darbam piemērotas telpas,
- radošajam darbam piemēroti galdi, krēsli atbilstoši skolēnu skaitam klasē;
- skapji, plaukti materiālu, darbarīku, instrumentu, uzskates līdzekļu, skolēnu darbu glabāšanai;
- materiāli, krāsas, darbarīki: papīrs, kartons, līmplēves, zīmuļi, otas, velces, lineāli, līme u.c.
- aparatūra vizuālā materiāla demonstrēšanai, datori, programmas Gimp, Adobe Illustrator, Krita.
- metodiskā literatūra, reprodukciju albūmi, interneta iespējas u.c.

IZMANTOJAMĀS LITERATŪRAS SARAKSTS

- Krists, Andreass Krāsu mācība, R.; Zvaigzne ABC, 2015 (Jelgavas tipogrāfija).
Kagainē Z. Tēlainā domāšana vizuālajā mākslā R.; Zvaigzne ABC, 1997
Kagainē Z. Radošā domāšana vizuālajā mākslā R.; Zvaigzne ABC, 2006
Kavacis V. Mākslas valodas pamati R.; ZvaigzneABC, 1999
Briška I. Perspektīva un telpiskums, R; Zvaigzne ABC, 2003
Briška I. Kompozīcija R; Zvaigzne ABC, 2007
Jurjāne A. Kompozīcija R.; Nepūtns, 2005.

Sīmane Z. Vizuālā māksla 1. – 9. klasē, Lielvārds, 1998.
Veinbahs K. Krāsu pasaule :Vizuālā māksla, R.; Zvaigzne ABC, 1998.
Kundziņš M. Dabas formu estētika R.;SIA Madris, 2004.
Zirdziņa V. Vizuālās mākslas valodas ābece. R.;Sprīditis, 1995.
Latviesu glezniecība, reprodukciju mape: R.; NIMS, 2000.
Vanaga A. Latvijas glezniecība; R.; Nacionālais apgāds, 2006.
Bērna vizuālā darbība II daļa, Mākslas pedagogija R.; RaKa
Austruma S. S. Savicka Konsultants vizuālajā mākslā R.; Zvaigzne ABC 2000.
Ozoliņa Nucho A., M. Vidnere Māksla un pašatklāsme R.; AGB, 1999.
Kalnačs J. Arī sapņu zīmētājs Kārlis Padeģis. 1993.
Kolvina L., E. Spīra Dzīvā daba. Enciklopēdija. 1996.
A.Gair The artist's handbook 2004.
Interneta resursi.