

APSTIPRINU

Skrīveru Mūzikas un mākslas skolas direktore

Iveta Biķerniece

2024. gada 1. septembrī

Rīkojums Nr.1-7/24/36

# SKRĪVERU MŪZIKAS UN MĀKSLAS SKOLA

## VIZUĀLI PLASTISKĀ MĀKSLA I

### DIZAINA PAMATI

Mācību priekšmeta programma izstrādāta metodiskās komisijas  
2024. gada 19. augusta sēdē, pieņemta pedagogiskās padomes sēdē  
2024. gada 28. augustā, protokols Nr. 4

Mācību programma aktualizēta:

---

---

---

Mācību priekšmeta programmu  
izstrādāja pedagoges

VELGA KLINTS, INGA MELNE

2024.

## Mācību priekšmeta programma

### DIZAINA PAMATI

Apjoms stundās: 70

Stundu sadalījums pa mācību gadiem:

1. klase	2. klase	3. klase	4. klase	5. klase	6. klase	7. klase
				35	35	

**Mērķi:** Veicināt audzēkņos izpratni par dizainu un tā daudzveidību, tā nozīmi sabiedrības un cilvēka dzīvē, prasmi lietot dizaina domāšanas

metodes, lai saskatītu iespējas apkārtējās vides uzlabošanā un radītu pārdomātus, jēgpilnus dizaina risinājumus.

#### Uzdevumi:

1. Iepazīt dizainu kā nozari, kas palīdz veidot ērtāku, labāku, skaistāku vidi, kurā dzīvojam.
2. Attīstīt dizaina domāšanu un iegūt pieredzi īstenojot dizaina ideju, secīgi apgūstot visus pilna dizaina izstrādes posmus.\*
3. Iepazīt un mērķtiecīgi pielietot dažādas metodes dizaina izstrādes procesā.
4. Iepazīt atklājumus, izgudrojumus un to nozīmi sabiedrības attīstībā, cilvēku dzīvē.
5. Iepazīt dizainu kā dinamisku un starpdisciplināru nozari.
6. Iepazīt radoša procesa iespējas mākslas un dizaina uzdevumu izstrādē.

\* izmantots 5 dizaina soļu modelis, avots: Hasso-Plattner Institute of Design at Stanford

**Noslēguma pārbaudījuma veids: (telpiskajā dizainā)** Radošā projekta, maketa, darba skīču mapes prezentācija.

**Noslēguma pārbaudījuma veids: (datorgrafikā)** Radošs, kas sagatavots kā digitāla prezentācija vai portfolio.

**Materiāli tehniskie resursi:** Dators, grafiskās programmas, programmatūra, aplikācijas, vietnes, projektors, interaktīvā tāfele vai projektors, grāmatas, dizaina žurnāli, grāmatas, digitālie uzskates materiāli, interneta resursi.

**Mācību saturs pa gadiem un semestriem** (*Atlasa no mācību priekšmeta Vadlīnijām, izvēloties apgūstamā satura secību un apjomu*)

VIZUĀLI PLASTISKĀ MĀKSLA I DIZAINA PAMATI

5. klase 1., 2. semestris	<b>TELPISKAIS DIZAINS</b> Dizaina jēdziens, terminoloģija. Ideju izstrāde – ideju ģenerēšana un pilnveide, ideju atlase. Ideju ģenerēšanas un izstrādes metodes – domu karte, prāta vētra, noskaņu karte, kadru plāns, skicēšana, koncepcijas izstāde, viedokļu apmaiņa, diskusija.
6. klase 1., 2. semestris	<b>DATORGRAFIKA</b> <b>I SEMESTRIS</b> 1. Grafiskā dizaina iespējas <i>MS Word</i> . 2. Iepazīšanās ar <i>Corel Draw</i> programmu. 3. Darbs digitālajā planšetē. Online grafikas programmu – <i>Kleki, Photopea, Pixel</i> iepazīšana. <b>II SEMESTRIS</b> 4. Iepazīšanās ar <i>Corel Photo Paint</i> programmu. 5. Grafikas programmu kombinēšana.

**Mācību saturs:** Dizaina jēdziens, terminoloģija. Raksturīgais mākslai, amatniecībai, dizainam. Izpēte – jomas iepazīšana, tēmas izpēte, vides izpēte, lietotāja izpēte, analogu un piemēru apzināšana. Definēšana – vajadzību un iespēju noskaidrošana, mērķauditorijas definēšana, problēmas definēšana. Ideju izstrāde – ideju ģenerēšana un pilnveide, ideju atlase. Prototipēšana – projekta, maketa vai risinājumu materiālā izstrāde. Ideju ģenerēšanas un izstrādes metodes – domu karte, prāta vētra, noskaņu karte, kadru plāns, skicēšana, koncepcijas izstāde, viedokļu apmaiņa, diskusija, spēle.

**5. klase 1. semestris**  
**TELPISKAIS DIZAINS**

VIZUĀLI PLASTISKĀ MĀKSLA I DIZAINA PAMATI

Nr. p. k.	Sasniedzamais rezultāts	Tēma un mācību uzdevums	Stundu skaits	Resursi	Termini, jēdzieni satura apguvei	Starp priekšmetu saikne
1.	<p>Spēj izskaidrot – kas ir dizains.</p> <p>Spēj izskaidrot kopīgo un atšķirīgo dizainam, mākslai, amatniecībai.</p> <p>Ir priekšstats par dizaina klātbūtni dažādās dzīves jomās.</p> <p>Izprot dizaina lomu cilvēka dzīvē īstermiņā un ilgtermiņā.</p> <p>Izprot - kas ir ilgtspējīgs dizains.</p>	<p>Kas ir dizains.</p> <p>Iepazīt dizainu kā nozari, kas palīdz veidot ērtāku, labāku, skaistāku vidi, kurā dzīvojam.</p> <p>Iepazīt dizainu kā dinamisku un starpdisciplināru nozari.</p>	1	<p>Dators, interaktīvā tāfele vai projektors, grāmatas, dizaina žurnāli, grāmatas, digitālie uzskates materiāla, interneta resursi, mācību filmas.</p>	<p>Dizaina jēdziens, terminoloģija.</p> <p>Dizaina jomas.</p> <p>Laba dizaina pazīmes</p>	<p>Mākslas valodas pamati, kompozīcija, zīmēšana, veidošana</p>
2.	<p>Attīstīt dizaina domāšanu un iegūt pieredzi īstenot dizaina ideju, secīgi apgūstot visus pilna dizaina izstrādes posmus.*</p> <p>* izmantots 5 dizaina soļu modelis, avots: Hasso-</p>	<p>Gatavot trīsdimensionālu, mūsdienīgu objektu, ietekmējoties no senās Romas arhitektūras izmanto ģeometriskas figūras -</p>	5	<p>Dators, interaktīvā tāfele vai projektors, grāmatas, dizaina žurnāli, grāmatas, digitālie uzskates materiāla, interneta</p>	<p>Forma, objekts , kompozīcija, plakne kubs paralēlskalnis</p>	<p>Mākslas valodas pamati, kompozīcija, zīmēšana, veidošana</p>

	<p>Plattner Institute of Design at Stanford</p> <p>Pašvadīta mācīšanās. Piedāvā savu redzējumu tēmas izvēlē un idejas realizēšanā.</p> <p>Attīsta darba kultūru.</p>	<p>kubs, paralēlskalnis, cilindrs. Dažādu jomu, nozaru un mācību priekšmetu sadarbība.</p>		<p>resursi, mācību filmas.</p> <p>Dažādi pieejamie materiāli - kartoni, plastmasa, lineāls, zīmulis,</p> <p>linoleja nazis,</p> <p>karstā līmes pistole,</p> <p>PVA līme, Šķēres, krāsas, līmplēves u.c. pieejamie materiāli, paliktnis griešanai, paliktnis līmēšanai, lupatiņa</p>	<p>maketēšana</p> <p>konstrukcija</p> <p>plāns, izklājums, papīra plastika, arka, kolona, skice, ideja</p>	
3.	<p>Prot konstruēt, mērīt, griezt ar linoleja nazi, šķērēm.</p> <p>Iegūst prasmes būt precīzam, akurātam veicot uzdevumu.</p> <p>Spēj radoši stilizēt konkrētu dzīvnieku, putnu.</p>	<p>Gatavot telpisku, dizaina objektu – zvēru.</p> <p>Izstrādes procesā lieto paša gatavotas dažāda veida ģeometriskas figūras, papīra locījumus.</p>	5	<p>Dators, interaktīvā tāfele vai projektor,</p> <p>grāmatas, dizaina žurnāli, grāmatas, digitālie uzskates materiāla, interneta resursi, mācību</p>	<p>Skice, ideja stilizācija</p> <p>telpiskums</p> <p>apjoms</p> <p>makets</p>	<p>Mākslas valodas pamati, kompozīcija, zīmēšana, veidošana</p>

	<p>Pašvadīta mācīšanās. Piedāvā savu redzējumu tēmas izvēlē un idejas realizēšanā.</p> <p>Attīsta darba kultūru.</p>	<p>Atsauce uz viduslaikiem .</p> <p>Dažādu jomu, nozaru un mācību priekšmetu sadarbība.</p>		<p>filmas. Kartoni, dažādi materiāli,</p> <p>Lineāls, zīmulis, linoleja nazis, karstā līmes pistole, PVA līme, Šķēres, krāsas, līmplēves u.c. pieejamie materiāli.</p>	<p>dizains</p> <p>kubs , forma, 3D,</p> <p>piramīda</p> <p>paralēlskaldnis, krāsa, apjoms</p>	
4.	<p>Prot formulēt domu, prezentēt, pamatot ideju, tās aktualitāti. Domāt videi draudzīgi – izvēloties atkārtoti pielietojamos materiālus.</p> <p>Prasme strādāt komandā. Pašvadīta mācīšanās.</p>	<p>Interjera dizains. Ziemassvētki.</p> <p>Iepazīt dizainu kā dinamisku un starpdisciplināru nozari.</p> <p>Gatavo dekorācijas skolas noformēšanai.</p>	4	<p>Dators, interaktīvā tāfele vai projektos, grāmatas, dizaina žurnāli, grāmatas, digitālie uzskates materiāla, interneta resursi, mācību filmas. Dažāda veida papīri, lineāls, šķēres, zīmulis, linoleja nazis,</p>	<p>Stilizācija,</p> <p>kompozīcija ,</p> <p>interjers,</p> <p>objekts,</p> <p>vide</p> <p>dizains</p>	kompozīcija

				karstā līmes pistole,  PVA līme, krāsas, otas u.c. materiāli.		
--	--	--	--	---	--	--

**5. klase 2. semestris**  
**TELPISKAIS DIZAINS**

<b>Nr. p. k.</b>	<b>Sasniedzamais rezultāts</b>	<b>Tēma un mācību uzdevums</b>	<b>Stundu skaits</b>	<b>Resursi</b>	<b>Termini, jēdzieni satura apguvei</b>	<b>Starp priekšmetu saiķne</b>
1.	Spēj izstrādāt izvēlētā dizaina prototipu - projektu, maketu vai risinājumu materiālā.	Radīt mūsdienīgu dizainu - lampa, interjera objekts.  Ietekmējoties no renesanses vai baroka laika mākslas.	5	Krāsaini papīri, Kartoni, kociņi, plastmasas , plastikāti u.c. pieejami materiāli, lineāls, zīmuļi, marķieri, trafaretā naži, paliktņi griešanai, karstā līmes pistole	izpēte  stilizācija,  makets  dizaina piemēri  dizaina jomas aktualitātes, tendences, skice, iedvesmas mape	mākslas pamati, kompozīcija, zīmēšana, veidošana

				PVA līme, paliktņi līmēšanai, lupatiņa,		
2.	Prot apkopot izpētes materiālus, ideju skices, darba un izpētes rezultātā iegūto informāciju un prezentēt to. Pašvadīta mācīšanās.	Apkopot skices, noformēt tās ideju, skiču grāmatiņā, veidot skiču portfolio. Prezentēt.	2	Dators, interaktīvā tāfele vai projektor, grāmatas, dizaina žurnāli, grāmatas, digitālie uzskates materiāla, interneta resursi		mākslas pamati, kompozīcija, zīmēšana, veidošana
3.	Prot apkopot izpētes materiālus, ideju skices, darba un izpētes rezultātā iegūto informāciju un prezentēt to. Pašvadīta mācīšanās. Sadarbojas starpdisciplināri.	Radīt vidi, telpu, scenogrāfiju – maketu 3D.  No idejas līdz izpildījumam.  Izdomāt un gatavot maketu . Mācēt prezentēt savu ideju.  Aktualizē izvēlēto tēmu.	6	Krāsaini papīri, kartoni, kociņi, plastmasas , plastikāti u.c. pieejami materiāli, lineāls,  zīmuļi, marķieri, trafareta naži, paliktņi griešanai,  karstā līmes pistole	Izpēte, stilizācija  Makets  Izcili dizaina piemēri  dizaina jomas aktualitātes, tendences, skice, iedvesmas mape	mākslas valodas pamati, kompozīcija, zīmēšana, gleznošana



				PVA līme, paliktņi līmēšanai, lupatiņa, kastes, iepakojuma materiāli, sūnas, ķērpji, žāvēti augi, tekstils, plastilīns u.c. materiāli.		
4.	Prot apkopot izpētes materiālus, ideju skices, darba un izpētes rezultātā iegūto informāciju un prezentēt to. Pašvadīta mācīšanās.	Apkopot skices, noformēt tās ideju, skiču grāmatiņā, veidot skiču portfolio. Prezentēt.	2	Dators, interaktīvā tāfele vai projektoris, grāmatas, dizaina žurnāli, grāmatas, digitālie uzskates materiāli, interneta resursi  lineāls,  zīmuļi, marķieri, papīrs, materiāli u.c. materiāli		mākslas pamati, kompozīcija, zīmēšana, veidošana
5.	Prot apkopot izpētes materiālus, ideju skices, darba un izpētes rezultātā	Dārzs. Daba. Augi. Ainava.	4	Dators, interaktīvā tāfele vai projektoris,		mākslas pamati, kompozīcija,

	iegūto informāciju un prezentēt to. Pašvadīta mācīšanās. Sadarbība. Līderība.	Grupas darbs. Veido vides objektu - koku. Ideju izstrāde – ideju ģenerēšana un pilnveide, ideju atlase. Ideju ģenerēšanas un izstrādes metodes – domu karte, prāta vētra, noskaņu karte, kadru plāns, skicēšana, koncepcijas izstāde, viedokļu apmaiņa, diskusija		grāmatas, dizaina žurnāli, grāmatas, digitālie uzskates materiāla, interneta resursi  Visi pieejamie materiāli darbam.		zīmēšana, veidošana
6.	Prot apkopot izpētes materiālus, ideju skices, darba un izpētes rezultātā iegūto informāciju un prezentēt to.	Apkopot skices, noformēt tās ideju, skiču grāmatiņā, veidot skiču portfolio. Prezentēt.	1			

## 6. klase 1., 2. semestris

VIZUĀLI PLASTISKĀ MĀKSLA I DIZAINA PAMATI

## DATORGRAFIKA

Nr. p. k.	Sasniedzamais rezultāts	Tēma un mācību uzdevums	Stundu skaits	Resursi	Termini, jēdzieni satura apguvei	Starp priekšmetu saikne
1.	<p>Izprot, kas ir grafiskais dizains.</p> <p>Ir pieredze saskaņot un izmantot grafiskajam dizainam raksturīgus izteiksmes līdzekļus .</p> <p>Ir pieredze veikt radošus darbus grafikas dizainā, vizualizēt informāciju.</p> <p>Ir pieredze izmantot MS Word programmu vienkāršu dizainu veidošanā.</p>	<p>Grafisko programmu un to pielietojums, iepazīšana.</p> <p>Programmas <b>MS Word</b> iespējas grafiskajā dizainā:</p> <p><i>*burtu tekstūru laukumi</i></p> <p><i>*burti veido dažādus ritmus</i></p> <p><i>*saturs veido formu</i></p> <p><i>*burts veido rakstu</i></p>	6	<p>Datori, programmas, foto aparāts, printeris, skeneris, interneta resursi, digitāli vizuālie materiāli, ideju skices, skolas metodiskie materiāli. Online programmas:</p> <p><a href="https://www.cleki.com/">https://www.cleki.com/</a></p> <p><a href="http://www.pixilart.com">www.pixilart.com</a></p> <p><a href="http://www.photopea.com">www.photopea.com</a></p> <p><a href="http://www.canva.com">www.canva.com</a></p>	<p>Dizains, grafiskais dizains, Kompozīcija, Stilistika.</p> <p>Burts.</p> <p>Laukums.</p> <p>Raksts.</p>	Kompozīcija, mākslas valoda
2.	<p>Ir iepazinis pamata instrumentus un principus <b>vektorgrafikas</b> veidošanai, saglabāšanai, publicēšanai un izdrukāšanai.</p>	<p>Programmas <b>Corel Draw</b> iepazīšana</p> <p><i>*pielietojums, rīku joslas</i></p>	9		<p>Dizains, grafiskais dizains, Kompozīcija, Stilistika.</p>	Kompozīcija, mākslas valoda

	<p>Ir pieredze izmantot ritmu grafikas dizainā. Spēj atlasīt un pielietot tēlam, vēstījumam un stilistikai atbilstošus burtveidolus grafikas dizaina darbā. Izprot vektorgrafikai, rastra grafikai raksturīgo un atšķirīgo.</p>	<p><i>*ģeometrisku formu pielietojums, krāsu ieklāšana, darbs ar slāņiem</i></p> <p><i>*gradients, brīvu līniju zīmēšana uzdevumā – tapešu raksts, dizains audumam, ietinamais papīrs</i></p> <p><i>*tekstūra</i></p> <p><i>*burti un to pielietojums</i></p> <p><i>*vienkārša logotipa izveide, vizītkarte.</i></p> <p><i>*dizaina zīmējums T-kreklam, džemperim.</i></p>			<p>Grafikas programmu izmantošana-</p> <p>vektora grafika, rastra grafika. Fotogrāfija.</p> <p>Darbs ar attēlu.</p>	
3.	<p>Ir iepazinis pamata instrumentus un principus <b>rastra</b> grafikas veidošanai, saglabāšanai, publicēšanai un izdrukāšanai.</p> <p>Ir iepazinis iespējas, kā kombinēt grafikas programmas.</p>	<p>Darbs digitālajā planšetē</p> <p><i>*vingrinājumi</i></p> <p><i>*radošs uzdevums par noteiktu tēmu</i></p> <p><i>*konkursi</i></p>	10	<p>Datori, programmas, foto aparāts, printeris, skeneris, interneta resursi, digitāli vizuālie materiāli, ideju skices, skolas metodiskie materiāli. Online programmas:</p>	<p>Dizains, grafiskais dizains, Kompozīcija, Stilistika.</p> <p>Grafikas programmu izmantošana-</p>	<p>Kompozīcija, mākslas valoda</p>

<p>Ir pieredze īstenot savu ieceru vektorgrafikā un rastra grafikā. Prot atlasīt un īstenot piemērotāko ideju, meklēt jaunus risinājumus darba procesā. Ir pieredze darboties komandā un patstāvīgi, iepazīstināt citus ar savām zināšanām un pieredzi. Izprot autortiesības un darba radīšanas procesā ievēro ētikas principus.</p>	<p>Programmas <i>Corel Photo Paint</i> iepazīšana</p> <p><i>*rīku joslas iepazīšana</i></p> <p><i>*montāža</i></p> <p><i>*kolāža</i></p> <p><i>*attēla apstrāde</i></p> <p><i>*attēlu meklēšanas rīki</i></p> <p><i>*dažādu grafikas programmu kombinēšana</i></p> <p><i>*printēšana, skenēšana</i></p>	<p>10</p>	<p><a href="https://www.cleki.com/">https://www.cleki.com/</a></p> <p><a href="http://www.pixilart.com">www.pixilart.com</a></p> <p><a href="http://www.photopea.com">www.photopea.com</a></p> <p><a href="http://www.canva.com">www.canva.com</a></p>	<p>vektora grafika, rastra grafika. Grafikas programmu kombinēšana.</p> <p>Fotogrāfija.</p> <p>Darbs ar attēlu.</p>	
--	---	-----------	--	---	--

### **Mācību sasniegumu vērtēšanas formas un veidi:**

Mācību sasniegumu vērtēšana notiek saskaņā ar Skrīveru Mūzikas un mākslas skolas iekšējiem noteikumiem “Izglītojamo zināšanu un prasmju vērtēšanas kritēriji, izglītojamo pārcelšanas nākamajā klasē un izglītojamo atskaitīšanas kārtība”.

### **Zināšanu un prasmju pārbaudes pamatformas:**

1. Mutvārdu atbildes.
2. Pārbaudes darbi.
3. Skates, starpskates.
4. Mācību uzdevumi, praktiskie darbi.
5. Diplomdarbs.

Pārbaudes formās rezultāti tiek vērtēti ar atzīmi (vērtēšana notiek 10 ballu sistēmā – skatīt pielikumu Nr. 1).

### **Mācību metodes**

- reprodiktīvās metodes- izskaidrojoši ilustratīvā, reprodiktīvā,
- produktīvās metodes- induktīvā, pētnieciskā,
- interaktīvās mācību metodes- emocionāli attīstošā, diskusija, projekts, debates,
- pozitīvas attieksmes veidošana pret mācību priekšmetu,
- panākumu situāciju radīšana mācību procesā,
- demonstrējumu metode,
- salīdzināšanas metode,
- radošās darbības veicināšana un patstāvīgas domāšanas veidošana.

**PIIP “Vizuāli plastikā māksla I”  
mācību priekšmetu vērtēšanas kritēriji**

Balles	Vērtējuma skaidrojums
10 (izcili)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• prot plānot radošas idejas īstenošanai paredzēto laiku;</li> <li>• pastāvīgi izvēlas darbam nepieciešamos materiālus;</li> <li>• uzdevumu veic ar radošu, oriģinālu pieeju;</li> <li>• mācību uzdevums izpildīts tehniski kvalitatīvi;</li> <li>• spēj patstāvīgi izteikt un pamatot savu viedokli.</li> </ul>
9 (teicami)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• radoši pielieto iegūtās zināšanas un prasmes;</li> <li>• patstāvīgi strādā pie dažāda veida studijām un apkopo materiālus;</li> <li>• uzdevumu veic tehniski kvalitatīvi;</li> <li>• izprot radītās idejas vērtības un pamato savu viedokli.</li> </ul>
8 (ļoti labi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pielieto iegūtās zināšanas un prasmes radošā darbā;</li> <li>• uzdoto veic tehniski labi;</li> <li>• laba telpiskuma sajūta;</li> <li>• spēj aizstāvēt savu viedokli.</li> </ul>
7 (labi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pielieto iegūtās zināšanas un prasmes ierastās situācijās;</li> <li>• darbā pieļauj nesvarīgas kļūdas;</li> <li>• nepārliciecināti pamato savu viedokli.</li> </ul>
6 (gandrīz labi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zināšanas un prasmes nepietiekoši stabilas;</li> <li>• nespēj patstāvīgi veikt radošo uzdevumu;</li> <li>• nepārliciecināti pamato savu viedokli.</li> </ul>

5 (viduvēji)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zināšanās un prasmēs daudz trūkumu;</li> <li>• radošā darbībā trūkst izdomas;</li> <li>• tehniskais izpildījums nekvalitatīvs.</li> </ul>
4 (gandrīz viduvēji)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zināšanas un prasmes apgūtas virspusēji;</li> <li>• radošā darbā pieļauj daudz kļūdu;</li> <li>• uzdoto veic bez intereses.</li> <li>•</li> </ul>
3 (vāji)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zināšanas un prasmes nepietiekošas;</li> <li>• radošā darbā pieļauj daudz kļūdu;</li> <li>• neizpilda dotos norādījumus.</li> </ul>
2 (ļoti vāji)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• apgūtas atsevišķas zināšanas un prasmes;</li> <li>• darba uzdevumu nespēj veikt;</li> <li>• nav intereses par mācību procesu.</li> </ul>
1 (ļoti, ļoti vāji)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• nav izpratnes par mācību priekšmetu būtību;</li> <li>• nav iemaņas un prasmes.</li> </ul>