

**LATVIJAS UNIVERSITĀTE**

Pedagoģijas, psiholoģijas un mākslas fakultāte

Sākumskolas skolotājs ar tiesībām mācīt vienu priekšmetu pamatskolā

**SANITA BAJĀRE**

**Skolēna radošās darbības veicināšana vizuālās mākslas jomā  
sākumskolas 3.klasē**

**Bakalaura darbs**

**Darba vadītājs**

Docente  
Akadēmiskais amats

Dr.paed.  
Zinātniskais /  
akadēmiskais grāds

Daiga Kalēja-Gasparoviča  
Vārds, Uzvārds

Paraksts

**RĪGA 2022**

# ANOTĀCIJA

Bakalaura darba tēma ir “Skolēna radošās darbības veicināšana vizuālās mākslas jomā sākumskolas 3.klasē”. Tēma tika izvēlēta, jo radošā domāšana ietver plašu spēju klāstu: tā veicina un dod iespēju objektīvākai perspektīvai, izkopj individualitāti, palīdz pielietot savas zināšanas dažādos veidos un ļauj saprast, ka šo domāšanas metodi var izmantot visās jomās un apstākļos. Tas ir vērtīgs uz personību balstīts instruments dzīves kvalitātes uzlabošanai. Tik pat būtisku lomu spēlē arī radošās vides iekārtošana un bērnu iesaiste tās iekārtošanā, jo padarot mācību vidi bērniem patīkamu, viņi aizvien vairāk sāks iesaistīties mācību procesā un būs pagodināti par padarīto.

**Pētījuma objekts:** vizuālās mākslas joma sākumskolas 3.klasē.

**Pētījuma priekšmets:** skolēna radošā darbība.

**Pētījuma mērķis:** teorētiski noskaidrot un praktiski pārbaudīt kā vizuālās mākslas jomā sākumskolas 3.klasē veicināma skolēna radošā darbība.

**Hipotēze:** Skolēna radošā darbība vizuālās mākslas jomā sākumskolas 3.klasē tiks veicināta, ja skolotājs pievērsīs uzmanību brīvam fiziskās vides iekārtojumam.

Darbs sastāv no divām nodaļām un sešām apakšnodaļām.

Pirmajā nodaļā tika aplūkota teorētiskā literatūra un dažādas teorētiskās atziņas par radošo darbību vizuālās mākslas kontekstā, tika aplūktas vispārējās vizuālās mākslas mācību stundu vadlīnijas sākumskolēniem un iepazīts skolēnu pedagoģiski psiholoģiskais raksturojums.

Otrajā nodaļā ir aprakstīts praktiskais pētījums, kura laikā tika veiktas gan intervijas ar divām pedagoģēm, gan izveidotas trīs vizuālās mākslas nodarbības 3.klases skolēniem, kuras arī tika novērotas, lai izprastu vai vides maiņa spēj veicināt bērnu radošo potenciālu.

Darba nobeigumā ir attēloti secinājumi, priekšlikumi, izmantotās literatūras avotu saraksta un pielikumiem.

Darbs sastāv no 58 lappusēm, tai skaitā 4. pielikumi, 7.attēli un 8.tabulas. Izmantoto literatūras sarakstu, sastāda 45 vienības.

## ANNOTATION

The theme of the bachelor's thesis is "Promotion of the creative activity of the student in the field of visual arts in the 3rd grade of primary school". The topic was chosen because rknitting thinking includes a wide range of abilities: it promotes and gives way to a more objective perspective, cultivates individuality, helps to apply one's knowledge in different ways and makes it possible to understand that this method of thinking can be used in all areas and conditions. It is a valuable personality-based tool for improving the quality of life. Equally important role is played by the arrangement of the creative environment and the involvement of children in its arrangement, because by making the learning environment pleasant for children, they will increasingly begin to be involved in the learning process and will be honored by what they have done.

**Object of study:** the field of visual arts in the 3rd grade of primary school.

**The subject of research:** the creative activity of the student.

**The aim of the study:** to theoretically find out and practically test how in the field of visual arts in the 3rd grade of primary school the creative activity of a student should be promoted.

**Hypothesis:** The creative activity of the student in the field of visual arts in the 3rd grade of primary school will be promoted if the teacher pays attention to the free arrangement of the physical environment.

The work consists of two chapters and six subsections.

The first chapter dealt with theoretical literature and various theoretical insights on creative activity in the context of the visual arts, discussed the general guidelines for visual arts lessons for primary school students, and got acquainted with the pedagogical-psychological characteristics of schoolchildren.

The second chapter describes the practical study, during which both interviews with two pedagogues were conducted and three visual arts classes were created for 3rd grade students, which were also observed to understand whether the change of environment is able to contribute to the creative potential of children.

At the end of the work, conclusions, proposals, a list of sources of the literature used and annexes are depicted.

The work consists of 58 pages, including Appendix 4, Figures 7 and Table 8. The reading list used is compiled by 45 units.

# SATURA RĀDĪTĀJS

IEVADS.....	5
1. RADOŠĀ DARBĪBA UN TĀS VEICINĀŠANA VIZUĀLĀS MĀKSLAS JOMĀ SĀKUMSKOLĀ .....	8
1.1. RADOŠĀ DARBĪBA UN TĀS VEICINĀŠANA .....	8
1.2. VIZUĀLĀS MĀKSLAS JOMA SĀKUMSKOLĀ .....	20
1.3. SKOLĒNU PEDAGOGISKI PSIHOLOĢISKAIS RAKSTUROJUMS .....	28
2. EMPĪRISKAIS PĒTĪJUMS PAR 3.KLASES SKOLĒNU RADOŠO DARBĪBU VIZUĀLĀS MĀKSLAS STUNDĀS.....	33
2.1. PĒTĪJUMA METODOLOĢIJA.....	33
2.2. PĒTĪJUMA GAITA .....	36
2.3. PĒTĪJUMA REZULTĀTI.....	42
SECINĀJUMI .....	49
PRIEKŠLIKUMI.....	51
LITERATŪRAS UN AVOTU SARAKSTS.....	52
PIELIKUMI.....	56

## IEVADS

Radošums (radītspēja) jeb kreativitāte ir spēja radīt jaunas idejas vai konceptus. No zinātniskā viedokļa, radošas domas rezultātā rodas gan oriģināla, gan piemērota ideja. Ikdienu uztverē radošums vienkārši ir māka radīt ko jaunu. Lai gan vairāki cilvēki uzskata, ka radošums ir iedzimts, citi apgalvo, ka to var iemācīt. (Pudāne, 2011).

Vizuālā māksla var būt spēcīga disciplīna, kas palīdz gūt panākumus visā skolēna izglītības procesā gan skolā, gan ārpus tās. Ar vizuālo mākslu mēs saskaramies katru dienu, izmantojot savu radošumu vai ikdienas priekšmetus, piemēram, graudaugu kastes dizainu vai iecienītas sporta komandas logo. Skolēni ar vizuālo mākslu var iepazīties mākslas stundās, dodoties ekskursijā uz mākslas muzeju vai piedaloties angļu valodas stundā, kurā integrēta māksla. Tā kā skolēni mācās radīt, reaģēt un veidot saikni ar apkārtējo vidi, pieredze ar vizuālo mākslu palīdz viņiem iegūt prasmes, kas pozitīvi ietekmē viņu skolas pieredzi (National Art Education Association, 2019).

Mākslas un kultūras iekļaušana mācību procesā visu vecumu skolēniem var būt vērtīgs instruments izglītības sistēmas modernizācijai, paplašinot pedagoģisko pieeju un veicinot sociālo un kultūras izpratni. School Education Gateway interneta portālā, 2018.gadā norisinājās aptauja par mākslas izmantošanu mācībās. Aptaujā piedalījās 516 respondenti. Šīs aptaujas dati parāda to, ka māksla tiek pielietota ne tikai vizuālās mākslas stundās, bet arī citos mācību priekšmetos. Jautājumā “Vai tavuprāt šīs jomas varētu uzlabot ar mākslas projektiem?”, respondenti vislielāko procentuālo sastāda pie atbildes “Vispārējs radošums un iztēle”, kas liecina par to, ka radošumam ir ļoti būtiska loma mācību stundās (School Education Gateway, 2018).

Vizuālās mākslas radošuma potenciāls var būt radošuma un inovāciju virzītājspēks skolās. Vizuālā māksla, tāpat kā citas radošās mākslas disciplīnas, nekļūs par svarīgu un nepieciešamu pārmaiņu dzinējspēku izglītībā, ja netiks apņēmīgi kritiski pārskatīta mākslas pedagoģija un mācību programmu reforma netiks saistīta ar radošuma pētījumiem un inovācijām, kas notiek citās jomās. Šīs tēmas ir aplūkotas šajā darbā, pārskatot literatūru, kas attiecas uz mācīšanās būtību vizuālajā mākslā, vizuālo mākslu un radošo pedagoģiju, kā arī vizuālās mākslas mācīšanu radošumam (Alter F., 2010).

Pastāvīgi mainīgajā vidē ir svarīgāk nekā jebkad agrāk ņemt vērā izglītojamo prasības. Radošuma un kritiskās domāšanas attīstība; pozitīva attieksme pret dabiskās vides saglabāšanu; komunikācijas prasmes; humānisms; lēmumu pieņemšanas un problēmu risināšanas prasmes; vērtības un kultūras izpratne ir būtiski starppriekšmetu aspekti visā izglītībā, tostarp profesionālajā izglītībā (Blūma un Šmaukstele, 2012).

Plašsaziņas līdzekļos arvien vairāk uzsver radošuma nepieciešamību nākotnē. Katru reizi, kad atveru kādu plašsaziņas līdzekļu portālu, lasu, ka tautai 21. gadsimtā ir vajadzīgs darbaspēks, kas ir uz sadarbību vērsts, pielāgojams, izgudrojams un radošs. Tās ir precīzas spējas, ko bērni apgūst, izmantojot mākslas izglītību. Saskaņā ar pētījumiem bērni, kuri studē mākslu, biežāk pabeidz vidusskolu, apmeklē koledžu un dod ieguldījumu savu kopienu ekonomiskajā un sociālajā dzīvē (Judson, 2012-2015). Tā ir globālāka problēma, un pasaulei ir vajadzīgi cilvēki, kuri nākotnē var strādāt ar nepieciešamo informācijas apjomu, lai varētu analizēt, lai viņiem būtu personisks skatījums uz lietām un situācijām, lai viņi varētu veikt apzinātu rīcību un būt radoši ar šo informāciju - izmantot to pēc iespējas efektīvāk.

Bērni ir trausli kā ziedi, viņi aug un mācās no apkārtējās vides. Viņu domas un uzvedību var viegli izlabot, tāpēc pedagogu vislielākais pienākums ir padarīt viņus stiprākus, radošākus un apzinīgākus, ļaujot viņiem iegūt tādas zināšanas, kādas viņi ir pelnījuši. Ja mācību vecumposmā tiek koncentrēts tikai uz tradicionālu un piespiedu mācīšanos, kas noved pie skolēnu intereses samazināšanās, tad ir jāsaprot, ka tā ir kā neveiksme. Bērni ir pelnījuši laimīgu un inovatīvu mācīšanos; viņi ir pelnījuši telpu, un pedagogiem tas ir jārespektē. Pievienojot dažas interesantas un inovatīvas mācīšanās taktikas un atņemot dažas garlaicīgas, tas darīs brīnumus ar bērna personību, vedot viņu kļūt pārliecinātākam, riskantākam, inovatīvākam un aizrautīgākam (LearnObots, 2021)

Līdz ar augstāk minēto informāciju, darba autore uzskata, ka šis **pētījums ir aktuāls**, jo radošā domāšana ietver plašu spēju klāstu: tā veicina un dod iespēju objektīvākai perspektīvai, izkopj individualitāti, palīdz pielietot savas zināšanas dažādos veidos un ļauj saprast, ka šo domāšanas metodi var izmantot visās jomās un apstākļos. Tas ir vērtīgs uz personību balstīts instruments dzīves kvalitātes uzlabošanai. Tik pat būtisku lomu spēlē arī radošās vides iekārtošana un bērnu iesaiste tās iekārtošanā, jo padarot mācību vidi bērniem patīkamu, viņi aizvien vairāk sāks iesaistīties mācību procesā un būs pagodināti par padarīto.

**Pētījuma objekts:** vizuālās mākslas joma sākumskolas 3.klasē.

**Pētījuma priekšmets:** skolēna radošā darbība.

**Pētījuma mērķis:** teorētiski noskaidrot un praktiski pārbaudīt kā vizuālās mākslas jomā sākumskolas 3.klasē veicināma skolēna radošā darbība.

**Hipotēze:** Skolēna radošā darbība vizuālās mākslas jomā sākumskolas 3.klasē tiks veicināta, ja skolotājs pievērsīs uzmanību brīvam fiziskās vides iekārtojumam.

Lai sasniegtu pētījuma mērķi, tika izvirzīti sekojoši **pētījuma uzdevumi:**

1. Analizēt literatūru par radošo darbību un tās veicināšanu;
2. Analizēt literatūru par vizuālās mākslas jomu sākumskolā;

3. Analizēt literatūru par skolēna pedagoģiski psiholoģiskiem jautājumiem;
4. Pārbaudīt izvirzīto hipotēzi empīriskā pētījumā un analizēt iegūtos rezultātus.

**Pētījumā izmantotās metodes:**

1. Teorētiskā - literatūras un normatīvo dokumentu analīze;
2. Empīriskās:
  - Pedagoģiskais novērojums;
  - Skolēnu darba analīze;
  - Rakstveida aptauja.

**Pētījuma bāze:** XXX novada 3.klases skolnieki un 2 vizuālās mākslas pedagogi.

**Pētījuma norises laiks un posmi:** Pētījums norisinājās no 01.09.2022 – 01.10.2022.

# 1. RADOŠĀ DARBĪBA UN TĀS VEICINĀŠANA VIZUĀLĀS MĀKSLAS JOMĀ SĀKUMSKOLĀ

## 1.1. RADOŠĀ DARBĪBA UN TĀS VEICINĀŠANA

Radošums (radītspēja) jeb kreativitāte ir spēja radīt jaunas idejas vai konceptus. No zinātniskā viedokļa, radošas domas rezultātā rodas gan oriģināla, gan piemērota ideja. Ikdienas uztverē radošums vienkārši ir māka radīt ko jaunu. Lai gan vairāki cilvēki uzskata, ka radošums ir iedzimts, citi apgalvo, ka to var iemācīt. (Pudāne, 2011).

Jēdzienu “radošums” ir vispārpieņemts saistīt ar diviem stereotipiem, viens – radošums piemīt tikai īpaši apdāvinātiem cilvēkiem, ne visi cilvēki var būt radoši, otrs – radošums attiecas tikai uz māksliniecisku darbību un izklaidi un ir nepieciešams tikai atslodzei no citiem mācību priekšmetiem (Briška, Kalēja – Gasparoviča, 2020,4). Praksē novērojams, ka šie stereotipi par jēdzienu “radošums” lēnām mainās, jo radošums ir viena no svarīgākajām kompetencēm mūsdienu cilvēkam visās dzīves jomās: darba tirgū, ģimenē, attiecībās ar apkārtējiem, sabiedrībā kopumā.

Pētot un analizējot pieejamo literatūru un avotus darba autore secina, ka jēdziens „radošums” jeb “kreativitāte” dažādu autoru skatījumā tiek skaidrots atšķirīgi, piemēram:

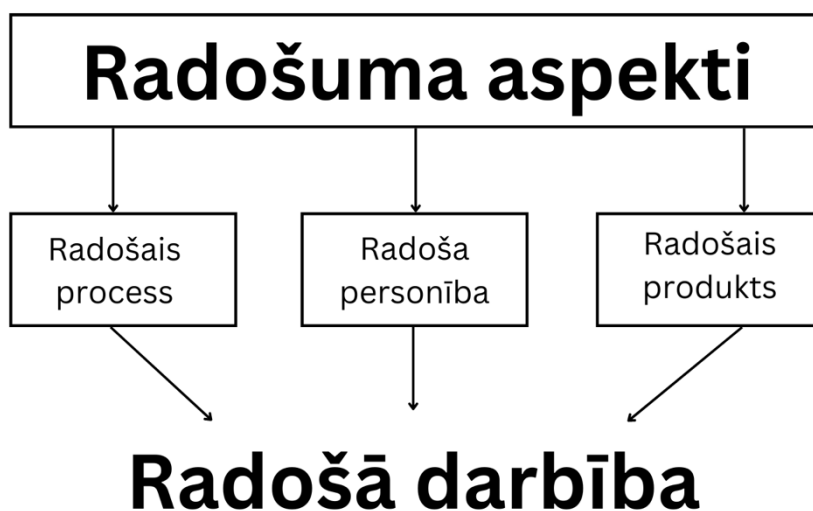
- Amerikāņu psihologs P.Gilfords (1956) radošu domāšanu definēja kā spēju daudzveidīgi risināt problēmsituācijas, meklēt konkrētus risinājumus, izmantojot vairākus oriģinālus risinājumus. (Welter, Jarsveld, Lachmann, 2017).
- Lektors un kritiskās domāšanas pētnieks I.Kraģis, skaidro, ka jēdziena “radošums” sakne meklējama latīņu vārdā *creare* (kreativitāte), kas nozīmē “radīt”. Uz šo “radīt” var lūkoties gan kā uz darbību, gan kā uz spēju - radošums ir gan process, gan spēja. (Kraģis, 2018, 64).
- Psiholoģijas doktore R. Bebre (2010) uzskata, ka kreativitāte aplūkojama no trim aspektiem: kā personības (individualitātes) īpašība, kā process un kā produkts. Kā personības īpašībai tai ir raksturīga oriģinalitāte, novatorisms, antikonformisms, drosme u.c. Kā procesu to raksturo radoša intuīcija, bagāta fantāzija, diverģentā domāšana, iedvesma, psihes plastiskums, zemapziņas un virsapziņas darbība. Radošu produktu dažādās nozarēs (mākslā, zinātnē, tehnikā u.c.) raksturo novatorisms un sabiedriskais nozīmīgums. (Riashchenko, Živitere, 2015).

- I. Briška un D. Kalēja – Gasparoviča aplūkojot radošuma jēdzienu uzsver, ka psiholoģijā, atšķirībā no mākslas teorijas, kas radošumu vērtē kā izcilu un retu parādību, to pēta kā normālas cilvēka psihi fenomenu, proti, radošums kā domāšanas un motivācijas veids potenciāli piemīt jebkurai normālai psihei.
- L. Mackēviča norāda uz to, ka jēdziens radošums jeb kreativitāte ir plašs, un tas ir būtisks gan indivīda, gan sabiedrības līmenī, risinot uzdevumus dažādās jomās. Indivīda līmenī kreativitāte ir nozīmīga, piemēram, risinot darba un ikdienas dzīves problēmas, kā arī pašaktualizācijas procesā, cilvēkam realizējot savu spēju potenciālu. Sabiedrības līmenī kreativitāte var ietekmēt un virzīt jaunus zinātniskus atklājumus, izgudrojumus, mākslas stilus, kā arī sociālās programmas (Mackēviča, 2010).

Ir vairāki veidi kā jēdzienu radošums izprast un paskaidrot, līdz ar to, var secināt ka radošums ir neierobežotība – idejās, risinājumos, nodomos, spriedumos, rezultātos un vērtējumos – tā ir brīvība, kuru apspiež tikai cilvēka paša tieksme, vēlme un izvēle.

Nav iespējams noteikt to, kur rodas radošums: procesā, produktā vai cilvēkā. Radošums var atšķirties sākot ar nelielām izmaiņām līdz pilnīgam jauninājumam. Indivīdiem var būt augsts radošums, ja viņiem piemīt radošu cilvēku personības iezīmes, un tāpēc radošums ir dažādi uztverts kā prāta spējas, process un cilvēka uzvedība (Al-Ababneh, Mukhles, 2020, 247).

Pētot un analizējot literatūru un avotus darba autore izveidoja shematisku attēlojumu radošuma jēdziena būtībai (skatīt 1.1. attēlu).



*1.1.attēls. Radošuma būtība* (Briška, Kalēja – Gasparoviča, 2020, 7 – 15 & Mackēviča, 2010)

Attēlā ir redzami trīs galvenie radošuma aspekti, kas vienmēr spēj novest pie radošas darbības. Šie trīs aspekti ir – radošais process, radoša personība un radošais produkts.

Radošais process ir intelektuāla parādība, kura risinās spontāni, kurā izpaužas cilvēka radošās spējas un kura rezultāts ir jauna ideja, kas radusies bez pīlēm, pati par sevi (Briška, Kalēja – Gasparoviča, 2020, 7). Īpaša radošās domāšanas daudzveidība, augsti attīstīta iztēle, estētiska pasaules uztvere; to raksturo radoša intuīcija, bagāta fantāzija, diverģentā domāšana, iedvesma, psihiestētiskums, zemapziņas un virsapziņas darbība (Mackēviča, 2010). Domu un darbību virkne, kas noved pie oriģināliem un atbilstošiem produktiem. Radošo procesu var raksturot divos līmeņos: makrolīmenī – raksturo radošā procesa posmus, un mikroliīmenī – izskaidro radošā procesa pamatā esošos mehānismus, piemēram, diverģento domāšanu vai konverģento domāšanu (Botella, Zenasni & Lubart, 2018).

Radoša personība ir persona, kurai dominē:

1. Ticība sev, pozitīva pašapziņa, pašpārliecība, pašpieņemšana;
2. brīvības izjūta – uzdrīkstēšanās, atļaušanās risks, neatkarība no stereotipiem un ārējā novērtējuma;
3. aizrautība, iejušanās, aktīva iesaistīšanās, “klātbūtne”
4. pašizpaušmes un personiskās izaugsmes motivācija, vērsta vairāk uz procesu nekā uz rezultātu, darbības mērķis ir atvērts, nevis stingri noteikts;
5. tolerance pret neskaidro, sarežģīto, pretrunīgo, noslēpumaino (Briška, Kalēja – Gasparoviča, 2020, 10-11)
6. tā ir persona, kurai piemīt sekojošas īpašības – atvērtība jaunai dzīves pieredzei, neatkarība, elastība, dinamiskums, oriģinalitāte, personības savdabīgums, antikonformisms, drosmē u.c. (Mackēviča, 2010);
7. cilvēks, kurš ir jebkuras radošas darbības centrā, un viņš izmanto savas prasmes, vidi, radošās spējas un motivāciju, lai radītu produktu. Individā radošās spējas nav viegli izmērīt, bet tās ir izmērāmas (SparcIt, 2016).

Radošais produkts ir radošas darbības objektīvais rezultāts, kuru uzskata par radošu, ja tas ir kaut kas nebijis, oriģināls, unikāls, netradicionāls, pārsniedz jau eksistējošu risinājumu atkārtošānu vai kopēšanu, kā arī, ja tas ir funkcionāls, pielietojams, derīgs, piemērots izvirzītās problēmas risināšanai (Briška, Kalēja – Gasparoviča, 2020, 11). Tā ir spēja radīt kaut ko jaunu, neparastu, oriģinālu; dažādās nozarēs to raksturo novatorisms un sabiedriskais nozīmīgums

(Mackēviča, 2010). Radošais produkts ir tas, kas ir visredzamākais, un tas mēdz būt tas, kas tiek vērtēts. Tā ir radošuma publiskā puse un, iespējams, biedējošākā. Vai cilvēkiem patiks? Vai viņi to apstiprinās? (Trowbridge, 2021). Produktu jeb iztēles darbības rezultātu var nosaukt par radošu tikai tad, ja tas ir vērtīgs attiecībā pret izvirzīto mērķi, jo oriģinālas idejas var neatbilst izvirzītajam mērķim, tās var būt ekscentriskas vai kļūdainas (Valbis, 2005, 52-55).

Pēc darba autores domām, lai cilvēks (skolēns, darbinieks, ģimenes loceklis u.t.t.) veiksmīgi veiktu radošu darbību, viņam ir nepieciešami visi radošuma aspekti – gan process, gan personība, gan produkts, jo:

- darbībai ir apzināts mērķis, tās īstenošanai nepieciešami materiāli vai nemateriāli līdzekļi;
- darbībai ir objektīvs, “taustāms” rezultāts – zināšanas, risinājums, metode, priekšmets, teksts, rīcība, likums, pasākums, mākslas darbs u. c. - radošais “produkts”;
- darbība ir radoša, ja tās gaitā notiek radošais process, un ja tās rezultāts ir inovatīvs, oriģināls, pirmo reizi;
- radošas darbības veikšanai nepieciešama radoša personība – tā ir persona, kura spēj veikt radošu darbību izmantojot savas radošās spējas, prasmes un motivāciju (Briška, Kalēja – Gasparoviča, 2020, 15 – 16).

Radošā darbību – darbība, kas rada kaut ko jaunu, tas būs vai tas ir kaut kas zināms ārējai pasaulei, vai prāta vai dzīves sajūtu konstrukcija un atrodama tikai cilvēkā. Balstoties uz zinātnieku pētījumiem, kas uzskata darbu par darbību, radošo darbību saistām ne tikai ar objektīvi jaunu atklājumu, bet arī ar ikdienas dzīves uzdevumu risināšanu. Radošā darbība kā ne tikai jauna rezultāta iegūšana, bet arī kā process, kas ļauj iegūt šo rezultātu, liecina par cilvēka radošuma veidu iespējamību (Massyrova, Sandibayeva, Kaptagai & Kopenbayeva, 2015).

Daļa cilvēku šaubās, vai radošumu vispār var iemācīt un attīstīt. Šī cilvēku daļa domā, ka radošums ir strikti dabiska spēja – iedzimts talants, ko nevar uzlabot un attīstīt ar pedagoģijas metodēm, iemesls tam varētu būt salīdzinoši mazais pētījumu skaits, kas veltīti idejai par radošuma attīstīšanu un ko konkrēti darīt, lai attīstītu radošumu. Taču lasot un analizējot literatūras avotus, darba autore secina, ka radošumu var attīstīt, piemēram, izmantojot mājas un/vai skolas praksi, tas ietver arī vides īpašības, kas ļauj attīstīt un veicināt radošumu, un īpašas stratēģijas radošuma attīstīšanai no skolotājiem, vecākiem un sabiedrības kopumā, piemēram, lai attīstītu radošumu, bērniem jā māca, ka problēmu risināšanas process ir svarīgāks par gala rezultātu. (Fisher, 2013, 3).

Zarembo L. savā zinātniskajā rakstā “Kreativitāti veicinošie nosacījumi mākslas izglītības saturā” secina, ka audzēkņu kreativitātes jeb radošuma attīstība izglītības procesā sekmīgi īstenojas, ja:

- tajā īstenojas teorētisko pamatu padziļināšana, mācību izziņas darbības pāreja pētnieciskajā, kas veicina pieredzes izveidi un radošā izziņas procesa attīstību;
- brīvība paplašina mācību individuālā varianta izvēles un pašrealizēšanās iespējas, kas piešķir lielākas attīstības iespējas individuālajām radošajām spējām;
- mācību procesā notiek audzēkņa „Es” koncepcijas attīstība uz savu kreatīvo spēju kā individualitātes apzināšanās bāzes, kas veicina savas neatkarīgas un nepielīdzināmības citiem izpausmi;
- radošās darbības procesā attīstās kompetences, un rodas savu spēju atbilstības apzināšanās, kas noved personības profesionālā attīstības modeļa izveidošanās (Zarembo, 2006, 70 – 71).

Kreatīva izglītība ietver gan skolēna mācīšanos radoši darboties, gan skolotāja radošu pieeju mācīšanai. Kreativitāte un kulturāla izglītība nav atsevišķi mācību priekšmeti – tas ir izglītības vispārējās funkcijas, kuras jāveicina visā mācību procesā, ne tikai mācoties „radošos priekšmetus”. Radoša mācīšanas var būt sekmīga tikai tāda atmosfērā, kura tiek veicinātas un pareizi izmantotas skolotāju radošās spējas. Tas prasa arī skolas vadības atbalstu un piemērotu apstākļu radīšanu. (Valbis, 2005, 57).

Balstoties uz ilggadēju pedagoģisko pieredzi Alans Džordans Starko savā grāmatā „Radošums klasē” ir izcēlis vairākas metodes un paņēmienus, kas var veicināt radošumu (Starko, 2010, 109 – 112):

1. Asociāciju veidošanas vingrinājumi (piemēram, Prāta vētra);
2. Produktu vai figūru radoša pārveidošana;
3. Iztēles vingrinājumi;
4. Kļūmju un sasniegumu analīze;
5. Neskaidrību iemesla identificēšana;
6. Paradoksu izvērtēšana;
7. Rotaļu un lomu spēles;
8. Spontānās ekspresijas vingrinājumi;
9. Uzmanības veicināšanas vingrinājumi (piemēram, dabas vai objektu rūpīga izpēte);
10. Viedokļu apmaiņa mazās grupās;

11. Atribūtu uzskaitījums ( piemēram, klasē nepieciešams izveidot telpisku skulptūru no dažādiem priekšmetiem, lai to izdarītu sākumā tiek izskatīti / apspriesti skulptūras atribūti - forma, izmērs, krāsa, izmantojamie materiāli);

Savukārt biedrības "Zināšanu un inovācijas sabiedrība" (ZINIS) vadītāja Brakovska V. ir izdalījusi piecus principus, kas motivēs audzēkņus iesaistīties radošās domāšanas metožu apgūvē:

1. *Metodes pielīdzinājums spēlei.* Līdzdalība ideju radīšanā vienmēr ir bijis aizraujošs, dinamisks process. Īpaši to var teikt par bērniem – viņi ir atvērti jaunai pieredzei, un, kamēr vien radošā domāšana tiek izmantota kā spēles elements, nevis kā obligātā izglītības programmas sastāvdaļa mācību procesā, pret to gandrīz vienmēr ir bijusi pozitīva attieksme.
2. *Izvēles brīvība.* Otrs būtisks moments motivētai bērnu iesaistei ir risinājumu veidošanas brīvība. Nereti radošās domāšanas metožu algoritms ir strukturēts, tomēr risinājumu meklēšanas posmā ir jānodrošina personiskās izvēles brīvība, jo radīšanas prieka sastāvdaļa ir nepiespiesta atmosfēra.
3. *Darbs komandās.* Vienam ir grūtāk un garlaicīgāk, tādēļ darbošanās kopā ir interesantāka.
4. *Ideju skaļums.* Radošais process tikai retos gadījumos ir kluss process. Turklāt skaļumam ir nozīme nevis no fizikālā viedokļa, bet gan no pateikto ideju daudzveidības viedokļa.
5. *Sacensības.* Sacensību gars radošās domāšanas procesā ne vienmēr ir jārosina, tomēr tas var būtiski motivēt gadījumos, kad auditorija nav pārliecināta par savām spējām (neuzskata sevi par radošiem). Šajā gadījumā sacensību gars novērš uzmanību no bažām par savām radošuma spējām, kā rezultātā atdeve ir daudz labāka. (Brakovska, 2018, 23).

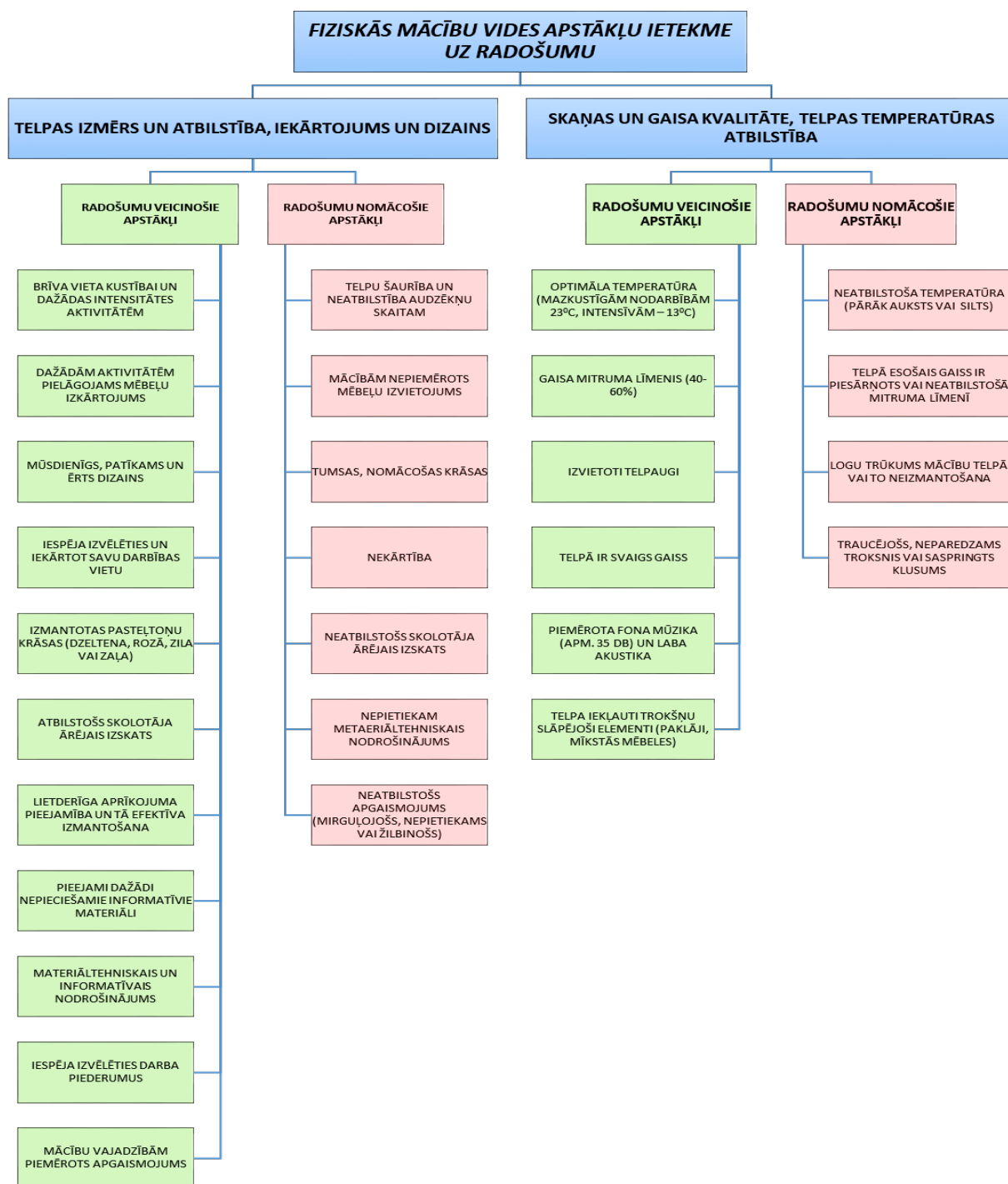
Visi darba autores iepriekš aprakstītie speciālistu viedokļi par radošuma attīstīšanu pēc autores domām ir vispārīgi, ar ieteikuma raksturu, jau reāli rīcības modeļi, tāpēc pēc autores domām (Briška, Kalēja – Gasparoviča, 2020) piedāvātajā modelī (skatīt 1.2.attēlu) vispusīgi, skaidri un saprotami aplūkota kreativitātes mijiedarbība pedagoģiskajā procesā, kur:

- primārā kreativitāte orientējas uz primāro, proti, kā izvairīties no sociālajiem stereotipiem, savienojot psihes bezapziņā esošās spējas un orientējoties uz plūstošu, spēlei līdzīgu procesu;
- sekundārā kreativitāte ir orientēta uz rezultātu, "produktu", kas ir inovatīvs un noderīgs kādā dzīves vai kultūras sfērā;



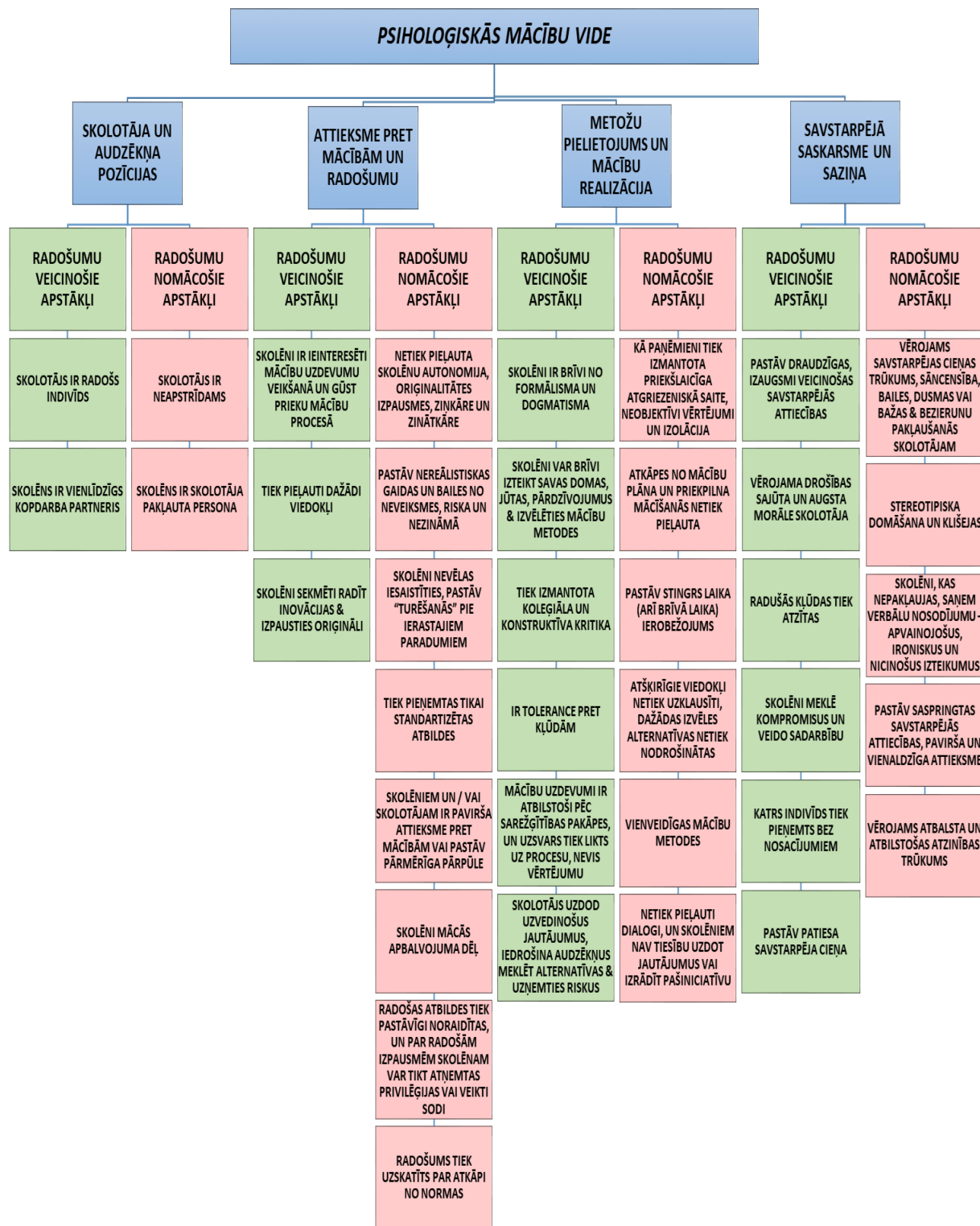
Darba autore uz skata, ka, lai attīstību bērnos radošumu, noteikti jāņem vērā, gan faktori, kas var veicināt vai kavēt radošās darbības, gan arī bērnu fiziskās un psiholoģiskās attīstības īpatnības, kas raksturīgas katram konkrētam bērnu vecumposmam.

Autorei analizējot dažādus literatūras avotus tiek minēti vairāki faktori, kas veicina un/vai kavē radošās izpausmes (skatīt 1.3. un 1.4. attēlu). Pēc autores domām visaptveroši šos faktorus aprakstījis un apkopojis I.Klaģis savā grāmatā „Radošums un kritiskā domāšana” (2019, 93).



1.3.attēls. Fiziskās mācību vides apstākļu ietekme uz radošumu

Kā redzams 1.3. attēla vieni un tie paši fiziskās mācību vides faktori var gan veicināt skolēnos radošumu, gan kavēt tā attīstību, piemēram, atbilstošs telpas lielums, apgaismojums un iekārtojums veicinās radošuma izpausmes, savukārt šauras, neatbilstoši mācību darbam (veicamajam uzdevumam) apgaismotas un iekārtotas telpas kavēs radošuma izpausmes.



1.4.attēls. Psiholoģiskās mācību vides apstākļu ietekme uz radošumu

Kā fiziskā mācību vide (skatīt 1.3. attēlu), tā arī psiholoģiskā mācību vide (skatīt 1.4.attēlu) var gan veicināt radošumu skolēnos, gan to kavēt. piemēram, skolotājs veicina bērnos radošumu kā fiziska mācību vide – ar atbilstošu ārējo izskatu, un kā psiholoģiskā mācību vide ar savu attieksmi pret skolēniem: viedokļu uzklauššana, citādu ideju paušanas veicināšana, atbalstošas emocionālās vides veidošana u.tt.

Darba autore uzskata, ka skolotāju un skolas vadības pienākums ir nodrošināt tādas fiziskus un psiholoģiskus mācību vides apstākļus skolā un klases telpā, kas veicina bērnos radošumu. To var panākt ar vienkāršām lietām, piemēram, pareiza klases telpas iekārtošana, atbilstošas gaisa temperatūras, mitruma nodrošināšana klases telpās, skolotāja vēlme nevis mēģināt pārveidot/ mainīt skolēnus, bet gan palīdzēt, iedziļināties, atbalstīt, ļaut kļūdīties viņiem mācību procesā.

Radošums, pēc autores domām, ir mūsdienu skolēnam nozīmīga kompetence, kuru skolotājam nepieciešams veicināt un attīstīt mācību procesā, bet kā skolotājam vērtēt radošumu, jo to nevar novērtēt ar kvantitatīviem rādītājiem, kā, piemēram, to skolotājs var izdarīt ar pratībām: lasītprasmi vai/un matemātisko, finanšu u.c. pratībām.

Vērtēšana tiek izmantota, lai izprastu mācīšanās stāvokli vai apstākļus, un, ja nenotiek vērtēšana, tad nevar tikt pierādīta mācību procesa norise vai esamība par to, ka mācīšanās notiek (Watson, n.d.). Tāpēc pēc autores domām radošum nepieciešams vērtēt, un grūtības skolotājam vērtēšanas procesā rada tas, ka radošumu nevar novērtēt kvantitatīvi.

Arī grāmatas “Skolēna radošuma sekmēšana un vērtēšana” autores (Briška, Kalēja – Gasparoviča, 2020, 42) norāda, ka vērtējot radošumu, problēma ir tā, ka nav viena etalona, kas norādītu, kāds ir ideāls radošums, jo priekšstats par augstu radošuma līmeni atšķiras atkarībā no situācijas, kurā radošā darbība notiek, no tās mērķa un skolēna individuālajām spējām, vajadzības un dzīves pieredzes.

Darba autore aplūkoja vairāku autoru viedokli/ skatījumu par radošuma vērtēšanu. Viens no radošuma novērtēšanas veidiem (Brookhart, 2013) ir radošuma novērtēšanas tabula (skatīt 1.1. tabulu) (Brookhart, 2013), var palīdzēt skolotājiem un arī pašiem skolēniem novērtēt radošumu. Tabulā ir aprakstīti četri radošuma līmeņi – ļoti radošs, radošs, parasts/ikdienišķs un imitējošs – četrās dažādās jomās – ideju daudzveidība, avotu dažādība, ideju kombināciju novitāte un komunikācijas novitāte. Šis radošuma novērtēšanas tabulas mērķis atzīme žurnālā, bet gan ar šīs tabula palīdz noskaidrot vērtēšanas kritērijus un parāda, kā izskatās sniegums no zema līdz augstam, no imitējoša līdz ļoti radošam, tāpēc šāda radošuma novērtēšanas tabula ir noderīga, lai dalītos ar skolēniem par to, uz ko viņi tiecas, kur viņi atrodas tagad un kas viņiem būtu jādara tālāk (Brookhart, 2013).

**1.1.tabula. Radošuma novērtēšana – tabula** (Brookhart, 2013)

	<b>ĻOTI RADOŠS</b>	<b>RADOŠS</b>	<b>PARASTS/ IKDIENIŠKS</b>	<b>IMITĒJOŠS</b>
<b>IDEJU DAUDZ – VEIDĪBA</b>	Idejas atspoguļo pārsteidzoši daudzveidīgu svarīgu jēdzienu no dažādiem kontekstiem vai disciplīnām	Idejas atspoguļo svarīgus jēdzienus no dažādiem kontekstiem vai disciplīnām.	Idejas atspoguļo svarīgus jēdzienus no tā paša vai līdzīga konteksta vai disciplīnas.	Idejas neatspoguļo svarīgus jēdzienus.
<b>AVOTU DAŽĀDĪBA</b>	Izveidotais produkts balstās uz dažādiem avotiem, tostarp dažādiem tekstiem, plašsaziņas līdzekļiem, resursiem vai personīgo pieredzi.	Izveidotais produkts balstās uz dažādiem avotiem, tostarp dažādiem tekstiem, plašsaziņas līdzekļiem, resursiem vai personīgo pieredzi.	Izveidotais produkts balstās uz ierobežotu avotu un mediju kopumu.	Izveidotais produkts izmanto tikai vienu avotu vai avotus, kas nav uzticami vai piemēroti.
<b>IDEJU KOMBINĀCIJU NOVITĀTE</b>	Idejas tiek apvienotas oriģinālos un pārsteidzošos veidos, lai atrisinātu problēmu, risinātu problēmu vai radītu kaut ko jaunu.	Idejas tiek apvienotas oriģinālos veidos, lai atrisinātu problēmu, risinātu problēmu vai radītu kaut ko jaunu.	Idejas tiek apvienotas tādos veidos, kas izriet no citu cilvēku domām (piemēram, no autoru domām izmantotajos avotos).	Idejas tiek kopētas vai atkārtotas no izmantotajiem avotiem.
<b>KOMUNIKĀCIJAS NOVITĀTE</b>	Izveidotais produkts ir interesants, jauns vai noderīgs, sniedzot oriģinālu ieguldījumu, kas ietver iepriekš nezināmas problēmas, problēmas vai mērķa identificēšanu.	Izveidotais produkts ir interesants, jauns vai noderīgs, sniedzot oriģinālu ieguldījumu paredzētajam mērķim (piemēram, risinot problēmu vai risinot problēmu).	Izveidotais produkts kalpo tam paredzētajam mērķim (piemēram, problēmas risināšanai vai problēmas risināšanai).	Izveidotais produkts nekalpo paredzētajam mērķim (piemēram, problēmas risināšanai vai problēmas risināšanai).

Darba autore uzskata, ka piedāvātais risinājums (skatīt 1.2.tabulu) – radošuma vērtēšanā vērtēt radošās darbības aspektus ir vispusīgi, jo kā norāda (Briška, Kalēja – Gasparoviča, 2020, 43):

- nav svarīgi – pozitīvi vai negatīvi – visi 2. tabulā uzskatītie kritēriji izpaužas katrā skolēna darbībā;
- visi šie kritēriji izmantojami arī caurviju prasmju vērtēšanai. Piemēram, jaunrades un uzņēmējspējas vērtēšanai, jo šīs caurviju prasmes tiek attīstītas, kad skolēni veido sev unikālas sakarības; iedvesmojas no jau radītiem darbiem; iztēlojas, ģenerē jaunas idejas un praktiski tās, tā tad skolēni izmanto radošās domāšanas procesu, lai nonāktu pie oriģināliem risinājumiem, un radošajā darbībā pēta un pauž savu identitāti (Hačatrijana, Mazpane, 11).
- Caurviju prasmju apguve virza skolēnu uz kompetences (tai skaitā arī radošuma) iegūšanu, kas ietver gan zināšanas, kā kaut ko darīt, gan personības īpašības un

attieksmes (piemēram, neatlaidību pabeigt iesākto darbu), kā arī caurviju prasmes ir savstarpēji saistītas, un ikdienā cilvēks reti lieto tikai vienu nošķirtu prasmi (Hačatrijana, Mazpane, 5), tāpēc pēc autores domām šie kritēriji ļauj skolotājam vērtēt skolēna caurviju prasmes un kompetences kompleksi, nevis atrauti vienu no otras.

**1.2.tabula. Skolēnu radošās darbības vērtēšanas kritēriji**

(Briška, Kalēja – Gasparoviča, 2020, 43)

<b>Radošuma aspekts</b>	<b>POZITĪVS VĒRTĒJUMS</b>	<b>NEGATĪVS VĒRTĒJUMS</b>
<b>Radošais process</b>	Vieglums	Grūtums, pūles, mokas
	Elastība	Vienveidība, shematisms
	Izstrādātība	Paviršība, neskaidrība
	Oriģinalitāte	Stereotipiskums
	Pārsteigums, atklāsme	Garlaicība, iepriekšparedzamība
	Atteikšanās no kontroles, ļaušanās tēlu plūsmam, procesam, atbrīvotība, rotaļīgums	Sasprindzinājums, disciplīna, kontrole, mērķtiecība
	Koncentrēšanās, uzmanības noturība	Steiga, trauksme
	Ikdienas aizmirstāšana, ieiešana citā pasaulē	Ikdienība, realitātes izjūta
<b>Radošā personība</b>	Autora personības izpausmes, produkta oriģinalitāte, unikalitāte	Bezpersoniskums
	Aizrautība, iejušanās, aktīva dzīve realitātē	Atsvešinātība
	Brīva, patstāvīga izvēle, risks, uzdrīkstēšanās, nepakļāvība	Nedrošība, piesardzība, konservatīvisms
	Pašapziņa, pārliecība par savām spējām, varas un spēka izjūta	Orientēšanās uz sociālu atbalstu
	Pašpieņemšana, pašpietiekamība, prieks un gandarījums par savu darbu	Paškritika, neapmierinātība, noliegums
	Uz procesu vērsta, pašizpausmes un personiskās izaugsmes motivācija	Uz rezultātu vērsta, sasniegumu motivācija
<b>Radošais "produkts"</b>	Novitāte	Mehāniska iepriekš zināmu risinājumu kompilācija
	Efektivitāte, derīgums, nozīmība	Nelietderība
	Elegance	Smagnējība, harmonijas trūkums
	Gandarījums, lepnums par paveikto	Vilšanās
	Profesionālo prasmju apzināšana un mērķtiecīga pilnveide	Paviršība

## 1.2. VIZUĀLĀS MĀKSLAS JOMA SĀKUMSKOLĀ

Latvijā kopš 2016. gada 17. oktobra tiek īstenots Valsts izglītības un saturs centra (VISC) projekts “Kompetenču pieeja mācību saturā” (Skola2030). Šī projekta mērķis ir izstrādāt, aprobēt, pēctecīgi ieviest Latvijā tādu vispārējās izglītības saturu un pieeju mācīšanai vecumā no pirmsskolas gadiem līdz vidusskolai, kā rezultātā skolēni gūtu dzīvei mūsdienās nepieciešamās zināšanas, prasmes un attieksmes (Skola2030, 2019). Šī projekts vīzija ir redzēt katru skolēnu – atbildīgu sabiedrības dalībnieku, personību ar pašapziņu, kurš ciena un rūpējas par sevi un citiem, radošu darītāju un lietpratēju izaugsmē, kam mācīšanās kļuvusi par ieradumu. (VISC, 2018). Pēc darba autores domām projekta “Kompetenču pieeja mācību saturā” īstenošana uzlabos izglītības kvalitāti Latvijā un ļaus skolēniem apgūt nepieciešamās zināšanas, prasmes un iemaņas, kuras pieprasa dzīve un mūsdienu darba tirgus.

Vizuālā māksla, tāpat kā mūzika, literatūra un teātra māksla, pamatzglītības saturā ir ietverta kultūras izpratnes un pašizpaušmes mākslā jomā. Šajā mācību jomā skolēns: veido izpratni par mākslu un kultūru, praktiski darbojoties, iepazīst mākslas veidus un to izteiksmes līdzekļus, tajos paustās idejas kā autora, laikmeta un kultūras mijiedarbību, kultūru daudzveidību, izpaušmes, kultūras mantojumu; iepazīstot sevi, apzinās un izprot piederību tautas, valsts, kopienas kultūrai; piedzīvo jaunrades procesu mūzikā, vizuālajā mākslā, literatūrā, teātra mākslā (Skola2030, 2019).

Vizuālās mākslas nodarbību mērķis sākumskolā ir sekmēt radošas, emocionāli un intelektuāli izglītotas personības veidošanos, kurai māksla ir viens no daudziem veidiem, kā izprast sevi un pasauli. Tās uzdevumi ir:

1. izkopt radošas pašizpaušmes spējas;
2. pētīt, eksperimentēt, atklāt vizuālās vērtības;
3. praktiski apgūt jaunas tehnikas un paņēmienus;
4. praktiski apgūt vizuālās mākslas veidus,
5. iepazīt vizuālos izteiksmes līdzekļus un to īpašības mākslas darbos.

(VISC, 2018).

VISC vizuālās mākslas 1.–9. klasei mācību priekšmeta programmas paraugā noteikti skolēnam attīstāmie ieradumi vizuālās mākslas mācību priekšmeta apgūvē:

1. gūt zināšanas, ar interesi iepazīt dažādu kultūras laikmetu mākslas darbus, saskatot to vērtību un salīdzinot tos ar laikmetīgo mākslu, apzināties mākslas vērtību un nozīmi.

2. analizēt mākslas darbu, pētot tēlus, ideju, sižeta u. c. elementus, vizuālās mākslas specifiskos izteiksmes līdzekļus un paņēmienus, veidus un žanrus, raksturojot satura un formas vienotību un salīdzinot, analizējot un interpretējot dažādu mākslas veidu izteiksmes līdzekļus.
3. prasme savā jaunrades darbā atklāti un drosmīgi izteikt savas domas, izjūtas un emocijas par kādu notikumu vai problēmu.
4. pašizpausties radošā darbībā, eksperimentēt, improvizēt, gūt jaunu pieredzi un pilnveidoties, nebaidoties kļūdīties un izmēģināt kaut ko jaunu, ievērojot izvēlētajai tehnikai atbilstošu darbību secību.
5. vērot un pētīt pasauli ar aizrautību, iepazīt vispārcilvēciskas vērtības ikdienas dzīvē, analizējot savas vēlmes, intereses, vajadzības un vērtības.
6. interesēties par dabu kā iedvesmas avotu un ieraudzīt dabā redzamās līnijas un formas, vizuāli interesantas lietas un krāsu salikumus, vienmēr saglabājot ieradumu saudzīgi izturēties pret dabu, darboties atbildīgi, ilgtspējīgi un apkārtējai videi draudzīgi.
7. pilnvērtīgi un atbildīgi, cieņpilni izturēties pret kultūras mantojumu, mākslas darbiem, savu un citu veidotiem darbiem.
8. apmeklēt muzejus/izstādes, sekot kultūras notikumiem daudz kultūru un daudzvalodu vidē pēc pašiniciatīvas, izvērtēt kultūras sasniegumus, kā arī skicēt un krāt vizuālos novērojumus vienkopus savā portfolio.
9. ievērot uzvedības noteikumus, atrodoties dabā, muzejā un izstāžu zālē, darbojoties cieņpilni pret citiem un apkārtējai videi atbilstoši.
10. ievērot drošības noteikumus, lietojot asus darbarīkus, rūpējoties par savu veselību un drošību.
11. sakārtot savu darba vietu pirms un pēc darba veikšanas, notīrīt darbarīkus uzreiz pēc darba veikšanas( Avotiņa, Pole, Puļķe, Siliņa, & Visnola).

Ministru kabineta noteikumi Nr. 264 „Noteikumi par Profesiju klasifikatoru, profesijai atbilstošiem pamatuzdevumiem un kvalifikācijas pamatprasībām” un Valsts izglītības satura centra izstrādātais Profesijas standarts nosaka pedagogu profesijai atbilstošos profesionālās darbības pamatuzdevumus un pienākumus, profesionālās kvalifikācijas prasības, to izpildei nepieciešamās vispārējās un profesionālās zināšanas, prasmes, attieksmes un kompetences. Sākumizglītības skolotāja pienākumi un uzdevumi ir:

1. Mācību procesa plānošana - sistemātiski izzināt izglītojamā individuālās attīstības, mācīšanās, personības, un sociālās izaugsmes vajadzības; sadarbībā ar

kolēģiem izglītības iestādē plānot saskaņotu mācību procesu; plānot iekļaujošu mācību procesu un vidi; plānot izglītojamā snieguma un izaugsmes vērtēšanu saskaņā ar sasniedzamajiem mācīšanās rezultātiem un izglītojamā individuālās attīstības vajadzībām.

2. Mācību procesa īstenošana - veidot iekļaujošu, intelektuāli rosinošu, emocionāli un fiziski drošu mācību vidi, atbalstot izglītojamo cieņpilnu, atbildīgu un drošumspējīgu uzvedību, īstenojot katra izglītojamā individuālās attīstības vajadzībām atbilstošu pieeju; sadarboties ar kolēģiem izglītības iestādē un vecākiem izglītojamā individuālo mācīšanās vajadzību identificēšanā, risinājumu plānošanā un īstenošanā; lietot daudzveidīgas mācību metodes, paņēmienus un mācību līdzekļus atbilstoši izglītojamā individuālās attīstības vajadzībām.
3. Izglītojamā mācīšanās snieguma un izaugsmes vērtēšana - vērtēt izglītojamā sniegumu un izaugsmi saskaņā ar skaidri definētiem vērtēšanas kritērijiem, kā arī sniegt savlaicīgu, saprotamu, konkrētu un izmantojamu atgriezenisko saiti izglītojamajiem mācību procesā par viņu sniegumu un izaugsmi.
4. Profesionālās kompetences pilnveidošana;
5. Izglītības iestādes un izglītības jomas attīstība.

Vizuālā māksla – zīmēšana, gleznošana, veidošana, aplicēšana un citas vizuālās izpausmes pašas par sevi nav radošas. Normatīvi īstenota vizuālā māksla var ievērojami slāpēt bērnu kreativitāti. Mākslinieciskajā jaunradē visi radošuma aspekti iesaistās tad, ja skolotājs piedāvā paradoksālus uzdevumus, izaicinājumus, emocionālu ekspresiju, spēli, ar dzīvi saistītas lietas, jautājumus un skatījumus, augstu vērtē skolēnu patstāvīgo izvēli un interpretācijas brīvību. Vizuālās mākslas priekšrocība radošuma sekmēšanā ir tā, ka, atšķirībā no reālās dzīves, mākslas darbā skolēns var atļauties neierobežotu brīvību, izpauzties spontāni, individuāli atšķirīgi un oriģināli. (Briška, Kalēja – Gasparoviča, 2020, 31).

Mācīšanās procesā, saistībā ar radošumu, tiek izdalīti 2 jēdzieni - radoši mācīt un mācīt radošumu.

Jēdziens radoši mācīt tiek definēts kā „iztēles izmantošana, lai padarītu mācīšanos interesantāku un efektīvāku”, savukārt, jēdziens mācīt radošumu tiek definēts kā mācību formas, kas paredzētas skolēnu radošās domāšanas vai uzvedības attīstīšanai. (Jeffrey, Craft, 2010, 89).

Radošas darbības sekmēšana katrā sākumskolas klasē tiek akcentēta vizuālās mākslas mācību programmā, izpētot Valsts izglītības satura centra noteiktās kompetences un

pamatprasmes sākumskolas skolēniem, darba autore, apkopojā radošās darbības izpausmes sākumskolā:

- Pirmajā klasē - skolēni mācās saskatīt dabā un apkārtējā vidē idejas saviem radošajiem darbiem; veido faktūru kolekciju; izmanto dažādas tehnikas un materiālus; mācās izvēlēties piemērotākos materiālus vai tehnikas no skolotāja piedāvātā klāsta; mācās izmantot plaknes un telpas iespējas; mācās strādāt individuāli un grupā; mācās pastāstīt par sava radošā darba ieceri un procesu; mācās plānot idejas īstenošanai paredzēto laiku.
- Otrajā klasē - saskata idejas radošajiem darbiem dabā un apkārtējā vidē; izmanto dažādas vizuālās mākslas tehnikas, materiālus un to īpašības; iepazīstas ar neparastiem materiāliem un to izmantošanu; mācās izvēlēties piemērotākos materiālus vai tehnikas no skolotāja piedāvātā klāsta; eksperimentē un atklāj jaunus tehniskus paņēmienus; izmanto plaknes un telpas iespējas, strādājot individuāli un grupā; prot pastāstīt par sava radošā darba ieceri un procesu, kas tajā izdevies, kas nav izdevies kā iecerēts.
- Trešajā klasē – papildus otrās klases radošajām izpausmēm, trešajā klasē skolēni papildus mācās izgatavot grāmatu; spēlē izrādi – atdzīvina gleznas, veido izstādi, piedalās akcijā.
- Ceturtajā klasē – papildus iepriekš minētajam, skolēni ceturtajā klasē novērojamos un eksperimentos atklāj daudzveidīgus izteiksmes līdzekļu salikumus un izmanto tos radošajos darbos, eksperimentē ar krāsu un dažādiem instrumentiem, veidojot faktūras, veido vides objektus, mācās analizēt mākslas darbus, veidot stāstījumu un aprakstīt mākslas darba saturu, izteiksmes līdzekļus. (VISC, 2018).

Radošās darbības procesā skolēnu tēlainās domāšanas rosinošs faktors ir arī pareizu un produktīvu, iztēli rosinošu jautājumu uzdošana. Jautājumiem būtu jārosina intelekta darbība un jānudina skolēnus domāt. Taču realitātē daudzu skolotāju jautājumi kavē intelektuālo aktivitāti un neļauj skolēniem piepūlēties, lai domātu. Skolotāji uzdod galvenokārt slēgta tipa jautājumus par faktiem – jautājumus ar jau zināmām pareizajām atbildēm, tāpēc kognitīvo prasību līmenis ir zems, kurš nemudina skolēnu censties domāt un mācīties. Jautājumi, kas veicina augstākā līmeņa domāšanu liek bērniem domāt, rosina zinātkāri un interesi, noskaidro uzskatus, izjūtas un pieredzi, koncentrē uzmanību, veicina diskusiju (Fišers, 2005, 29).

Viens no radošās darbības priekšnoteikumiem ir arī radoša vide. Tas nozīmē, ka mācību stundām ne vienmēr jānotiek klases telpā, iespēju robežās jāiet ārpus tām – parkā, datorklasē

vai pagalmā. Svarīga ir mācīšanās atmosfēra – skolotājiem jā rūpējas, lai tā būtu labvēlīga un nekas netraucētu skolēniem radoši domāt. Skolotājiem jā ļauj skolēniem brīvi izteikt savus priekšlikumus un uzskatus, pat tādus, kas nesaskan ar skolotāju viedokli (Valbis, 2005, 65).

Alans Džordans Starke savā grāmatā „Radošums klasē” aprakstot pedagogu pieredzi vizuālās mākslas nodarbībās min, ka mākslas skolotājiem mūžīgi pietrūkst laika. Jo atšķirībā no citām nodarbībām, mākslas nodarbībām ne tikai jā sagatavojas, jā izskaidro uzdevumus, bet beigas arī jā novāc. Tā pēc nereti skolotāji izskaidro darba ideju, nosaka materiālus, sniedz instrukcijas. Bet vai tas ir radošums? Skolotājs tādā veidā ar skolēnu palīdzību īsteno savu ideju, atņemot skolēniem iespēju atrast problēmas risinājumu. Lai veicinātu radošumu skolotājiem jādod bērniem laiks pašiem izvēlēties materiālus un tehnikas ar kādām paveikt uzdoto (Starke, A.J. 2010, 351.lpp). Kā arī vizuālās mākslas skolotājiem der atcerēties, ka sākotnējā bērnu mācīšanās un attīstības posmā labvēlīgus apstākļus bērnu radošai pašrealizācijai vizuālās aktivitātēs rada izglītošana par krāsu kultūru. Sākotnējā posmā skolotājam ir svarīgi bērnam veidot stabilu interesi par mācību priekšmetu. Bērnam jā māca emocionāli reaģēt un uztvert mākslas darbu, jā māca spontāni un radoši pieiet radīšanas procesam, jā māca uzņemties iniciatīvu un patstāvīgi pārvarēt grūtības. Skolotājs bagātina bērnu māksliniecisko un estētisko pieredzi, iepazīstina ar krāsu zinātnes teoriju, mākslas pamatiem, māca viņiem strādāt ar dažādiem materiāliem. Sākumskolā svarīga ir vingrināšanās un praktiskā darbošanās. (Рябинова, Савельева, 2016, 60-63).

Lai saplānotu jēgpilnu mācību stundu vizuālajā mākslā, skolotājam ir svarīgi pārdomāt piecus jautājumus (skatīt 1.3. tabulu), kuri ir būtiski, organizējot skolēnu mācīšanās procesu.

**1.3.tabula. Skolēnu mācīšanās procesa organizācija vizuālajā mākslā**  
(Briška, Kalēja – Gasparoviča, 2020, 16-17)

<p>1. Ko skolēni darīs?</p>	<p>Skolotājs plāno skolēnu darbības un laiku, ko un kādā secībā viņi darīs, piemēram, sasveicināsies, noskatīsies prezentāciju, atbildēs uz jautājumiem, iekārtos darba vietu, gleznos kluso dabu, eksponēs darbu, aizpildīs pašvērtējuma formas vai mutiski reflektēs, sakārtos telpu.</p> <p>Nākamais solis ir pārdomāt, kā rosināt skolēnu darbību – formulēt jautājumus, piedāvāt instrukcijas vai noteikumus, lai skolēni saprastu katras darbības nozīmi un varētu visu darīt patstāvīgi.</p> <p>Nodarbības beigās kopā ar skolēniem noskaidro vērtēšanas kritērijus, kuri izriet no darbības/spēles noteikumiem</p>
<p>2. Ko skolēni mācīsies?</p>	<p>Skolotājs atlasa un strukturē mācību saturu: mācību jomas vai priekšmeta terminoloģija un likumsakarības (piemēram, kā nosaukt, klasificēt dažādas nokrāsas), darbības metodes (piemēram, kā, jaucot krāsas, iegūt vajadzīgo nokrāsu), vērtības (piemēram, dabas toņu niansētība).</p>

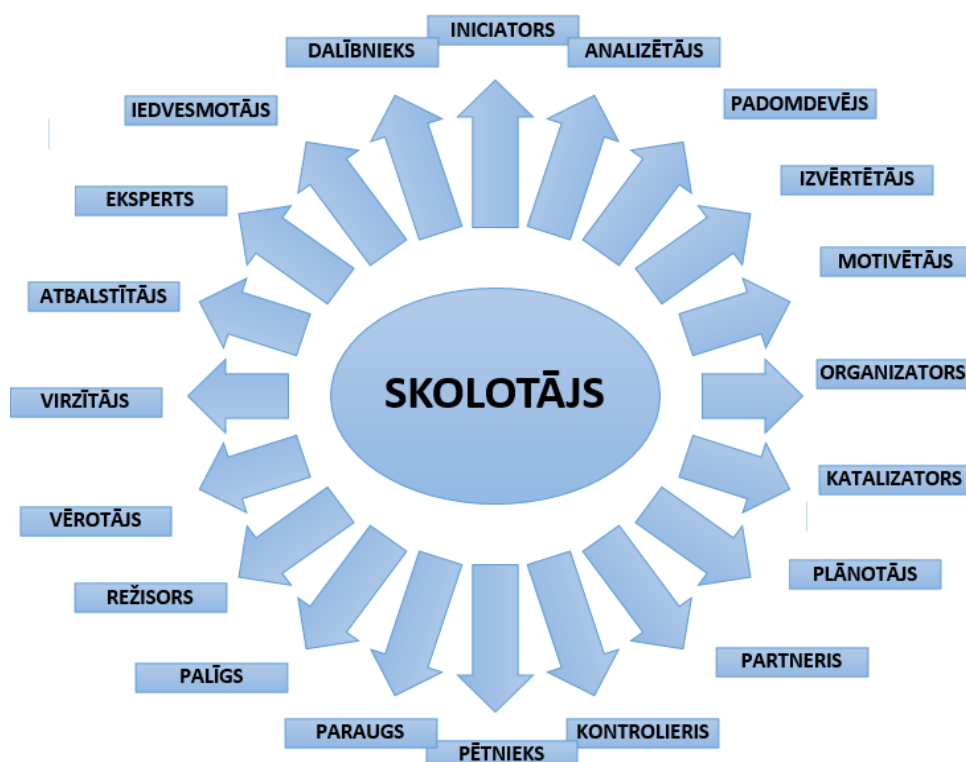
	Skolotāja uzdevums ir piedāvāt tādus tehniskos līdzekļus, kas atbilst paredzētajam nolūkam, lai skolēnam būtu viegli, piemēram, noklāt lielus laukumus vai attēlot sīkas detaļas, panākt spēcīgu kontrastu vai sakombinēt neparastu, provokatīvu, “nepareizu” formu.
3. Kāds būs mācīšanās rezultāts?	Izglītības rezultātā skolēns gūst kompetenci. Tas nozīmē, ka viņš ir ieguvis priekšstatus, zināšanas un izpratni, pilnveidojis vai no jauna apguvis prasmes, apzinājis attieksmes un vērtību pieredzi. Skolotājs plāno, kāds būs viņa darba rezultāts – kā mācību rezultātā būs mainījies skolēns, viņa prasmes, caurviju prasmes, tikumi un vērtības, kādu pieredzi skolēns būs guvis.
4. Kā to varēs redzēt (pēc kā to varēs noteikt)?	Skolēna mācīšanās rezultāts izpaužas viņa darbībā, uzvedībā un izteikumos. Pēc tiem var droši spriest par to, ka mācīšanās ir notikusi. Skolotāja uzdevums ir noformulēt vērtēšanas kritērijus un rādītājus, lai ne tikai skolotājs, bet arī skolēns pats var redzēt mācīšanās rezultātus un spriest par izaugsmi.
5. Kāda jēga to mācīties?	Lai sekmīgi rosinātu skolēna darbību, skolotājam ir svarīgi piedāvāt skolēniem vienu dominējošo mērķi un izvirzīt vienu, ar aktuālo dzīves situāciju saistītu izzināmo jautājumu. Ņemot vērā, ka mākslinieciskās darbības gaitā sākotnējais mērķis var mainīties vai radošas idejas attīstība var aizvest autoru pa citu ceļu, nekā sākotnēji ir paredzēts, turpmāk izmantots jēdziens “mērķievirze”. Katrai mākslinieciskās darbības mērķievirzei ir raksturīga īpaša motivācija, cits mākslinieciskās darbības mērķis, atšķirīgs radošais process, radošā darba kvalitātes un skolēnu mācīšanās rezultāts. Zinot un nosakot mērķievirzi, skolotājs sapratīs, kā organizējama mācību stunda, kā atlasāms mācību saturs, kā izvirzāmi spēles noteikumi vai darbības nosacījumi un no tiem izrietošie vērtēšanas kritēriji.

Skolēnu radošo attīstību var veicināt tādi skolotāji, kuri paši ir radošu un aktīvi. Katrs skolotājs var izkopt savu kreativitāti neatkarīgi no citiem, bet daudz labākus rezultātus var sasniegt, ja skola veicina pozitīvu attieksmi pret kreatīvu izglītību, organizējot seminārus un kursus. Radošu gaisotni skolā veicina skolas direktors uzlabojot saskarsmi un sazināšanos starp kolēģiem, veicinot prāta spēles visos līmeņos un ieviešot skolā jaunas idejas. Radošu vidi klasē veido skolotājs. Skolotājam ir jābūt, lai mācību atmosfēra būtu labvēlīga un nekas netraucētu skolēniem radoši domāt. Skolotājiem ir jāļauj skolēniem brīvi izteikt savus priekšlikumus un uzskatus, pat tādus, kas nesakrīt ar skolotāja viedokli. (Valbis, 2005, 65-66).

Skolotāja pedagoģiskais radošums nosakāms kā savstarpējā mācību un audzināšanas subjektu (skolotāja un skolēna) mijiedarbība, kurā tiek ņemtas vērā psiholoģiski pedagoģisko savstarpējo attiecību mijiedarbības specifika un virzīta uz radošas personības veidošanos un skolotāja darbības radošā pedagoģiskā līmeņa paaugstināšanu. (Craft, Jeffrey, Leibling, 2007, 57).

Kā akcentē R. Bebre (2010), tad arī pedagogs ir radoša profesija – reizē aktieris un režisors. Atrasisīt audzēkņos esošo radošuma potenciālu spēj tikai radošs skolotājs ar brīvu domāšanu, pedagoģisku azartu, bērnu mīlestību. (Mackēviča, 2010).

Skolotājs jau sen vairs nav tikai informācijas pasniedzējs vai nesējs, mūsdienās skolotājam ir daudz lomas attiecībā pret skolēniem un mācību procesu, šo lomu pieņemšana padara skolotāju par skolēna sadarbības partneri – mentoru. Dažādas skolotāja lomas, kā piemēram: padomdevējs, motivētājs, organizators, atbalstītājs, palīgs u.c. lomas apkopotas 1.5.attēlā. Konkrēta skolotāja loma atkarīga no mērķa un uzdevumiem, kuri jāsasniedz, jāizpilda.



**1.5.attēls. Pedagoģa lomas radošuma veicināšanai** (Rubana, 2004, 70)

Lai varētu veikt savus pienākumus skolotājam jāpieņem arī vairākām kompetencēm, no kurām darba autore izceļ sekojošās, kas palīdz arī attīstīt bērna radošumu. Skolotājam nepieciešams:

- novērtēt izglītojamā individuālās attīstības, mācīšanās, personības un sociālās izaugsmes vajadzības atbilstoši individuālās attīstības, mācīšanās tempiem, ievērojot iekļaujošas izglītības pieeju;
- plānot starpdisciplināru, personalizētu un diferencētu mācību procesu; definēt individualizētus mācību procesa mērķus un plānot mācību aktivitātes atbilstoši sasniedzamajiem mācību rezultātiem;

- respektēt skolēnu ar dažādām spējām un atšķirīgām izglītības vajadzībām nepieciešamību pēc diferencēta mācību procesa; veidot skolēncentrētu, iekļaujošu, intelektuāli rosinošu un emocionāli drošu mācību vidi, ņemot vērā izglītojamo iepriekšējo pieredzi un individuālās mācīšanās vajadzības; nodrošināt uz savstarpēju cieņu un toleranci balstītu mācību vidi; attīstīt izglītojamā un savas sociālās un emocionālās kompetences;
- diagnosticēt izglītojamā vajadzības un sniegt atbalstu; īstenot mācību aktivitātes, kas rosina izglītojamā kompetenču attīstību, zināšanu pārnesi dažādos kontekstos un praktiskajā lietojumā; atpazīt dažādas mācīšanās vajadzības un sniegt atbalstu gan talantīgajiem, gan izglītojamajiem ar mācīšanās grūtībām.

Radošuma mācīšanās skolotājam ir jāspēj īstenot 3 savstarpēji saistīti uzdevumi:

1. Iedrošināšana – skolotāja pirmais uzdevums ir iedrošināt skolēnus ticēt sava radošajam potenciālam un veidot viņos pārliecību par pozitīva rezultāta iespējamību;
2. Identificēšana – izglītības svarīgākais uzdevums ir palīdzēt skolēniem atklāt viņu radošās spējas, atrast jomas, kurās visspilgtāk izpaužas viņu spējas;
3. Veicināšana – kreativitāte bieži balstās uz daudzām parastām spējām un prasmēm nekā uz kādu vienu īpašu talantu. Tādēļ to var veicināt daudzu parasto spēju un jūtīguma attīstīšana, piemēram, var stimulēt zinātkāri, vingrināt atmiņu un attīstīt izpratni. (Valbis, 2015, 63).

Radošuma pamatā ir problēmas risināšana, tāpēc skolotājam jāspēj klasē radīt draudzīgu atmosfēru, kurā problēmu meklēšana un risināšana ir apsveicama. Skolotājs sniedz skolēniem iespēju izvēlēties, sniedz informatīvu atgriezenisko saiti vērtēšanā, veicina skolēnu pašnovērtējumu, māca gan sadarbību, gan neatkarību, mudina uzdot jautājumus un eksperimentēt. (Starko, 2010, 95).

Radošas spējas vislabāk attīsta radošā darbībā – „mācīšanās darot”. Skolotāji, mācot radošo darbību, var izvirzīt sev sekojošus mērķus (Rubana, 2004, 69-70):

- Rosināt eksperimentālu darbību, nosakot un izskaidrojot darbības mērķi. Skolēniem ir jājūtas sagatavotiem un drošiem, lai uzņemtos risku un drīkstētu kļūdīties labvēlīgā atmosfērā, kas ne tikai izaicina, bet arī iedrošina.
- Veidot atbilstošu attieksmi pret iztēles darbību – sajūsmas, cieņas, cerības un izbrīna izjūtu par sava pārveidojošā spēka potenciālu.

- Palīdzēt izprast, ko nozīmē brīvība no tūlītējas kritikas līdz vēlākai stingrai ideju novērtēšanai un turpmākai attīstībai.
- Veicināt pašizpaušmi.
- Veidot izpratni par radošās darbības fāzēm un laika nozīmi, arī to, ka laiks, kad netiek domāts par risināmo problēmu, var veicināt tās atrisināšanu.
- Palīdzēt veidoties izpratnei par dažādiem kontekstiem, kuros var rasties idejas.
- Iedrošināt un stimulēt skolēnus brīvi spēlēties ar idejām un iztēloties iespējas, bet palīdzēt kritiski novērtēt idejas.
- Uzsvērt iztēles, oriģinalitātes, zinātkāres un pašaubīšanas nozīmi, ka arī to personības īpašību attīstīšanas svarīgumu, kas veicina radošo darbību.

Lai veicinātu bērnos radošumu, ir izveidoti vairāki ieteikumi pedagogiem:

1. Mērķa un ieceres noskaidrošana;
2. Pamatprasmju apguve;
3. Specifisko zināšanu apguve atbilstošajā jomā;
4. Zinātkāres un izpētes veicināšana;
5. Motivācijas rosināšana;
6. Pārliecības un vēlmes uzņemt risku atbalstīšana;
7. Meistarība un vēlme uzlabot personīgo sniegumu;
8. Izvēles un jaunatklājumu iespēju nodrošināšana;
9. Paškontroles prasmju attīstīšana;
10. Radošai darbībai nepieciešamo metožu un stratēģiju apguve. (Mackēviča, 2010).

### **1.3. SKOLĒNU PEDAGOĢISKI PSIHOLOĢISKAIS RAKSTUROJUMS**

Dažādos bērna vecumposmos bērni iziet dažādus attīstības posmus (no zīdaiņa līdz pusaudžu vecumam). Bērni pastāvīgi mainās un attīstās, tāpēc pēc darba autores domām svarīgi, lai skolotājs pārzina ne tikai mūsdienu izglītības un apmācības darba principus un metodes, bet arī bērnu vecumam raksturīgās īpatnības un sniegumu noteicošos faktoros, kas jāņem vērā mācību procesā.

Bērna attīstību ietekmē gan ģenētiskie, no vecākiem pārmantotie faktori, gan dažādi ārējās vides apstākļi. Tādēļ visu bērnu attīstība nenotiek vienādi – vienam attīstība notiek straujāk, un viņš apsteidz vienaudžus, viņš bioloģiski ir vecāks par savu kalendāro vecumu;

savukārt cits var attīstīties lēnāk, atpaliekot no vienaudžiem, tādēļ bioloģiski viņš vēl ir jaunāks par savu kalendāro vecumu (Brēmanis, 2008, 92).

Sākumskolā bērns kļūst par skolēnu, viņš mācās citā izglītības iestādē nekā līdz šim (primsskolas → sākumskola), tas bērnam sniedz jaunus, neparedzamus izaicinājumus, maina viņa dzīves ritmu, audzina un veido bērna raksturu (Bagdonaitė, 2019).

Sākumskolas vecuma bērnu vecumposma attīstībai raksturīga aktīva pasaules izzināšana – zināšanu un prasmju apguve. Tā ir bērna pašapliecināšanās. Bet, ja šīs iespējas ir traucētas, attīstās mazvērtības izjūtas. To palīdz novērst bērna iekļaušanās dažādās aktivitātēs. Bērnam pašam darbojoties šajā vecumposmā ceļas viņa pašnovērtējums, pašcieņa un pārliecība par sevi. (Puškarevs, Golubeva, 1999, 34-36).

Psihoemocionālā attīstība vecumposmu periodos atbilstoši Žana Piažē (1896-1980) šveiciešu psihologa izveidotajai intelektuālās attīstības teorijai:

- sensomotorā stadija (0 - 2 gadi);
- pirmsoperacionālā stadija (2 – 7 gadi);
- konkrēto operāciju stadija (7 - 12gadi)
- konkrēti un formālo operāciju stadija (no 12 gadiem) (Čirko & Kalniņa, 2019).

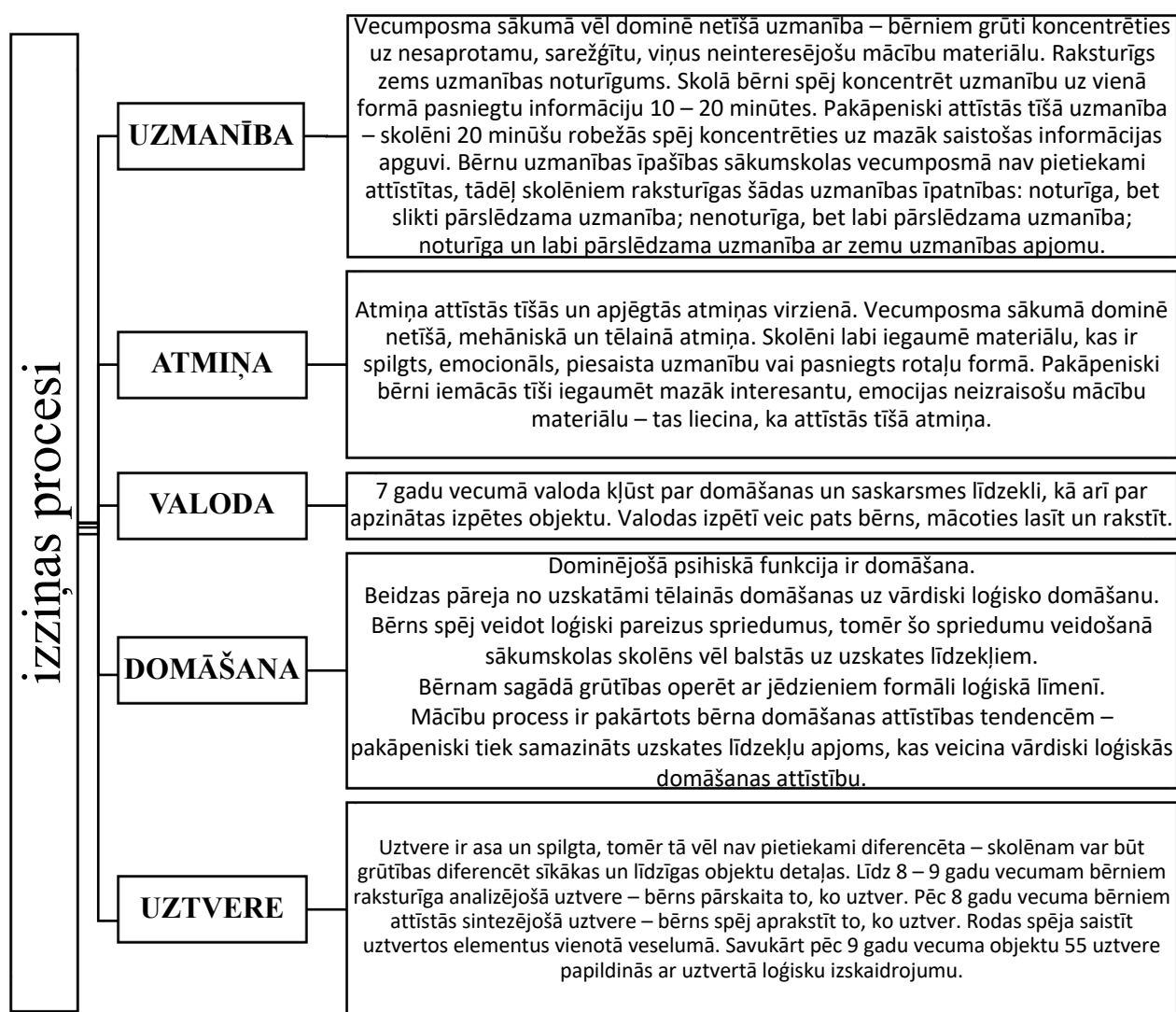
Bērniem sākumskolas vecumposmā „Konkrēto operāciju stadijā”, ir raksturīgi domāt konkrētos tēlos. Nav vēl pietiekami attīstīta abstraktā domāšana. Bērni nespēj vispārināt, analizēt, izvirzīt hipotēzes vai alternatīvus variantus. Tāpēc sākumskolā bērniem visu ko māca ir jārāda. Šo vecuma bērniem lieliski padodas priekšmetiskā darbība, tāpēc to ir lietderīgi izmantot mācību procesā.

Sākumskolas vecums ir nozīmīgs psihosociālajā ziņā, jo sāk veidoties divas būtiskākās dzīves sastāvdaļas: darba iemaņas un biedru grupas. Bērna pašvērtējums aug, tikai kaut ko darot. Šajā laikā daudziem bērniem sāk saasināties tik būtiskā vajadzība – iegūt citu atzinību (Smiltiņa, 2008, 19).

Sākumskolas vecumposma sākumā (7 – 8 gadi), kad bērns uzsāk skolas gaitas, viņš apgūst sev jaunu “lomu” – skolnieks. Šīs sociālās izmaiņas rada 7 gadu krīzes periodu. 7 gadu krīze (7 – 8 gadi) – skolas vecums (8 – 12 gadi). Krīzes cēloņi saistīti ar bērna adaptāciju skolai un sava sociālā „Es” dzimšanu – bērns sāk spēlēt savu pirmo īsto sociālo lomu (skolēna lomu). Raksturīgākās šī vecumposma krīzes izpausmes: samākslota uzvedība; kaprīzums; afektīvas reakcijas; māžošāns (Kalvāns, 2018, 19). 7 gadu krīzes periodā par svarīgāko vērtību kļūst laba atzīme un pozitīvs skolotāja novērtējums, jo notiek bērna vērtību pārvērtēšana, tāpēc rotaļas un ar tām saistītās intereses kļūst mazāk svarīgas, bet nozīmīgākas kļūst mācību intereses

un vērtības, kas saistītas ar mācību procesu, kā arī izziņas intereses šajā vecumposmā vēl nav pietiekami labi attīstītas (Kalvāns, 2018, 53).

Sākumskolas vecumā bērniem notiek daudzas izmaiņas izziņas procesu attīstībā (skatīt 1.6. attēlu), kas skolotājam jāņem vērā plānojot, organizējot un īstenojot mācību procesu, piemēram, skolā bērni spēj koncentrēt uzmanību uz vienā formā pasniegtu informāciju 10 – 20 minūtes, skolēni labi iegaumē materiālu, kas ir spilgts, emocionāls, piesaista uzmanību vai pasniegts rotaļu formā, mācību process ir pakārtots bērna domāšanas attīstības tendencēm – pakāpeniski tiek samazināts uzskates līdzekļu apjoms, kas veicina vārdiski loģiskās domāšanas attīstību.



1.6.attēls. Izziņas procesu attīstība sākumskolas vecuma bērniem (Kalvāns, 2018, 54-55)

Valsts izglītības un saturs centra metodiskajos norādījumos, minēts, ka bērniem no 7 – 11 gadiem arvien labāk attīstās motorā koordinācija, viņi spēj atbilstoši pārvietoties telpās, roka

gatava rakstīšanai, viņi spēj rakstīt atbilstoši burtnīcas lineatūrai. Šajā vecumposmā nostiprinās (kļūst automātiskas) lasīšanas un rakstīšanas iemaņas, attīstās spēja apgūt matemātikas prasmes un uztvert un saprast loģiskas sakarības saistībā ar konkrētām situācijām. Bērni sāk arvien labāk apzināties sevi un savas spējas. Draudzējas ar citiem bērniem. Labprāt piedalās komandu spēlēs. Vecākus un skolotājus uzskata par autoritātēm. Piedalās pasākumu plānošanā. (VISC, 2013).

Bērnu līdz 10 gadu vecumam izturēšanos un domāšanu, vairāk kā pieaugušajiem, iespaido labā smadzeņu pusslodze. Tā atbildīga par iztēli, emocijām, fantāziju, zemapziņu. Tāpēc bērni ir fantazētāji, atraisīti un emocionāli. Tāpēc pirmskolas un sākumskolas posmos sevišķi svarīgi ir attīstīt bērna iztēli un radošās spējas – attīstīt smadzeņu labās pusslodzes funkcijas. (Puškarevs, Golubeva, 1999, 36).

Psiholoģisko briedumu šajā vecumā raksturo bērna gatavība pieņemt un pakļauties noteiktām prasībām, noteikumiem, kurus izvirza pieaugušie ārpus bērnu vecāku loka. Tas izpaužas bērna un pieaugušā sadarbībā. Bērni šajā vecumposmā saprot, kā skolotājs vai cits pieaugušais viņu vērtē – atbalsta vai kritizē.

Fiziskajā attīstībā dominē izteikta kustību aktivitāte, tāpēc bērniem ir grūti mierīgi nosēdēt ilgu laiku un ir grūti savu uzvedību pakļaut gribas kontrolei. Tikai perioda beigās bērns pats spēj regulēt savu uzvedību. Lielie muskuļi šajā periodā ir labāk attīstīti nekā sīkā muskulatūra, tāpēc bērns var ātri nogurt, ja jāpilda sīkas, precīzas kustības. Tikai perioda beigās bērni jau spēj veikt vienveidīgus un garlaicīgus darbus, ja savai darbībai piešķir jēgu. (Smiltiņa, 2008, 20).

Sešus līdz deviņus gadus veci bērni turpina uzlabot pamata kustību iemaņas un sāk apgūt sarežģītās kustību iemaņas. Sarežģītās kustību iemaņas ietver sevī pamata kustību iemaņas, kuras tiek izpildītas dažādās kombinācijās un ar variācijām, piemēram, mešana tālumā vai mērķī. Tie ir kustību iemaņu veidi, kas ir nepieciešami, lai piedalītos organizētās sporta nodarbībās. Stāja un līdzsvara sajūta kļūst automātiskāka, uzlabojas reakcijas ātrums. Tomēr ir ierobežotas atmiņas iespējas un spējas pieņemt ātrus lēmumus, kas traucē sarežģītāku kustību stratēģiju apguvi. Redzes sistēma jau ir nobriedusi, bet bērniem vēl ir grūti noteikt kustīgu objektu pārvietošanās virzienu (Pontaga & Ūdre, 2008, 59)

Pēc autores domām skolotājam nepieciešams apzināties, ka ne visi bērni attīstās vienādi, sākumskolas vecumā, daži bērni izskatās un rīkojas pieaugušāk salīdzinājumā ar citiem tāda paša vecuma bērniem, tas atkarīgs no daudziem aspektiem, piemēram, iedzimtības, vides, kurā bērns aug un attīstās, viņa dzīves pieredzes u.tml., taču ir izveidots sākumskolas skolēnu iezīmju apkopojums, kurā aprakstīts, ka sākumskolas skolēni:

- atrod drošību ritmos, rituālos un atkārtojumos;
- mācās spēlējoties;
- vēlas piederēt kopienai, kas ir droša, skaista un laba;
- ar brīnumu izpēta pasauli;
- pasauli vispirms “izprot” caur savu ķermeni;
- meklē neatkarību un meistarību;
- uzplaukst dabiskajā pasaulē;
- izmanto stāstus, lai radītu nozīmi;
- meklē modeļus apkārtējā pasaulē;
- veido savu identitāti un būvē kultūras tiltus;
- izpauž sevi sarežģītos veidos (EL Education, 2015).

## 2. EMPĪRISKAIS PĒTĪJUMS PAR 3.KLASES SKOLĒNU RADOŠO DARBĪBU VIZUĀLĀS MĀKSLAS STUNDĀS

### 2.1. PĒTĪJUMA METODOLOĢIJA

Šī pētījuma mērķis ir pievērsties radošuma lomai sākumskolas mākslas klasē, atrast radošuma veicināšanas stratēģijas un iekļaut šīs stratēģijas jau esošajos stundu plānos. Radošuma loma sākumskolas klasē ir pētīta, izmantojot literatūru par mākslas izglītību un radošuma kritēriju izpēti.

Mākslas izglītība ir būtiska cilvēka estētiskajai, fiziskajai, emocionālajai, intelektuālajai un sociālajai izaugsmei. Tā sniedz skolēniem unikālus veidus, kā izzināt, darīt, dzīvot un piederēt globālajai sabiedrībai. Tai ir arī būtiska nozīme radošuma un iztēles attīstībā.

Izmantojot mākslas izglītību, skolēni izprot indivīdu un kopienu vērtības un attieksmes. Mācīšanās mākslā veicina empātisku pasaules uzskatu veidošanos un izpratni un izpratni par attiecībām starp cilvēkiem un viņu vidi. Izglītība mākslā un citu mācību priekšmetu apguve ar mākslas starpniecību attīsta estētisko izpausmi, pilsoniskumu, komunikāciju, personības attīstību, problēmu risināšanu un tehnoloģiskās prasmes.

Lai veiksmīgi veiktu pētījumu tika veikta pedagoģiskā novērošana, aptaujāti jeb intervēti divi vizuālās mākslas pedagogi un veikta analīze, par iegūtajiem datiem.

Sākotnēji tika izveidoti kritēriji jeb vadlīnijas 3.klases skolēniem, uz kuru principa tika novēroti skolēni (sk.2.2.tabulu), kā arī radošuma komponenti (sk.2.1.tabulu). Tabulā ir iedalījumi pēc punktiem, respektīvi “Prot” – 2 punkti; “Daļēji” – 1 punkts un “Neprot” – 0 punkti. Kopējais, lielākais, iegūstamais punktu skaits – 48 punkti.

#### 2.1.tabula. Radošuma veicināšanas komponenti

Radošuma komponenti	Kritēriji
<i>Radošais process</i>	Vieglums; Elastība; Oriģinalitāte
<i>Radošā personība</i>	patstāvīga izvēle; risks; uzdrīkstēšanās
<i>Radošais “produkts”</i>	Profesionālo prasmju apzināšana un mērķtiecīga pilnveide

#### 2.2.tabula. Radošuma veicināšanas komponenti

Radošuma veicināšana	Augsta līmeņa (2.punkti)	Vidēja līmeņa (1.punkts)	Zema līmeņa (0.punkti)
<b>Radošais process</b>			

Identificēt detaļas mākslas darbos, kas skolēnam ir personiski saistīti			
Novērtē oriģinalitāti un radošas idejas (vairāk nekā prasmes).			
Runāt par procesiem, ko mākslinieks izmantojis, lai radītu mākslas darbu.			
Izveidot personiskas iedvesmotu mākslu			
Mācību stundā dažādas sajūtas			
Personīgās intereses un izvēle			
Skolēnu izvēles iespēja			
Apspriest personīgo mākslas darbu stiprās un vājās puses			
Apspriest, kas padara viņu mākslas darbus veiksmīgus			
<b>Radošā personība</b>			
Parādīt radošu uzvedību (ar skolotāja darbību un mācīšanos mākslinieku dzīvi)			
Pielietot zināšanas par pieejamajiem resursiem, rīkiem un tehnoloģijām, lai izpētīt savas idejas mākslas radīšanas procesā			
Izaicināt skolēnus sagatavot vairāk nekā vienu atbildi.			
Iekšējās motivācijas faktori, piemēram, vizuālā kultūra			
Noteikt attēla sniegto vēstījumu			
Skolēni izmanto prāta vētras procesu, lai radītu vairākas idejas.			
Iespēja risināt (vizuāli/konceptuāli) problēmas			
Riski, un ir iespēja skolēniem pieļaut kļūdas			
<b>Radošais produkts</b>			
Veido mākslu vai dizainu, izmantojot dažādus materiālus un instrumentus, lai izpētītu personīgās intereses, jautājumus un zinātkāri			
Analizēt attēlus, lai atpazītu modeļus, veidotu modeļus, sintezētu informāciju, analizēt, iejusties un interpretēt mākslu.			
Izaicinājums atrast vairākas idejas projekta ietvaros			
Izveidot personiski apmierinošus mākslas darbus, izmantojot dažādus mākslinieciskos procesus un materiālus			
Veikt izmaiņas mākslas darbos, tieši reaģējot uz personīgajiem Vērtējumu			
Apspriest, kas padara viņu mākslas darbus veiksmīgus			
Izstrādāt tēlainu ideju			

Sadarbojoties ar vizuālās mākslas pasniedzējiem, tika izveidots arī stundu plāns 3.klases skolēniem (sk.2.3.tabulu).

2.3.tabula. 3.klases mācību stundu plāns

3.klases mācību stundu plāns				
1.Nodarbība				
<i>Norises vieta</i>	<i>Ilgums</i>	<i>Nepieciešamie materiāli</i>	<i>Mācību stundas uzdevums</i>	<i>Mācību stundas jēga</i>
Pirmā nodarbība norisinājās vizuālās mākslas kabinetā, kurš ir aprīkots ar dažādiem zīmējumiem, gleznojumiem, pieejamiem mācību materiāliem (kā zīmuļi, flomāsteri, krītiņi, krāsainais un baltais papīrs, u.c.), kā arī ar dažādiem mākslas žurnāliem un grāmatām. Bērniem bija jāsežās klases solos pa vienam.	40 minūtes	Zīmuļi, Krītiņi, flomāsteri, Balts zīmēšanas papīrs.	Skolēniem bija uzdevums izveidot pašportretu, kas pauž viņu unikālās īpašības. Šie pašportreti tiks izstādīti klasē, lai vizuāli parādītu, ka katrs skolēns ir klases kopienas loceklis, vienlaikus vizuāli atspoguļojot savu individualitāti.	Ar mākslas darbu cilvēki veido jēgu, pētot un attīstot izpratni par uztveri, zināšanām un pieredzi. Nodarbības pārskats: Pašportretu jeb "selfiju" uzņemšana ir kļuvusi par daļu no mūsu vizuālās kultūras. Ar šo fotogrāfiju palīdzību cilvēki vēlas ne tikai iemūžināt sevi, bet arī fiksēt informāciju par savu dzīvi.
2.Nodarbība				
<i>Norises vieta</i>	<i>Ilgums</i>	<i>Nepieciešamie materiāli</i>	<i>Mācību stundas uzdevums</i>	<i>Mācību stundas jēga</i>
Otrā nodarbība norisinājās standartizētā mācību klasē – matemātikas kabinetā, kas nav aprīkots ar vizuālās	40 minūtes	Krāsainais papīrs, krāsainie zīmuļi, balts papīrs, līme.	Bērniem tiek izdalītas dažādi slavenu mākslinieku pašportretu gleznojumi. Bērnu uzdevums ir – ar	Mākslinieki jau izsenis ir veidojuši pašportretus. Autoportreti vispirms tika radīti, jo fotogrāfijas nepastāvēja. Līdz

mākslas priekšmetiem, u.c. lietām.			krāsaino papīru, zīmuļiem un līmi attēlot kādas krāsas ir šajos pašportretos un ar vārdiem izskaidrot, kā viņi jūtas par šīm fotogrāfijām.	ar fotogrāfijas izgudrošanu mākslinieks izmantoja pašportretu kā līdzekli personiskas informācijas nodošanai.
<b>3.Nodarbība</b>				
<i>Norises vieta</i>	<i>Ilgums</i>	<i>Nepieciešamie materiāli</i>	<i>Mācību stundas uzdevums</i>	<i>Mācību stundas jēga</i>
Trešā nodarbība norisinājās tajā pašā vizuālās mākslas kabinetā, taču pedagogs izmainīja kabineta izkārtojumu – vidi. Soli tika sabīdīti pa malām. Bērni kopā ar pedagoģi sēdēja uz grīdas un veica uzdevumus.	40 minūtes	Iepriekšējās mācību stundās sagatavotie darbi – gan savs pašportrets, gan otrās nodarbības veidotais materiāls.	Apspriet krāsu nozīmi, izprast kā bērni jūtas, kāpēc pašportretos tika izmantotas tieši šādas krāsas, un tika apspriests, kāpēc, pēc viņu domām, mākslinieki ir izvēlējušies tieši šādu krāsu salikumu savos pašportretos.	Izprast vai citādāka mācību vide spēj atklāt bērna radošo domāšanu un vai tādā veidā tiktu atraisīta interese par mācību stundas saturu.

Stundu plānos ir iekļauti attiecīgie komplekti no radošumu veicinošām teorijas atziņām, lai tās vislabāk atbilstu katrai mācību stundai. Mācību stundas uzdevumos ir iekļauta arī reaģēšana, radīšana un savienošana, lai ieviestu radošumu kā mācību stundas mērķi un kā svarīgu skolēnu vērtēšanas aspektu šajā stundā. Mācību stundās nav iekļautas visas stratēģijas uzreiz. Tā vietā katrā mācību stundā ir iekļautas dažas stratēģijas, nodrošinot iespēju veicināt radošumu visa pētījuma norises laikā.

## 2.2. PĒTĪJUMA NORISE

Sākotnēji tika izveidots vizuālās mākslas stundu plāns (sk. 2.2.tabulu) pēc kura principa tika veikti novērojumi. Kopumā autore izveidoja trīs nodarbības, ar kuru palīdzību tika

noskaidrots vai mainoties mācību videi, mainās bērnu radošās prasmes vizuālās mākslas stundās. It visu trīs nodarbību galvenie mērķi:

1. Skolēns - Reaģējot: Atzīt, ka katram skolēnam piemīt unikālas īpašības, salīdzinot ar grupu. Definēt jēdzienus "pašportrets" un "kopiena". Radīt: Izveidojiet pašportretu, kas atspoguļo skolēna unikālās īpašības (fiziskās un interešu). Savienošana: Dalīties, kā viņi attēloja personīgās īpašības mākslas darbā. Dalīties un runāt par personīgajām unikālajām īpašībām un to, kā tās var izmantot, lai palīdzēt savas klases kopienai.
2. Vizuālā kultūra - Katru gadu skolēni uzņem dažādus portretus: skolas, ģimenes, mobilā telefona un pašportretus. Zīmējot pašportretu, skolēniem būs uzdevums izveidot pašportretu, kas pārsniedz viņu reālistisku atveidojumu, ar fona, apģērba, izteiksmes, priekšmetu un simbolu palīdzību paužot to, kas viņus kā personību padara unikālu.
3. Portrets - indivīda māksliniecisks atveidojums. Pašportrets: māksliniecisks sevis atveidojums. Kopiena: cilvēku grupa, kam ir kaut kas kopīgs, t. i., vide, apkārtnē, klase utt.
4. Vēsturiska/kultūras/mākslinieka informācija - Mākslinieki jau izsenis ir veidojuši pašportretus. Pašportreti tika radīti, jo fotogrāfijas nepastāvēja. Līdz ar fotogrāfijas izgudrošanu mākslinieks izmantoja pašportretu kā līdzekli personiskas informācijas nodošanai.

Pirmā nodarbība norisinājās vizuālās mākslas kabinetā, kurš ir aprīkots ar dažādiem zīmējumiem, gleznojumiem, pieejamiem mācību materiāliem (kā zīmuļi, flomāsteri, krītiņi, krāsainais un baltais papīrs, u.c.), kā arī ar dažādiem mākslas žurnāliem un grāmatām. Bērniem bija jāsežās klases solos pa vienam. Skolēnam nepieciešamie materiāli - Zīmuļi, Krītiņi, flomāsteri, Balts zīmēšanas papīrs. Mācību stundas uzdevums bija izveidot pašportretu, kas pauž viņu unikālās īpašības. Šie pašportreti tiks izstādīti klasē, lai vizuāli parādītu, ka katrs skolēns ir klases kopienas loceklis, vienlaikus vizuāli atspoguļojot savu individualitāti.

Pirmās nodarbības plāns:



1. Sākt nodarbību, iepazīstinot ar tēmu: mūsu kopiena un mūsu loma tajā. Definēt jēdzienu "kopiena".
2. Uzdod bērniem jautājumus: Vai tas, ka kāds ir bijis atšķirīgs, ir slikti? Kā tas, ka kāds ir atšķirīgs, palīdz citiem? Kādi ir daži veidi, kā jūs atšķiras no citiem jūsu ģimenē? No saviem draugiem? Kā, tavuprāt, tu vari izmantot to, kas tevī ir atšķirīgs, lai palīdzētu klasei?

Ievads nodarbībā: Skolēni izveidos pašportretu, kurā būs attēlotas viņu unikālās īpašības un mēģina atbildēt uz jautājumu "Kas ir pašportrets?". Pedagoģs izskaidro, ka "Selfie" ir saīsinājums no "pašportrets", Parasti jūs uzņemat ar mobilo tālruni vai citu kameru. Kā mēs varam izveidot pašportretu, lai tas varētu izteikt jūs?. Vai jūs varat izdomāt dažus veidus, kā zīmējumā parādīt to, kas jums patīk? Tālāk tika izdalīti materiāli un dots skolēniem laiks, lai viņi varētu uzzīmēt skices un dažas no savām unikālajām īpašībām/interesēm. Kad darbs bija pabeigts, pedagogs palūdza bērniem tos nodot un sagatavoties nākamajai mācību stundai – paņemot līdzīgu dažādus nepieciešamos materiālus.

Otrā nodarbība norisinājās standartizētā mācību klasē – matemātikas kabinetā, kas nav aprīkots ar vizuālās mākslas priekšmetiem, u.c. lietām. Bērniem bija uzdots paņemt uz mācību stundu līdzīgu – Krāsaino papīru, krāsainos zīmuļus, baltu papīru un līmi. Mācību stundas uzdevums bija izprast pašportretu nozīmi. Bērniem tika izdalīti dažādi slavenu mākslinieku pašportretu gleznojumi (sk.2.4.tabulu). Bērnu uzdevums ir – ar krāsaino papīru, zīmuļiem un līmi attēlot kādas krāsas ir šajos pašportretos un ar vārdiem izskaidrot, kā viņi jūtas par šīm fotogrāfijām.

#### 2.4.tabula. Pašportretu attēli un pedagoga uzdotie jautājumi

Attēls	Pedagoģa uzdotie jautājumi
 <p>Šī glezna tika izvēlēta, ņemot vērā Pikaso spēju nodot emocijas, izmantojot krāsu, stāju un izteiksmi.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kādas krāsas ir šajā attēlā?</li> <li>2.Vai varat aprakstīt, kas ir šajā attēlā?</li> <li>3.Kā jūs jūtaties pēc šī attēla?</li> <li>4.Kāpēc, jūsuprāt, mākslinieks izvēlējās sevi parādīt šādā veidā?</li> <li>5.Kā jūs domājat, ko māksliniekam bija svarīgi parādīt par sevi? Vai esat redzējuši citas šādas gleznas?</li> <li>6.Kā mākslas radīšana bagātina cilvēku dzīvi?</li> </ol>
 <p>Šis fotoattēls tika izvēlēts tāpēc, ka Šagāls tajā attēlojis pats sevi. Viņš tajā iekļāva savu mākslinieka paleti, lai parādītu, ka viņš ir mākslinieks.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kādas krāsas ir šajā attēlā?</li> <li>2.Vai varat aprakstīt, kas ir šajā attēlā?</li> <li>3.Kāpēc, jūsuprāt, mākslinieks izvēlējās parādīt sevi šādā veidā?</li> <li>4.Kā jūs domājat, ko māksliniekam bija svarīgi parādīt par sevi? Vai esat redzējuši citas šādas bildes?</li> </ol>

 <p>Šī fotogrāfija tika izvēlēta, ņemot vērā Fiddle Oak stilu, kurā viņš fotogrāfijā iestrādā savas intereses.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kādas krāsas ir šajā attēlā?</li> <li>2.Vai varat aprakstīt, kas ir šajā attēlā?</li> <li>3.Kāpēc, jūsprāt, mākslinieks izvēlējās sevi parādīt šādā veidā?</li> <li>4.Kā jūs domājat, ko māksliniekam bija svarīgi parādīt par sevi? Vai esat redzējuši citas šādas bildes?</li> <li>5.Kā mākslas radīšana palīdz cilvēkiem veidot saikni ar apkārtējo vidi?</li> </ol>
 <p>Šī fotogrāfija tika izvēlēta kā pašportreta piemērs.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kādas krāsas ir šajā attēlā?</li> <li>2.Vai varat aprakstīt, kas ir šajā attēlā?</li> <li>3.Kāpēc, jūsprāt, māksliniece izvēlējās sevi parādīt šādā veidā?</li> <li>4.Kā jūs domājat, ko māksliniecei bija svarīgi parādīt par sevi? Vai esat redzējuši citas šādas gleznas?</li> </ol>

Pēc mācību stundas beigām, bērni darbus nodeva un pedagogs lūdza sagatavoties nākamajai mācību stundai, kurā būs jāizskaidro savu pašportretu jēga, krāsu salikums un nozīme.

Trešā nodarbība norisinājās tajā pašā vizuālās mākslas kabinetā, taču pedagogs izmainīja kabineta izkārtojumu – vidi. Soli tika sabīdīti pa malām. Bērni kopā ar pedagoģi sēdēja uz grīdas un veica uzdevumus. Nepieciešamie materiāli šai mācību stundai - Iepriekšējās mācību stundās sagatavotie darbi – gan savs pašportrets, gan otrās nodarbības veidotais materiāls. Mācību stundas uzdevums bija apspriest krāsu nozīmi, izprast kā bērni jūtas, kāpēc pašportretos tika izmantotas tieši šādas krāsas, un tika apspriests, kāpēc, pēc viņu domām, mākslinieki ir izvēlējušies tieši šādu krāsu salikumu savos pašportretos.

Skolēniem tika dots laiks lai pabeigtu savus pašportretus, ja kāds to vēl nebija pabeidzis. Un tad visu skolēnu portreti, tika izlikti uz grīdas kopā. Ar bērniem tika pārrunāt, ar ko katrs no tiem atšķiras un kā, lai izprastu kā katrs skolēns dod ieguldījumu klasē kopumā. Pedagogs arī lūdza skolēniem individuāli uzstāties, lai pastāstītu, ar ko viņi ir atšķirīgi, kā viņi atšķiras, kā viņi attēlojuši savu individualitāti savos mākslas darbos un kā viņu unikalitāte ļauj viņiem dot ieguldījumu klasē.

Ar šādu nodarbību palīdzību, tiek veicinātas ne tikai radošās prasmes, bet arī radošā domāšana, individualitāte, unikalitāte un analītiskās domāšanas spējas.

Par cik pētījuma galvenais uzdevums bija izprast to, vai radošās spējas bērnos mainās, ja mainās apkārtējā vide, tad galvenais uzsvars ir uz telpu izkārtojumu vai maiņu, kurā norisinājās šīs trīs nodarbības.

Darba autore veica arī intervijas ar divām vizuālās mākslas skolotājām, lai izprastu viņu domas par radošumu vizuālās mākslas mācību stundās un lai saprastu, vai vides maiņai ir nozīme radošuma veicināšanā bērnos. Intervijas laikā tika uzdoti 7 jautājumi.

### ***1.jautājums – Kādu vizuālās mākslas pieredzi Jūs sniedzat saviem skolēniem?***

*A* – Bieži vien idejas es meklēju internetā, piemēram saitē “Pinterest”. Pinterest ir patiešām lielisks avots. Man ir ļoti ierobežoti resursi, tāpēc man ir krāsains papīrs, krāsas un līme. Man nav daudz cita, tāpēc man ir jāmēģina būt radošai ar to, kas man ir pieejams.

*B* – Dažādus mākslas resursus es izdomāju pati, vai izmantoju to, kas ir palicis no citiem mācību gadiem. Uz svētkiem, kopā ar bērniem, radam dažādus apsveikumus vai vēstules vecākiem, vai sev mīļajiem. Par cik resursi ir tik cik ir, mēs mēģinām strādāt ar to, kas ir pieejams. Bet kopumā, es bērniem ļauju darboties ar it visu – gan guaša krāsām, gan zīmuļiem un krītiņiem. Visbiežāk bērni nāk un paši pastāsta ko labprātāk šajā stundā darītu, tāpēc cenšos ņemt vērā viņu vēlmes un izveidot uzdevumus pēc tām.

### ***2.jautājums – Vai skolēni apgūst kādas konkrētas vizuālās mākslas prasmes?***

*A* – Mani skolēni apgūst tādas lietas kā akvareļglezniecības tehnikas, zīmēšanas tehnikas - izmantojot dažādas formas un krāsas. Kad viņi zīmē, mēs parasti to darām soli pa solim, izmantojot figūras. Vizuālā māksla parasti ir integrēta, bet es pievērsos arī konkrētām prasmēm. Konkrēti, jo viņi strādā darbu, kas ir saistīts ar viņu prasmēm.

*B* – Es varu teikt ka jā. Mācību stundās mēs cenšamies katru reizi iemācīties kaut ko jaunu. Piemēram, ja vienā stundā mācamies krāsas, tad nākošajā mēs jau šīs krāsas mēģinām papildināt ar citām krāsām un veidot kādus konkrētus zīmējumus vai gleznojumus. Līdz ar to, katra stunda ir ar jaunām zināšanām pilna.

### ***3.jautājums – Vai skolēni reaģē uz saviem vai citu klasesbiedru mākslas darbiem?***

*A* – Esmu likusi visiem skolēniem nolikt savus darbus uz galda un teikusi: "Apstaigāsim un apskatīsim citu darbus". Bet es domāju, ka tas notiek dabiski, kad bērni saka: "Ak, man patīk tavs", tāpēc jā, es teiktu, ka viņi reaģē šādā veidā.

*B* – Viņi noteikti reaģē uz saviem darbiem. Viņiem ir jāveic pašrefleksija par savu mākslu un jāizdomā, ko viņi vēlas pateikt par savu mākslas darbu. Īpaši attiecībā uz ilustrācijām. Bet, tādas pašas reakcijas ir arī par citu darbiem, kas manuprāt ir ļoti pareizi, jo tādā veidā viņi mācās radoši domāt un analītiski un kritiski spriest.

### ***4.jautājums – Ko Jūs vērtējat vizuālajā mākslā?***

A – Parasti es pārbaudu, piemēram, zīmējuma konstrukciju vai to dizainu un novērtēju to. Es vairāk skatos uz ieguldīto darbu - vai es redzu, ka rezultāts atbilst tam, ko viņi sākotnēji centās attēlot, un tamlīdzīgi. Ja mēs skatāmies uz simetriju, es pārlicinos, vai viņu krāsas parāda simetriju, krokas utt. Tad es, protams, jautāju: "Vai man šķiet, ka tas ir radoši?", kas, manuprāt, ir ļoti subjektīvi, bet es esmu vienīgā, kas skatās, tāpēc, manuprāt, tas ir labi.

B – Mēs atskaitāmies par prasmēm un procesiem – krāsu sajaukšanu, kontrastu utt., par to, cik labi viņi pārvalda savus materiālus un savas atbildes, kā arī par viņu idejām. Mēs to darījām vienu reizi, šķiet, pagājušajā gadā, kad apskatījām gleznu un runājām par vēstījumu, ko tā attēlo, bet tas ir viss.

#### ***5.jautājums – Kā jūs kā mākslas skolotājs veidojat pozitīvas attiecības ar skolēniem?***

A – Ikreiz, kad es mācu skolēniem, es kopā ar viņiem nosaku pamatnoteikumus mūsu klases videi un ļauju viņiem pašiem izteikt noteikumus, kas, viņuprāt, ir svarīgi, lai saglabātu komfortu un cieņu. Manuprāt, tas palīdz mums sākt mūsu kopā pavadīto laiku ar savstarpēju izpratni par to, kā veidosies mūsu savstarpējās attiecības.

B – Es cenšos izveidot uzticības vidi. Es vienmēr mudinu savus skolēnus vērsties pie manis, ja viņiem ir nepieciešams aprunāties vai vajadzīgs papildu atbalsts. Vēl vairāk, es cenšos padarīt savu klasi par vietu, kur izaicinājumu izvirzīšana ir norma, un ir pilnīgi pieņemami - vai pat ieteicams - kļūdīties.

#### ***6.jautājums – Vai apkārtējai videi, mācoties vizuālo mākslu, ir nozīme?***

A – Es domāju, ka vide un vietas izjūta ir viena ļoti svarīga daļa mācību procesā. Tas ir veidas kā panākt, lai bērni patiešām cienītu un novērtētu apkārtni un vidi, kas viņiem ir vistuvāk. Ar vizuālās mākslas mācību palīdzību, es varu palīdzēt bērniem attīstīt patiesu sajūtu, ka "šeit ir mana vieta", ka "tas man nozīmē tik daudz, ka es nekad neko nedarīšu, lai to iznīcinātu".

B – Es uzskatu, ka ikviena telpa, kas būs radoša, interesanta un uz bērnu vēlmēm izveidota, būs lieliska, lai iemācītos kaut ko jaunu un attīstītu bērnu radošās prasmes. Piemēram, ja vizuālās mākslas stundā izdomāsim, ka šodien gleznosim uz grīdas vai svaigā gaisā, bērnos atvērsies pavisam cita radošā domāšana, kā tad, ja šāda nodarbība notiktu solos pie galda.

#### ***7.jautājums – Vai apkārtējai videi mainoties ir iespējams attīstīt un pilnveidot bērna radošās prasmes un domāšanu?***

A – Es īsti nemācēšu teikt, jo vienmēr strādājam sēžot pie galdiem, kā to dara ikviens skolēns. Citu mācību stundas modeli neesam izmēģinājuši. Taču bērnu vēlmes vienmēr cenšos uzklaut, lai gan darbojamies tā, kā tam pienākas – solos.

B – Manuprāt noteikti! Kā jau iepriekš minēju, bērna radošās prasmes un domāšana attīstās nepārtraukti un līdz ko mēs mācību stundās integrēsim kaut ko jaunu un interesantu, tiklīdz arī bērniem būs interesanti un pat iespējams darbos uzplauks vēl neredzēts radošums. Arī domāšana šādā veidā attīstīsies labāk, nekā sēžot klases solā un zīmējot.

Pēc intervijas veikšanas autore var secināt, ka vides maiņas vizuālās mākslas nodarbībās ir diezgan liela nozīme, lai attīstītu bērna radošo potenciālu un prasmes.

### 2.3. PĒTĪJUMA REZULTĀTI

Pētījumā sākumā, darba autore veica novērojumu, bērnu ikdienišķā un ierastā, vizuālās mākslas stundā, lai spētu sekmīgāk veikt pētījuma analīzi un iegūtu pēc iespējas kvalitatīvākus rezultātus. Autore izveidoja vadlīnijas jeb kritērijus (sk.2.1.tabulu), pēc kuriem tika novērtētas sākotnējās bērnu prasmes (sk.2.5.tabulu). Kritēriji iedalās trīs grupās un tiek summēti punktos, kur – “Prot” ir 2 punkti; “Daļēji” ir 1 punkts; “Neprot” ir 0 punktu.

#### 2.5.tabula. Radošuma veicināšanas vadlīnijas pētījuma sākumā

Radošuma veicināšana	Augsta līmeņa (2.punkti)	Vidēja līmeņa (1.punkts)	Zema līmeņa (0.punkti)
<b>Radošais process</b>			
Identificēt detaļas mākslas darbos, kas skolēnam ir personiski saistīti		X	
Novērtēt oriģinalitāti un radošas idejas (vairāk nekā prasmes).		X	
Runāt par procesiem, ko mākslinieks izmantojis, lai radītu mākslas darbu.			X
Izveidot personiskas iedvesmotu mākslu		X	
Mācību stundā dažādas sajūtas		X	
Personīgās intereses un izvēle		X	
Skolēnu izvēles iespēja		X	
Apspriest personīgo mākslas darbu stiprās un vājās puses			X
Apspriest, kas padara viņu mākslas darbus veiksmīgus		X	
<b>Radošā personība</b>			
Parādīt radošu uzvedību (ar skolotāja darbību un mācīšanos mākslinieku dzīvi)		X	
Pielietot zināšanas par pieejamajiem resursiem, rīkiem un tehnoloģijām, lai izpētīt savas idejas mākslas radīšanas procesā			X

Izaicināt skolēnus sagatavot vairāk nekā vienu atbildi.			X
Iekšējās motivācijas faktori, piemēram, vizuālā kultūra			X
Noteikt attēla sniegto vēstījumu		X	
Skolēni izmanto prāta vētras procesu, lai radītu vairākas idejas.			X
Iespēja risināt (vizuāli/konceptuāli) problēmas			X
Riski, un ir iespēja skolēniem pieļaut kļūdas		X	
<b>Radošais produkts</b>			
Veido mākslu vai dizainu, izmantojot dažādus materiālus un instrumentus, lai izpētītu personīgās intereses, jautājumus un zinātkāri			X
Analizēt attēlus, lai atpazītu modeļus, veidotu modeļus, sintezētu informāciju, analizēt, iejusties un interpretēt mākslu.		X	
Izaicinājums atrast vairākas idejas projekta ietvaros			X
Izveidot personiski apmierinošus mākslas darbus, izmantojot dažādus mākslinieciskos procesus un materiālus			X
Veikt izmaiņas mākslas darbos, tieši reaģējot uz personīgajiem Vērtējumu			X
Izstrādāt tēlainu ideju		X	

Tabulā 2.5. ir redzams, ka sākotnējās bērnu prasmes nav lielas, jo kopējais iegūstamais, maksimālais punktu skaits ir 48, savukārt tabulā ir redzams, ka 3.klases skolēni ir ieguvuši tikai 12 punktus. Lielākoties, kritērijos ir atbilde “Daļēji”, kas sastāda 1 punktu. Ļoti daudz kritērijus bērni nespēja ievērot. Šis rezultāts nav ļoti augsts, kas liek secināt, ka standartizētas vizuālās mākslas nodarbības nav īsti sekmīgas.

Pētījuma gaitā, darba autore izveidoja trīs vizuālās mākslas nodarbības, lai izprastu kā bērniem sekmēsies radošā domāšana un radošums, ja mainīsies apkārtējā vide. Katra nodarbība notika savā laikā un telpā, taču tēma bija vienota – pašportreti.

Pirmās nodarbības laikā, darba autore novēroja bērnus un to, kā tiek izprasts uzdevums. Šī nodarbība norisinājās vizuālās mākslas kabinetā, kurš ir aprīkots ar visu nepieciešamo mākslas stundām. Autore novērojums bija, ka bērniem ļoti patīk vizuālās mākslas kabinets, jo tajā ir dažādi nepieciešamie mācību materiāli kreatīvai un radošai darbībai, kā arī vizuālās mākslas kabinets vienmēr ir izrotāts ar dažādiem zīmējumiem, gleznām, u.c. Arī uzdotais nodarbības uzdevums bērniem šķita interesants. Viņi izrādīja lielu interesi par pašportretiem, to nozīmi, kā arī labprāt veidoja savus portretus. Daži no bērniem nevēlējās pildīt pedagogu uzdoto un teica, ka uzdevums esot pārāk garlaicīgs, taču pedagoge bija pārāk neatlaidīga un centās šos bērnus iedrošināt uzzīmēt pašportretu, sakot ka tam ne vienmēr ir jābūt kā cilvēkam, ka ar pašportretu var attēlot arī sevi, piemēram, kā dinozauru vai ciplanētieti. Autore uzskata,

ka tas ir lielisks bērnu iesaistīšanas veids uzdevumu izpildē, taču no otras puses skatoties, labāk būtu bijis, ja bērni paši radoši par to domātu un izprastu pašportretu jēgu.

Lai sekmīgāk spētu izprast, vai vides maiņa ietekmē bērna radošo potenciālu, otrā nodarbība norisinājās matemātikas kabinetā. Šīs nodarbības temats bija izprast dažādu attēlu krāsu gammas un to kāpēc, iespējams, attēla autors ir izvēlējis izveidot tieši šāda veida savu pašportretu. Tika uzdoti arī dažādi jautājumi, lai veicinātu diskusijas rašanos starp pedagogu un bērniem, kā arī lai veicinātu viņu radošās domāšanas prasmes un analītisko spriešanas spēju. Novērojot šo nodarbību, autore vēlas piebilst, ka bērni izskatījās noguruši no telpas. Tajā atradās tikai soli un tāfele. Uz sienām bija matemātiskās formulas. Arī ar pašu uzdevumu bērniem gāja diezgan grūti, jo uzdevums bija ne tikai atbildēt uz pasniedzējas uzdotajiem jautājumiem, bet arī no krāsainā papīra salīmēt viņuprāt atbilstošās krāsas, kuras ir redzamas pašportretos un uzrakstīt viņu nosaukumus. Ļoti daudzi no bērniem nevēlējās piedalīties līmēšanas un papīra plēšanas procesā. Uz jautājumiem mēģināja atbildēt visi, taču varēja novērot, ka bērniem šāda stunda īsti nepatika un viņiem ātri kļuva garlaicīgi. Bērnu darbi arī bija dažādi. Daži tikai plēsa papīru, citi to švīkāja ar zīmuli. No visas klases bērniem, tikai daži spēja nodot savu padarīto darbu uzreiz pēc mācību stundas, savukārt citi teica, ka to pabeigšot mājās. No tā varam secināt, ka matemātikas klases kabinets tomēr nav tā piemērotākā vide, kurā mācīt vizuālo mākslu. Diemžēl šāda veida kabinets neraisa radošo domāšanu bērnos un neattīsta radošās potenciāla prasmes.

Trešā nodarbība bija pavisam neierastāka kā pirmā un otrā, lai gan tā notika vizuālās mākslas kabinetā. Visi galdi ar krēsliem tika sabīdīti pa malām un pedagoge, bērniem, paziņoja, ka šodienas mākslas stunda notiks uz grīdas. It visi bērni klasē izārdīja lielu interesi un patiesu prieku, jo viņiem šī stunda likās kā rotaļa, lai gan pamatā tika mācītas vizuālās mākslas lietas. Turpinot iepriekšējās stundās apgūto vielu, bērni savus pašportretus izlika uz zemes un tos vēroja. Pedagoge uzdeva dažādus jautājumus gan par viņu pašu darbiem, gan par klasesbiedru paveikto. Ikviens bērns spēja pastāstīt par savu darbu - kāpēc izvēlējis tieši šādu krāsu gammu, kāpēc attēlojis konkrēto lietu, kāpēc viņuprāt tas attēlo viņu. Arī citu bērnu darbus, viņi spēja kritiski novērtēt un izteikt savu viedokli - patiku vai nepatiku, taču lielākoties visiem bērniem viss patika un šos darbus kopā ar pedagogi viņi izstādīja pie vizuālās mākslas kabineta sienas. Pedagoge arī vēlējās parunāt par pašportretiem, kurus rādīja no pasaules slavenajiem māksliniekiem un ikviens bērns spēja izskaidrot ko ar šiem portretiem viņš saprot un kāpēc, iespējams, tika izmantotas konkrētas krāsas, konkrētā portretā. Kopumā, autore uzskata, ka trešā nodarbība bija visveiksmīgākā no visām trim nodarbībām, jo tā lika atplaukt bērniem gan radoši, gan kreatīvi. Bērni vairāk iesaistījās un izrādīja interesi par notiekošo. Līdz ar to, varam

secināt, ka vides maiņai, vienalga vai tā ir cita telpa, āra vide, vai vizuālās mākslas kabinets kurā it visi sasēžas uz grīdas, ir veids kā veicināt radošumu bērnos un viņu potenciālo attīstību.

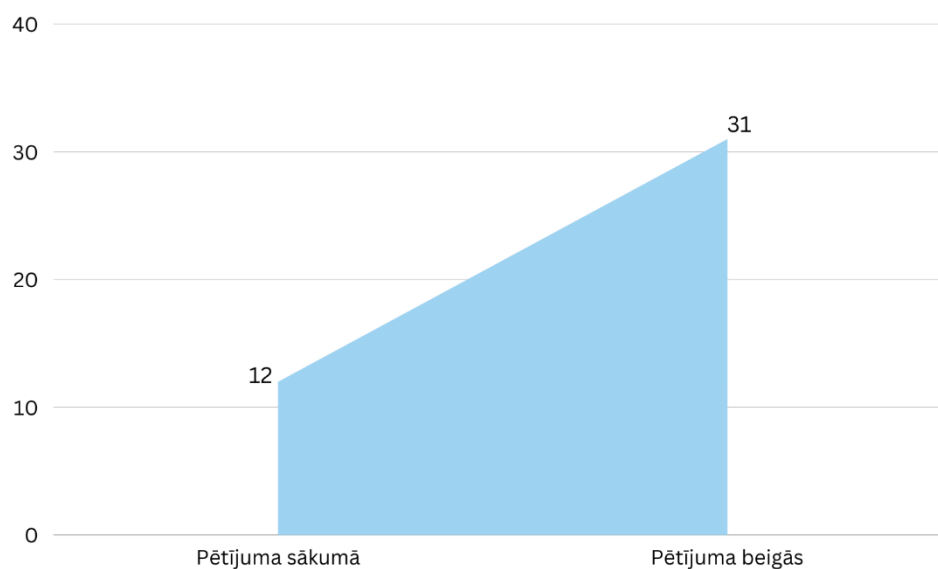
2.6.tabulā, darba autore atainoja pētījuma beigu rezultātus jeb to ko bērni no šīm nodarbībām ir izpratuši.

**2.6.tabula. Radošuma veicināšanas vadlīnijas pētījuma beigās**

<b>Radošuma veicināšana</b>	<b>Augsta līmeņa (2.punkti)</b>	<b>Vidēja līmeņa (1.punkts)</b>	<b>Zema līmeņa (0.punkti)</b>
<b>Radošais process</b>			
Identificēt detaļas mākslas darbos, kas skolēnam ir personiski saistīti	X		
Novērtē oriģinalitāti un radošas idejas (vairāk nekā prasmes).	X		
Runāt par procesiem, ko mākslinieks izmantojis, lai radītu mākslas darbu.			X
Izveidot personiskas iedvesmotu mākslu	X		
Mācību stundā dažādas sajūtas	X		
Personīgās intereses un izvēle		X	
Skolēnu izvēles iespēja	X		
Apspriet personīgo mākslas darbu stiprās un vājās puses		X	
Apspriet, kas padara viņu mākslas darbus veiksmīgus		X	
<b>Radošā personība</b>			
Parādīt radošu uzvedību (ar skolotāja darbību un mācīšanos mākslinieku dzīvi)	X		
Pielietot zināšanas par pieejamajiem resursiem, rīkiem un tehnoloģijām, lai izpētīt savas idejas mākslas radīšanas procesā		X	
Izaicināt skolēnus sagatavot vairāk nekā vienu atbildi.		X	
Iekšējās motivācijas faktori, piemēram, vizuālā kultūra		X	
Noteikt attēla sniegto vēstījumu		X	
Skolēni izmanto prāta vētras procesu, lai radītu vairākas idejas.		X	
Iespēja risināt (vizuāli/konceptuāli) problēmas		X	
Riski, un ir iespēja skolēniem pieļaut kļūdas	X		
<b>Radošais produkts</b>			
Veido mākslu vai dizainu, izmantojot dažādus materiālus un instrumentus, lai izpētītu personīgās intereses, jautājumus un zinātkāri	X		
Analizēt attēlus, lai atpazītu modeļus, veidotu modeļus, sintezētu informāciju, analizēt, iejusties un interpretēt mākslu.		X	

Izaicinājums atrast vairākas idejas projekta ietvaros		X	
Izveidot personiski apmierinošus mākslas darbus, izmantojot dažādus mākslinieciskos procesus un materiālus	X		
Veikt izmaiņas mākslas darbos, tieši reaģējot uz personīgajiem Vērtējumu			X
Izstrādāt tēlainu ideju		X	

Tabulā 2.6. ir redzams, ka rādītāji ir pavisam citādāki kādi tie bija sākotnēji. Kopējais iegūstamais punktu skaits bija 48. Pētījuma sākumā šis punktu skaits bija 12, savukārt pētījuma beigās varam novērot jau 31 punktu (sk.2.1.attēlu), kas ir ļoti liels un straujš kāpums. Autore to pamato ar to, ka bērniem šīs nodarbības likās interesantas, jo katru reizi tās tika veidotas citādākā vidē.



**2.1.attēls. Punktu skaits pētījuma sākumā un pētījuma beigās**

2.1.attēlā ir redzamas straujās izmaiņas bērnu radošajās prasmēs. Sākotnēji tika novēroti 12 punkti, savukārt pētījuma beigās tie ir 31 punkti, kas nozīmē, ka bērni ļoti ātri apguva un saprata uzdoto, ja mācību vide tika regulāri mainīta un padarīta interesantāka. 19 punktu pieaugums ir ļoti augsts rādītājs un tas lieliski pierāda to, cik videi ir būtiska nozīme vizuālās mākslas stundu mācību procesā.

Pētījuma gaitā tika aprakstītas arī divas intervijas ar divām vizuālās mākslas pedagogēm, kas ikdienā strādā ar sākumskolas bērniem. Interviju laikā tika uzdoti septiņi sekojoši jautājumi:

1. Kādu vizuālās mākslas pieredzi Jūs sniežat saviem skolēniem?

2. Vai skolēni apgūst kādas konkrētas vizuālās mākslas prasmes?
3. Vai skolēni reaģē uz saviem vai citu klasesbiedru mākslas darbiem?
4. Ko Jūs vērtējat vizuālajā mākslā?
5. Kā jūs kā mākslas skolotājs veidojat pozitīvas attiecības ar skolēniem?
6. Vai apkārtējai videi, mācoties vizuālo mākslu, ir nozīme?
7. Vai apkārtējai videi mainoties ir iespējams attīstīt un pilnveidot bērna radošās prasmes un domāšanu?

Intervijas atklāja, ka tad, kad formālā vizuālās mākslas izglītības pieredze ir ierobežota un ir maz zinošu cilvēku, no kuriem mācīties, skolotāji ķeras pie tā, ko viņi zina, vai mēģina kopēt vienkāršus projektus, lai rastu viegli un ātri īstenojamu risinājumu vizuālās mākslas mācīšanai. Viena no pedagogēm pieminēja arī Pinterest - sociālo tīklu tīmekļa lietojumprogrammu, kurā var atrast idejas konkrētiem projektiem. Tas ir ātrs, viegli lietojams rīks, kas parasti sniedz soli pa solim detalizētas instrukcijas daudziem amatniecības un mākslas darbiem.

Runājot par konkrētu prasmju veidošanu vizuālajā mākslā, skolotājas uzskatīja, ka viņu skolēni ir guvuši pamatotu pieredzi, izmantojot dažādas tehnikas. Doma, ka vizuālā māksla ir daļa no mācību programmas, lai radītu klases dekoru, liecināja par to, ka pamatskolā visvairāk tiek vērtēts gala produkts, nevis mākslas process, kad tiek radīta "māksla mākslas dēļ". Viena no pedagogēm atzīmēja, cik ieinteresēti bija skolēni, kad viņiem tika piedāvāti vizuālās mākslas materiāli; viņi viegli iesaistījās un ar prieku izmēģināja jaunas lietas.

Mākslā atbildes, bija rezultāts, par kuru abas pedagoges bija pārliecinātas, ka tas ir ietverts viņu klasē. Viena no pedagogēm minēja, ka viņi to darīja ar dažādiem darbiem - parasti ar modeļu veidošanu. Savukārt otra pedagoge centās iepazīstināt skolēnus ar profesionālu mākslinieku darbiem, lai viņi varētu tos komentēt. Viņi bieži dalījās viedokļos klases diskusiju laikā, tomēr viņai šķita, ka viņiem ir zināmas grūtības ar šo uzdevumu. Skaidrs, ka viņi skatījās profesionālu mākslas darbus un pārrunāja tos klasē un savā starpā, tomēr par mākslas darbiem plaši nerunāja, jo pedagoge uzskatīja, ka skolēni nav tik nobrieduši, lai spētu tikt galā vai saprast dažus tehniskus jēdzienus, piemēram, mākslas elementus. Pedagoge uzskatīja, ka viņai arī nebija prasmju uzturēt šādas diskusijas, tāpēc bija grūti skolēnus iepazīstināt ar šādiem uzdevumiem. Diskusijas bija balstītas uz stāstījumu un vairāk uzsvēra novērošanas prasmes, nevis interpretāciju.

Vizuālās mākslas vērtējums pedagogu vidū bija atšķirīgs. Skolotājas norādīja lielāku izpratni par vērtēšanas prasībām, tomēr dažās atbildēs viņas bija svārstīgas. Viena no pedagogēm nebija konkrēta un šķita nepārliecināta par to, kas viņai būtu jānovērtē. Otra

pedagoģe, ūķiet, labāk pārzināja mācību programmas valodu, no sava skatupunkta pārrunājot, pie kā skolēni strādāja un kā viņš vērtēja noteiktus viņu radošā procesa aspektus. Tas bija balstīts uz aktivitātēm, ko viņš izstrādāja, izmantojot tiešsaistes pētījumus un sociālo mediju vietnes, piemēram, Pinterest – “Ziņojam par prasmēm un procesiem - sajaukšanu, kontrastu u. c., par to, cik labi viņi pārvalda savus materiālus un savas atbildes, kā arī par viņu idejām. Mēs to darījām vienu reizi, ūķiet, pagājušajā gadā, kad apskatījām gleznu un runājām par vēstījumu, ko tā attēlo, bet tas ir viss”.

Labākie skolotāji spēj maksimāli izmantot katra klases skolēna mācību potenciālu. Viņi saprot, ka atslēga uz skolēnu potenciāla atraisīšanu ir pozitīvu, cieņpilnu attiecību veidošana ar skolēniem, sākot ar pirmo mācību gada dienu. Izveidot uzticības pilnas attiecības ar skolēniem var būt gan sarežģīti, gan laikietilpīgi. Lieliski skolotāji ar laiku kļūst par tās meistariem. Viņi jums pateiks, ka ciešu attiecību veidošana ar skolēniem ir ārkārtīgi svarīga, lai veicinātu panākumus mācībās. Līdz ar to, abu pedagoģu atbildes par to kā tiek veidotas pozitīvas attiecības ar skolēniem ir pozitīvas. Klase, kurā valda savstarpēja cieņa un uzticēšanās, ir plaukstoša klase, kurā ir aktīvas un saistošas mācīšanās iespējas. Dažiem skolotājiem ir dabiskāk veidot un uzturēt pozitīvas attiecības ar skolēniem nekā citiem. Tomēr lielākā daļa skolotāju var pārvarēt trūkumus šajā jomā, ikdienā ieviešot klasē dažas vienkāršas stratēģijas.

Analizējot pedagoģu atbildes par jautājumu – “Vai apkārtējai videi, mācoties vizuālo mākslu, ir nozīme?”, var secināt, ka videi ir būtiska nozīme mācoties vizuālo mākslu. Ar vidi mēs varam saprast ne tikai vidi, kas ir ārpus telpām, bet arī klašu izkārtojumu, u.t.t.

Jautājumā par to “Vai apkārtējai videi mainoties ir iespējams attīstīt un pilnveidot bērna radošās prasmes un domāšanu?” abu pedagoģu domas dalās. Viena no pedagoģēm uzskata, ka ir būtiski ievērot vadlīnijas un tomēr pieturēties pie tā, ka it visi bērni strādā pie galdiem, savukārt otra pedagoģe uzskata, ka radošuma attīstībai vides maiņa ir būtiska. Tai ne vienmēr ir jābūt saistītai ar ārējās dabas vidi, kā teica viena no pedagoģēm - “Bērna radošās prasmes un domāšana attīstās nepārtraukti un līdz ko mēs mācību stundās integrēsim kaut ko jaunu un interesantu, tiklīdz arī bērniem būs interesanti un pat iespējams darbos uzplauks vēl neredzēts radošums. Arī domāšana šādā veidā attīstīsies labāk, nekā sēžot klases solā un zīmējot.”

Darba autore, izpētot pētījuma gaitu un analizējot to, var secināt, ka gan pedagoģes, gan bērniem strādājot dažādās telpās un mākslas radītās vidēs, ir labāks un kvalitatīvāks radošuma potenciāls. Līdz ar to darba autore uzskata, ka vides maiņa un tās nozīmība ir būtiska sastāvdaļa vizuālās mākslas stundās.

## SECINĀJUMI

1. Vizuālās mākslas valoda ir joma, kurā skolotājiem ir grūti sagatavot skolēnus, un bieži vien tā ir vājā vieta sākumskolas kontekstā. Vizuālās mākslas lietotprasme ir īpaša prasme, kas mūsdienu sabiedrībā kļūst aizvien svarīgāka. No skolēniem tiek sagaidīts, ka viņi tiks galā ar daudzpusējām prasmēm, un karjeras panākumus gūst tie, kuri spēj saprast un izprast plašu platformu klāstu, lai risinātu problēmas un ieviestu inovācijas.

2. Radošuma nozīmi ir grūti analizēt, jo tai ir vairākas teorētiskās puses. Radošums ir spēja gan iztēloties oriģinālas idejas vai problēmu risinājumus, gan arī reāli darīt to, kas jādara, lai tās īstenotu. Radošā domāšana ir ļoti svarīga prasme ne tikai māksliniekiem vai mūziķiem, bet arī bērniem kā veids, kā domāt par pasauli un būt tajā. Radošas domāšanas rezultātā cilvēks spēj panākt, ka viņa maņas, jutīgums un gars darbojas kopā. Vienkāršāk sakot, radošums ļauj mums dzīvot pilnvērtīgu dzīvi. Radošums ir arī līdzeklis, ar kura palīdzību visu vecumu cilvēki ietekmē pasauli un citus cilvēkus sev apkārt. Sarežģītu problēmu risināšana, kritiskā domāšana un radošums ir trīs vissvarīgākās prasmes, kas bērniem būs nepieciešamas, lai viņi varētu attīstīties. Mūsdienu politiskie un uzņēmējdarbības līderi visā pasaulē jau norāda, ka radošums ir vissvarīgākā nākotnes līdera kvalitāte.

3. Pētījuma laikā tika veiktas skolēnu nodarbības vizuālajā mākslā un katra no šīm nodarbībām norisinājām citā telpā jeb vidē. Vides pārmaiņas bērniem ļāva vairāk atvērties, iemācīja radoši domāt, spriest un darīt, kā arī veicināja analītiskās un kritiskās domāšanas spējas. Viens no mākslas izglītības aspektiem, kam pētījuma laikā tika pievērsta īpaša uzmanība, bija tas, cik lielā mērā skolēni attīsta pārlicību un radošumu zīmēšanā un ar tās palīdzību. Pēc šīm nodarbībām, autore var secināt, ka galvenais mācību procesā ir bērns un viņa vēlmes līdzdarboties mācību procesam. Pat visnelielākā telpas vides maiņa var attīstīt bērnu radošumu pavisam citādākā līmenī, kāds tas bijis iepriekš.

4. Pedagoģu interviju laikā, autore secināja, ka abas pedagoģes ļoti aktīvi iesaistās mācību procesa plānošanā un vienmēr cenšas izveidot kādas jaunas idejas mācību stundām. Izpētot skolotāju viedokli par radošuma jēdzienu, var secināt, ka skolotāji izprot jēdziena nozīmi. Skolotāji uzskata, ka viņi paši ir radoši cilvēki, un arī uzskata, ka viņu skolēni ir radoši cilvēki. Aptaujātās pedagoģes uzskata, ka vizuālās mākslas izglītībai ir liela ietekme uz skolēnu radošo attīstību un neviena no aptaujātajām skolotājām nesniedza negatīvu atbildi. Abas pedagoģes apgalvo, ka skolotāji ir viens no svarīgākajiem faktoriem, kas pozitīvi ietekmē skolēnu radošumu. Skolotājas sniedza atbildi, ka viņas izmanto dažādus mācību pasākumus, stratēģijas un metodes, lai uzlabotu savu darbu radošās mācīšanas jomā. Kā darbības, stratēģijas un metodes, ko skolotājas izmanto, lai uzlabotu savu darbu un attīstītu skolēnu

radošumu, ir norādītas dažādas vides izmantošana radošai darbībai (piemēram, daba, ekskursija, muzejs, galerija), problēmu izvirzīšana risināšanai, diskusijas, mūzikas izmantošana stundās, saiknes veidošana ar citiem mācību priekšmetiem, prāta vētra, rotaļas, jautājumu uzdošana, projektu aktivitātes, grupu darba aktivitātes, prezentācijas, apmācības, filmu skatīšanās, vizuālās mākslas vērtības, lasīšana.

5. Izanalizējot teorētisko literatūru, kā arī veicot praktisko pētījumu, autore uzskata, ka ir apstiprinājusies izvirzītā hipotēze, kad Skolēna radošā darbība vizuālās mākslas jomā sākumskolas 3.klasē tiks veicināta, ja skolotājs pievērsīs uzmanību brīvam fiziskās vides iekārtojumam.

## PRIEKŠLIKUMI

Veicot praktisko pētījumu par 3.klases skolēnu radošumu un kā tas mainās, ja vizuālās mākslas stundās mainās vide un tās izkārtojums, autore vēlas sniegt priekšlikumus sekmīgākai turpmākai darbībai vizuālās mākslas stundās, lai pedagogs veicinātu bērna radošo domāšanu un attīstītu radošās prasmes.

Kad bērni mācās, viņi bieži izmanto fizisku pieredzi, lai vēlāk veidotu pamatu kognitīvai vai uz domām balstītai izpratnei. 3 pamatstratēģijas - locīšana, laušana un jaukšana - ir ļoti noderīgas, lai attīstītu radošumu. Jo vairāk iespēju un brīvības varam dot bērniem lauzt, locīt un savienot fiziskos objektus mūsu pasaulē, jo vairāk viņi veido pamatu, lai augot varētu manipulēt ar jēdzieniem tādā pašā veidā. Pedagogiem būtu vienmēr jāpatur prātā šīs radošumu veicinošos domāšanas veidus, lai spētu veiksmīgi strādāt stundās ar bērniem:

- » Jebkuram priekšmetam ir bezgalīgi daudz izmantošanas iespēju.
- » Jebkurai problēmai ir daudz iespējamo risinājumu.
- » Jo nekārtīgāk, jo labāk.
- » "Nepareizie" rezultāti noved pie "pareizajiem" rezultātiem.
- » Mēs varam izjaukt lietas un izgatavot jaunas lietas.

Tātad, jo vairāk radošumu veicinošas pieredzes, jo labāk. Ja pedagogs sniegs šo pieredzi saviem bērniem, viņi šīs patiesības pārņems arī savā skolas dzīvē, tādējādi dodot viņiem vislabāko iespējamo iespēju pārnest radošu domāšanu arī pieaugušo vecumā. Tāpēc radošums ir viena no prasmēm, kokura tiek izstrādāta dažādās mācību programmās visā pasaulē.

Telpas izkārtojumam vienmēr ir jābūt vērstam uz bērnu un viņa nepieciešamībām. Tam ir jābūt interesantam, ar zīmējumiem, pieejamajiem materiāliem un citām būtiskām detaļām, kas viņos var izraisīt patiesi radošas emocijas. Mācību stundām ne vienmēr ir jānotiek telpās, tās var pilnveidot arī dodoties zīmēt ārā svaigā gaisā, vai dodoties kādā ekskursijā, kuru laikā bērni iepazīs un apgūs mācību vielu, kā arī smelsies un ģenerēs idejas, turpmākai radošai darbībai.

## LITERATŪRAS UN AVOTU SARAKSTS

1. Al-Ababneh, Mukhles. (2020). *The Concept of Creativity: Definitions and Theories*. International Journal of Tourism & Hotel Business Management, Vol. 2 (1) 245-249, Retrieved from <https://ssrn.com/abstract=3633647>.
2. Alter F. (2010). *Using the visual arts to harness creativity*. Available at: <https://www.unescojournal.com/wp-content/uploads/2020/01/1-5-2-alter-paper.pdf>
3. Avotiņa, A., Pole, L., Puļķe, L., Siliņa, Z. & Visnola, D. (b.g.). Vizuālā māksla 1.–9. klasei. Mācību priekšmeta programmas paraugs. *VISC* Pieejams: <https://mape.skola2030.lv/resources/329>.
4. Bagdonaitė, V. (2019). *Characteristics of primary school pupils*. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/340931248\\_Characteristics\\_of\\_primary\\_school\\_pupils/citation/download](https://www.researchgate.net/publication/340931248_Characteristics_of_primary_school_pupils/citation/download).
5. Botella, M., Zenasni, F. & Lubart, T. (21.11.2018). *What Are the Stages of the Creative Process? What Visual Art Students Are Saying*. Frontiers in Psychology, Retrieved from <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02266>.
6. Brakovska, V. (2018). Domāšana un radošums. *Tagad*, 1 (11), 22 -26
7. Brēmanis, E. (2008) Fizisko vingrinājumu ietekme bērnu attīstības dažādos periodos. No: Bērnu un pusaudžu trenera rokasgrāmata. Rīga: Latvijas Treneru tālākizglītības centrs, 2008, 90.-104. lpp.
8. Briška, I. & Siliņa-Jasjukeviča, G. (2020). *Integrētas mācības pamatizglītībā*. Rīga: LU Akadēmiskais apgāds.
9. Briška, I., Kalēja – Gasparoviča, D. (2020). *Jēgpilns mācību process vizuālajā mākslā*. Rīga: Latvijas Universitāte.
10. Briška, I., Kalēja – Gasparoviča, D. (2020). *Skolēna radošuma sekmēšana un vērtēšana*. Rīga: Latvijas Universitāte
11. Brookhart, S. M. (13.02.2013). *Assessing Creativity*. Retrieved from <https://www.ascd.org/el/articles/assessing-creativity>.
12. Čirko, A. & Kalniņa, I (2019) *Fiziskās un garīgās attīstības novērtēšana bērnam vecumā no vienas nedēļas līdz pieciem gadiem un garīgās attīstības novērtēšanas lapas aizpildīšanas metodika. jaundzimušo un zīdaiņu, un bērnu veselības aprūpe un izvērtēšana ambulatorajā praksē*. Pieejams: [https://www.talakizglitiba.lv/sites/default/files/2020-01/109\\_Fiz.%20gar.att%C4%ABst.nov%C4%93rt.pdf](https://www.talakizglitiba.lv/sites/default/files/2020-01/109_Fiz.%20gar.att%C4%ABst.nov%C4%93rt.pdf).
13. Craft, A., Jeffrey, B., Leibling, M. (2007). *Creativity in education*. London: Continnum

14. EL Education .(2015). *Characteristics of Primary Learners*. Retrieved from <https://eleducation.org/resources/characteristics-of-primary-learners>
15. Fišers, R. (2005) *Mācīsim bērniem mācīties*. Rīga: RaKa
16. Fisher, S. (2013). *Developing creativity from school and home experiences: how parents and educators influence students' creative literacy*. (Doctoral dissertation, The State University of New Jersey, New Brunswick, New Jersey, USA).
17. Garjāne, B., Kļave, A. (2014). *Radošuma veicināšana jaunākā skolas vecuma bērniem mākslas jomas priekšmetu integrācijā*. Rīga: Rīgas Pedagoģijas un izglītības vadības akadēmija
18. Hačatrijana, L. & Mazpane. I. (b.g.). *Kā attīstīt caurviju prasmes? Valsts izglītības satura centrs, Projekts "Kompetenču pieeja mācību saturā"*. Pieejams: <https://mape.skola2030.lv/resources/6285>.
19. Jeffrey, B., Craft, A. (2010). *Teaching creatively and teaching for creativity: distinctions and relationships*. Taylor & Francis Group, e-ISBN 1465-3400, pieejams <https://www.tandfonline.com/>. DOI: 10.1080/0305569032000159750
20. Kalvāns, Ē.(2018) *Attīstības psiholoģija*. Rēzekne: Rēzeknes Tehnoloģiju akadēmija, 69 lpp.
21. Kraģis, I. (2018). *Radošums un mācību vide: definējošie un saistošie faktori*. Latvijas Universitātes raksti. Rīga: LU Akadēmiskais apgāds. Pieejams: [https://www.apgads.lu.lv/fileadmin/user\\_upload/lu\\_portal/apgads/izdevumi/LU\\_Raksti/817/06-Kragis.pdf](https://www.apgads.lu.lv/fileadmin/user_upload/lu_portal/apgads/izdevumi/LU_Raksti/817/06-Kragis.pdf)
22. Kraģis, I. (2019). *Radošums un kritiskā domāšana*. Rīga: Izdevniecība Mansards
23. Latvijas Treneru tālākizglītības centrs. (2008). *Bērnu un pusaudžu treneru rokasgrāmata*. Rīga: Imanta
24. LearnObots (2021). *Why a creative learning environment for kids is important?* Available at: <https://learnobots.com/why-a-creative-learning-environment-for-kids-is-important/>
25. Mackēviča, L. (2010). *Radošs skolotājs. Profesionālajā izglītībā iesaistīto vispārizglītojošo mācību priekšmetu pedagogu kompetences paaugstināšana*. Pieejams: <https://profizgl.lu.lv/mod/page/view.php?id=40>
26. Massyrova, R., Sandibayeva, N., Kaptagai, G. & Kopenbayeva, A. (2015). *Formation of the Creative Activity of Students on the Basis of Educational Experiment in Physics*. Procedia - Social and Behavioral Sciences, Volume 177, Pages 440-444, Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.02.391>.

27. National Art Education Association. (2019). *Visual Arts Matter*. Available at: [https://www.ecs.org/wp-content/uploads/Visual\\_Arts\\_Matter.pdf](https://www.ecs.org/wp-content/uploads/Visual_Arts_Matter.pdf)
28. Noteikumi par Profesiju klasifikatoru, profesijai atbilstošiem pamatuzdevumiem un kvalifikācijas pamatprasībām. (23.05.2017.). Ministru kabineta noteikumi. Redakcija: 23.05.2017. Rīga: Latvijas Vēstnesis
29. Pontaga, I. & Ūdre, V. (2008) Bērnu un pusaudžu fizisko spēju attīstīšanas bioloģiskais pamatojums. *Bērnu un pusaudžu trenera rokasgrāmata*. Rīga: Latvijas Treneru tālākizglītības centrs, 54.- 69. lpp.
30. Puškarevs, I., Golubeva, A. (1999). *Bērna attīstība*. Rīga: Lielvārds
31. Riashchenko, V., Živitere, M.B. (2015). *Pasniedzējs - pedagoģiskā radošuma virzītājs un attīstītājs*. Rēzeknes Augstskola, pieejams: <http://journals.ru.lv/index.php/SIE/article/view/316>. DOI:10.17770/sie2015vol1.316
32. Rubana, M.I. (2004). *Mācīties darot*. Rīga: Izdevniecība RaKa
33. School Education Gateway. (2018). *Aptauja par mākslas izmantošanu mācībās - Rezultāti*. Pieejams: <https://www.schooleducationgateway.eu/lv/pub/viewpoints/surveys/poll-on-arts-for-learning.htm>
34. Smiltiņa, J. (2008). Bērnu un pusaudžu psiholoģiskās attīstības raksturojums. *Bērnu un pusaudžu trenera rokasgrāmata*. Rīga: Latvijas Treneru tālākizglītības centrs, 14.-22. lpp.
35. SparcIt (18.08.2016). *4Ps of Creativity: What are They?* Retrieved from <https://medium.com/sparc-it-blog/4ps-of-creativity-what-are-they-8e639423f5a1>.
36. Starko, A.J. (2010). *Creativity in the Classroom*. USA: Longman Publishers
37. Trowbridge, K. (04.10.2021). *The Creative Product - What Makes Something Creative?* Retrieved from <https://www.curiosity2create.org/post/the-creative-product-what-makes-something-creative>.
38. Valbis, J. (2005). *Skolēna personības attīstība – izglītības virsuzdevums*. Rīga: Zvaigzne ABC.
39. Valsts izglītības satura centrs (2018). *Kompetenču pieeja mācību saturā*. Pieejams: <https://www.skola2030.lv/lv/jaunumi/3/valdiba-pienemts-valsts-pamatizglitibas-standarts>
40. Valsts izglītības satura centrs. (2013). *Vadlīnijas bērnu un pusaudžu attīstības izvērtēšanai*. Pieejams <https://www.jekabpils.lv/sites/default/files/universalais/2013/01/1068-metodiskie-materiali-ieteikumi/vadlinijas-attistibai.pdf>
41. Valsts izglītības satura centrs. (2020). *Profesiju standarti un profesionālās kvalifikācijas prasības*. Pieejams <https://www.visc.gov.lv/lv/profesiju-standarti-un-profesionalas-kvalifikācijas-prasības>

42. Watson, E. (n.d.). *Defining Assessment*. Retrieved from <https://www.ualberta.ca/centre-for-teaching-and-learning/media-library/resources/assessment/defining-assessment.pdf>.
43. Welter, M., Jarsveld, S., Lachmann, T. (2017). Problem Space Matters: The Development of Creativity and Intelligence in Primary School Children. *Creativity Research Journal*, 2 (29), 125. – 132.lpp Retrieved from Taylor & Francis Online. DOI: 10.1080/10400419.2017.1302769
44. Zarembo, L. (2006). Kreativitāti veicinošie nosacījumi mākslas izglītības saturā. *Izglītības iestāžu mācību vide: problēmas un risinājumi*, 55. – 71. Rēzekne: Rēzeknes Augstskola
45. Рябинова, С.В., Савельева, О.П. (2016). Методические аспекты развития творческого подхода в живописи. *Материалы 74-й международной научно-технической конференции* (18-22.04.2016), Магнитогорск: Министерство образования и науки Российской Федерации, 60.-63.lpp.

## **PIELIKUMI**

**1.pielikums.** Zīmēšana ar akvareļu krāsām “Mājas”



2.pielikums. Bērnu ar pašportreti



**GALVOJUMS**

Es, Sanita Bajāre

apliecinu, ka darbs izstrādāts atbilstoši zinātniskās ētikas principiem.

Darbā izmantotā literatūra u. c. avoti norādīti literatūras u. c. avotu sarakstā.  
Dažāda veida informācijai (atziņām, citātiem, attēliem, tabulām u. c.), kas iegūta no minētajiem avotiem, pētnieciskajā darbā un tā pielikumos norādītas atsauces.

**Darba autors**

Sanita Bajāre  
(vārds, uzvārds)

Bajāre  
(paraksts)

Datums: 9.11.2022.

#### 4.pielikums. Izziņa par aizstāvēšanu

### IZZIŅA PAR AIZSTĀVĒŠANU

Kvalifikācijas darbs / Bakalaura darbs / Diplomdarbs izstrādāts  
(atbilstošo pasvītrot)

LU Pedagoģijas, psiholoģijas un mākslas  
(fakultāte)

Ar savu parakstu apliecinu, ka darbs izstrādāts patstāvīgi.

Darba autors Sanita Bajare Bajare  
(vārds, uzvārds, paraksts)

Rekomendēju darbu aizstāvēšanai.

Darba zinātniskais vadītājs Docente, Dr. paed. Daiga Kalēja-Gasparoviča  
(akadēmiskais amats, zinātniskais grāds, vārds, uzvārds, paraksts)

Kvalifikācijas darbs / Bakalaura darbs / Diplomdarbs aizstāvēts

Pārbaudījuma komisijas 20\_\_gada \_\_\_\_\_ sēdē, protokola Nr. \_\_\_\_\_

vērtējums \_\_\_\_\_  
(vērtējums) (vērtējums vārdiem)

Valsts pārbaudījuma komisijas priekšsēdētājs \_\_\_\_\_  
(akadēmiskais amats, zinātniskais grāds, vārds, uzvārds)

\_\_\_\_\_  
(paraksts)