

**Ilze Briška
Daiga Kalēja-Gasparoviča**

**JĒGPILNS
MĀCĪBU PROCESS
VIZUĀLAJĀ
MĀKSLĀ**

**SKOLOTĀJU
IZGLĪTĪBAS JOMA:
Kultūras izpratne un
pašizpaušme mākslā**



**LATVIJAS
UNIVERSITĀTE**



**LATVIJAS UNIVERSITĀTE
PEDAGOĢIJAS,
PSIHOĢIJAS UN
MĀKSLAS FAKULTĀTE**

**Ilze Briška
Daiga Kalēja-Gasparoviča**

JĒGPILNS MĀCĪBU PROCESS VIZUĀLAJĀ MĀKSLĀ

**SKOLOTĀJU
IZGLĪTĪBAS JOMA:
Kultūras izpratne un
pašizpaušme mākslā**

**Latvijas Universitāte,
Pedagoģijas, psiholoģijas un mākslas fakultāte
2020**

Ilze Briška, Daiga Kalēja-Gasparoviča. Jēgpilns mācību process vizuālajā mākslā. Rīga: LU Akadēmiskais apgāds, 2020. 53 lpp.

Grāmata izstrādāta Latvijas Universitātes Pedagoģijas, psiholoģijas un mākslas fakultātes 2020. gada attīstības projektā “Inovātīvo mācību materiālu izstrāde jaunajām izglītības, pedagoģijas un sporta virziena studiju programmām”.

Grāmata paredzēta studentiem, topošajiem skolotājiem, apgūstot studiju kursu “Kultūras izpratnes un pašizpaušmes mākslā mācību jomas saturs un mācīšanās pieejas: Vizuālās mākslas metodika”, kā arī praktizējošiem skolotājiem.

Grāmata palīdzēs mērķtiecīgi organizēt vizuālās mākslas nodarbības, lai skolēns, mācoties vizuālo mākslu bez pratības kultūras izpratnē un pašizpaušmē mākslā, gūtu pašvadītas mācīšanās, kritiskas domāšanas un problēmu risināšanas, jaunrades, sadarbības un pilsoniskās līdzdalības pieredzi, pilnveidojot caurviju prasmes. Grāmatā vizuālā māksla uztverta nevis kā mērķis, bet gan kā līdzeklis daudzveidīgu personisku, sociālu un kulturālu mērķu sasniegšanai.

Autores ir LU Pedagoģijas, psiholoģijas un mākslas fakultātes mācībspēki.

Recenzente *Dr. paed.* Beatrise Garjāne

Korektore Gita Kļaviņa

Vāka dizainu un maketu veidojusi Baiba Lazdiņa

© Ilze Briška, Daiga Kalēja-Gasparoviča, 2020

© Latvijas Universitāte, 2020

e-ISBN 978-9934-18-568-7

Saturs

levads	4
1. nodaļa	6
Jēgpilnas mācības vizuālajā mākslā	
1.1. Jēgpilnu mācību būtība, kritēriji un rādītāji	6
1.2. Profesionālās, individuālās un konteksta dimensijas mijsakarības vizuālajā mākslā: veseluma pieeja	8
Uzdevumi	14
Pašpārbaudes jautājumi	14
2. nodaļa	15
Personīgi nozīmīga kultūrorientēta mācību procesa organizācija vizuālajā mākslā	
2.1. Māksla kā neverbāla komunikācija	17
2.2. Māksla kā pasaules izziņa	22
2.3. Māksla kā spēle	25
2.4. Māksla kā pasaules radišana	27
2.5. Māksla kā pasaules pārveidošana	28
2.6. Māksla kā vērtību apliecināšana	29
2.7. Māksla kā skaistums	31
Uzdevumi	33
Pašpārbaudes jautājumi	34
3. nodaļa	35
Skolēna kompetences izaugsmes vērtēšana vizuālajā mākslā	
3.1. Vērtēšanas būtība un mērķi vizuālās mākslas mācību procesā	35
3.2. Kvalitatīvs un kvantitatīvs vērtējums	36
3.3. Jēgpilnu mācību vērtēšanas kritēriji vizuālajā mākslā	37
3.4. Vērtēšanas metodiskie paņēmieni	42
Uzdevumi	46
Pašpārbaudes jautājumi	46
Vizuālās mākslas terminu vārdnīca	48
Papildu informācijas avoti	52

Ievads

Kompetenču pieeja izglītībā īpašu nozīmi piešķir padziļinātām mācībām, kas prasa skolēna aktīvu un ieinteresētu iesaistīšanos daudzveidīgās mācību aktivitātēs.

Taču skolotāji bieži uzskata, ka mūsdienu skolēniem trūkstot motivācijas izpildīt mācību prasības, viņiem neko negriboties darīt, trūkstot iniciatīvas, radošuma un atbildības. Skolotāja arguments “mācies, jo tas tev dzīvē noderēs” nedarbojas. Bet iespējams, ka skolēns neredz jēgu zīmēt apsveikumu vai gleznot ainavu, vai iepazīties ar mākslinieka biogrāfiju. Tādā gadījumā iznāk, ka skolotājs piedāvā skolēnam bezjēdzīgu nodarbošanos, un tā nūdien nav laba izglītība. Šīs grāmatas nolūks ir meklēt ceļus, kā skolotājs var palīdzēt skolēnam katrai mācību darbībai piešķirt personiski nozīmīgu jēgu.

Vizuālā māksla izglītības saturā ir ietverta kultūras izpratnes un pašizpaušmes mākslā jomā. Jaunajā izglītības standartā ir paredzēts, ka pilnīgi visos mācību priekšmetos ir pilnveidojamas skolēnu caurviju prasmes, tikumi un vērtības. Tā kā Latvijā trūkst viegli pieejama, studijās un praksē ērti lietojama izziņas materiāla, šī grāmata palīdzēs studentiem un sākumskolas skolotājiem mērķtiecīgi plānot un jēgpilni īstenot uz skolēna kompetenci kā izglītības rezultātu vērstu mācību procesu.

Materiāla ideja balstīta uz autoru promocijas darbos izstrādāto *veseluma pieeju* mākslas pedagogijā. Šī teorētiskā modeļa efektivitāte skolēna un studentu kompetenču attīstības sekmēšanā ir pārbaudīta empīriskos pētījumos, profesionālās diskusijās, studiju procesā, projektos un skolu praksē.

Grāmata ir radīta ar pārliecību, ka mākslinieciskās izglītības jēga pamatskolā ir nevis sagatavot profesionālu mākslinieku, bet gan atklāt skolēniem vizuālo mākslu kā iespēju mācīties veidot dzīvi skaistāku, daudzveidīgāku un vērtīgāku:

- ieraudzīt pasauli patiesi, svaigi, bez stereotipiem;
- izdzīvot un apzināties savas un citu cilvēku jūtas;
- izzināt savas individuālās spējas, talantus un intereses;
- neatkarīgi un radoši domāt;
- veidot attiecības ar līdzcilvēkiem;
- uzlabot ikdienas dzīves kvalitāti, veidot savu apkārtējo vidi;
- izprast sabiedriskos un politiskos procesus un iesaistīties tajos;
- baudīt neizsmeļamo cilvēces kultūras mantojumu.

Pirmajā nodaļā analizēts jēgpilnu mācību jēdziens un teorētiski pamatoti *veseluma pieejas* mākslas pedagogijā pamatprincipi, kas ir būtiski personiski nozīmīgām un kultūrorientētām mācībām.

Otrajā nodaļā piedāvāts materiāls par jēgpilnas nodarbības plānošanu, kur mācību process vizuālajā mākslā analizēts saskaņā ar dažādām mērķievīrzēm – māksla kā neverbāla komunikācija un enerģija, pasaules attēlošana, izziņa un tās pārveidošana, spēle, kā estētisks pārdzīvojums, vērtību apliecinājums u. c.

Trešajā nodaļā ieteikti kritēriji, rādītāji un metodiskie paņēmieni skolēna izaugsmes vērtēšanai jēgpilnās mācībās.

Katras nodaļas beigās ir uzdevumi, kas lasītājam palīdzēs aprakstītās idejas izmēģināt pašam, lai gūtu jēgpilnu vizuālās mākslas pieredzi un labāk saprastu, ko viņš kā skolotājs piedāvā skolēniem.

Pašpārbaudes jautājumi paredzēti, lai pārlicinātos, kā ir izprastas būtiskākās atziņas.

Grāmatas beigās ievietota terminu vārdnīca, kas izskaidro vizuālās mākslas veidus un vizuālos izteiksmes līdzekļus, kā arī literatūras saraksts papildu studijām.

Pielikumā apkopotas saites uz vietnēm, kur meklēt daudzveidīgus vizuālās mākslas darbu piemērus un metodiskas idejas skolotājiem.

1. NODAĻA

Jēgpilnas mācības vizuālajā mākslā

1.1. Jēgpilnu mācību būtība, kritēriji un rādītāji

Kas ir jēga?

Kas ir jēgpilnas mācības?

Vārds “jēga” (arī “jēdzīgs”, “sajēga”, “nojēgums”) un tā pretstati “nejēdzīgs”, “bez jēgas” ir tik ierasti, ka liekas pavisam saprotami, taču šiem vārdiem ir vairākas nozīmes. Akadēmisko terminu datubāze jēgu skaidro kā būtību, galveno nodomu, mērķi, derīgumu, labumu, nozīmi, prātu. Viena nozīme saista jēgu ar izziņu, apjēgšanu, sapratni, ar jauno zināšanu subjektīvu interpretāciju cilvēka dzīves pieredzes kontekstā. Apjēgšanas brīdī cilvēks izmainās un turpmāk rīkojas saskaņā ar savu jauno izpratni (Heidegers, 1998). Sacīt “tam cilvēkam ir jēga, sajēga” nozīmē, ka cilvēks pa īstam saprot kādu lietu.

Otra nozīme jēgu raksturo kā subjektīvu izjūtu, kas liecina par kaut kā individuālu nozīmīgumu pretstatā objektīvi definētai kādas lietas nozīmei. Kaut kam jēga ir tad, kad cilvēks to izjūt kā sev personīgi svarīgu, t. i., ja tas saistās ar paša pārdzīvoto.

Trešā nozīme saista jēgu ar derīgumu, t. i., jēga, jēdzīgums ir pozitīvs novērtējums tam, kas ir noderīgs.

Darbības psiholoģijā jēgu piemin saistībā ar cilvēka motivāciju, nošķirot motīvus – stimulus no jēgveidojošiem motīviem, jēgas motivāciju no vajadzību apmierināšanas motivācijas. Vajadzības tiek attiecinātas vienādi uz visiem cilvēkiem, bet jēga ir katram individuāla. Apmierināta vai neapmierināta vajadzība rosina situatīvas pozitīvas vai negatīvas emocijas, taču jēgas izgaismojums un saprašana ir ne tikai emocijas, zināšanas, prasme, attieksme, kompetence, bet pastāvīga cilvēka eksistences daļa (Heidegers), kas attiecināma uz cilvēka personību kopumā.

Skolotājam ir svarīgi izprast, ka jēga izjūstama subjektīvi un šī izjūta ir saistīta ar vērtības pārdzīvojumu (nevis vajadzības apmierināšanu). Jēgas pārdzīvojums ir vajadzīgs, lai veidotos dzīves sapratne un cilvēks mainītos.

Izglītības saturs (ko pieaugušie vēlas, lai skolēni iemācās) ir balstīts uz kultūras vērtībām. Kultūra dod jēgas pamatojumu katrai darbībai un nav pretrunā ar audzēkņa personības attīstību un vajadzībām.

Orientēties vērtību daudzveidībā palīdz universālā vērtību klasifikācija. Eduards Šprangers (*Eduard Spranger*), veidojot vērtību tipoloģiju, secinājis, ka ikvienai vērtībai raksturīgs noteikts

pozitīvs pārdzīvojums, kas, arī vārdā nenosaukts, ir pazīstams katram cilvēkam jau no agras bērnības. Citi pētnieki vērtību tipoloģiju laika gaitā ir modificējuši un papildinājuši, taču šajā grāmatā atstāts E. Šprangera izveidotais vērtību dalījums (pievienojot eksistenciālo vērtību tipu), jo tas labāk sader ar kultūras kontekstu (katru vērtību tipu kopj kāda kultūras nozare):

- eksistenciālās vērtības – dzīvīgums, veselība, enerģija (dzīvība);
- teorētiskās vērtības – zinātkāre, pārsteigums, atklāsme (patiesība);
- ekonomiskās vērtības – gandarījums (atdeve, efektivitāte, lietderība);
- politiskās vērtības – ietekmes izjūta (vara, kontrole), rīcība, spēks (atbildība);
- ētiskās vērtības – laipnība, sirsnība, iejūtība, draudzība (cilvēcība);
- estētiskās vērtības – laime, bauda, katarse (harmonija);
- transcendentālās vērtības – bijība, svētuma pārdzīvojums, cieņa, piederība (Spranger, 1928; Klassen, Pomeroy, Hartman, 2009).

Tātad jēgu cilvēka darbībai piešķir dzīves un kultūras vērtību personīgs pārdzīvojums. Ja skolēns izjutīs un apzināsies dzīvību, patiesību, efektivitāti, ietekmi, cilvēcību, harmoniju, piederību kā vērtības (nevis tikai zinās par tām), viņa mācības būs jēgpilnas. Tad skolēns sapratis jēgu mācīties, izjutīs mācīšanos kā personīgi nozīmīgu, mācību gaitā personīgi pārdzīvos (izjutīs un apzinās) kultūras vērtības.

Jēgpilnu mācību rezultātā jaunās zināšanas tiek organiski integrētas cilvēka esošajā zināšanu sistēmā, un tā mainās cilvēka personība. Jēgpilnu mācību pretstats ir mehāniska mācīšanās (*rote learning*), kad audzēknis iegaumē un reproducē zināšanas, neapjēdzot to subjektīvo nozīmi, neizjutot tās kā personīgi nozīmīgas (Schunk, 2008).

Skolotājam ir svarīgi pārdomāt, kāda jēga dotajam uzdevumam ir no kultūras vērtību viedokļa, un izvirzīt ar skolēna dzīves pieredzi un dzīves vērtībām saistītu darbības mērķi. Nevis “lai tev dzīvē noderētu” (šāds mērķis ir vērst tikai uz sevi, un bez plašāka paskaidrojuma “dzīvē noderēt” nesaistās ar noteiktu pārdzīvojumu), bet:

- lai būtu dzīvīgi (spēcīgi, veselīgi, kustīgi, organiski);
- lai būtu patiesi (pamatoti, precīzi, gudri, pareizi);
- lai būtu efektīvi (prasmīgi, bez liekas piepūles, radoši, noderīgi);
- lai būtu brīvi (nepiespiesti, rotaļīgi, atraisīti vai – ar pārlicību, patstāvīgi, lepni, drosmīgi, atbildīgi);
- lai būtu cilvēcīgi (iejūtīgi, sirsnīgi, ētiski, mīli);
- lai būtu harmoniski (skaisti, kārtīgi, eleganti, bagātīgi, priecīgi, estētiski, daudzveidīgi u. c.);
- lai apliecinātu kādas vērtības nozīmību (cieņa, uzmanība, mīlestība, vienotība, taisnīgums u. c.).

Jebkurš vārds, kas seko aiz “lai”, apzīmē kultūras kontekstā interpretējamu vērtību.

Skolotāja iespēja padarīt mācības jēgpilnas ir rosināt skolēna pārdzīvojuma pieredzes refleksiju. Izrādās, ka emocionālā līmenī skolēni atpazīst ne tikai bailes un prieku, bet arī sarežģītus emocionālus stāvokļus, ja skolotājs piedāvā atslēgvārdus sajūtu, izjūtu, emocionālu stāvokļu nosaukšanai, tādējādi palīdzot apzināties neizteikto jēgu (Кристева, 1998).

Izvērtēt skolēna darbības rezultāta nozīmību ne tikai mācīšanās, bet arī kultūras kontekstā, izmantojot par kritēriju sākotnēji nosaukto vērtību, – šādi pedagoģiski nosacījumi organiski iekļaujas dažādās mācīšanās pieejās (1. tabula).

1. tabula. Jēgpilnu mācību izpausmes dažādās mācīšanās pieejās

Mācīšanās pieeja	Jēgpilnu mācību izpausmes
Konstruktīvisms	Savas mācīšanās (pieredzes) un kultūras konteksts kā mācību saturs; individuālā, konteksta dimensija paralēli mācību profesionālajai dimensijai.
Pašregulēta mācīšanās	Personiskums, individualizācija, mācīšanās vajadzības aktualizācija, iniciatīva, aktīva mācīšanās, refleksija, mācību saistība ar personīgo dzīvi.
Situatīva mācīšanās	Autentiskums, konteksta apzināšanās.
Sadarbība mācību procesā	Dažādu kultūras vērtību un pārdzīvojumu apzināšanās, sabiedriski nozīmīgi mācīšanās rezultāti.

Aprakstītie jēgpilnu mācību pedagoģiskie principi vieno visas izglītības jomas. Taču vizuālajai mākslai ir arī specifiskas iezīmes, kas palīdz jēgas pārdzīvojumu padarīt īpaši intensīvu.

1.2. Profesionālās, individuālās un konteksta dimensijas mījsakarības vizuālajā mākslā: veseluma pieeja

Ko nozīmē mācīties vizuālo mākslu?

Kāda ir vizuālās mākslas nozīme kultūrā?

Kādu jēgas pārdzīvojumu vizuālā māksla skolēnam var piedāvāt?

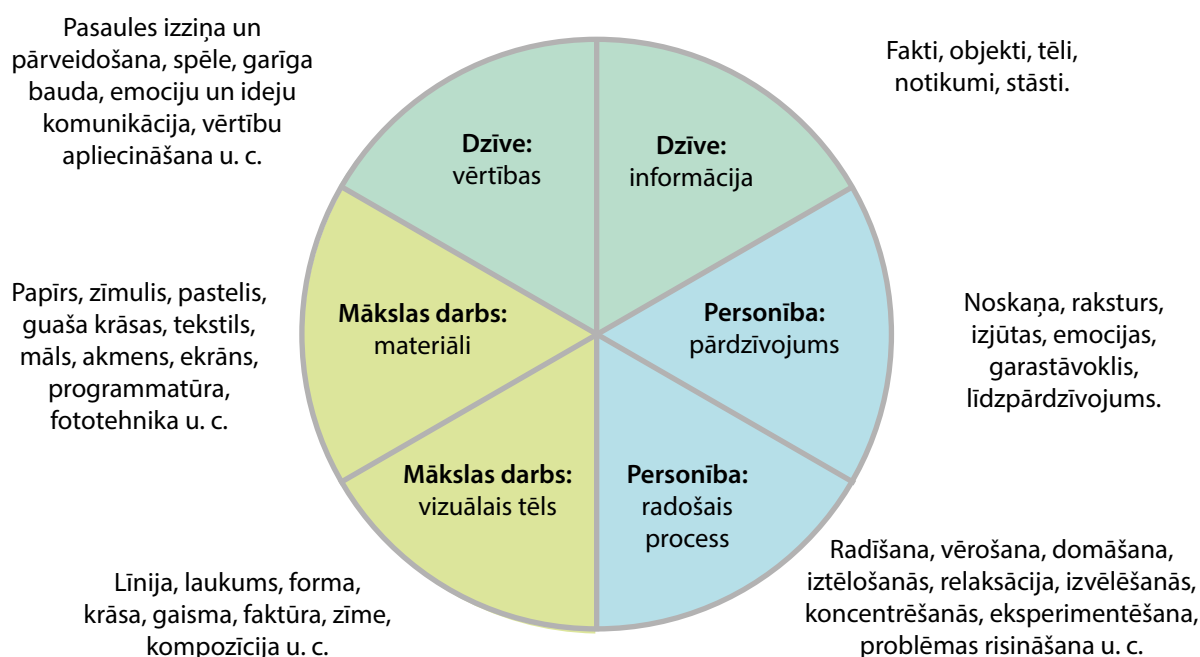
Līdz šim nav formulēta viennozīmīga mākslas definīcija. Priekšstati par mākslas būtību, izcelsmi un nolūkiem ir atšķirīgi, un atbilstoši tiem māksla tiek traktēta, izmantojot pretrunīgus kritērijus: kā augsta līmeņa prasme jebkurā dzīves jomā, kā pasaules parādību atdarināšana, morālā ideāla atspoguļojums, pasaules attēlošana pēc objektīviem “skaistuma likumiem”, rotaļu instinkta rosināta nesavtīga bezmērķa bauda, pasaules izziņas forma, simboliska saziņa, spēja ierosināt cilvēku jūtas, suģestēt utt. Mūsdienās vizuālo mākslu skata arī vizuālās kultūras kontekstā, kas caurauž visas dzīves jomas (Kasīrers, 1997; Freedman, Stuhr, 2004). Katrs laikmets un domātājs akcentē citu mākslas funkciju, taču ir skaidrs, ka to ir daudz, tās savstarpēji pārklājas un darbojas dinamiskā pretstatu vienībā.

Gan pirmatnējo cilšu darinājumiem, gan ekstrēmās laikmetīgās mākslas izpausmēm kopīgais ir tas, ka māksla ir cilvēka darinājums, mākslas darbiem piemīt forma un saturs, un tie ir vērtējami estētiski. Atšķirībā no objektīva, racionāla un viennozīmīga sprieduma, kāds ir svarīgs zinātnei, tehnoloģijai, ekonomikai un sociālai sadarbībai, estētisks vērtējums ir juteklīks,

afektīvs, nesavtīgs, subjektīvs, daudznozīmīgs, distancēts no realitātes. Tieši tas atšķir mākslu no citām dzīves un kultūras nozarēm (Eisner, 2002; Gadamers, 2002; Столович, 1999; Freeland, 2001; Velšs, 2006).

Mākslas darbs, kura formu uztveram ar redzi, tiek iekļauts vizuālās mākslas kategorijā pretstatā mūzikai, literatūrai un drāmai. Šaurākā nozīmē termins “vizuālā māksla” attiecas uz tēlotāju mākslu un fotogrāfiju, bet plašākā nozīmē tas ietver vēl arī populāro mākslu, laikmetīgo stājmākslu, dizainu, kā arī lietišķo mākslu un darbības mākslu (performanci) (Freedman, Sthur, 2004).

Mākslinieciskā darbībā (to veic gan mākslas darba radītājs, gan vērotājs) objektīvi ir iesaistīts ne tikai mākslas darbs vizuāli tveramā formā, bet arī dzīve (pasaules parādības un procesi) un objektīvi pastāvošā mākslinieka (vai mākslas darba vērotāja) personība (Выготский 1998; Леонтьев, 1998). Līdz ar to mākslinieciskās darbības saturs vienlaikus ir mākslas darba radīšana, personības pašizpaušme un ar dzīvi saistīta satura izteikšana. Lai radītu izteiksmīgu mākslas darbu, svarīgi ir vizuālie izteiksmes līdzekļi un mākslinieciskās darbības materiālu un tehniku prasmīgs lietojums, t. i., mākslas profesionālā dimensija. Cilvēka individualitāte mākslā ienes subjektivitāti – emocionālu un estētisku pārdzīvojumu, bet cilvēka radošās spējas padara mākslas darba tapšanu un uztveri iespējamu. Mākslas darbs attēlo dzīvi un iemieso sava laika sabiedrības vērtības, veidojot mākslas konteksta dimensiju (1. attēls).



1. attēls. Holistisks vizuālās mākslas mācību satura modelis (Briška, 2011)

Kā principiāls mākslinieciskās darbības priekšnoteikums te izvirzīta visu trīs minēto komponentu obligāta līdzdarbība: nepastāvot mākslas darbam, radošā darbība paliek psiholoģiskas konstrukcijas līmenī, bez personiskas attieksmes nav mākslas, un bez dzīvei aktuāla satura izpaušmes šī darbība ir bezjēdzīga.

Lai mācību saturā iekļautu šo veselumu, ir nepieciešams gūt priekšstatu par atsevišķiem tā komponentiem.

Vizuālie izteiksmes līdzekļi. Vizuālās mākslas darba saturs ir izteikts vizuāla tēla formā, ko veido ar redzi uztverami elementi – punkts, līnija, laukums, krāsa, forma, tumšā un gaišā attiecība, faktūra un kompozīcija. Vizuālie elementi, uztverti ar sajūtām un afektīvi (ķermeniski un emocionāli), izraisa cilvēka psihofizioloģiskas un emocionālas reakcijas, tādējādi rosinot nozīmju veidošanos un ļaujot uztvert vai izteikt neredzamo – mākslas darba saturu. Mācoties par vizuālās izteiksmes līdzekļiem, skolēns iepazīst nozīmju veidošanos neverbālā saziņā.

Materiāli un tehnika. Vizuālie tēli ir ietverti vieliskos materiālos. Katram vizuālās mākslas veidam no tēlotājas mākslas līdz digitālai simulācijai un performancei ir raksturīgi savi materiāli un to lietošanas tehnikas, tie nosaka mākslas darba izpausmi plaknē, telpā, laikā vai arī šo dimensiju kombinācijās. Iepazīstot mākslinieciskās darbības materiālus un attīstot tehniskās prasmes, skolēns mācās kontrolēt savu motoriku un patstāvīgi vadīt daudzveidīgus tehnoloģiskus procesus.

Radošais process. Mākslas darbs top radošā procesā (arī mākslas uztvere ir radošs process), kas nozīmē aktīvu cilvēka līdzdalību, iesaistot visus psihes resursus. Ļevs Vigotskis (*Лев Выготский*) kā mākslinieciski radošajai darbībai nepieciešamos komponentus min mākslinieka dzīves pieredzi, emocionālu impulsu un tā turpinājumu – valdošās emocijas, iztēli, kas rada jaunu tēlu, sakārtojot pieredzes faktus jaunās kombinācijās, idejas realizāciju materiālā un mākslas tradīciju, kas noder kā mēraukla jaunrades rezultāta izvērtēšanai (Выготский, 1991), tā ietverot vienotā veselumā visus sešus komponentus. Praktiskā mākslinieciskā darbībā skolēni rada idejas, izmēģinot daudzveidīgas ideju radīšanas tehnikas, īsteno, prezentē un izvērtē idejas dažādos veidos dažādiem nolūkiem, vēro, analizē un interpretē mākslas darbus, veic teorētiskus un socioloģiskus pētījumus. Visi šie procesi rada iespēju apzināties un mērķtiecīgi izkopt individuālās spējas, gūt pašizpaušmes un pārdzīvojuma pieredzi.

Pārdzīvojums. Mākslinieciskās izteiksmes saturs ir saistīts ar mākslas tēlu nozīmi, ko cilvēks personīgi izjūt kā pārdzīvojumu, ideju, attieksmi. Tas nav uztverams un izsakāms verbāli kā stāstījums vai informācija, bet gan izjūtams emocionāli un asociatīvi. Pievēršot uzmanību mākslas izraisītām emocijām un izjūtām, diferencējot, atpazīstot un nosaucot tās, pilnveidojas skolēna emocionālā inteliģence.

Mākslas konteksts ir rodams citās dzīves, kultūras un izglītības jomās ārpus mākslas.

Mākslas darbs attēlo pasauli, ietverot **informāciju** par dzīves objektiem un parādībām. Tēlotājā mākslā tas atklājas sižetā, žanrā, attēlotajos dzīves objektos un notikumos; to var izstāstīt verbāli. Dizainā, lietišķi dekoratīvajā mākslā un arhitektūrā to nosaka izstrādājuma veids, piemēram, baznīcas arhitektūra sniedz citu informāciju par sabiedrības dzīves norisēm nekā bankas vai sporta halles kompozīcija. Skolēnam te ir iespēja pilnveidot informācijas apstrādes prasmes, mācīties atcerēties, meklēt, atlasīt, strukturēt informāciju.

Mākslai ir estētiska, ētiska, garīga, ekonomiska, terapeitiska, politiska vai izzinoša **vērtība** vai arī vairākas vienlaikus atkarībā no konteksta, kurā mākslas darbs tiek vērtēts kā informatīvs, patiens, izteiksmīgs (saprotams un spēcīgs), oriģināls, harmonisks vai meistarīgs.

Mākslinieciskās darbības un tās rezultāta vērtība izriet no tās funkcijas.

Neverbāla komunikācija – uztvert, izteikt, izjust un izbaudīt emocijas un enerģiju, iejusties cita izjūtās, paplašināt savu cilvēcisko pieredzi (lai darbs ir pārlicinošs, spēcīgs, izteiksmīgs, saviļņojošs, aizkustinošs, lai iedarbotos, lai ietekmētu citus, priecīgs, jūsmīgs, depresīvs, ilgu pilns, šausminošs utt., lai tajā izgāztu dusmas, izbaudītu, izdzīvotu maigumu, varenību, drosmi vai kaislību utt.). Apkārtējās pasaules attēlojums mākslā sniedz citiem informāciju – ir attēloti objekti, fakti, notikumi, izstāstīts stāsts, sižets (pastāstīt par savu dzimšanas dienu, skolu reformu, kukurūzas audzēšanu, Latvijas dabu, jaunu mūzikas virzienu utt.; lai darbs ir skaidrs un saprotams, informatīvs, detalizēts).

Pasaules izziņa – uzzināt kaut ko jaunu, saskatīt, ieraudzīt, kā lietas un parādības īstenībā izskatās, apejot savus stereotipus (lai process ir koncentrēts, vērīgs un pašārvīgs, lai darbs ir jūtīgs, reālistisks, “svaigs”).

Spēle – iesaistīties procesā un ļauties (nedomājot par rezultātu – lai process ir aizraujošs, patīkams, spontāns (bez domāšanas), interesants, lai relaksētos, justos bezatbildīgi, brīvi un viegli).

Pasaules radišana – iztēloties un fantazēt, lai skolēni uzdrīkstas sapņot un apzināties to; māksla palīdz meklēt ideālo pasauli.

Pasaules pārveidošana – risināt problēmas (lai darbs ir asprātīgs, novatorisks un atbilstošs izvirzītajai problēmai: organiski savienot savstarpēji nesavienojamas formas, šokēt skatītāju, lietderīgi izmantot velosipēda pedāli, izveidot hipsterim vai prezidentam piemērotu apgaismes ķermeni u. tml.).

Vērtību apliecināšana – izteikt attieksmi vai apliecināt pārlicību, vērtēt un/vai kritizēt dzīves objektus un parādības, saprast cilvēciskās vērtības, sazināties, iekļauties sabiedrībā.

Skaistuma radišana – lai darbs ir harmonisks, krāšņs, elegants, stilīgs, grezns, lakonisks utt.

Katrs vizuālās mākslas mācību satura komponents piedāvā noteiktu jēgas pārdzīvojumu (2. tabula). Priekšstati par mākslas izglītību vēl joprojām ir saistīti ar profesionālās mākslinieciskās izglītības mērķiem un modeļiem, kas ir pretrunā 21. gadsimta izglītības mērķiem.

2. tabula. Vizuālās mākslas mācību satura saistība ar skolēna jēgas pārdzīvojumu

Mācīšanās dimensija	Vizuālās mākslas mācību saturs	Jēgas pārdzīvojuma pieredze
Profesionālā	Vizuālie izteiksmes līdzekļi.	Vizuālās komunikācijas pieredze – dinamikas un nozīmju izteikšana un uztvere, saziņa, sapratne, atvērtība, iejušanās.
	Materiāli un tehnika (mākslas darba radīšanas tehnoloģiskais process).	Ķermenisku sajūtu, paškontroles un ietekmes pieredze.
Individuālā	Radošais process (idejas radīšana un attīstība (realizācija).	Darbības prieka, uzdrīkstēšanās, atklāsmes, brīvas izvēles, varas un atbildības pieredze.
	Pārdzīvojums (emociju, izjūtu, noskaņu, raksturu estētiska komunikācija).	Daudzveidīgu izjūtu un emocionālu stāvokļu (gan savu, gan citu) estētiska pieredze.
Konteksta	Informācija (temats, sižets, stāsts, objekts, žanrs, izstrādājuma veids).	Notikumu, parādību, objektu, attiecību subjektīvas nozīmības pieredze.
	Vērtības (nozīmība, prioritātes, motivācija).	Sabiedrības un kultūras vērtību personīga pieredze.

Dažādos mākslas pedagoģijas modeļos dominē atšķirīgas vizuālās mākslas satura dimensijas.

Akadēmiskās pieejas mērķis ir profesionāla mākslinieka izglītošana. Mākslas pedagoģijā, raksturojot profesionālo mākslas apguvi, tiek lietots arī termins “tehnoloģiskais modelis” (Viadel, 2003; Freedman, Stuhr, 2004). Skolēni apgūst mākslas darba formālo elementu lietošanu un tehniskās prasmes tādā līmenī, lai brīvi radītu noteiktām meistarības prasībām atbilstošu mākslas darbu, viņi mācās amatu, nevis mākslu. Saskaņā ar Frīdriha Krona (*Friedrich W. Kron*) didaktisko modeļu klasifikāciju akadēmisko mākslas pedagoģijas mācību saturs ir vērsts uz izglītību un profesionālo sfēru (Kron, 2004; Tiļļa, 2005). Mākslas izglītības tehnoloģiskā modeļa jēga ir mācīties radīt izteiksmīgu mākslas darbu, ignorējot personības pašizpaušmi, radošuma attīstību un dzīves kontekstu komunikāciju, skolēna brīvību un atbildību. Personīgi nozīmīga izvēle mācību procesā nav plānota, uzskatot, ka pēc cītīgas dabas studiju, vizuālo likumību un tehniku apguves, kad skolēns brīvi pārvaldīs visas profesionālās zināšanas un prasmes, viņš būs autonoms, meklējot savu ceļu mākslā (Бєда, 1989).

Brīvās izteiksmes pieeja (*free expression*, autoekspresīvā kreativitāte) visbiežāk tiek minēta kā pretstats akadēmiskajai mākslas izglītībai, tā galējā izpratnē ir atteikšanās no jebkādas pedagoga iejaukšanās skolēna mākslinieciskajā darbībā. Brīvās izteiksmes pieejas teorētiskais pamatojums ir saistīts ar Viktora Lovenfelda (*Viktor Lowenfeld*) pētījumiem (Lowenfeld, 1975), kuros bērna mākslinieciskās darbības jēga saskatīta iespējā brīvi paust emocijas, apzināties sevi un apkārtējo vidi, nevis iekļauties attiecīgā laikmeta mākslas tendencēs. Attiecinot attīstības teoriju uz vizuālās mākslas apguves jomu, V. Lovenfelds uzskata, ka cilvēka zīmēšanas attīstās dabīgi un ārēja iejaukšanās kavē individualitātes attīstību; brīvība no jebkādiem nosacījumiem nodrošina

personības *pašizpaušmi* kā iespēju radīt jaunus mērķus, jaunus līdzekļus, nebijušus noteikumus vai jaunas iespējas tikai atkarībā no personīgajām spējām, vēlmēm un uzskatiem (Никифоров, 1990; Lowenfeld, 1975; Viadel, 2003; Anspaks, 2006). Jaunrade brīvajā izteiksmē atbilst *primārajai kreativitātei*, kas ir spontāna, rotaļīga, aizrautīga un nekritiska (Маслоу, 2003).

Skolēns īsteno *brīvo izteiksmi*, pats izvēloties sava darba tematu, saturu, vizuālos izteiksmes līdzekļus, tehniskos paņēmienus, procesa virzību, katru izvēli apzināti vai intuitīvi pamatojot ar subjektīvu jēgu. Šādā mākslinieciskās darbības procesā skolēns vizuāli izsaka savas emocijas, jūtas, pārdzīvojumus, apliecina vērtības, gūst pilnīgas brīvības un atbildības pieredzi, process ir atkarīgs tikai no skolēna paša izvēles. Pedagoģa uzdevums šajā pieejā saistās ar skolēnu darbības rosināšanu un brīvas (nepiespiestas) atmosfēras radīšanu (Viadel, 2003). Salīdzinot *tehnoloģiskās un brīvās izteiksmes* pieejas pedagoģiskos rezultātus vizuālajā mākslā (3. tabula), atklājas klaji negatīva attieksme pret tehnoloģisko pieeju.

3. tabula. Tehnoloģiskās un brīvās izteiksmes pieejas pedagoģisko rezultātu salīdzinājums (pēc Lowenfeld, 1975)

Imitācija (attēlošana)	Pašizpaušme (<i>autoexpression</i>)
Ekspresija noteiktā līmenī, kam nav sakara ar skolēna personību	Izteiksmība, kas atbilst katra indivīda personībai
Pakļauta vai atkarīga domāšana	Neatkarīga domāšana
Frustrācija	Emocionāla atbrīvošanās
Ieteikumi un ierobežojumi	Brīvība un plastiskums
Sekošana tradicionālajam	Viegla piemērošanās jaunai situācijai
Atkarība, sastingums un tieksme pakļauties citiem	Progress un panākumi

Skolēnu darba mākslinieciskā vērtība un profesionālo prasmju pilnveide *brīvās izteiksmes* pieejā netiek uzskatīta par nozīmīgu. Izmantotie vizuālie un tehniskie līdzekļi ir elementāri, un to mērķtiecīga apguve tiek uztverta kā skolēna brīvības ierobežošana (Best, 1992).

21. gadsimta sākumā, reaģējot uz vizuālās kultūras eksplozīvo izplatību postmodernajā pasaulē, ir izveidojies jauns mākslas pedagoģijas modeļa tips – *vizuālās komunikācijas modeļi*, saukti arī par *kritiskajiem* modeļiem (Viadel, 2003). To mērķis ir sekmēt sabiedrības attīstību, pilnveidojot skolēnu komunikācijas spējas un līdz ar to – viņu orientēšanos vizuālajā pasaulē. Pēc Krona klasifikācijas vizuālā komunikācija ir uz mijdarbību orientēts modelis (Kron, 2004).

Vizuālās komunikācijas modeļu saturs aptver maksimāli daudzveidīgas nozīmes, tajā tiek iesaistīta skolēnu subjektīvā pieredze un kritiskā domāšana (Freeman, Stuhr, 2004). Mācību procesā ievērojama nozīme ir pētījumiem un diskusijām par sociālām un personiskām vērtībām mākslā. Skolēnu mākslinieciski radošā darbība mērķtiecīgi tiek saistīta ar sociālu problēmu risināšanu, gan izvēloties tematu, gan arī veidojot lielus kolektīvus radošus projektus sabiedriskā vidē. Mākslinieciskās izglītības vizuālās kultūras modeļi ir efektīvi kritisko spēju attīstībai un

zināšanu konstruēšanai, bet mākslas vērtību apguve un personības pašizpaušme tiem ir nebūtiska (Viadel, 2003). Līdz ar to mazsvarīga ir arī skolēnu radošo spēju attīstība, emocionāls pārdzīvojums un izteiksmīga mākslas darba radīšana.

Veseluma pieeja saskaņā ar sociālkonstruktīvisma pieeju mācību saturā un procesā iesaista visus trīs komponentus, veidojot dzīves, personības un mākslas darba vienotu veselumu. Dmitrijs Ļeontjevs (*Дмитрий Леонтьев*) atzīst, ka tajā objektīvs ir ne tikai mākslas darbs vizuāli tveramā formā, bet arī dzīve (pasaules parādības un procesi) un objektīvi pastāvošā mākslinieka personība. Pēc D. Ļeontjeva domām, mākslinieciskā darbība risinās kā dzīves fakta izmaiņas, tam saskaņā ar mākslinieka subjektīvo skatījumu pārtopot mākslas darbā, bet darbības gaitā gūtais estētiskais pārdzīvojums izmaina cilvēka personību un ietekmē reālo dzīvi (Леонтьев, 1998). Līdz ar to mākslinieciskās darbības saturs vienlaikus ir mākslas darba radīšana, mākslinieka pašizpaušme un ar dzīvi saistīta satura izteikšana, bet sistēmas atgriezeniskā saikne tiek realizēta cilvēka pieredzē. Kā principiāls mākslinieciski radošās darbības priekšnoteikums te izvirzīta visu trīs minēto komponentu obligāta līdzdarbība: nepastāvot mākslas darbam, radošā darbība paliek psiholoģiskas konstrukcijas līmenī, bez personiskas attieksmes nav mākslas, un bez dzīvei aktuāla satura izpaušmes šī darbība ir bezjēdzīga.

UZDEVUMI

1. Eseja "Mana vizuālās mākslas mācīšanās pieredze".
 Uzrakstiet brīvā formā, ar kādām izjūtām saistās atmiņas par vizuālās mākslas mācīšanos skolā vai ārpus tās, ko darījāt, ko iemācījāties, kāda bija jēga mācīties mākslu.
 Analizējiet savu eseju. Marķējiet tekstā sešus vizuālās mākslas mācību satura komponentus. Seciniet, kuri no tiem dominē jūsu vizuālās mākslas mācīšanās pieredzē un kuru tur trūkst.
2. Iepazīstieties ar 10 vizuālās mākslas metodikas avotiem (izvēlieties no piedāvātā literatūras saraksta vai izmantojiet jebkuru citu avotu).
 Uzrakstiet īsu anotāciju katram avotam, parādot, kuri vizuālās mākslas veseluma komponenti tajā ir labi atklāti, kuru trūkst.
3. Izveidojiet 10–15 atslēgvārdu sarakstu katram vizuālās mākslas veseluma komponentam:
 - vizuālie izteiksmes līdzekļi (ieskaitot kompozīciju);
 - emocionālais pārdzīvojums – emociju, izjūtu, emocionālo stāvokļu, garastāvokļa, rakstura īpašību nosaukumi;
 - radošā procesa komponenti – intelektuālie procesi;
 - kultūras vērtības;
 - temati.

PAŠPĀRBAUDES JAUTĀJUMI

Kā skolotājam nodrošināt jēgpilnu mācību procesu vizuālajā mākslā?

Kas ir veseluma pieeja vizuālās mākslas mācību saturā?

Kādas ir mākslas funkcijas?

Kādi ir ar skolēna dzīves pieredzi un dzīves vērtībām saistītie darbības mērķi?

2. NODAĻA

Personīgi nozīmīga kultūrorientēta mācību procesa organizācija vizuālajā mākslā

Kā skolotājam sagatavot jēgpilnu vizuālās mākslas stundu?

Kā saistīt vizuālās mākslas mācīšanos ar skolēna personīgo dzīves pieredzi?

Kā vizuālās mākslas stundā iesaistīt kultūras vērtības?

Apkopojot iepriekšējās nodaļas idejas, var formulēt jēgpilnas vizuālās mākslas stundas pazīmes:

- 1) stundā noris dzīve, nevis gatavošanās dzīvei;
- 2) sekmējas skolēna personības attīstība (mērķis ir skolēna personības attīstība, bet mācības ir līdzeklis);
- 3) ir skaidra izpratne par vēlamu rezultātu (kādu pieredzi skolēns būs guvis, ko viņš zinās, prātīs, kādas attieksmes veidos);
- 4) notiek intensīva mācīšanās;
- 5) vide, kā arī skolotājam un skolēniem nepieciešamie materiāli ir sakārtoti pārskatāmi, estētiski; stunda ir organiska, loģiska – visi stundas komponenti, t. sk. spēles noteikumi un vērtēšanas kritēriji, ir savstarpēji saistīti.

Lai saplānotu jēgpilnu mācību stundu vizuālajā mākslā (tāpat jā jebkurā citā mācību jomā), skolotājam ir svarīgi pārdomāt piecus jautājumus, kuri ir būtiski, organizējot skolēnu mācīšanās procesu. Ja kāds no tiem paliek neatbildēts, mācīšanās notiks tikai daļēji. To secība var mainīties. Protams, pastāv iespēja, ka skolēni paši aizpildīs trūkstošo stundas satura komponentu, un no skolēna patstāvības viedokļa tas ir normāli (atcerieties, cik paši esat izdarījuši par spīti skolotājiem). Bet, ja gribam, lai mācīšanās ir pēc iespējas produktīvāka, skolotājam ir vērts šos komponentus apzināties un ņemt vērā (vai vismaz pievērst skolēnu uzmanību, ka viņi paši meklē atbildes, ja skolotājs to nav paredzējis).

1. Ko skolēni darīs?

Skolotājs plāno skolēnu darbības un laiku, ko un kādā secībā viņi darīs, piemēram, sasveicināsies, noskatīsies prezentāciju, atbildēs uz jautājumiem, iekārtos darba vietu, gleznos kļuso dabu, eksponēs darbu, aizpildīs pašvērtējuma formas vai mutiski reflektēs, sakārtos telpu. 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. Nodarbības beigās kopā ar skolēniem noskaidro vērtēšanas kritērijus, kuri izriet no darbības/spēles noteikumiem.

2. Ko skolēni mācīsies?

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). 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 (Hattie, 2012).

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?

Katrs skolēns savā dzīvē vismaz intuitīvi kā personīgi nozīmīgas ir pārdzīvojis patiesas zināšanas par pasauli, savu un citu emociju izpratni, informācijas apmaiņu, problēmas risinājumu; katram ir estētiskas prioritātes, kāda pārlicība, ko ir vērts apliecināt vai apstrīdēt. Līdzīgu jēgu apliecina arī mākslas daudzveidīgās funkcijas, un katru mākslas darbu un māksliniecišķu darbību var aplūkot no visu minēto vērtību un/vai mākslas funkciju skata punktiem. Taču, lai sekmīgi rosinātu skolēna darbību, skolotājam ir svarīgi piedāvāt skolēniem vienu dominējošo mērķi un izvirzīt vienu, ar aktuālo dzīves situāciju saistītu izzinājamo jautājumu. Ņemot vērā, ka māksliniecišķās 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 māksliniecišķās darbības mērķievirzei ir raksturīga īpaša motivācija, cits māksliniecišķās darbības mērķis, atšķirīgs radošais process (dominē citi psihes procesi, atšķirīga dažādu radošā procesa posmu secība), 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. Katrā variantā skolēnam ir iespēja apliecināt atšķirīgas kultūras vērtības, gūt atšķirīgu emocionālo pieredzi un jēgas pārdzīvojumu. Visām ievirzēm kopīgs ir tas, ka mērķi sasniegt palīdz mākslas profesionālie komponenti – vizuālie izteiksmes līdzekļi, materiāli un tehnikas.

Iespējams, ka radošas idejas īstenošanas procesā ir vairāki posmi katrs ar savu mērķievirzi (piemēram, vispirms sameklēt viskrāšņāko koka lapu (skaistums), tad zīmēt to pēc vērojuma (izzīņa), tad – attēlot lapas dzīvesstāstu (vēstījums) vai izdomāt lapas formai piemērotu dizaina

funkciju (pasaules pārveidošana) u. tml.). Tādā gadījumā katra radošās darbības posma mērķievirze tiek konstatēta atsevišķi.

Turpinājumā katrā apakšnodaļā mācību process vizuālajā mākslā analizēts saskaņā ar dažādām mērķievirzēm – izskaidrota tās nozīme un jēga, definētas būtiskākās problēmas vai pretrunas tās īstenošanā, mērķa sasniegšanai piemērota mācību satura atlase, skolēna mācīšanās rezultāta kritēriji un rādītāji, metodiski ieteikumi mācību procesa organizācijai un mākslas integrācijas iespējām ar citiem mācību priekšmetiem un izglītības jomām. Jāņem vērā, ka ikviena mērķievirze attiecas uz vienu radošā darba posmu.

Katrā apakšnodaļā ievietota tabula ar konkrētiem piemēriem, kas atklāj trīs mākslas mācību satura dimensijas – profesionālo dimensiju (jēdzieni), individuālo dimensiju (darbība) un konteksta dimensiju (nozīmība). Profesionālo jēdzienu mācīšanās palīdzēs skolēna radošajam darbam būt izteiksmīgam, daudzveidīgā darbībā skolēnam būs iespēja gūt jēgas pārdzīvojuma pieredzi, bet, analizējot un izvērtējot nozīmību, – izprast sava jēgas pārdzīvojuma saistību ar dzīvi un kultūru.

Katras apakšnodaļas noslēgumā atradīsiet atslēgvārdus (mākslinieku vārdus, mākslas stilus vai virzienus), kas palīdzēs tīmeklī atrast mērķievirzes ilustrēšanai piemērotas mākslas darbu reprodukcijas.

Vizuālās mākslas profesionālā terminoloģija skaidrota nevis katrā nodaļā, bet grāmatas beigās, jo mākslas veidi, izteiksmes līdzekļi un procesi vienādā mērā attiecināmi uz katras mērķievirzes īstenošanu.

2.1. Māksla kā neverbāla komunikācija

Viena no mākslas funkcijām ir komunikācija, saziņa. Mēdz teikt, ka mākslas darbs uzrunā skatītāju vai ka mākslinieks izsaka savu domu vai ideju mākslas darbā.

Māksla ir neverbāla saziņa. Vārdu vietā saturu izsaka vizuāls tēls, iedarbojoties uz skatītāju psihofizioloģiskā līmenī, raisot emocionālu pārdzīvojumu un asociācijas un ļaujot tieši atpazīt vizuālu informāciju. Turpmākajās apakšnodaļās analizēts, kā vizuālās mākslas mācīšanās palīdz skolēnam sazināties, uztverot, izsakot un interpretējot vizuālā tēla nozīmes.

Māksla kā enerģija

Mākslas darbs iedarbojas uz skatītāju – uzrunā, pievērš uzmanību, aizkustina, suģestē, apbur, aizrauj, aizved viņu citā pasaulē, liek domāt un mainīties.

Rūdolfs Arnheims (*Рудольф Арнхейм*), pētot, kā tas iespējams, ir aprakstījis cilvēka psihofizioloģiskās reakcijas uz noteiktu vizuālu tēlu. Viņš atzīst, ka ikkatram vizuālam elementam un to kombinācijām piemīt iekšēji dinamiski spēki. Ar redzi uztverot vizuālu tēlu, cilvēks atsaucas redzētajam un ne tikai iztēlē, bet pat fiziski izjūt līdzīgu spēku savā ķermenī (Арнхейм, 1974). Piemēram, redzot paralēlas vertikālas joslas (gotisku kapelu vai priežu silu), cilvēks nostājas vertikāli, pastiepj uz augšu un saka: “Kāda pacilājoša sajūta!” Redzot garas horizontālas līnijas (jūru), ķermenis it kā izstiepj pa horizontāli, un cilvēks saka: “Kāds plašums!” Redzot

oranžas krāsas laukumu, kļūst siltāk, bet gaiši zilu – vieglāk elpot. Šādu psihofizioloģisku iedarbību līdzīgi izjūt dažādu kultūru, laikmetu, zemju un vecumu cilvēki. Mākslinieks intuitīvi vai mērķtiecīgi izmanto šo cilvēka īpatnību, lai iedarbotos uz skatītāju.

Arī ļoti mazs bērns izjūt šo vizuālā tēla īpašību, gan reaģējot uz vidi, gan arī radot pats savus zīmējumus. Tā sauktajā ķeburu stadijā bērna zīmējums rodas fiziskas kustības rezultātā. Un, tā kā katrs emocionāls stāvoklis izraisa ķermenisku reakciju, zīmējums tieši izsaka autora emocijas. Skolotājam ir svarīgi zināt, ka vizuālā tēla enerģiju mākslas darbā, skolēna radošajā darbā un apkārtējā vidē intuitīvi atpazīst katrs skolēns. Mācīšanās notiek, apzinoties, nosaucot vārdā vizuālā tēla raisītās ķermeniskās sajūtas (piemēram, stabilitāte, kustība, sasprindzinājums, atslābums, sastingums, viegluma vai smaguma sajūta, siltums vai vēsums, svaigums) un kustību asociācijas (piemēram, lidojums, krišana, virpuļošana, viļņošana, slidēšana, tuvošana vai attālināšanās).

Skolotāja **iespēja** rosināt skolēnu estētiskai saziņai vizuālajā mākslā ir palīdzēt apzināties mākslas valodas specifiku, kur valda tēlainā pārsvars pār jēdzienisko, pārslēgt uztveri no objektu atpazīšanas uz ļaušanos vizuālā tēla iedarbībai, t. i., atvērti un jūtīgi ieklausīties, ko mākslas darbs saka.

Mācību saturu veido iepazīšanās ar dažādu vizuālo elementu un kompozīcijas veidu izteiksmību. Skolēni mākslas darbos, savos radošajos darbos un dabā vēros, izjutīs un konstatēs, kā *kustas* līnijas, punktiņi, laukumi, kā krāsu salikums *silda, atvēsina, spiež, elpo, kož acīs*, kā formas vai apveidi *lido, peld, gāžas, kāpj, krit, stiepjas, lūst*, kā kompozīcijas elementi *izceļ viens otru, tuvojas, dejo, slēpjas, strīdas* u. tml. Skolēna radošās darbības nosacījumos tiek ietverti šie paši vārdi: “Ļauj, lai zīmulis dejo, slīd, lēkā, virpuļo pa lapu kā rudens lapa, kā ūdenskritums, kā sniegpārslas, kā gliemezis!”, “Piemeklē gleznojumam vai kolāžai klusas, svaigas, sulīgas krāsas!”, “Atsvaidzini lielus, smagnējus krāsu laukumus ar viegliem, rotaļīgiem triepieniem!” u. tml.

4. tabula. Māksla kā enerģija. Mācību satura strukturēšanas piemērs

Jēdzieni	Darbība	Nozīmība
Mākslas darba sižets un saturs (informācija un izteiksmība). Vizuālā tēla nozīmju daudzveidība: enerģija (spriegums, dinamiskie spēki, dzīvīgums), emocionāls pārdzīvojums, asociācijas, informācija. Kompozīcijas principi: statika, dinamika, līdzsvars, ritms, proporcijas.	Vizuālā tēla izteiksmības raksturošana un analīze. Noteiktas vērtības pārdzīvojuma vai attiecību intuitīva izteikšana analogos zīmējumos. Bezpriekšmetiskas kompozīcijas gleznošana vai kolāža.	Cilvēka ķermeniskās sajūtas, dzīvīgums, kustība kā vērtība. Abstraktās mākslas iespējas cilvēciski un sabiedriski nozīmīga satura izteikšanai.

Mācīšanās rezultātā pilnveidojas skolēna uztveres jutīgums, sajūtu asums, neverbālās saziņas spējas. Jēgas pārdzīvojumu nodrošina atvērtības, jūtīguma, vitalitātes pieredze, kā arī pārsteigums, atklājot iespēju uztvert vizuālā tēla spēku un mērķtiecīgi padarīt izteiksmīgu savu radošo darbu. Skolēns izjutīs un kā vērtību apzināsies dzīvīgumu, spēku, enerģiju, kustību, spontanitāti, ķermeni, neverbālo saziņu.

Mācību rezultātu **vērtēšanas kritēriji** ir spēja diferencēt, nosaukt, raksturot ķermeniskās sajūtas un dinamiskos spēkus un rast vizuālus līdzekļus gan spontānai, gan mērķtiecīgai to izteikšanai, radot izteiksmīgu vizuālo tēlu.

Atslēgvārdi informācijas un attēlu meklēšanai internetā

Abstraktā māksla, abstraktais ekspresionisms (*Abstract Expressionism*), bauhaus (*World of Art*), supremātisms, Kazimirs Maļevičs (*Малевич*), Vasilijs Kandinskis (*Kandinsky*), Sajs Tvomblijs (*Twombly*), Johanness Itens (*Itten*), Pīts Mondriāns (*Mondrian*), Džeksons Polloks (*Pollock*), Marks Rotko (*Rotko*), Aija Zariņa, Laimonis Mieriņš, Barbara Gaile u. c.

Māksla kā emociju uztvere un ekspresija

Mākslinieks intuitīvi vai apzināti darbā izsaka savus un citu cilvēku pārdzīvojumus, liekot skatītājam just tiem līdzī. Uztverot mākslas darbā atklātās emocijas, skatītājam kļūst pieejama citu paaudžu, laikmetu un kultūru pārstāvju iekšējā pasaule.

Skolotāja **iespēja** sekmēt jēgpilnu mācīšanos ir rosināt skolēna iejušanos tēlā, līdzpārdzīvojumu, empātiju, emocionālu atsaucību, aicināt radošajā darbībā izteikt savu vai kāda personāža pārdzīvojumu vai radīt noteiktu noskaņu priekšstatu par emocionālo stāvokli, noskaņu un raksturu daudzveidību, prasmi tos nosaukt, aprakstīt, raksturot un interpretēt.

Skolotājs piedāvā **mācību saturu** – kā māksla (mākslinieciskie izteiksmes līdzekļi, estētiskās uztveres, jaunrades un tehniskie paņēmieni) palīdz izjust un izteikt savilņojumu, līdzpārdzīvojumu, noskaņu (prieku, trauksmi, sajūsmu, maigumu, dusmas u. c. emocijas), atklāt tēla rakstura īpašības un pārdzīvojumus.

5. tabula. Māksla kā emociju uztvere un ekspresija. Mācību satura strukturēšanas piemērs

Jēdzieni	Darbība	Nozīmība
Vizuālie izteiksmes līdzekļi sakāpināta jūtīguma un emociju izteikšanai: maiga un robusta līnija, "attīrīta" un deformēta forma, tumsas un gaismas kontrasts, krāsu ekspresija, apjoms, telpiskums. Tēls, pārdzīvojums, ekspresija, deformācija.	Mākslas darbā attēloto cilvēku rakstura, pārdzīvojumu un dzīvesstāsta interpretācija. Ekspresīvs pašportrets, izvēloties vizuālos izteiksmes līdzekļus un tehniku saskaņā ar savām spējām un interesēm. Emocionālā stāvokļa atveidojums zīmējumā, izmantojot deformāciju.	Jūtu pasaules izziņa, pieredzes paplašināšana un emocionāla saskarsme ar citu paaudžu un laikmetu cilvēkiem kā mākslas funkcija. Romantisks un reālistisks psiholoģiskais portrets. Dažādu mākslas stilu un virzienu skatījums uz cilvēka personību un likteni: romantisms, simbolisms, ekspresionisms, sirreālisms. Diskusija par dažādiem emocionāliem pārdzīvojumiem cilvēku dzīvē, to izpausmēm uzvedībā, dzīvesveidā.

Mācīšanās rezultātā skolēns apzināsies cilvēku kā sarežģītu, pretrunīgu būtību, neparasto, dīvaino, atklās iespējas vizuālajā mākslā izzināt, kompensēt, saprast, pārveidot savu jūtu pasauli un saprasties ar dažādu paaudžu un vecumu cilvēkiem, kļūs iejūtīgāks pret atšķirīgo.

Mācību rezultātu **vērtēšanas kritēriji** ir spēja nosaukt, raksturot dažādus emocionālus stāvokļus un rast vizuālus līdzekļus to izteikšanai. Kvalitatīvs būs tas skolēna darbs, kurš izraisīs līdzpārdzīvojumu.

Atslēgvārdi informācijas un attēlu meklēšanai internetā

Prerafaelīti (*preraphaelite*), vācu ekspresionisms (*german expressionism*), Rembrants van Reins (*Rembrandt*), Djego da Silva Velaskēzs (*Velasques*), Karls Briulovs (*Briullov, Брюллов*), Ilja Repins (*Repin, Пенун*), Francisko Goijs (*Goya*), Vincents van Gogs (*van Gogh*), Edvards Munks (*Munch*), Haims Sutins (*Chaim Sutin*), Oskars Kokoška (*Kokoscha*), Egons Šīle (*Schiele*), Oto Dikss (*Dix*), Obrijs Bērdslijs (*Beardsley*), Gustavs Klimts (*Klimt*), Mihails Vrubels (*Vrubel, Врубель*), Salvadors Dalī (*Dali*), Makss Ernsts (*Ernst*), Renē Magrits (*Magritte*), Frānsiss Bēkons (*Bacon*), Makss Bekmens (*Beckmann*), Frīda Kālo (*Kahlo*), Jēkabs Kazāks, Kārlis Padeģs.

Māksla kā vēstījums

Mūsdienās akūta nepieciešamība ir orientēšanās vizuālajā kultūrā, tādēļ skolotājs palīdz skolēnam lasīt vizuālā tēlā, zīmēs un simbolos ietvertu informāciju, mācīties interpretēt vizuālās informācijas zemtekstus gan tēlotājā mākslā, gan dizainā, gan vizuālajā reklāmā.

Vizuāls stāstījums, vēstījums organiski iekļaujas citās mācību jomās, jo to saturs var būt informācijas avots mākslinieciski radošajiem darbiem. Zīmējums palīdz labāk (skaidrāk, bagātāk, konkrētāk) izprast un atcerēties dabaszinību, sociālo zinību, literatūras u. c. informāciju, emocionāli saistīt citu priekšmetu zināšanas ar individuālo dzīves pieredzi. Skolēna radītas vizuālās shēmas un struktūras noder kā uzskates materiāls, klasificējot dažādus objektus, parādot to savstarpējo saistību, izceļot galveno u. tml.

Skolotāja **uzdevumi** ir sekmēt, lai skolēnam veidotos izpratne par neverbālo saziņu, izmantojot vizuālos izteiksmes līdzekļus un kompozīcijas daudzveidību, stāstot, attēlojot pazīstamus objektus un notikumus, atlasot, apkopojot un strukturējot informāciju (ko attēlot, ko izstāstīt, ko zīmēt, ko likt centrā, kuras detaļas uzsvērt, ko aizsegt, kādus simbolus lietot), lai vēstījums būtu skaidrs un saprotams. Skolēna vizuālo stāstījumu skolotājs ierosina, aicinot pārdomāt skolēna zināšanas un pieredzi: “Ko tu zini (par kādu objektu, parādību), kas notika, kā notika, kas piedalījās, kas nepiedalījās, ar ko beidzās?” u. tml. Tad aicina fiksēt (uzzīmēt), ko Sprīdītis satika ceļā, kādas elektroierīces ir tavā virtuvē, ko dara mūziķi un skatītāji koncerta laikā, kādi plēsīgi dzīvnieki dzīvo Latvijā utt. Skolēns atceras, kā izskatās attēlojamais objekts, apraksta, no kādām daļām tas sastāv, kādas ir daļu proporcijas, kā daļas ir savienotas kopā u. tml. Līdzīgi to bez mudināšanas un izskaidrošanas dara bērns zīmētprasmes shēmas (simbola) stadijā 3–7 gadu vecumā. Viņš katrā zīmējumā, strukturējot visu sev zināmo un būtisko, pat attēlo vienā zīmējumā visu pasaules ainu, piemēram, debesis ir augšā, zeme – apakšā (Edwards, 1999). Šajā zīmētprasmes stadijā bērns bez šaubīšanās nosauc katru attēloto detaļu un pamato, kādēļ bez tās nevarēja iztikt. Bērns zīmējums nav reālistisks, bet tajā ir aptverta ļoti plaša informācija.

Šajā mērķievīrē būtiska **mācību satura** daļa ir saistīta ar temata apspriešanu, lai saprastu, ko un kā *stāstīt*, piemēram, stāsts par notikumu (Ziemassvētki, ekskursija, lielā talka, ziemas

prieki, sporta spēles, pavasara darbi dārzā, meža dzīvnieki u. c.), zināšanu apkopojums (ko es zinu par kartupeļiem, kas ir manā somā, kas ir manā galvā, ko ēd vāveres, kā pucējas mana mamma, ko man patīk darīt brīvajā laikā, kā svin Jāņus, kas ir Latvija, kas ir raksturīgs manam novadam), detalizēts kāda objekta attēlojums pēc atmiņas (mana māja, māmiņas portrets, visi mani draugi), literāra darba ilustrācija, cilvēka figūra kādā noteiktā darbībā. Jo šaurāks temats, jo skolēnam vieglāk stāstīt, bet vēlams, lai šaurajā tematā ir iespējama pieredzes, zināšanu un priekšstatu dažādība.

Savukārt vizuālās mākslas profesionālie līdzekļi palīdzēs noskaidrot, kā vizuāli sniegt būtisku informāciju, strukturēt savas zināšanas un domas, lai tās būtu nepārprotami nolasāmas citiem, kā arī uztvert un saprast citu cilvēku (arī citu kultūru, laikmetu) vizuālos stāstus un idejas. Precīzu detaļu atveidošanai piemēroti ir grafiskie materiāli vai kolāža no poligrāfijas materiāliem. Jāņem vērā, ka informatīvs zīmējums (gleznojums, kolāža, kolekcija, shēma, ilustrācija, datorgrafika, instalācija u. c.) var nebūt reālistisks (piemēram, animācijas filmu vai komiksu tēli ir atpazīstami arī ļoti deformētā izskatā; apvidus karte ir ļoti informatīva arī bez reālistiskām detaļām).

6. tabula. Māksla kā stāstījums. Mācību satura strukturēšanas piemērs

Jēdzieni	Darbība	Nozīmība
Vizuālā informācija. Stāstījums par savu varoni (līnija, laukums, siluets, apveids, tekstūra, ritms, proporcija).	Stāsts par sava varoņtēla darbiem, radot kompozīciju zīmējumā vai kolāžā, datorgrafikā vai animācijā. Vizuālo līdzekļu izmantošanas efektivitātes (vizuālā izteiksmība) izvērtējums.	Vizuālā komunikācija. Sižets, stāsts, notikums, telpa, laiks, darbība, dalībnieki, varoņa īpašības. Stāsta secīgums, detaļu precizitāte kā vērtība.

Mācību rezultāts ir skolēna informācijas apstrādes un prezentēšanas spējas un prasme piemēklēt tēlus, zīmes un simbolus sava stāsta atveidošanai. Skolēns nosauc tēlus, apraksta attēloto vidi, darbības, notikumu secību, pamato katras detaļas nozīmi. Skolēna radošajā darbā vēstījuma vērtība ir informācijas bagātība, apveidu un detaļu atpazīstamība, objektu attiecību un simbolu skaidrība, saprotamība. Jēgas pārdzīvojums ir saistīts ar izteiktās informācijas nozīmību, saziņas pieredzi, atpazīšanas, saprašanās un dalīšanās prieku, kā arī ar iespēju vēlreiz izdzīvot aizraujošu notikumu vai apstiprināt savu zināšanu patiesumu.

Skolēnu mācīšanās rezultātu **vērtēšanas kritēriji** ir zināšanu plašums, elastība, izdoma, patstāvība un atbildība, atlasot informāciju, prasme pamatot savu izvēli, mērķtiecība, papildinot un precizējot attēloto informāciju.

Stāstījums ir kvalitatīvs, ja informācija ir labi strukturēta, precīza, saprotama, bagātīga, vizuālais tēls ir skaidrs un atpazīstams (skaidrība nav saistīta ar reālisma pakāpi, zīmējums var būt arī shematisks), detaļas – precīzas.

Piemērs: “Zemūdens pasaule”. Pastāsti, kādas dzīvās dabas būtnes mīt diķī, ezerā, akvārijā, Baltijas jūrā, okeāna dzīlēs (zīmē katalogu, nevis attēlo ainu no akvārija dzīves). Lai veiktu šādu darbu, ir nepieciešami informācijas avoti (internets, enciklopēdijas, dabaszinību mācību grāmatas). Uzdevuma nosacījumi paredz, ka zīmējums jārada tā, lai objekti būtu saprotami, atpazīstami un pēc apveida rakstura skaidri varētu noteikt dzīvās būtnes sugu, klasi, tipu. Skolotājs ar skolēniem analizē formas uzbūvi un detaļu izskatu, izmēru un izvietojumu; pievērš uzmanību vēl vienam nosacījumam, lai informācija būtu bagātīga – septiņas zivis ir vairāk nekā trīs; trīs ļoti atšķirīgas un raksturīgas zivis ir labāk nekā septiņas vienādas, izņemot gadījumu, ja tas ir siļķu bars. Tādēļ skolotājam ir jāpiedāvā strukturēta informācija: 1) attēli; 2) dabaszinību teksti vai shēmas – kas ir augi, dzīvnieki, planktons, vaļi, ūdensblusas utt. Darba gaitā skolotājs, mērķtiecīgi virzot skolēnu mākslinieciskajā darbībā, vaicā: “Kādi dzīvnieki vēl tur dzīvo?”, “Vai tad kurkuļu tur nebija?”, “Un cits nekas nerāpoja?”

Mākslas valoda: apveids, forma, formas uzbūve, shēma, detaļa, proporcijas, virsmu raksturojoša tekstūra, skata punkti (no augšas, plāns, rindiņā, pretskats).

Materiāli: grafiskie, aplikatīvie, dažādu krāsu papīri, krāsu vingrinājumu pamatnes, fotokolaža, aplikācija (shematiskie cilvēciņi).

Ja darbu vērtēs klases biedri, autoram būs skaidrs, cik informācija ir saprotama (pēc vērtēšanas to var papildināt saskaņā ar vērtētāja secinājumiem).

Jautājumi vērtēšanas ierosināšanai: “Kas tas ir?”, “Kas ir attēlots?”, “Kas notiek?”, “Ar ko atšķiras lidaka no asara?”, “Kas kopīgs un kas atšķirīgs okeāna un ezera iemītniekiem?”

Skolēna stāstījuma, vēstījuma prasme attīstās no vienkāršākā uz sarežģītāko. Kvantitatīvi – pieaug detaļu skaits, skata punktu dažādība, spēja apstrādāt vairāk informācijas (1. klasē komikss sastāv no 4 kadriem, 4. klasē – no 10).

Kvalitatīvi pieaug attēlotās situācijas komplikētība (1. klasē attēlo atsevišķus tēlus, 2. klasē – saista tēlu ar vidi, 4. klasē – parāda to saistību kopīgā darbībā), virzība no nosaukšanas uz aprakstošu stāstījumu – attēlo, apraksta, saista kopā, izskaidro.

Atslēgvārdi informācijas un attēlu meklēšanai internetā

Žanrs mākslā (*genre painting*), figurāla kompozīcija – Persijas miniatūras (*Persian miniature art*), Pīters Brēgels (*Bruegel*), Baijo gobelēns (*Bayeux Tapestry*), Paolo Učello (*Ucello*), Rafaēls (*Raphael*), Džoto (*Giotto*), ainava – Jāzeps Pīgoznis, klusā daba – Līvija Endzelīna, Imants Vecozols, ilustrācija (*illustration art*), komikss (*comics*) u. c.

2.2. Māksla kā pasaules izziņa

Vizuālās mākslas stunda ar mērķievirzi pasaules izziņā palīdz skolēnam saprast, kā patiesi redzēt pasauli, vienlaikus uzzināt, kā radīt reālistisku zīmējumu, un pārlicināties, ka tas nav grūti. Šajās nodarbībās skolēniem tiek piedāvāta iespēja pētīt, kā kultūras priekšstati iespaido cilvēka pasaules redzējumu.

Cilvēka dabā ir veidot stereotipus, lai būtu vienkāršāka dzīve. Piemēram, “sniegs ir balts, koka stumbrs ir brūns, debesis – zilas, sejas āda – rozā, istabai visi leņķi taisni, un griesti visos stūros vienādi augsti”. Māksla kā pasaules vērojums palīdz cilvēkam apiet šos stereotipus. Realitātē sniegs var izskatīties jebkurā krāsā, un perspektīvā tai pašai telpai neviens leņķis neizskatīsies taisns, katrā būs cits griestu augstums. Tā ir iespēja nolikt malā pašizpaušmi, atvērties un koncentrēties, kļūt par “skeneri”, objektīva lēcu, lai mērķtiecīgi un pēc iespējas precīzāk fiksētu vēroto formas apveidu, krāsu, tekstūru, proporciju u. c. Neviens sākums nav pārāk sīks. Svarīgs ir arī izziņas objekts. Tas, ka cilvēks veltī savu uzmanību, piemēram, nokritušai lapai, granīta struktūrai, cilvēka acs vai vietējās baznīcas torņa formai, liecina, ka šis objekts kā dabas likumsakarību vai novada kultūras atspoguļojums ir nozīmīga vērtība. Piemēram, pirms *renesanses* laikmeta mākslā nevienu neinteresēja ainava; pirms *baroka* neviens negleznoja ziedus vāzē vai kluso dabu, pirms *modernisma* nepētīja cilvēka psiholoģiskos stāvokļus.

Skolotāja **uzdevums** ir sekmēt skolēna izziņu un domāšanu, rosinot pētīt, uzmanīgi vērot, analizēt, salīdzināt, mērīt, klasificēt, pētīt, eksperimentēt, pārbaudīt, atklāt, apzināties savas izziņas spējas.

Skolotājs piedāvā skolēniem **mācību saturu** – kā māksla palīdz ieraudzīt jauno, iepriekš nepamanīto, rosinot skolēnu zīmēt (gleznot, veidot) pēc vērojuma un uzsverot, ka ir jāaizmirst viss, ko skolēns zina, un jāuzticas vienīgi savām acīm. Tas iespējams, ja pārslēdzas no priekšmeta uztveres uz tēla uztveri (Edwards, 1999). Lai skolēniem būtu īstenojams šis uzdevums, skolotājs ierobežo vizuālos līdzekļus: atsevišķi kontūras, krāsu, laukumu, tekstūru, formu u. tml., bet ne visu reizē. Arī gleznojot ainavu, kluso dabu vai portretu pēc vērojuma, ir svarīgi ierobežot izteiksmes līdzekļus.

Jo sarežģītāks pēc formas ir vērojamais objekts, jo savstarpēji līdzīgāki krāsu toņi, jo labāk; tā skolēnam ir vieglāk atteikties no priekšstatiem par to, kā izskatās, piemēram, gliemežvāka, gladiolas zieda, ūdenstornja, virtuves ierīces, akmentiņa, vaboles, debesu un koku lapotņu laukuma forma (siluets vai formas uzbūve), koka stumbra (ūdens, sejas, zemes, ķirbju un kabaču utt.) krāsa, mūsu pilsētas ielu seguma faktūras un tekstūras, tumšu, vidēju un gaišu toņu laukumi stikla trauka apveidā vai viena objekta apveids (putna spalva, krūzīte, cilvēks, kurpe, zīmulis u. c.) no dažādiem skata punktiem. Objekta formu un krāsu var pētīt arī mākslas darbu reprodukcijās un fotogrāfijās. Sākotnēji skolēns vērojamā objekta sarežģītību izjūt kā izaicinājumu (es taču nezinu, kā to var uzzīmēt!), bet, kad darbs ir gatavs, jo lielāks ir pārsteigums un gandarījums.

Tiešās uztveres izvērsti vingrinājumi kļūst interesanti apmēram 9–10 gadu vecumā, kad skolēnam jautājums “kā izskatās” kļūst ļoti svarīgs. Tas gan nenozīmē, ka jaunāki skolēni nevar pētīt atsevišķu lietu formas, faktūras, tekstūras, krāsu un proporcijas, ritmus.

Vērojumi tiek fiksēti, radot skici, lai pēc tam strādātu pie izvērsta kompozīcijas, vai arī uzreiz radot zīmējumu, gleznojumu. Darbus kārtu kolekcijā un apkopo prezentācijā. Par to var organizēt diskusiju, kā rezultātā attīstās skolēna mākslas uztvere, bagātinās pieredze mākslas darba radīšanai.

Pasaules formu, krāsu, virsmu un gaismas efektu bagātību skolēni var fiksēt arī fotogrāfijās, kur skolotāja uzdevums ir palīdzēt radīt skaidru kadra kompozīciju, lai izvēlētais vizuālais elements būtu labi uztverams.

7. tabula. Māksla kā pasaules izziņa. Mācību satura strukturēšanas piemērs

Jēdzieni	Darbība	Nozīmība
Vizuālā tēla analīze: diferencēta vizuālo elementu – kontūras, apveida, laukuma, “negatīvā” laukuma, krāsas, tonālo attiecību, gaismēnas – uztvere. Objekts, vizuāls tēls, kadrēšana, fokuss, reālistisks, nosacīts.	Reālistiska pasaules atveidojuma vingrinājumi: dabas studijas (zīmēšana, gleznošana) pēc tieša vērojuma (kontūru zīmējums, negatīvo formu zīmējums, tonālo laukumu zīmējums u. c.). Savu vizuālās uztveres īpatnību izvērtēšana (grafika, glezniecība, fotogrāfija).	Pasaules izziņa (nezināmā zināmajā atklāšana) kā vērtība dzīvē un mākslā. Patiesība un stereotips. Vizuālā tēla uztveres daudzveidība dzīvē un mākslā. Diskusija par patiesīgu pasaules atveidojumu fotomākslā un glezniecībā.

Mācību rezultāts ir skolēna intelektuālā attīstība, izziņas spējas – uztvere, koncentrēšanās, stereotipu apiešana, metakognitīvās spējas – savas uztveres refleksija, uzticēšanās savām acīm, reālistiska zīmējuma pamatprincipi, zināšanu patiesums un dabas un pasaules daudzveidības kā vērtības izpratne.

Vērtēšanas kritēriji, zīmējot pēc vērojuma, ir nevis “vai, cik skaisti uzzīmēts”, bet – “ko es jaunu ieraudzīju, ko atklāju, ko negaidīju”, secinājums, ka lietas mēdz izskatīties pavisam svešādi, ja tās redz no cita skatu punkta. Izziņa ir kvalitatīva, ja tiek gūtas jaunas zināšanas, ieraudzīts kaut kas iepriekš neredzēts, apieti stereotipi (ieraudzīts iepriekšējo priekšstatu kļūdainums). Skolēns apzināsies savu izziņas procesu, pārdomājot, “kurā vietā es vēroju visrūpīgāk, kura vieta manā darbā ir visreālistiskākā”. Skolēna darbs būs niansēts, tajā būs saskatāmas daudzveidīgas jūtīgas, intuitīvas līnijas, formas un krāsas, kompozīcijā būs tāda formu bagātība, kādu cilvēks nevar ne iztēloties, ne izdomāt.

Skolēna gūtais jēgas pārdzīvojums, ko skolotājs palīdzēs apzināties, ir vērošanas un koncentrēšanās pieredze, atklājums, izbrīns, pārsteigums. Mācīšanās vērtība ir ne tik daudz reālistiski attēlotais objekts, bet gan skolēna izpratne, ka

- mana redze ir ļoti jūtīgs instruments;
- ne viss izskatās tā, kā man šķiet;
- es varu viegli radīt reālistisku darbu;
- pasaule ir brīnišķīga un daudzveidīga.

Ir vērts atcerēties, ka šāda veida zīmējums, tāpat kā jebkurš mākslas darbs, ietver arī visus pārējos mākslas satura komponentus.

Atslēgvārdi informācijas un attēlu meklēšanai internetā

Reālisms, Albrehts Dīrers (*Dürer*), Leonardo da Vinči zīmējumi (*Leonardo drawings*), Gustavs Kurbē (*Courbet*), Žans Fransuā Milē (*Millet*), Pols Sezans (*Cezanne*), Ādams Alksnis,

Janis Rozentāls (“No baznīcas”, “No kapsētas”, “Pavasaris Siguldā”), Jānis Valters (“Zemnieku meitene”), sociālais (*social*) reālisms, sociālistiskais (*socialist*) reālisms, Aleksandrs Deineka (*Deineka*), Davids Alfaro Siqueiros (*Siqueiros*), maģiskais (*magic*) reālisms, Džordžo de Kiriko (*Chirico*), Džordžo Morandi (*Morandi*), Edvards Hoppers (*Hopper*), Endrjū Vaiets (*Wyeth*), fotoreālisms (*photorealism*), Čaks Klouzs (*Clouse*), Renzo Valenti (*Valenti*), Ričards Estess (*Estes*), Toms Blekvels (*Blackwell*), Miervaldis Polis, Līga Purmale, Ritums Ivanovs, fotomāksla, Mens Rejs (*Ray*), Džefs Vols (*Wall*), Gunārs Binde, Inta Ruka.

2.3. Māksla kā spēle

Visos laikmetos un kultūrās spēle ir darbība, kas saistās ar izklaidi, prieku un azartu. No vienas puses, spēle tiek uzskatīta par gudrības, nopietna mācību darba pretstatu. Bet, no otras puses, gudrība un izglītība pašas par sevi neatbrīvo cilvēka prātu; vēstures gaitā tās ir kalpojušas brīvībai tikpat labi kā tirānijai, meliem tāpat kā patiesībai, muļķībai tāpat kā apgaismībai. Spēles pazīmes – to regulē noteikumi, kas atšķiras no ikdienas dzīves notikumiem, tajā ir jāpiedalās (ar skatīšanos nepietiek), tai ir izklaidējošs raksturs, tai netiek plānots lietderīgs rezultāts, tās rezultāts ir iepriekš neparedzams, to pavada apziņa, ka tā notiek citā realitātē. Tomēr, lai arī spēle, tāpat kā māksla, it kā nepilda nevienu izdzīvošanai, drošībai un progresam svarīgu funkciju, tā atbrīvo iztēli un prieku. Pie tam māksliniekam ir pilnīga brīvība izdomāt pašam savus spēles noteikumus un spēlēt savu spēli, ļaujot, lai jaunrade notiek viegli, rotaļīgi, it kā pati no sevis. Skolēnam ir iespēja mācīties, kā ar radošo dzirksti atdzīvināt savu inteliģenci, spēku un centību.

Spēle un spēlēšanās mākslā saistīta ar psihi neapzinātās daļas darbību, kuras būtība ir atslēgt racionālā prāta kontroli, ļaujot atvērties neapzinātajam, smadzeņu labajai puslodei, iztēlei, intuīcijai u. tml. Ar spēli saistīta diverģentās domāšanas tehnika – spontāna un nekritiska ideju plūsmas fiksēšana un meditācijas tehnika – koncentrēšanās uz elpošanu, apveidu, skaņu vai vizuālu tēlu ārpus risināmās problēmas. Rosinoša ir arī koncentrēšanās uz kādu mehānisku darbību vai stingra spēles noteikumu ievērošana. Daiļrades psiholoģijas pētījumi liecina, ka psihi neapzinātās un apzinātās daļas sadarbība katram cilvēkam tiek ierosināta un arī izpaužas individuāli (Bebre, 2011). Ierosmei kāds mākslinieks iet makšķerēt, kāds gavē, klausās mūziku, vēro tekošu ūdeni, līdz nogurumam fiziski strādā vai sporto utt. Vizuālās mākslas stundās katram skolēnam ir iespēja izzināt, kā labāk atraisīt savu radošo spēju izpausmes.

Skolotāja uzdevums ir nodrošināt skolēna radošās darbības pieredzes bagātināšanos un sekmēt radošo spēju un radošas personības īpašību attīstību, rotaļājoties, koncentrējoties, atbrīvojoties, eksperimentējot, iztēlojoties, spēlējot spēles ar dažādiem noteikumiem, konstruējot, modelējot un visbeidzot – piešķirot nozīmi radītajam tēlam.

Skolotājs piedāvā **mācību saturu** – kā māksla palīdz atraisīties, spēlēt un radīt idejas. Spēle neparedz, kāds būs darbības taustāmais rezultāts; vienīgais mērķis ir pats spēles process. Skolotājs piedāvā skolēniem spēles noteikumus – nosacījumus vizuālo izteiksmes līdzekļu, tehnisko paņēmienu pielietojumam vai radošajam procesam, lai skolēni iesaistītos, aizrautos, rotaļātos, koncentrētos, atbrīvotos, eksperimentētu, neraizējoties par gala rezultātu.

Kad spēle ir beigusies un darbs ir gatavs, radošais process turpinās, piešķirot radītajam vizuālajam tēlam vēl kādu jēgu bez spēles prieka. Šajā brīdī ir svarīgi pamanīt idejas, kas ienāk prātā (jūtīgums pret jauno, neparasto), nenobīties (uzdrīkstēšanās, drosme, risks) un novērtēt to nozīmi (elastība, asprātība un cieņa pret savas iztēles radīto). Bieži vien radošās atklāsmes brīdim seko prāta kontroles ieslēgšanās, kas brīdina, ka šī ideja nav uzmanības vērtā (nav nevienam rādāma), jo ir nesakarīga, nepieklājīga, nesaprotama, neinteresanta, bezjēdzīga, neglīta, “glezna tā neizskatās”, “vai tad tādu var vilkt mugurā?” u. tml. Te var palīdzēt skolotāja ieteikums vai pat prasība fiksēt vairākas (5–10) idejas skicēs, kā arī absolūtas tolerances demonstrējums, pieņemot kā potenciāli nozīmīgu jebkuru ideju. Skolotāja uzdevums ir palīdzēt skolēnam saskatīt un noformulēt jauno ideju vērtību un vienoties par kritērijiem, pēc kuriem izvēlēties vislabāko. Iespējams, kādam skolēnam jau pirmā ideja ir skaidra un pārlicinoša un pārējās tiek radītas formāli, tikai skaita pēc. Ja ir radies izteismīgs tēls, kas īsti neatbilst sākotnējam darbības nolūkam, var mainīt mērķi.

8. tabula. Māksla kā spēle. Mācību satura strukturēšanas piemērs

Jēdzieni	Darbība	Nozīmība
Montāžas un kolāžas princips, konstrukcija, absurds, apvēršana, spēles noteikumi.	Radošā procesa vingrinājumi – spontānas rotaļas ar dažādiem vizuāliem elementiem un mākslinieciskās darbības materiāliem un tehnikām, jaunradītā tēla nozīmes (idejas) saskatīšana un formulēšana. Montāža, savienojot vienā divus iespējami atšķirīgus tēlus. Trīsdimensiju objekta konstruēšana, eksperimentējot ar dažādiem dabas, sadzīves un atrastiem materiāliem (arī elektroniskiem un mehāniskiem). Ideju rašanās viegluma un darba oriģinalitātes izvērtēšana. Karnevāla maskas iecere un izgatavošana.	Brīvība, vieglums, iesaistīšanās un piedalīšanās, bezrūpīgs, nesavtīgs process kā vērtības dzīvē un mākslā. Kinētiskā māksla. Frīdensreihš Hundertvasers. Karnevāla kultūra latviešu folklorā un mūsdienās.

Skolēnu **mācīšanās rezultāts** ir skolēna radošās brīvības izjūta mākslinieciski radošā procesā, radošo spēju atraisīšanās, terapijas un psiholoģiskās kompensācijas efekts. Ja spēlē piedalās vairāki skolēni, iepriekš minētajam vēl pievienojas pozitīvas saskarsmes, ieinteresētas sadarbības un saziņas pieredze. Skolēna gūtais jēgas pārdzīvojums, ko skolotājs palīdzēs apzināties, ir aizrautības, viegluma, neobligātuma, radošās brīvības un pārsteidzošu ideju rašanās pieredze.

Radošā procesa **vērtēšanas kritēriji** ir viegluma, elastības, uzdrīkstēšanās, spontanitātes pieredze. Skolēnu radītie darbi būs oriģināli, variatīvi un izteismīgi (ja skolotājs būs ierobežojis vizuālos līdzekļus un tehniskos paņēmienus).

Atslēgvārdi informācijas un attēlu meklēšanai internetā

Pols Klē (*Klee*), Marsels Dišāns (*Duchamp*), Frīdensreihš Hundertvasers (*Hundertwasser*), Vasilijs Kandinskis (*Kandinsky*), Ģirts Muižnieks, Leonīds Mauriņš, kinētiskā māksla (*kinetic*)

art), Aleksandrs Kalders (*Calder*), Žans Tengeli (*Tinguely*), Deivids Askalo (*Ascalon*), Teo Jansens (*Jansen*), karnevāls (*carnevale*).

2.4. Māksla kā pasaules radīšana

Jebkurš mākslas darbs ir veselums, vienota pasaule, kurā darbojas citi likumi nekā dzīvē. Tādā izpratnē katrs mākslas darbs ir jaunradīta pasaule. Taču dažkārt pasaules radīšana kļūst par galveno mākslinieciskās darbības uzdevumu.

Cilvēki vienmēr ir sapņojuši, piemēram, par nākotni, par mīlestību, par vidi, kurā var dzīvot drošībā, pārticībā un laimē. Mākslas darbā ir iespējams vizualizēt ideālu, kas dzīvē šķiet nesasniedzams. Atšķirīgi sabiedrības ideāli ir iemiesoti ļoti daudzveidīgos mākslas darbos – no grafiskām skicēm līdz monumentāliem gleznojumiem, arhitektūrai, pilsētas plānojumam un animācijai. Radot mākslas darbu vai vērojot cita radīto, ideālā pasaule kļūst tuvāka, sasniedzama un reālāka.

Skolotāja **uzdevums** ir rosināt skolēna fantāziju un uzdrīkstēšanos apzināties cilvēka vēlmes, ilgas, priekšstatus par labu dzīvošanu gan personīgās dzīves, gan sabiedrības ideālu kontekstā, demonstrēt, cik daudzveidīgi risinājumi ir sastopami mākslas vēsturē, un attēlot ideālo pasauli fantastiskā zīmējumā, gleznojumā, kolāžā, 3D maketā vai citā mākslas veidā.

Skolotāja piedāvātais **mācību saturs** palīdzēs konkretizēt idejas. Konkrēts temats saistīs sarunas un māksliniecisko darbību ar individuālu vai sabiedrisku mērogu (mana māja, dārzs, auto, ceļojums, nākotnes profesija vai mūsu parks, ideālā skola, karuselis vai labai draudzīga lauksaimniecība, visas pasaules trūcīgo ļaužu apgādāšana ar pārtiku, ceļojums uz Marsu u. c.). Izteikt ideju vizuāli palīdzēs dažādi kompozīcijas veidi un skata punkti (kā vienā kompozīcijā iekļaut plašu informāciju). Ideju attīstīt palīdz skolotāja jautājumi un diskusijas: “Kāda būs noskaņa?”, “Kādi priekšmeti un dzīvas būtnes atrodas ideālajā pasaulē?”, “Kādas ir to attiecības?”, “Kas ir galvenais, bez kā nevar iztikt?” u. c. Jebkurā gadījumā paralēli mākslinieciskajai darbībai notiks sarunas un diskusijas par sabiedrības vērtību prioritātēm, par to, ko nozīmē “laba dzīvošana”.

9. tabula. Māksla kā pasaules radīšana. Mācību satura strukturēšanas piemērs

Jēdzieni	Darbība	Nozīmība
Ideja, koncepcija, funkcija un forma arhitektūrā. Telpas organizācija. Mobilitāte, ekoloģija, funkcionalitāte, komforts.	Konceptuāla (utopiska) mājokļa idejas radīšana skicēs, rasējumā (trīs projekcijās) un maketā. Tuvākās apkārtnes neparastākās celtnes arhitektūras analīze (ideja, funkcija, vizuālais tēls).	Ideālas sociālās, ekonomiskās, ekoloģiskās un morālās harmonijas meklējumi vizuālajā mākslā. Mākslas un matemātikas saistība. Utopija un sapņa īstenošana arhitektūrā. Eksperimentālā arhitektūra.

Mācību rezultāts ir skolēna uzdrīkstēšanās sapņot, fantazēt, pacelties pāri ikdienas dzīves mērogiem, pārdomas par ideālu pasauli, par to, kas ir laime, kā arī atziņa, ka māksla ir spēcīgs līdzeklis savu personisko sapņu apzināšanā un ideālas sabiedrības meklējumos. Jēgas pārdzīvojums šajā gadījumā ir patīkamu izjūtu pieredze, apcerot dažādas jaukas lietas, uzdrīkstēšanās attēlot visnereālākās lietas un to kombinācijas un pārliecība (varbūt atklājums), ka es drīkstu vēlēties.

Skolēna darbu **vērtēšanas kritēriji** ir radošums, oriģinalitāte, personīgs ieguldījums, daudzu elementu apvienojums vienotā kompozīcijā.

Atslēgvārdi informācijas un attēlu meklēšanai internetā

Eksperimentālā arhitektūra (*Experimental architecture, Walking city, Instant city, Archigram*), Bārtleta skola (*Bartlett school of architecture*), Pīters Kuks (*Cook*), Pīters Eizenmans (*Eisenman*), Zaha Hadida (*Hadid*), Filips Morels (*Morel*), Eduards Liedskalniņš, Hardijs Lediņš, Jajoi Kusama (*Kusama*) u. c.

2.5. Māksla kā pasaules pārveidošana

Tēlotāja māksla un arhitektūra sapņo par ideāliem visplašākajā nozīmē, taču dizains piedāvā konkrētus risinājumus pasaules pārveidošanai, lai uzlabotu cilvēka dzīves kvalitāti. Dizaina loma sabiedrībā ir risināt problēmas, turklāt darīt to eleganti, izmantojot pēc iespējas mazāk resursu, lai iegūtu maksimālo rezultātu. Ideāli risināts dizains ir estētiski pievilcīgs, atbilstošs laikmeta stila prasībām, sociāli atbildīgs, ekoloģiski ilgtspējīgs. Dizainā nepietiek ar ģeniālu ideju vien, te nepieciešama komandas spēle, kur iesaistīta dizaina pētniecība, kas analizē sabiedrības attīstību un vajadzības. Dizains cilvēku pārsteidz ar atraktivitāti un oriģinalitāti. Ir dizaineri, kuri rotaļājas ar kontekstu, formām, liek pasmaidīt. Viņu izstrādātais dizains balstīts uz ačgārnībām, jokiem, funkciju maiņu. Lai dizainu novērtētu, ir nepieciešams saprast tā jēgu un saskatīt kopsakarības pasaules procesos attiecīgajā laikā.

Viens **skolotāja uzdevums** ir rosināt skolēnu radīt pārdrošas idejas, riskēt, uzdrīkstēties un spēlēties, saprast, ka ideja dzimst procesā un viegli! Otrs uzdevums ir palīdzēt iekļaut jaunradīto ideju kultūras kontekstā, t. i., saprast, kāda ir tās jēga (vai konkrētāk – pielietojums).

Mācību saturs – radošās domāšanas vingrinājumi, dizaindarbība, konkrētas problēmas risinājums, piedāvājot skici, skiču sēriju vai maketu informatīvā dizaina paraugam, vides objektam, tērpam, reklāmai, mājaslapai u. c., lai izmainītu, uzlabotu pasauli, radot nebijušu risinājumu.

10. tabula. Māksla kā pasaules pārveidošana. Mācību satura strukturēšanas piemērs

Jēdzieni	Darbība	Nozīmība
Dizains. Funkcija un forma. Kopforma un detaļa, formu kombinēšana. Modes dizains. Stils, stilīgums, glamūrs, mode, gaume, etiķete.	Mērķtiecīgi dažādu radošuma tehniku vingrinājumi. Formu un to funkciju pārveide. Oriģinālas dizaina idejas radīšana un izstrāde: skices un komentāri. Interjera priekšmeta (somas) dizains vai ideju katalogs atbilstoši individualitātei vai situācijai. Dažādu materiālu un tehniku pielietošanas iespēju izpēte (tekstilmateriāli, papīrs, metāls u. c. apdruka, aplikācija, atrastie sadzīves materiāli u. c.). Idejas prezentācija, novērtējot tās oriģinalitāti, funkcionalitāti un atbilstību vienotai koncepcijai, vērtību sistēmai.	Dizains kā indivīda un sabiedrības problēmas risinājums un estētiska bauda (funkcionalitāte un estētika); komandas spēle. Oriģināla dizaina un masu produkcijas tapšanas nosacījumi. Individualitātes nozīme tēla un stila izveidē kā alternatīva masu produkcijai.

Mācību rezultātā skolēns apzināsies savas iespējas būt radošam un izmainīt sevi un savu dzīves telpu ar mākslas palīdzību, gūstot uzdrīkstēšanās, atklāsmes, radošas darbības plūduma, sadarbības un gandarījuma pieredzi.

Skolēna darba **vērtēšanas kritēriji** ir radošums, novitāte, oriģinalitāte, lietderība, elegance.

Atslēgvārdi informācijas un attēlu meklēšanai internetā

Vito Akonči (*Acconci*), Rons Arads (*Arad*), Koko Šanele (*Chanel*), Kristiāns Diors (*Dior*), Džordžo Armāni (*Armani*), Vivjena Vestvuda (*Wetwood*), Pjērs Kardēns (*Cardin*), Īvs Senlorāns (*Saint-Laurent*).

2.6. Māksla kā vērtību apliecināšana

Vērtības ir garīga kvalitāte, kas atšķir cilvēcisku būtni no dzīvnieka vai mehānisma, kultūras pasauli no dabas pasaules. Viena no mākslas funkcijām ir noteiktas sabiedrības vērtību, priekšstatu un pasaules uzskata mērķtiecīga apliecināšana, saliedējot un vienojot sabiedrību. Māksla dod cilvēkam iespēju pacelties pāri ikdienībai, meklēt ceļu uz ideālu un vienotību ar Visumu (dabu, cilvēci, noteiktu pasaules uzskatu vai ideoloģiju), sarunāties ar ko lielāku un svarīgāku par sevi pašu. Iesaistoties mākslinieciski radošajā darbībā ar šādu mērķievirzi, skolēnam ir iespēja gūt iedvesmu, pārdomāt dzīves jēgu, mainīties pašam un mainīt savu dzīvi.

Mākslā ir arī labi redzams, kā mainās cilvēka un sabiedrības domāšana. Māksla izaicina pastāvošās vērtības, atļaujās apgāzt stabilus morāles priekšstatus, pārkāpt tabu, apstrīdēt vispārpieņemtās patiesības, un nereti sākotnēji šokējošais ar laiku tiek pieņemts par normu.

Skolotāja uzdevums ir pievērst skolēna uzmanību vērtību pārdzīvojumam, rosināt diskusiju par vērtību pretrunām, skaidrot nozīmes (ko nozīmē skaists un neglīts; varens, tradicionāls, mīļš utt.), formulēt un pamatot savu viedokli (kritiskā domāšana), iepazīt atšķirīgas kultūras un vērtību sistēmas, apliecināt noteiktas vērtības savos radošajos darbos.

Skolotājs piedāvā **mācību saturu** – diskusiju par vērtībām, vizuālās mākslas piemērus, kā māksla palīdz apliecināt pasaules uzskatu un kultūras vērtības (ticība, brīvība, skaistums, tikumība, drošsirdība, cieņa, vienotība, patriotisms, līdzjūtība bēgļiem, ekoloģija u. c.) vai pārbaudīt un apstrīdēt vispārpieņemtās patiesības (vara, pakļaušanās un protests), izvirzīt jaunus problēmjautājumus un meklēt tiem risinājumus.

11. tabula. Māksla kā vērtību apliecinājums. Mācību satura strukturēšanas piemērs

Jēdzieni	Darbība	Nozīmība
Vizuālo izteiksmes līdzekļu sistēmas cildenā, pārdabiskā, noslēpumainā, mistiskā, svētā izteikšanai. Garīgums, ideāls, pārdzīvojums, monumentāls.	Divdimensionāla vai trīsdimensionāla veltījuma radīšana kādai garīgai vērtībai. Vizuālo izteiksmes līdzekļu izpēte atbilstoši paredzētajam pārdzīvojumam. Materiālu un tehniku izvēle saskaņā ar savām interesēm un spējām. Tradīcijas un individuālās jaunrades izvērtēšana savā radošajā darbā.	Sabiedrības ideāla apzināšanās kā mākslas uzdevums. Vērtību pārdzīvojums un katarse kā estētikas kategorijas. Dievnamu arhitektūra. Vitrāža. Mozaīka. Diskusija par garīgajām vērtībām mākslā un dzīvē.
Monumentalitāte, simetrija, statika, lakonisms, paradokss, kanons, pompozitāte, gigantomānija, zemais horizonts, mērogs, proporcija, dinamika.	Plakāta, kas tieši vai satīriski izsaka aicinājumu tautai, radīšana foto kolāžā un/vai datorgrafikā. Plakāta iedarbīguma izvērtējums un mērķtiecīga pastiprināšana. Pētījums "Latvijas pieminekļi".	Varas apliecinājums un politisks protests kā vērtība mākslā. Vara, politika, ideoloģija, propaganda. Monumentālais un liriskais. Plakāts. Fotoreportāža. Slavinājums un sociālā kritika. Cenzūra, zemteksts, groteska.
Laika, telpas, vizuāla tēla, valodas, mūzikas un kustības saistība vizuālajā mākslā. Vēstījums, koncepcija, mērogs, vizuālais tēls un konteksts. Laikmetīgā māksla: minimālisms, performance, zemes māksla, ķermeņa māksla, biomāksla, jauno mediju māksla u. c.	Performances konstruēšana grupās (3–4 cilvēki), interpretējot kādas lietas simboliskās nozīmes. Video mākslas darba kopija: tā emocionālās iedarbības fiksēšana, vizuālu elementu un objektu, kas izmantoti noskaņas radīšanai, izpēte, savas videofilmas radīšana ar līdzīgu emociju gammu. Laikmetīgās mākslas piemēra analīze: autors, tā tapšanas vēsture, vizuālie izteiksmes līdzekļi, konteksts, personiskā attieksme.	Provokācija mākslā kā estētisko vērtību un cilvēka domāšanas robežu izpēte. Kritiskā domāšana. Skatītāja pozīcija.

Skolēnu **mācīšanās rezultāts** ir kritiskā domāšana un pilsoniskā atbildība, analizējot dzīves un mākslas parādības no dažādu vērtību skata punktiem, savas radošās darbības virzīšana (vizuālo izteiksmes līdzekļu, tehnikas, darba gaitas, tēlu, skata punktu utt. izvēle) saskaņā ar

noteiktām kultūras vērtībām, gūstot daudzveidīgu jēgas pārdzīvojumu (svētums, vara, piederība, vienotība, brīvība u. c.).

Par rezultātu var spriest pēc tādiem **vērtēšanas kritērijiem** un rādītājiem kā radošā darba kultūras konteksta apzināšanās, spēja pamatot savas izvēles, savu ietekmi un atbildību.

Atslēgvārdi informācijas, attēlu un video meklēšanai internetā

Sakrālā māksla: afrikāņu (*african*) maskas, totēmi (*totem pole art*), budisma māksla (*buddhism*), mandalas (*mandala*), ikonas (*icon painting*), ikonotass (*iconostasis*), altāris (*altar*), romānikas (*romanesque*), gotikas (*gothic*) un Bizantijas (*Byzantine*) arhitektūra un glezniecība, pareizticīgo katedrāle (*orthodox cathedral*), sakrālā māksla (*sacred art*), Andrejs Rubļovs (*Рублёв*), Nikolajs Rērihs (*Roerich*), Mikolajus Čurļonis (*Ciurlionis*).

Ideoloģiskā māksla: arhitektūra Senajā Romā (*Roman architecture*), 20. gadsimta 30. gadu arhitektūra Latvijā, Padomju Savienībā (*Stalin architecture*), Vācijā (*Third Reich architecture*), sociālais plakāts (*social poster*), Nikolajs Kotovs (*Котов*), Nikolajs Deņisovs (*Денисов*) Vera Muhina (*Мухина*), Alberts Špērs (*Speer*), Gustavs Klucis, Juris Dimiters, Ilmārs Blumbergs, Laimonis Šēnbergs.

Māksla kā vērtību pārvērtēšana: dadaisms (*dadaism*), zemes māksla (*land art*), minimālisms (*minimalism art*), instalāciju māksla (*installation art*), konceptuālā māksla (*conceptual art*), ķermeņa māksla (*body art*), performances māksla (*performance art*), biomāksla (*bio art*), jauno mediju māksla (*new media art*), video māksla (*video art*), Moriss Dišāns (*Duchamp*), Jozefs Boiss (*Beuys*), Jozefs Košuts (*Kosuth*), Anete Mesažē (*Messenger*), Roberts Raušenbergs (*Rauschenberg*), Ojārs Feldbergs, Pedvāles Brīvdabas mākslas muzejs, Kristiāns Brekte, Katrīna Neiburga.

2.7. Māksla kā skaistums

Skaistums ir vispretrunīgāk vērtētais mākslas kritērijs. No vienas puses, skaistums it kā ir pats par sevi saprotams, no otras puses – kritēriji ir dažādi un pretrunīgi: harmonija un samērīgums, mērenība un piedienīgums, skaitliskās attiecības un samēri (proporcijas), saskaņa un kārtība, atbilstība savai sūtībai, mērķim un lietderībai; ārējā pievilcība un patika; atpazīstamība vai eksotika u. tml. Tāpēc mākslinieciskās darbības mērķis – lai būtu skaisti – ir uzskatāms par mulsinošu, divdomīgu un nepedagoģisku.

Mākslas teorijā un praksē pastāv vairākas skaistuma pieejas. Viena no tām pieņem, ka mākslas uzdevums ir padarīt cilvēka dzīvi skaistāku, piedāvājot tam harmoniju un relaksāciju – patīkamu, atpazīstamu, miermīlīgu, tradicionālo skaistuma ideālu apliecinošu tēlu. Otra pieeja mākslā meklē radošu sasprindzinājumu, jauno, satraucošo, nepazīstamo, ļaujot, lai mākslas tēls iedarbojas uz cilvēku un izmaina to.

Mūsdienās mākslā skaistums vairs nav galvenais, jo mākslas uzdevums publiskajā telpā ir nevis piemēroties estētizācijai, bet drīzāk pretoties tai (Velšs, 2006). Mākslai nav jābūt patīkamai, tai nav jāpatīk kā plaša patēriņa precei. Tā var būt aizskaroša un pat traucējoša. Māksliniekus

pašus mulšina šis vārds – skaistums, viņi to reti lieto un izvairās pieminēt priekšstatus par skaistumu un izteiksmes līdzekļiem, ar kuriem to parādīt. Mākslu, kas tiecas būt patīkama, kultūras un mākslas pazinēji asociē ar attīstītas gaumes un mākslas pretstatu un nosauc to par kiču. Jēdziens patapināts no vācu valodas (*Kitsch*), kas nozīmē – lēta, bezgaumīga masu produkcija, kas paredzēta spilgta, ārišķīga efekta radīšanai. Tiek uzskatīts, ka jēdziens “kičs” ir grūti interpretējams un ir sarežģīti saprast, kurā brīdī mākslā kičs no lamuvārda pārvēršas par komplimentu.

Atšķirībā no vēsturiskajiem laikmetiem, kad skaistuma ideāls bija noteikts diezgan strikti, mūsdienās nav vienotu uzskatu par skaisto. Mākslinieciskās darbības mērķis “lai būtu skaisti” nozīmē, ka cilvēks pats ir atbildīgs par to, kam ticēt, kas viņam šķiet estētisks un skaists, viņam pašam nākas veidot savu gaumi un stilu un, kas vēl ir svarīgi, būt tolerantam pret citādo un svešādo, mēģinot izzināt un izprast, tādējādi pašam sevi bagātināt.

Skolotāja **uzdevums** ir rosināt diskusiju un daudzveidīgu māksliniecisko darbību, lai konstatētu, cik dažāda ir cilvēku gaume un uzskati par skaistumu (skaists tāpēc, ka balts, vai tāpēc, ka melns; skaists tāpēc, ka vienkrāsains, vai tāpēc, ka raibs, tāpēc, ka izrotāts, vai tāpēc, ka neuzkrītošs u. c.), dodot skolēniem iespēju saprast, ka skaistuma kritēriji ir gan individuāli, gan arī kultūrvides un tradīciju nosacīti.

Mācību saturs: diskusijas par jēdzieniem – skaistums, patika, vizuāls baudījums, relaksācija, izklaide, estētiska vērtība, lētums, kičs. Eksperimenti ar daudzveidīgu estētikas (skaistuma) sistēmu vizuālajā mākslā lietošanu saistībā ar sociālu un kultūras kontekstu (Bārbija un pareizticīgo ikona, Leonardo Džokonda un afrikāņu maska, jauna un veca cilvēka seja, gotiska katedrāle un Latvijas lauku sēta u. tml.). Kopīgi noskaidro, kad (kuros gadījumos) mākslas mērķis ir izskaistināšana, rotāšana un dekorēšana; formulē priekšstatu par to, kas ir izskaistināts, bezgaumīgs un neglīts.

12. tabula. Māksla kā skaistums. Mācību satura strukturēšanas piemērs

Mākslas valoda	Radošā darbība	Konteksts
Estētiska bauda, harmonija, samērs, līdzsvars, dekoratīvs, rotājošs, izskaistināts, ārišķīgs.	Mākslas darba reprodukcijas pārveide, izskaistinot to. Krāšņa dekora izveide brīvi izvēlētā tehnikā. Dekoratīva tapete apdrukas tehnikā. Individuālo skaistuma kritēriju izvērtējums savā darbā. Diskusija: skaistuma kritēriji.	Skaistais kā ideāls mērs, juteklīgs papildījums, “māksla mākslai”. Gaume, pārmērības, ārišķība, snobisms, kičs. Masu kultūra un elitārā kultūra. Dzīves un vides estetizācija. Diskusija par jēdzieniem “patika” un “izklaide”, “vērtība” un “lētums”, “skaistais” un “neglītais”.

Mācību rezultāts: skolēna estētiskās izjūtas attīstība, gūstot daudzveidīgu estētisko vērtību (nosacīti: skaistuma) pieredzi – harmonija, vieglums, rotaļīgums, elegances, krāšņums, vienkāršība, dramatisms u. c., kā arī apzinoties, raksturojot un īstenojot praktiski dažāda veida skaistuma ideālus.

Atslēgvārdi informācijas un attēlu meklēšanai internetā

Austrumu (*Eastern*) ornamentu, persiešu (*Persian*) miniatūras, rokoko (*Rococo*) sīkplastiķa un tapetes (*wallpapers*), Japānas (*Japanese*) tradicionālā māksla, jūgendstils (*Art Nouveau, Jugendstil*), kičs (*kitch*), masu kultūra (*mass culture*), Maija Nora Tabaka, Juris Jurjāns, Vija Zariņa, Normunds Brasliņš, Līva Pakalne, Džefs Kūns (*Koons*), Tekeši Murakami (*Murakami*).

UZDEVUMI

Praktiska mākslinieciska darbība ar dažādu mērķievirzi

- 1. Gleznojums ar mērķievirzi:** māksla kā emociju uztvere un ekspresija.
Gleznojiet bezprieķšmetisku kompozīciju ar ekspresīviem triepieniem (dažāds spēks, ātrums, virziens un veids) atbilstoši krāsu uzdevumam – vienas krāsas dažādas nianšes (dzeltenais, zilais, zaļais, violetais, sarkanais vai oranžais koptonis). Darbam izmantojiet melnas krāsas pamatni (A3).
- 2. Lineārs zīmējums ar mērķievirzi:** māksla kā pasaules izziņa.
Izvēlieties vienu koka mizas fragmentu un izpētiet tā formas apveidu un fakturējuma ritmu, attēlojot to lineāri (dažādi līniju platumi, dažādas atstarpes, virzieni un veidi – apaļīgi, stūraini).
- 3. Lineārs zīmējums ar mērķievirzi:** māksla kā pasaules pārveidošana.
Uz A3 lapas uzzīmējiet iepriekš izzināto koka lapas formu, to stilizējiet (vienkāršo, deformē un pārveido atbilstoši funkcijai) tā, lai rastos somai līdzīgs attēls. Papildiniet to ar funkcijai nepieciešamajām detaļām un klāt pierakstiet iespējamo izmantojamo materiālu īpašības (mīksts, kokaini ciets, pūkains, gluds un spīdīgs, atstarojošs utt.), kā arī izstrādātās somas iespējamās izmērus un funkcionālo tipu (vakara soma, mugursoma, iepirkumu soma u. c.).
- 4. Lineārs zīmējums.** Uzzīmējiet vienu funkcionālu lietu (zābaku, katlu, glāzi u. c.), tad mainiet šīs lietas funkciju un stilizējot radiet zīmējumu izstrādājumam ar šo citādo funkciju (piemēram, zābaks kļūst par cepuri). Ideju pieteikumus zīmējumā variējiet, lai ir vairāki varianti, piemēram, zābaka cepures risinājumi (dažādi slīpumi, locījumi, saspraudumi utt.).
- 5. Kolāža ar mērķievirzi:** māksla kā spēle.
Izgrieziet pa kontūru dažādus (pēc formas, lieluma, krāsas, tekstūras) attēlus no žurnāliem, katalogiem. Uz krāsainas pamatnes sāciet spēlēties ar attēliem, veidojot jocīgas (neparastas formas, proporciju, izvietojuma) celtnes veidolu. Lielos kompozīcijas laukumus papildiniet ar sīkām detaļām (izgrieztas, kuras nav saistītas ar arhitektūru).
- 6. Vizuālo elementu un to nozīmju daudzveidības izpēte (mākslas darba analīze):** atrodiet trīs mākslas darbu reprodukcijas, katru ar atšķirīgu mērķievirzi. Piemēram, ja darbs ir radīts ar mērķievirzi "pasaules izziņa", tad noskaidrojiet, kas tiek izzināts, ar kādu vizuālo elementu palīdzību – līnija, laukums, forma, krāsa, gaisma vai virsma; kur redzams, ka ir tieši vērots? Ja darbs ir radīts ar mērķievirzi "emociju uztvere un ekspresija", tad izpētiet, kādas emocijas, kur un kā spontāni atklājas? Kas par to liecina?
Ievietojiet reprodukcijas prezentācijā, katrai pievienojot analītisku aprakstu:
 - autora vārds, uzvārds, darba nosaukums, radīšanas gads, tehnika;
 - mākslas darba radīšanas mērķievirze;
 - vizuālo elementu apraksts: izskats (kā izvēlētais elements izskatās šajā mākslas darbā);
 - vizuālā tēla subjektīvo nozīmju – enerģijas un pārdzīvojuma – uztvere (ko mākslas darbs liek man sajust un izjust);

- vizuālā elementa raksturs;
 - mākslas darbā izteikto kultūras vērtību interpretācija; kādas kultūras vērtības apliecina mākslas darbs (dzīvība, brīvība, labestība, svētums, skaistums, patiesība, elegances, humors, drosme, romantika, harmonija, provokācija utt.).
7. Izvēlieties **divus mākslas darbus** – vienu, kurš patīk, otru, kurš nepatīk, un **apraktiet** abus no dažādu vērtību, personāžu skata punktiem.

PAŠPĀRBAUDES JAUTĀJUMI

Kā skolotājam gatavoties vizuālās mākslas nodarbībai?

Kādas ir mērķievirzes?

Kādas vērtības ir katrai mērķievirzei?

Kuru mērķievirzi izvēlēties, lai sekmētu skolēna iztēli, kritisko domāšanu, radošumu, uzdrīkstēšanos, pilsonisko līdzdalību, jūtīgu uztveri, izziņas spējas, emocionālo inteliģenci?

Kā pieņemt nepatīkamu mākslas darbu un pamatot tā vērtību?

3. NODAĻA

Skolēna kompetences izaugsmes vērtēšana vizuālajā mākslā

3.1. Vērtēšanas būtība un mērķi vizuālās mākslas mācību procesā

Kā vērtēt mākslas darbu?

Kā vērtēt skolēna mācīšanos?

Kā vērtēt jēgu?

Kāds mērķis tiek sasniegts, ja skolotājs rosina pielikt "smaidīņu" darbam, kas skolēnam vislabāk patīk?

Skolēna mācību sasniegumu vērtēšana ir būtisks mācību procesa komponents gan kā skolotāja sniegta īsa atgriezeniskā saikne darbības procesā, gan kā refleksija par darbības procesu un rezultātu pēc pabeigta darba, gan kā spriedums par sasniegumu līmeni. Skolēnam izvērtējums ir vajadzīgs, lai apjēgtu, ko tad viņš ir darījis un iemācījies, lai apzinātos individuālās spējas, intereses un mācīšanās stratēģijas, gūtu gandarījumu par savu ieguldījumu un izaugsmi un izvirzītu turpmākos mācīšanās mērķus, bet skolotājam – lai pārbaudītu sava darba efektivitāti un uzlabotu to. Pievēršot uzmanību skolēna darbam, analizējot un vērtējot, tas it kā kļūst vērtīgāks, līdz ar to skolēns izjūt mācīšanās nozīmību. Mācību procesā vērtēšanai ir svarīgi būt objektīvai, taisnīgai, pamatotai (vērtēts tiek tas, kas ir mācīts, nevis kaut kas cits), labvēlīgai, skolēnam redzamai, vērtē skolēna sniegumu, nevis personu.

Ir vairāki iemesli, kādēļ objektīva un taisnīga skolēna sasniegumu vērtēšana vizuālajā mākslā šķiet visai sarežģīta.

Pirmkārt, mākslinieciskā darbība ir daudzslāņaina un pretrunīga; arī profesionālajā mākslā mākslas darbam nav objektīvu, standartizētu vērtēšanas kritēriju. Teorētiski diskutē, vai par augsta līmeņa mākslas darbu (vai mākslu vispār) var atzīt to, ko autors pasludina par mākslu; kas ir cilvēka radīts un ar redzi uztverams; kas cilvēkiem patīk; kas atrodas ievērojamā muzejā; ko radījis ievērojams mākslinieks; par kuru izsolē samaksāta vislielākā summa; kas ir radījis jaunu posmu mākslas vēsturē u. tml.

Otrkārt, vizuālās mākslas un radošās darbības kvalitātes – izteiksmība, pārdzīvojums, radošums, nozīmība, estētisks vērtējums – ir subjektīvas un daudznozīmīgas.

Treškārt, vizuālās mākslas darbi (ieskaitot skolēnu radošos darbus) ir ārkārtīgi daudzveidīgi, un tos nevar vērtēt pēc vienādiem kritērijiem.

Ceturtkārt, mākslas darbā (tāpat kā risinot sarežģītu problēmu) sākotnējais nolūks reti paliek nemainīgs, to ietekmē apstākļi un iespējas, spēja ļauties neparedzētajam ir būtisks mākslas mācīšanās rezultāts (Eisner, 2002). Tas nozīmē, ka vizuālās mākslas darbā nav nelabojamu neveiksmju. Ja darbs neizdodas, neatbilst sākotnējai iecerei, to var izlabot, turpināt, izmainīt, nomazgāt nost, ietvert citā darbā, izdomāt tam citu funkciju. Tātad vērtēšanas kritēriji ir elastīgi un maināmi.

Piektkārt, katrā skolēna radošajā vai pētnieciskajā darbā daudzas standarta prasības tiek izpildītas vienlaikus, un mācību procesā nav tik daudz laika, lai to visu aptvertu. Šo daudzveidību iespējams strukturēt, rosinot **kvalitatīvu vērtējumu** pretstatā kvantitatīvam un veidojot kritērijus saskaņā ar **veseluma pieeju**.

3.2. Kvalitatīvs un kvantitatīvs vērtējums

Ar vērtēšanu mācību procesā parasti saprot skolēna snieguma pielīdzināšanu kādam ideālam sniegumam, etalonam, ko apzīmē ar “izcili”, 10 balles vai 100%. Attiecīgi mazāk ballu vai procentu, “teicami – ļoti labi – labi – gandrīz labi” utt. norāda, kādā mērā skolēna darbā ir izteikts viens vai otrs kritērijs. Tas ir kvantitatīvs vērtējums, kas nosaka skolēna snieguma līmeni. Kvantitatīvu vērtējumu var piemērot arī katram no vairākiem iepriekš noteiktiem kritērijiem, sadalot maksimālo punktu skaitu, tad galīgais vērtējums veidojas, matemātiski saskaitot punktus (vai procentus). Ja radošais darbs nepārprotami ir izteiksmīgs, tabulā skolēns ieraksta maksimālo punktu skaitu (4); ja tas nav īsti izteiksmīgs, tad – 2 punktus. Ja skolēns savu radīto darbu izmet, tātad nozīmību var vērtēt ar 0 punktiem, bet, ja viņam gribas to zīmēt vēlreiz, tad maksimālais vērtējums ir 3 punkti. 13. tabulā redzams, kā savietot skolēna pašvērtējumu ar skolotāja vērtējumu. Ja punktu skaits pašvērtējumā sakrīt ar skolotāja vērtējumu, to uzskata par galīgo vērtējumu. Ja skolēna un skolotāja viedokļi par kādu kritēriju atšķiras, ir nepieciešama saruna, kurā viedokļi tiek pamatoti, saskaņoti un precizēti.

13. tabula. Kvantitatīva vērtējuma piemērs

Kritēriji	Maksimālais punktu skaits	Skolēna vērtējums	Skolotāja vērtējums
Izteiksmība (kontrasts, spilgtums, formu daudzveidība u. c.)	4 punkti		
Radošums (oriģinalitāte, aizrautība, uzdriktēšanās u. c.)	3 punkti		
Nozīmība (atklājumi, iejušanās, piemērotība u. c.)	3 punkti		
Kopā	10 punkti		

Kvantitatīvas vērtēšanas priekšrocība ir tās rezultāta relatīvā skaidrība un iespēja noteikt skolēna sekmju līmeni salīdzinājumā ar pārējiem. Šādam vērtējumam ir trūkums, jo nevar zināt,

kā skolēns ir izpratis katru kritēriju. Tāpat, veidojot kvantitatīvu vērtējumu ar domu, lai būtu iespējami objektīvi un taisnīgi, bieži tiek noteikti ļoti aplami kritēriji.

Piemēram, kritēriji “atbilstība tematam”, “ir izmantotas divas pamatkrāsas”, “darbs ir pabeigts”, “attieksme pret darbu” u. tml. neattiecas uz mākslas jēgu un tikai šķiet nepārprotami. Taču lielākā problēma ir tā, ka kvantitatīvs vērtējums ir pretrunā ar mākslas jēgu. Mākslā neder tādi viendimensionāli vērtēšanas kritēriji kā “labi/slikti”, “pareizi/nepareizi”, “skaisti/neglīti”. Tāpat ne darba izmērs, ne ieguldītais laiks, ne ideju daudzums, ko varētu izteikt skaitliski, nav būtisks mākslas uztveres un radošās darbības kvalitātei.

Mākslā būtisks ir nevis kvantitatīvs, bet kvalitatīvs vērtējums, kad nevis salīdzina objektu vai kādu tā pazīmi ar citu, bet saskata katra mākslas darba un/vai procesa īpašo, neatkārtojamo, tam objektīvi piemītošo vērtību.

Vērtējot skolēna mācību sasniegumus **kvalitatīvi**, katrs radošais darbs un katrs skolēns tiek vērtēts pēc individuāliem kritērijiem. Tas ir vienīgais veids, kā vērtēšanā iespējams ņemt vērā mākslas žanrisko, vizuālo, saturisko un tehnisko daudzveidību, kā arī katra skolēna individuālās spējas un intereses. Kvalitatīvs vērtējums ir veicams, konstatējot, kādas vērtības piemīt skolēna darbam. Darbs ir novērtēts, kad šī vērtība ir nosaukta. Kvalitatīva vērtējuma rezultāts ir aprakstošs, izteikts vārdos. Šāda vērtējuma jēga ir apzināties, kas ir darīts un kas izdarīts, nosaucot vārdā iepriekš nepamanītas lietas, fiksējot atsevišķus radošās darbības komponentus un apzinoties to, ko skolēns ir veicis intuitīvi, tādējādi noslēdzot mācīšanās ciklu (Kolb, 1984).

Kvalitatīvu vērtējumu palīdz veikt atvērtie jautājumi un nepabeigtie teikumi. Piemēram, jautājumi: “Kas ir galvenais tavā darbā?”, “Kā to var redzēt?”, “Kam tu veltīji visvairāk laika?” vai nepabeigtie teikumi: “Galvenais manā darbā ir...”, “Tas ir izcelts ar...”, “Visvairāk laika veltīju...” Skolotājs piedāvā vērtēšanas kritēriju struktūru, bet skolēns to piepilda ar konkrētu darbību, pārdzīvojumu, ideju un vērtējumu saturu.

14. tabula. Kvalitatīva vērtējuma piemērs. Nepabeigtie teikumi

Manā darbā izteismīgs ir...
Par oriģinalitāti / radošumu liecina...
Esmu labi apguvis...
Visvairāk mani interesēja / uzmanības pievēršu...

Lai iekļautu kvalitatīvu vērtējumu 10 ballu sistēmā, skolēns pats var noteikt, kādus kritērijus viņa darbam piemērot un cik punktus (no 10) atvēlēt katram kritērijam.

3.3. Jēgpilnu mācību vērtēšanas kritēriji vizuālajā mākslā

Veseluma pieeja paredz ievērot un izvērtēt visas trīs mācību dimensijas – individuālo, profesionālo un konteksta dimensiju, ņemot vērā, ka visi vizuālās mākslas mācīšanās kritēriji

izpaužas gan skolēnu darbības rezultātos, gan arī procesā. Skolotājs rosina izvērtēt katru mākslas darba veseluma komponentu, piedāvājot precīzus jautājumus, kas palīdz nosaukt vārdā skolēna darbības, izjūtas, lietotos vizuālos izteiksmes līdzekļus, tehniskos paņēmienus un vērtības.

Vērtējot vizuālās mākslas **individuālo dimensiju**, galvenie kritēriji ir skolēna pārdzīvojums un radošais process. Skolēna pārdzīvojuma pieredzi, iejušanos, emocionālas reakcijas un izjūtas nosaukt vārdā palīdz jautājumi:

Ko tu jūti?

Ko jūt tēls?

Kā tas jūtas?

Kāda ir noskaņa?

Kāds ir pārdzīvojums?

Kāds ir tēla raksturs (rakstura īpašības)?

Par ko tas domā?

Savukārt radošo procesu apjēgšanai ir būtiski tādi jautājumi kā:

Kāds bija process? Ātrs vai lēns, apdomīgs vai bezrūpīgs, viegls vai ar piepūli?

Ko darīji pirmo reizi?

Ko tu darīji citādāk nekā parasti?

Ko tu izvēlējies?

Kādus lēmumus pieņēmi? Kādus jautājumus atrisināji?

Ko atklāji? Kā radās ideja?

Kas ir neparasts tavā darbā?

Kas radās viegli? Kur pūlējies?

Jēgpilnās mācībās svarīgi ir ievērot un nosaukt vārdā savu pārdzīvojumu, jo pārdzīvojums nozīmē, ka skolēnam mācību laikā gūtā pieredze ir personīgi nozīmīga.

Vērtējot vizuālās mākslas **profesionālo dimensiju**, galvenie kritēriji ir mākslas valodas izpratne un prasmīgs tehniskais risinājums. Vizuālās mākslas valodas izpratni atklāj skolēnu darbu izteiksmība, formas kvalitāte, veselums un vienotība, skolēna kontrole pār vizuālajiem un tehniskajiem līdzekļiem un profesionālās terminoloģijas lietojums. Par augstu līmeni liecina spēja jūtīgi uztvert un raksturot dažādas vizuālā tēla nozīmes un prasme mērķtiecīgi meklēt vizuālus līdzekļus savas pieredzes, enerģijas, emocionāla pārdzīvojuma, asociāciju, ideju, attieksmju un vērtību izteikšanai. Skolēna sniegumu palīdz apjēgt tādi jautājumi kā:

Ko (kādas vizuālus elementus) redzi vai esi izmantojis? (Klasifikācija.)

Kāds ir to raksturs?

Kādas ir to attiecības? (Līdzīgi, kontrastaini utt.)

Ko tie saka (izsaka, nozīmē)?

Kādā tehnikā darbs ir radīts?

Kādus materiālus izmantoji?

Kā tu to darīji?

Kādā secībā?

Kas tev bija jāievēro?

Jēgpilnās mācībās ir svarīgi saprast, kā vizuālie un tehniskie līdzekļi palīdz īstenot kultūras kontekstā būtisku mērķi (“kā kompozīcijā panākt varenības izjūtu”, “kā dažādi zaļie toņi parāda dažādas koku sugas jau no liela attāluma”, “kā kolāžas tehnika palīdz radīt neparastus tēlus”).

Vērtējot mācību **konteksta jomu**, svarīga ir vēstījuma aktualitāte un dziļums, t. i., kā skolēna darbs, uzvedība un izteikumi liecina, ka viņš apzinās un izjūt noteiktas kultūras vērtības nozīmību:

Kas tev bija svarīgi?

Kāda ir jēga (darbam)?

Ko tu gribēji?

Kādēļ izvēlējies tā?

Kā tas var noderēt?

Kam to veltīt?

Kas ir vērtīgi?

Jebkura atbilde uz šāda veida jautājumu ietver vērtības apliecinājumu, kas raksturo skolēna attieksmes, prioritātes, uzskatus, priekšstatus par to, kas sabiedrībā ir svarīgi. Te jāņem vērā, ka skolēna pārlicība drīkst nesakrist ar kādu vēlamu atbildi, jo mērķis ir nevis iemācīties “pareizās” vērtības, bet apzināt personīgās jēgas veidošanos un mācīties domāt vērtību kategorijās. Piemēram, ja skolēns atzīst, ka viņam bijis svarīgi pēc iespējas ātrāk paveikt uzdoto, lai tiktu mājās (nevis radīt zīmējumā brīnumainu telpas ilūziju), tas nozīmē, ka viņam kaut kas cits ir svarīgāks par perspektīvu. Skolēns ir efektīvi atrisinājis problēmu – kā tikt ātrāk mājās, un problēmu risināšana, kā zināms, ir nozīmīga caurviju kompetence.

Dzīves kontekstu mākslas darbā rada arī informatīvais līmenis, ko atklāj jautājumi:

Kas tas ir?

Kas ir attēlots?

Kas tur notiek?

Un neatkarīgi no tā, vai mākslas darba tēli un sižets ir iecerēti, jau darbu uzsākot, vai tie tiek saskatīti bezpriekšmetiskā līniju mudžeklī, skolēns saista stāstījumu ar savu dzīves pieredzi, dabas un sabiedrības dzīves notikumiem. Tādā veidā jebkurš mākslas darbs vai skolēna radošais darbs tiek ietverts aktuālās dzīves kontekstā.

Zinot, ka visi vizuālās mākslas satura komponenti parādās jebkurā bērna zīmējumā, t. i., bērns tos lieto jau no agras bērnības, rodas jautājums, kā notiek **skolēna kompetences izaugsme** vizuālajā mākslā. Ierastā shēma – vispirms apgūt zināšanas un tad tās praktiski pielietot – nedarbojas.

Viens izaugsmes virziens ir no spontanitātes uz apzināšanos. Sākotnēji bērns rada un uztver mākslu intuitīvi, bez vārdiem un skaidrojumiem, tad nosauc, apraksta, raksturo, salīdzina atsevišķus vizuālus elementus, materiālus, kustības, emocijas, tēlus, vērtības, pēc tam skaidro to attiecības un likumsakarības profesionālā terminoloģijā. Augstākajā sasniegumu līmenī radošais darbs uzrāda konceptuāla satura, formas zināšanu un tehnisko prasmju sintēzi. Tam ir personiska, sociāli kulturāla vai estētiska nozīme, ko skolēns pats apzinās, pamato un izvērtē. Skaidras un pamatotas ir formu, funkciju un nozīmju attiecības.

Mākslā gan ir svarīgi, lai katrs augstākais līmenis ietver sevī visus iepriekšējos. Ja, lietojot profesionālo terminoloģiju un saprotot, teiksim, gaismēnu likumības, spontanitāte un intuīcija zūd, tiek zaudēta būtiska mākslas satura daļa.

Otrs izaugsmes virziens saistās ar pakāpenisku pāreju no viena slāņa uz daudziem, no viena varianta uz bezgalīgu variantu un skata punktu daudzveidību, no atsevišķiem vienkāršiem elementiem un nepārprotamām atbildēm uz vairāku pretrunīgu viedokļu apzināšanos un pieņemšanu.

Trešais virziens ir skolēna patstāvības attīstība (tas gan nenozīmē, ka bērns nevar radīt patstāvīgi). No spontānas lietošanas uz mērķtiecīgu vingrināšanos un izvēli saskaņā ar savām interesēm, spējām un ieceri, no skolotāja parauga atdarināšanas un kontroles uz paškontroli. Augsts līmenis ir saistīts ar savu mērķu apzināšanos, neatlaidīgu darbam nepieciešamo vizuālo, tehnisko un informatīvo līdzekļu meklēšanu, atlasīšanu un analīzi, tehnisku un psiholoģisku prasmju vingrināšanu, sava darba reflektēšanu un uzlabošanu saskaņā ar individuālas refleksijas un diskusiju secinājumiem, sava viedokļa pamatošanu.

15. tabulā parādīts jēgpilnu mācību pašvērtējuma formas piemērs. Skolotājs var piedāvāt skolēniem nepabeigtos teikumus un atslēgvārdus saskaņā ar katras nodarbības mērķievirzi. Nav tik svarīgi, cik ir atgriezeniskās saiknes jautājumu; svarīgi, lai ir pārstāvētas visas trīs dimensijas.

15. tabula. Jēgpilnas mācīšanās pašvērtēšanas piemērs

Pabeidziet teikumus!

Atzīmējiet to teikumu, kurš jums šķiet vissvarīgākais!

Darbība:

1. Es darīju...
2. Es izvēlējos...
3. Es mācījos...
4. Es biju pārliecināts par...
5. Es šaubījos par...

Pārdzīvojums:

Es izjutu... (apvelciet atbilstošo)

Pārsteigumu, izbrīnu, gandarījumu, lepnumu, brīvību, varu, prieku, baudu, draiskulību, siersnību, mīļumu, svinīgumu, nopietnību, kad...

Nozīmība:

Apvelciet atbilstošo! Ja nepieciešams, papildiniet!

Man bija svarīgi:

1. Uzzināt, ieraudzīt ko jaunu, būt vērīgam, atklāt, brīnīties, lai būtu patiesi...
 2. Izstāstīt stāstu, dalīties ar informāciju, attēlot, informēt citus, lai var saprast un pazīt...
 3. Spēlēties, lai būtu brīvi, viegli, bezrūpīgi.
 4. Radīt jaunu risinājumu, sapņot, fantazēt, pārveidot pasauli, uzlabot dzīves kvalitāti.
 5. Izteikt, izraisīt pārdzīvojumu, iejusties, just līdzī, izlādēties, nomierināties, lai būtu ekspresīvi, spontāni, spēcīgi.
 6. Radīt skaistumu, krāšņumu, eleganci, vienkāršību, dramatismu, jautrību.
 7. Apliecināt kultūras vērtības, lai būtu patriotiski, drosmīgi, svēti, ētiski, brīnumaini.
-

Skolotājs izvēlas piedāvātos variantus atkarībā no konkrētās nodarbības mērķievirzes un satura, kā arī atstāj vietu, lai skolēns var ierakstīt ko iepriekš neparedzētu un neplānotu.

Tā kā vizuālā māksla, tāpat kā skolēna mācīšanās un dzīves un kultūras konteksts, ir ārkārtīgi daudzveidīga un kompleksa, katrā nodarbībā, protams, visu izvērtēt nevar. Lai risinātu šo problēmu, skolotājam ir jāapzinās mācīšanās un vērtēšanas mērķi, no tiem izrietošie vērtēšanas kritēriji un tiem atbilstošās metodes.

Ja mērķis ir noteikt, kādā līmenī skolēns ir apguvis **vizuālās mākslas profesionālās zināšanas un prasmes**, tad vērtēta tiek skolēna radošā darba izteiksmība, tehniskais risinājums un profesionālās terminoloģijas lietojums. Šādā gadījumā pietiek ar ārēju vērtējumu, t. i., novērtēt skolēna sniegumu var skolotājs vai ekspertu grupa (lai iespējami mazinātu subjektīvu viedokļu svaru).

Ja vērtēšanas mērķis ir sekmēt skolēna **mācīšanos un individuālo spēju attīstību**, tad vienlīdz svarīgi ir izvērtēt gan mākslinieciskās darbības rezultātu, gan idejas rašanās un īstenošanas procesu. Tikpat svarīgs kā skolotāja vērtējums ir skolēna pašnovērtējums. Skolēns vērtē savu mācīšanos, nosaucot, ko ir darījis, ko prot, kā to var redzēt (tas nozīmē, ka būs izprasti kritēriji), kas ir izdevies, kā iecerēts, kas nav, kā darbu var pilnveidot, ko citreiz darītu savādāk, ko vēl ir vērts iemācīties.

Ja vēlamies, lai mācīšanās ir pašvadīta, tad skolēnam ir jāzina vai jādefinē pašam savi vērtēšanas kritēriji un pašam jāvērtē savs darbs un process, apzinoties savas spējas, emocijas, piepūli, izvēles, rakstura iezīmes un prioritātes.

Skolēna jaunrades spēja un uzņēmējspēja pilnveidosies, ja tiks vērtēta gan radošā darba oriģinalitāte, inovācija, lietderība, gan skolēna aizrautības, uzdrīkstēšanās, brīvības, lēmumu pieņemšanas pieredze darbības procesā.

Kritiskā domāšana raisīsies, ja kritēriji būs pretrunīgi, un skolēns pamatos savu izvēlēto skata punktu, bet skolotājs radīs situāciju, ka skolēns droši to var darīt, nebaidoties no izsmiekla, pārmetumiem, nosodījuma, un skolotājs pieņems visus variantus, pat nesaprotamus un kuriozus. Vēl vairāk – skolēns ļoti labi jūt, vai skolotāju viņa idejas interesē vai ne. Ja skolotājs nebūs patiesi ieinteresēts, skolēns neredzēs jēgu vispār kaut ko stāstīt (Hattie, 2012).

Lai novērtētu **mācīšanās jēgu**, ir jāievēro skolēna personīgais pārdzīvojums un jākonstatē tā saistība ar kultūras vērtībām. Ja, piemēram, skolēna radītais dizaina risinājums ir vienkāršs un elegants, tad skolotājs palīdzēs nosaukt kultūras vērtības – vienkāršība un elegance (kā pretstats robustumam, nesaskaņotībai, disharmonijai, smagnējībai) un konstatēt, kā skolēns personīgi pārdzīvo šo eleganci – kā vieglumu, mieru, līdzsvara vai lidojuma izjūtu u. tml. Vērtējot skolēna mācību rezultāta nozīmību sabiedrības un kultūras vērtību kontekstā, skolēns mācās, kas ir svarīgi “pieaugušo pasaulē”. Saistot kultūras vērtību ar individuālo pārdzīvojumu, skolēns saprot, ka sabiedrības vērtības nav viņam svešas. Pilnveidojas skolēna pilsoniskā līdzdalība.

Skolēna sadarbības prasme pilnveidojas, ja skolēni vērtē cits cita darbu, apspriež dažādus kritērijus un skata punktus, uzdod precizējošus jautājumus (“Ko tu domāji ar to?”, “Kāpēc tu izvēlējies to?”), mācās izteikt savu patiku, prieku un konstruktīvu kritiku, uzklaut un pieņemt pretrunīgus viedokļus, risināt konfliktus. Skolotājs to sekmēs, organizējot vērtēšanu kā diskusiju, piedāvājot daudzveidīgus vērtēšanas kritērijus un skata punktus, palīdzot uzturēt atvērtu, atbalstošu gaisotni.

3.4. Vērtēšanas metodiskie paņēmieni

Par skolēna mācīšanos var spriest pēc skolēna uzvedības, radošo un pētniecisko darbu kvalitātes, skolēna izteikumiem (mutiskiem vai rakstiskiem) un portfolio.

Skolēna uzvedība ir nosakāma tiešā novērojumā – ieguldītais laiks un pūles (kas ne vienmēr adekvāti izpaužas darba rezultātā), aizrautība un ieinteresētība (kas raksturo radošo darbību), darbības patstāvība un sistemātiskums.

Māksliniecisko darbu kvalitāte liecina par skolēna tēlaino domāšanu, estētisko uztveri, vizuālo un tehnisko līdzekļu pārvaldīšanu, radošumu. Lai novērtētu radošo darbu, skolotājam un skolēnam tas ir jāapskata (stundas gaitā, izstādē, skatē, prezentācijā).

Pētniecisko darbu kvalitāte liecina par orientēšanos vizuālās mākslas nozarē un prasmi mērķtiecīgi meklēt, analizēt un prezentēt informāciju (apjoms ne vienmēr nozīmē mērķtiecību, un otrādi).

Skolēnu izteikumi apliecina uzdrīkstēšanos, pieņemto izaicinājumu (darbs var nebūt veiksmīgs, bet tajā, piemēram, ir izmēģināts kāds sarežģīts paņēmieni) un mācību satura apjēgšanas līmeni (spēcīgs mākslas darbs var tapt arī intuitīvi, nesaprotot, kas īsti ir izdarīts). Skolēna paša izvēlētie kritēriji atklāj refleksijas un kritiskās domāšanas dziļumu (cik atšķirīgus vērtēšanas skaita punktus skolēns ievēro: tikai patīk vai nepatīk vai vēl kādi 3–5 kritēriji). Skolēna leksika un izteiksmes precizitāte apliecina mākslas profesionālās terminoloģijas izpratni. Portfolio ierakstu sistemātiskums un būtiskums atklāj skolēna mācīšanās mērķtiecību. Lai iegūtu šādu informāciju, ir noderīga saruna, pašnovērtējuma lapa ar slēgtiem un atvērtiem jautājumiem, eseja vai portfolio ieraksti.

Standartizēts tests var palīdzēt noskaidrot, kā skolēni zina un izprot atsevišķus vizuālās mākslas jēdzienus un terminus, taču jāņem vērā, ka tā ir visai neliela un ne pārāk būtiska daļa no vizuālās mākslas satura.

Skolēnam ir svarīgi **izprast savas mācīšanās rezultāta vērtēšanas kritērijus** ne tik daudz tādēļ, lai orientētos uz “mani vērtēs!”, bet kā orientieri savai darbībai. Sākotnējie skolēnu mākslinieciskās darbības kritēriji ir iekļauti skolotāja piedāvātajos uzdevuma nosacījumos, skolotājam rosinot zīmēt (gleznot, veidot utt.) ar mērķi, lai būtu neparasti, saprotami, jūtīgi, skaisti, reālistiski, izteiksmīgi, lakoniski u. tml. Sekmējot skolēnu patstāvību un atbildību par savām mācībām, skolotājs var rosināt skolēnu pašu izvīrīt vēlamos mācību rezultātus un saskaņot tos ar skolotāju.

Taču paradokss ir tāds, ka lielāks mākslinieks ir nevis tas, kurš ievēro dotos noteikumus un prasības, bet gan tas, kurš šīs prasības pārkāpj un rada pats sev jaunus noteikumus. Mākslā drikst darīt visu, tā vienmēr kaut kādā veidā ir noliegusi likumus; tā ir izvīrījusi problēmas, pirms tādas ir radušās dzīvē, un izspēlējusi dažādus to risinājuma variantus. Tas nozīmē, ka vērtēšanas kritēriji bieži vien rodas mākslinieciskās darbības gaitā. Īsta radošā darbība, ja skolēns tajā ir patiesi aizrāvis, sāk diktēt savus noteikumus, radītais tēls sāk dzīvot pats savu dzīvi, iespējams, izveidojoties citādi, nekā skolotājs vai autors sākotnēji iecerējis.

Tādā gadījumā skolotāja izvirzītajiem kritērijiem skolēns pievieno vēl kādu savu kritēriju, un nav taisnīgi, ja, darbu vērtējot, tie netiek ņemti vērā. No tā izriet viens vērtēšanas noteikums: pirms skolotāja sprieduma ir jābūt skolēna teiktajam: “Ko es gribēju sasniegt savā darbā.” Skolēnam ir svarīgi zināt, ka mākslinieciskā darbībā sākotnējie kritēriji **drīkst** mainīties, ja to diktē radošās darbības loģika, izmainās situācija vai tiek saskatīta cita jēga.

Pētījumi rāda, cik nozīmīga skolēna izaugsmei ir **skolotāja sniegtā atgriezeniskā saikne** (Hattie, 2012). Un te jāteic, ka skolēns kā vērtējumu uztver ne tikai skolotāja teikto (“Labi!”, “Re, te nav kārtīgi izkrāsots!”, “Nu, padomā vēl, vai tiešām tā bija!”, “Malacītis!”) tad, kad darbi ir izlikti apskatei vai sniegta atbilde uz jautājumu. Skolotāja klātbūtne, labvēlīgs vai vienaldzīgs skatiens pauž vērtējumu, kas vai nu iedrošina skolēnu, vai liek tam saspringt. Ja atmosfēra ir saspringta, skolēns baidās no vērtēšanas, jo tā tiek uztverta kā savstarpējo attiecību kārtošana. Ja gaisotne ir labvēlīga, jūtīga refleksija un analīze kļūst iespējama un organiska. Labvēlīgu atmosfēru palīdz radīt konstruktīva uzslava, piemēram, “Redzi, cik tavš darbs (vai kāda tā daļa) ir dzīvīgs (patiess, pārsteidzošs, neparasts, sirsnīgs, cienpilns, pārliecinošs, brīvs, bagātīgs utt.)!” Skolotājs pievērš uzmanību skolēna pārdzīvojuma saistībai ar viņa darbību, jautājot: “Par ko tev ir īpašs gandarījums?”, “Ko tu darīji ar īpašu sirsnību?”, “Par ko tu brīnījies?”, “Kā tu zini, ka tas ir pareizi?” utt. Pēc tam, protams, ir svarīgi, ka skolotājs ar interesi uzklauša skolēna teikto.

Svarīgi, kā skolotājs risina sarunu ar skolēnu. Ja skolotājs komentē skolēna darbu, piemēram, “Te ir labi, te vajag drusku tumšāk, te padomā, piestrādā vēl...”, skolēna jaunrades process tiek pārtraukts, lai piemērotos skolotāja idejai. Skolēna doma nenobrūk, ja skolotājs nevis komentē, bet gan jautā: “Pie kā tu pašreiz strādā?”, “Ko esi izlēmis?”, “Ko tu darīsi tālāk?” Un tikai tad, ja skolēns ir apmulsis un nezina, ko darīt, skolotājs izsaka savu viedokli vai rosina atkāpties, paskatīties pa gabalu (tad darbs, īpaši gleznojums, izskatās pavisam citādi nekā tuvumā), izdomāt pašam, kuras vietas šķiet izdevušās, kuras ir neizteiksmīgas vai kaitina, un tās pārveidot.

Nosaucot skolēna radīto par darbiņu vai glezniņu (nevis darbu vai gleznojumu), skolotājs nevilus izsaka vērtējumu: “Nu, tā jau tāda miļļa, nevainīga, bērnišķīga darbošanās,” tādējādi mazinot mākslinieciskās darbības nozīmību. Dzirdot, ka skolotājs kādam saka: “Cik skaists, labs darbs tev iznāca!”, pārējie skolēni var noprast, ka viņu darbs nav tik augstas kvalitātes.

Refleksija ir savas darbības un pieredzes apcerēšana, apzināšana, apjēgšana, nosaukšana vārdā. Skolēns, protams, arī darbības procesā apcer savu darbu, bet stundas (vai darba vai temata) noslēgumā refleksiju palīdz organizēt skolotājs kā mācību atgriezenisko saikni. Refleksijas laikā skolēns savu jauniegūto pieredzi un zināšanas saista ar iepriekšējām, tādējādi veidojot jaunas nozīmju sakarības, jaunas zināšanas un vērtību attieksmes.

Refleksijas pirmajā posmā svarīgi ir atvērti un jūtīgi uztvert, pamanīt, ievērot notikušo un pieredzēto (mākslā mazām atšķirībām var būt liela ietekme) un nenobīties no redzētā (Eisner, 2002). Tad iederīgi ir jautājumi: “Ko es darīju?”, “Kas notika?”, “Ko izjutu?”, “Kad es biju pārliecināts/-a par sevi?”, “Kad un par ko šaubījos?”, “Ko izvēlējos?”, “Kādus lēmumus pieņēmu?”, “Kas notika tā, kā es biju iecerējis/-usi, kas – savādāk?”

Refleksijas otrajā posmā notikušais tiek nosaukts profesionālā terminoloģijā, interpretējot faktus un saskatot likumsakarības: “Kas tas bija, kas notika?”, “Kādēļ tā notika?”, “Kas bija

citādāk nekā ierasts?”, “Ko es nākamreiz darītu tieši tāpat, ko – citādāk?”, “Ko es nesapratu?”, “Kādi jautājumi, problēmas radās?”, “Kādas ir alternatīvas?”

Refleksijas trešajā posmā notikušais un pieredzētais tiek kritiski izvērtēts plašākā sociālā un kultūras kontekstā, no dažādiem skata punktiem: “Kādi apsvērumi (vērtības) noteica manas izvēles?”, “Kuras manas izvēles izraisīja vēlamu rezultātu, kuras – nevēlamu?”, “Kāda jēga (vērtība) ir manam darbam?”, “Kuras manas zināšanas, spējas un prasmes ir augstā līmenī, kuras ir pilnveidojamas?”

Refleksija ir konkretizējama saskaņā ar katras stundas (tēmas) mācību saturu.

Rakstisks **pašnovērtējums** vizuālaajā mākslā ļauj skolēnam netraucēti pārdomāt savu darbību un mācīšanos. Tas ļauj stundā racionāli izmantot laiku, jo uzrakstīt atbildes uz dažiem jautājumiem vai aizpildīt tabulu ir iespējams 3–4 minūtēs atšķirībā no skolēna stāstījuma par savu darbu. Skolotājam, pārskatot skolēnu rakstīto, ātri top skaidrs, kāda ir skolēna izpratne un izgausme. Skolotājam ir iespēja uz katras pašvērtējuma formas uzrakstīt personīgu atgriezenisko saikni katram skolēnam. Skolēns, pārskatot pašvērtējuma formas portfolio, uzskatāmi redz savu izgausmi un to, cik daudz viņš ir darījis un mācījies.

Mākslinieciski radošo darbu prezentācija notiek, izliekot skolēnu radošos darbus apskatei (vizuālā māksla tiek radīta, lai cilvēki to redzētu). To var organizēt kā izstādi, darbu skati vai digitālu prezentāciju klases telpās, skolas gaitenēs un skolas mājaslapā. Skolēni var izstādīt gan gatavus mākslinieciski radošos darbus, gan skices un citus radošā procesa izpētes materiālus.

Prezentācijas jēga ir ne vien atskaitīties par paveikto vai noformēt klases sienu, bet arī turpināt māksliniecisko komunikāciju un mācīšanos un savstarpēji dalīties idejās un atklājumos. Skolotāja uzdevums ir palīdzēt strukturēt prezentāciju, nevis rosinot pastāstīt par savu darbu, bet piedāvājot jautājumus saskaņā ar mērķievirzi, piemēram, “Kur dzīvo un ko ēd tevis radītais fantastiskais dzīvnieks? Vai tas ir bīstams?” (pasaules pārveidošana), “Kādu noskaņu rada krāsu salikums tavā darbā?” (emociju komunikācija), “Kādu cilvēku iepriecinās tavs apsveikums?” (vērtību apliecinājums).

Eksponejot darbus, tos var grupēt, pievēršot uzmanību sākotnējai mērķievirzei. Skolēns pats izlemj, kurā grupā viņa darbs vislabāk iederas. Piemēram, pie mierīgajiem, saspringtajiem vai virpuļojošajiem, neparastajiem, precīzajiem vai vienkāršajiem, greznajiem, skarbajiem vai elegantajiem, tiem, kas patiktu mazajai māsiņai, palaidnim vai Lāčplēsim. Novietojot savu darbu kādā no grupām, skolēns jau ir izvērtējis tā jēgu un guvis pārlicību, ka ir iespējami dažādi vienlīdz nozīmīgi risinājumi.

Eksponejot savus mākslinieciski radošos darbus skolas mājaslapā, skolēns tiem pievieno rakstisku vai video prezentāciju, aprakstot savu radošo pieredzi un radošo darbu vērtības. Darbus vai idejas virtuālaajā vidē var komentēt arī citi, un te ir iespēja skolēniem un skolotājam kopīgi veidot savstarpēji ieinteresētu, labvēlīgu un konstruktīvu mācību vidi.

Katra temata noslēgumā veidojama tematiska izstāde, bet programmas noslēgumā ieteicams izveidot izstādi no katra skolēna labākajiem darbiem (saskaņojot skolēna paša un skolotāja viedokļus par darbu atlasu).

Diskusija ir viedokļu (nevis zināšanu!) apmaiņa, kur parasti ir pretstatītas atšķirīgas vērtības. Piemēram, kā vērtēt nekārtīgi aizkrāsotu laukumu – kā nevīžību un centības trūkumu vai kā dzīvīgumu un ekspresivitāti. Diskusijas rezultāts nav vienošanās par vienu kopīgu viedokli, bet gan pretrunīgu viedokļu apzināšana un rosinājums katram skolēnam noskaidrot un kritiski pārbaudīt savus uzskatus.

Māksla pieļauj, ka vienlaicīgi pastāv pretrunīgi viedokļi, un atrisināt globālas pretrunas nav mākslas stundu, un pat ne izglītības sistēmas uzdevums. Svarīgāks par nepārprotamu atbildi ir jēgpilns jautājums, atšķirīgu skata punktu un neatrisināmu pretrunu apzināšanās. Vizualās mākslas stunda ir izdevusies, ja skolēni kopīgi vai katrs sev ir uzdevis jautājumu, formulējis problēmu vai apzinājis paradoksu.

Diskusijas pedagoģiskais mērķis ir mācīties kritiski domāt un konstruktīvi konfliktēt – formulēt un izteikt savu viedokli (patiesu vai iztēlotu, iejutoties kādā lomā), uzklaut un cienīt cita viedokli, atšķirt faktus no interpretācijām, analizēt faktus un uzskatus saskaņā ar dažādām vērtībām (skata punktiem), salīdzināt dažādu uzskatu priekšrocības un trūkumus, pieņemt uz vērtībām orientētus lēmumus, aizstāvēt vai ar pārliecību mainīt savus uzskatus, apzināties savas vērtības un gūt pārliecību, ka demokrātiskā sabiedrībā neviens nevar zināt un noteikt, kas un kā katram cilvēkam ir jādoma.

Diskusijas var risināties pāros, grupās vai visā klasē kopīgi. Diskusijas rezultātus un atšķirīgos viedokļus ieteicams fiksēt rakstiski. Katrai skolēnu grupai var piedāvāt aizstāvēt kādu konkrētu viedokli un apstrīdēt pārējos. Katrā grupā tiek meklēta informācija un apspriesti argumenti par labu vienam skata punktam. Skolēniem iejutoties kādā noteiktā pozīcijā (piemēram, medmāsa, zvaigžņu kareivis, nāriņa vai krāsu pārdevējs), diskusijā tiek iesaistīts spēles moments, padarot to abstraktāku, ne tik personisku.

Skolotājam ieteicams, diskusiju sagatavojot, atlasīt būtiskus informācijas avotus par tās tematu, ne tikai paļauties uz skolēnu dzīves pieredzi. Te var noderēt mākslas darbu apraksti, kritikas, mākslinieku izteiktie domu graudi, teorētiski apcerējumi, literāru darbu vai skolēnu eseju citāti utt.

Lai diskusija būtu jēgpilna, skolotāja uzdevums ir skaidri formulēt jautājumu (nevis parunāt vai izteikties “par kaut ko”), vajadzības gadījumā piedāvāt atslēgvārdus vai papildu informāciju, rosināt izteikt atšķirīgu vai pretrunīgus viedokļus, kā arī rūpēties, lai diskusijā tiek sadzirdēts katra skolēna viedoklis.

Portfolio ideja ir labi pazīstama profesionālajā mākslas pasaulē. Mākslinieka portfolio uzdevums parasti ir pasniegt publiski viņa profesionālo personību, tajā nav vietas darba procesa, šaubu vai neveiksmīgu variantu atspoguļojumam. Portfolio pielietojums izglītības mērķiem atšķiras – tā ir iespēja ne tikai parādīt skolēna labākos sasniegumus, bet arī dokumentēt un vērtēt skolēna mācīšanās procesu. Tas palīdz skolēnam būt patstāvīgam pētniecībā un pašā ieceru īstenošanā, pašam redzēt savu mācīšanos (Castiglione, 1996).

Vizuālās mākslas mācību portfolio var veidot ļoti dažādi. Tajā skolēni var apkopot savus darbus dažādās stadijās – skices un piezīmes par idejām, pabeigtus darbus, savus, klases biedru un skolotāja komentārus un vērtējumus, esejas par darbiem, izejmateriālu fotogrāfijas un cita

veida pierakstus, lai fiksētu padarīto, analizētu ideju attīstību un pieņemtos lēmumus, vērtētu savu izaugsmi. Būtiska portfolio daļa ir aizpildītās pašvērtējuma formas. Ja skolotājs ir precīzi formulējis jautājumus, tās var rosināt vērtīgas skolēna atklāsmes par mākslas darba tapšanu, sekmēt izpratni par mākslas darba vērtību, veidu, kā tas radies, izvēles pamatojumu, iedvesmas avotiem, grūtībām darba gaitā, jaunām, izpētes vērtām idejām utt. Iespēja pārskatīt savus darbus un redzēt uzlabojumus var būt liels stimuls turpmākām mācībām. Portfolio reflektīvais komponents, ja tas tiek atbilstoši lietots, var nodrošināt skolēna nopietnāku iesaistišanos savā darbā un arī palīdz skolotājam saprast, kas notiek ar skolēna mācīšanos.

Portfolio noder arī kā ideju arhīvs, kas nodrošina iespēju skolēnam kopā ar skolotāju kopīgi pārrunāt padarīto, no jauna izskatīt idejas un līdzekļus, kas var būt aizmirsti vai iepriekš nepamanīti. Pārbaudījumā skolēns prezentē savu nozīmīgāko darbu izstādē, bet portfolio materiāls kalpo diskusijai ar skolotāju.

Augstas kvalitātes portfolio rodas no ikdienas mācību notikumiem, nevis ir iepriekš noteiktu prasību izpilde. Tā saturs tikai sākotnēji ir integrēts mācību programmā, bet skolēns tiek iedrošināts papildināt klasē gūto pieredzi ar neatkarīgiem pētījumiem un idejām, kas ir svarīgi viņam pašam (Stecher, Herman, 1997).

Kā portfolio trūkums tiek minēta tā veidošanas un pārskatīšanas laikietilpība, taču, samērojot to ar ieguvumiem, tomēr ir ieteicams katram skolotājam to vismaz izmēģināt.

UZDEVUMI

1. Izvēlieties vienu vērtību pāri, piemēram:
Siltums / vēsums, svaigums;
miers, apdomība / straujums, dinamika;
informācijas daudzums un skaidrība / izaicinājums, noslēpums, nesaprotamība;
maigums, mīlīgums / dramatisms, skarbums;
prieks, bauda / askēze, disciplīna u. c.
Sagrupējiet prakses laikā iegūtos skolēnu darbus saskaņā ar izvēlētajām vērtībām.
Seciniet, kādi vizuālie līdzekļi palīdz izteikt atšķirīgas idejas.
2. Izvēlieties vienu mākslas darbu, kas jūs ir uzrunājis, liekas pievilcīgs, patīkams vai interesants.
Aprakstoši novērtējiet mākslas darbu dažādu vērtību kontekstā.
 1. Kā reālisma virziena darbu.
 2. Kā personības spontānu pašizpaušmi.
 3. Kā bankas operāciju zāles dekoru.
 4. Kā domāšanas provocētāju.
 5. Kā laikmeta liecību u. tml.Uzrakstiet jautājumus, kas rosina vērtēt no dažādiem skata punktiem!

PAŠPĀRBAUDES JAUTĀJUMI

Kāds mērķis tiek sasniegts, ja skolēns pieliek "smaidiņu" darbam, kurš viņam vislabāk patīk?

Kāpēc jēgpilnām mācībām ir svarīga refleksija?

Kā organizēt refleksiju vizuālajā mākslā?

Kā izvērtēt skolēna radošos darbus?

Kā izvērtēt skolēna mācīšanos?

Ko var izvērtēt skolotājs, un kur ir vajadzīgs skolēna pašvērtējums?

Vizuālās mākslas terminu vārdnīca

Vizuālās mākslas veidi

Animācija – (no latīņu *animātiō* – ‘atdzīvināšana’) jeb multiplikācija (no latīņu *multiplicatio* – ‘pavairošana’) ir attēlu secīga rādīšana noteiktā ātrumā un noteikta lieluma fiksētā kadrā, lai panāktu kustības ilūziju, ko iespējams uztvert, pateicoties cilvēka redzes īpatnībām.

Arhitektūra – mākslas veids, kas rada telpisku vidi, kurā notiek cilvēka dzīves procesi. Arī ainavu, dārza, parka arhitektūra.

Dizains (*design*) – rūpnieciski ražota priekšmeta izskats; estētiskā un funkcionālā apvienojums noteiktā formā.

Fotogrāfija (arī fotomāksla, mākslas foto) – fotoķīmiska vai digitāla fotogrāfija, kas radīta ar māksliniecisku nolūku un pilda estētisku funkciju.

Glezniecība – tēlotājas mākslas veids, kurā mākslas tēli tiek atveidoti plaknē ar krāsu laukumiem, toni un faktūru.

Grafika – tēlotājas mākslas veids, kurā mākslas tēli tiek atveidoti plaknē ar līnijām un melnbalto laukumu attiecībām. Zīmējums tiek radīts tieši ar mākslinieka roku vienā eksemplārā. Nospiedums paredz veidot iespiedformu, no kuras iegūstami vairāki novilkumi.

Informatīvais dizains (informācijas dizains) – dažādas informācijas mākslinieciskais un tehniskais noformējums: afišas, plāni, kartes, norādes, logo, plakāti u. c.

Instalāciju māksla – mākslas virziens, kas ietver trīsdimensionālu (telpisku) darbu veidošanu no jebkādiem materiāliem. Vides instalācija un gaismas instalācija.

Ķermeņa māksla (*body art*) – mākslas veids, kur mākslas darbs top, izmantojot cilvēka ķermeni.

Performance (*performance art*) – mākslas veids laikā un telpā, kur nozīmi mākslinieks rada, iesaistot darbībā savu ķermeni tiešā publikas klātbūtnē.

Tēlniecība – tēlotājas mākslas veids, kurā mākslas tēli tiek atveidoti telpā jeb trīs dimensijās, izmantojot dažādus materiālus.

Zemes māksla (arī vides māksla, *Land art, environmental art*) – mākslas veids, kur mākslas darbi tiek radīti dabas vidē no dabas materiāliem.

Vizuālie izteiksmes līdzekļi

Līnija rodas mākslinieka rokas un materiāla fiziskā saskarē. Tā tieši pārnēs uz papīra zīmētāja kustību, atklājot zīmētāja raksturu, izjūtas un attieksmi pret zīmējumu.

Kontūra – vizuāli uztverama divu laukumu robeža, ko var attēlot ar vienu līniju.

Atslēgvārdi līnijas raksturošanai: veids, virziens, izmērs, piespiediens, dinamika, amplitūda, taisna, vertikāla, horizontāla, lauza, plūstoša, gaiša, viegla, ritmiska, spirālveida, smalka, plata, liekta, lineāra, īsa, stūrainā, tumša, cieta, gara, izplūdusi, apļveida, diagonāla, mīksta, zigzaga, asa, plastiska, bieza.

Forma – ārējais veidols, apveids, pēc kura tiek atpazīts objekts. Parasti par priekšmeta formu runā, ja tā ir 3D, bet par 2D saka – “apveids”.

Laukums – ierobežota plaknes daļa; mākslas darbā tā struktūra var būt grafiska, gleznieciska vai reljefa.

Siluets – vienmērīgi aizpildīts laukums.

Apjoms – tāds, kam piemīt izplatība telpā, trīs izmēri – augstums, platums un dziļums.

Struktūra – formas uzbūve, veids, kā daļas saliktas kopā, veidojot veselo.

Atslēgvārdi formas raksturošanai: asimetriska, simetriska, liela, maza, sīka, negatīva, salikta, vienkārša, kompakta, izstiepta, noapaļota, stūrainā, ķeburainā, ģeometriskā, dabiskā, organiskā, plastiskā, savērpta, sagriezta, sadrupusi, stingra, izplūdusi, masīva, slaida, ažūra, kopforma, detaļa.

Telpa – ar noteiktām virsmām, plaknēm ierobežota vieta; norobežota ēkas, celtnes daļa; izplatījums, neaizņemta platība.

Atslēgvārdi telpas raksturošanai: atvērta, plaša, atmosfēriska, dziļa, liela, klusa, plata, ieslēgta, šaura, gaisīga, pilna, augsta, maza, tuvums, tālums, priekšplāns, tālplāns, vidus, centrs, malas, augša, apakša.

Gaisma – tā, kas ļauj ieraudzīt, saredzēt; izstarotā, atstarotā un izkliedētā gaisma; tumši gaišās attiecības.

Atslēgvārdi gaismas raksturošanai: gaišs, tumšs, kontrasts, intensitāte, spožums, pāreja, pus-tonis, monotons, hromatiski pelēks, gaismēna (gaisma, ēna, slīdošā gaisma, spīdums, refleksi), apgaismojums (sauļes, sveces, prožektora u. c. gaisma).

Virsmas – mākslas darba virsmas īpašības: tekstūra (raksts) un faktūra (reljefs).

Atslēgvārdi virsmas raksturošanai: matēta, spīdīga, gluda, raupja, pūkaina, sausa, glancēta, zīdaina, samtaina, mīksta, spalvainā, saskrāpēta, gluma, vaskaina, irdena, blīva, rakstaina, svītraina, rūtaina, raiba, vienmērīga u. c.

Raksts/ornaments – stilizētu vai simbolisku zīmju kompozīcija.

Atslēgvārdi raksta raksturošanai: arabeska, dekoratīvs, punktēts, regulārs, rotējošs, robeža, mala, ģeometrisks, neregulārs, simetrisks, pretēji vērsts, režģis, dabisks, ritmisks, josla.

Krāsa – vienīgais vizuālās izteiksmes līdzeklis, kas ir uztverams tikai vizuāli (neiesaistot kustību un tausti). Fizikā krāsu skaidro kā atstarotu gaismu ar dažādu viļņa garumu, bet cilvēks krāsu uztver subjektīvi.

Atslēgvārdi krāsas raksturošanai: klasifikācija (pamatkrāsas, kontrastkrāsas, atvasinātās krāsas, blakus krāsas, pasteltoņi, gaišinātas, tumšinātas, ahromatiskas, neitrālas), krāsu

attiecības (silti vēsā; tumši gaišā; tonis – prettonis), tonis, kolorīts, nokrāsa, nianse, silta, vēsa, dziļa, bāla, spoža, netīra, intensīva, tumša, gaiša, lauza, piesātināta, mirdzoša, sulīga, tīra.

Kompozīcija – vizuālo elementu attiecības.

Atslēgvārdi kompozīcijas raksturošanai: vienotība, ritms (lauzts, plūstošs, regulārs, neregulārs utt.), dominante un akcents, līdzsvars, statika, dinamika, kustība, kontrasts, proporcijas (liels – mazs, pieblīvēts – tukšs, daudz – maz), kompozīcijas centrs (izcelt galveno), ekonomija, objekts, fons.

Mākslinieciski radošā darbība

Process – norise, plūsma, ritums, izmaiņu virkne, kas noris dabīgi.

Radoša darbība – mērķtiecīga apkārtējās vides un paša cilvēka pārveidošana atbilstoši radošuma kritērijiem.

Radošais process – mentāls process, kur psihes apzinātās un neapzinātās daļa mijdarbībā cilvēks nonāk pie jaunas idejas.

Radošs “produkts” – inovatīvas idejas, metodes, pieejas, izstrādājums vai ražojums, ko iegūst fiziskā un/vai garīgā radošā darbībā.

Spontāna ekspresija – uzdevums, kas nodrošina relaksētu, neapzinātu mentālo darbību, ļauj darboties ķermenim.

Tiešās uztveres vingrinājumi – koncentrēšanās uz objektu; novērot – attēlot.

Papildu informācijas avoti

- Anspaks, J. (2004). *Mākslas pedagoģija*. 1. Rīga: RaKa.
- Anspaks, J. (2006). *Mākslas pedagoģija*. 2. Rīga: RaKa.
- Bebre, R. (2011). *Kreativitātes psiholoģija*. Rīga: Rīgas Pedagoģijas un izglītības vadības akadēmija.
- Best, D. (1992). *The rationality of feelings*. The Falmer Press.
- Briška, I. (2004). *Perspektīva un telpiskums*. Rīga: Zvaigzne ABC.
- Briška, I. (2007). *Kompozīcija*. Rīga: Zvaigzne ABC.
- Briška, I. (2011). *Topošo skolotāju profesionālo vērtību veidošanās mākslinieciski radošā darbībā*. Promocijas darbs.
Pieejams: https://dspace.lu.lv/dspace/bitstream/handle/7/4590/16942-Ilze_Briska_2011.pdf?sequence=1
- Briška, I., Kalēja-Gasparoviča, D. (2012). *Vizuālā māksla vidusskolai*. Skolotāju grāmata. Rīga: RaKa.
- Briška, I., Kalēja-Gasparoviča, D. (2020). *Jēgpilns mācību process vizuālajā mākslā*. Metodiskais studiju materiāls.
Rīga: LU.
- Briška, I., Kalēja-Gasparoviča, D. (2020). *Skolēna radošuma sekmēšana un vērtēšana*. Metodiskais studiju materiāls.
Rīga: LU.
- Briška, I., Kalēja-Gasparoviča, D., Rudovska, M. (2008). *Vizuālā māksla 5. klasei*. Skolotāju grāmata. Rīga: RaKa.
- Bū, B. (2009). *Vizuālā komunikācija*. Rīga: Jāņa Rozes apgāds.
- Castiglione, L. A. (1996). Portfolio assessment in art and education // *Arts Education Policy Review*, Vol 97, Issue 4.
Pieejams: <https://doi.org/10.1080/10632913.1996.9935064>
- Edwards, B. (1999). *Drawing on the right side of the brain*. New York: Penguin Putnam Inc.
- Eisner, E. (2002). The Arts and the Creation of Mind // *What the Arts Teach and How It Shows*. Chapter 4. Yale University Press. Available NAEA Publications (pp. 70–92).
- Freedman, K., Stuhr, P. (2004). Curriculum chance for 21st century: visual culture in art education // *Handbook of research and policy in art education*. Ed. by D. Eisner. Mahwah, NY: Lawrence Erlbaum associates.
- Freeland, C. A. (2001). *But is it art?: An introduction to art theory*. Oxford University Press.
- Gadamers, H. G. (2002). *Skaistā aktualitāte: māksla kā spēle, simbols un svētki*. Rīga: Zvaigzne ABC.
- Gombrihs, E. H. (1997). *Mākslas vēsture*. Rīga: Zvaigzne ABC.
- Hattie, J. (2012). *Visible learning for teachers*. New York, London: Routledge.
- Heidegers, M. (1998). *Malkasceļi*. Rīga: Intelekt.
- Jurjāne, A. (2005). *Kompozīcija*. Rīga: Neputns.
- Kačalova, T. (1997). *Mākslas vēstures pamati*. Rīga: Zvaigzne ABC.
- Kačalova, T., Pētersons, R. (1997). *Mākslas vēstures pamati*. II. Rīga: Zvaigzne ABC.
- Kagainē, Z. (2002). *Tēlainā domāšana vizuālajā mākslā*. Rīga: Zvaigzne ABC.
- Kagainē, Z. (2006). *Radošā domāšana vizuālajā mākslā*. Rīga: Zvaigzne ABC.
- Kalēja-Gasparoviča, D. (2012). *Studentu radošuma veicināšana vizuālās mākslas studijās*. Promocijas darbs.
Pieejams: https://dspace.lu.lv/dspace/bitstream/handle/7/4720/22977-Daiga_Kaleja_Gasparovica_2012.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Kalēja-Gasparoviča, D. (2019). *Kultūras izpratnes un pašizpaušmes mākslā mācību joma*. Mācību un metodiskais līdzeklis pirmsskolas mācību programmas īstenošanai. Pieejams: <https://mape.skola2030.lv/materials/143>
- Kasīrers, E. (1997). *Apcerējums par cilvēku*. Rīga: Intelekt.
- Kavacs, V. (1998). *Mākslas valodas pamati*. Rīga: Zvaigzne ABC.
- Klassen, P. T., Pomeroy, L., Hartman, R. S. (2009). *The Innermetrix Technical Manual*. The Values Index (the why of human performance), Innermetrix Inc. 1728 Breezy Ridge Trail Knoxville. Pieejams: https://www.mydisctest.com/data/shopcart7/content_db/TheIMXTechnical%20Manual-Rev24-2009.pdf
- Kolb, D. (1984). *Experiential learning: experience as a source of learning and development*. New York: Prentice Hall.
- Kraukle, D. (2008). *Latviešu ornamenti*. Rīga: Jumava.
- Kron, F. W. (2004). *Grundwissen Didaktik*. Minhen, Basel: Ernst Reinhard Verlag.
- Kundziņš, M. (2004). *Dabas formu estētika*. Rīga: Madris.

- Laube, E. (1921). *Krāsu un formu loģika*. Rīga: Ekonomists.
- Lowenfeld, V. (1975). *Creative and mental growth*. New York: Macmillan.
- Merlo-Pontí, M. (2007). *Acs un gars*. Rīga: Laikmetīgās mākslas centrs.
- Noteikumi par valsts pamatizglītības standartu un pamatizglītības programmu paraugiem* (2018). Ministru kabineta noteikumi Nr. 747 Rīgā 2018. gada 27. novembrī. Pieejams: <http://likumi.lv/ta/id/303768-noteikumi-par-valsts-pamatizglitibas-standartu-un-pamatizglitibas-programmu-paraugiem>
- Ozoliņa Nucho, A., Vidnere, M. (1999). *Māksla un pašatklāsmē*. Rīga: AGB.
- Ozoliņa Nucho, A., Vidnere, M. (2000). *Iztēles psiholoģija*. Rīga: AGB.
- Schunk, D. H. (2008). *Learning Theories: An Educational Perspective*. Prentice Hall.
- Kultūras izpratnes un pašizpaušmes mākslā mācību joma (2018). *Skola 2030*. Pieejams: <https://mape.skola2030.lv/materials/143>
- Spranger, E. (1928). *Types of men: the Psychology and ethics of personality*. Halle: M. Niemeyer.
- Stecher, B. M., Herman, J. (1997). Using Portfolios for Large Scale Assessment // Phye, G. D. (ed.). *Handbook of Classroom Assessment*. San Diego: Academic Press. doi: 10.1016/B978-012554155-8/50018-1
- Tiļļa, I. (2005). *Sociālkultūras mācīšanās organizācijas sistēma*. Rīga: RaKa.
- Veinbahs, K. (1998). *Krāsu pasaule*. Rīga: Zvaigzne ABC.
- Velšs, V. (2006). *Estētikas robežceļi*. Rīga: Zvaigzne ABC.
- Viadel, R. M. (ed.) (2003). *Didactica de la Educacion Artistica*. Madrid: Pearson, Prentice Hall.
- Votsona, L. (2007). *DK meistardarbnīca: Zīmēšana*. Rīga: Zvaigzne ABC.
- Zirdziņa, V. (1995). *Vizuālās mākslas valodas ābece*. Rīga: Sprīdītis.
- Арнхейм, Р. (1974). *Искусство и визуальное восприятие* [Māksla un vizuālā uztvere]. Москва: Прогресс.
- Беда, Г. В. (1989). *Основы изобразительной грамоты* [Tēlotājas mākslas pamati]. Москва: Просвещение.
- Выготский, Л. С. (1991). *Воображение и творчество в детском возрасте* [Bērna iztēle un jaunrade]. Москва: Просвещение.
- Выготский, Л. С. (1998). *Психология искусства* [Mākslas psiholoģija]. Минск: Современное Слово.
- Иттен, И. (2001). *Искусство формы* [Formas māksla]. Москва: Изд. Аронов.
- Кандинский, В. (2005). *Точка и линия на плоскости* [Punkts un līnija plaknē]. Санкт-Петербург: Азбука Класика.
- Кристева, Ю. (1998). Ребёнок с невысказанным смыслом [Bērns ar neizteiktu jēgu] // *Философская мысль Франции XX века*. Томск: Водолей, с. 297–305.
- Леонтьев, Д. (1998). *Психология искусства* [Mākslas psiholoģija]. Москва: Издательство политической литературы.
- Маслоу, А. (2003). *Мотивация и личность* [Motivācija un personība]. Санкт-Петербург: Питер.
- Никифоров, А. Л. (1990). *Деятельность, поведение, творчество. Деятельный подход в психологии* [Darbība, uzvedība, jaunrade. Darbības pieeja psiholoģijā]. Москва: Политиздат.
- Столлович, Л. (1999). *Философия. Эстетика. Смех* [Filozofija. Estētika. Smiekli]. Санкт-Петербург, Тарту.

Vizuālās mākslas teorijas un metodikas informācijas avoti

Mākslas vēsture un teorija

- Buholca, E. L. (2006). *Mākslinieki tuvplānā: Leonardo da Vinči. Dzīve un darbi*. Rīga: Jāņa Rozes apgāds.
- Deicher, S. (2006). *Mondrian*. Köln: Taschen.
- Eihlere, A. (2008). *Vācu mākslas meistars Albrehts Dīrers*. Rīga: Jāņa Rozes apgāds.
- Hess, B. (2006). *Abstract Expressionism*. Taschen.
- Bjork – dull flame of desire. Pieejams: <http://www.youtube.com/user/bjorkdotcom#p/a>
- Kundziņš, M. (2004). *Dabas formu estētika*. Rīga: Madris.
- Maļēvičs: Supremātisma manifests. Pieejams: <http://suprematism.blogspot.com/2011/02/suprematism.html>

Néret, G. (2003). *Malevich*. Taschen.

Nonhofa, N. (2006). *Mākslinieki tuvplānā: Pols Sezans. Dzīve un darbi*. Rīga: Jāņa Rozes apgāds.

Tommazo, Kampanella. Saules pilsēta. Pieejams: <http://host-a.net/gramataselektroniski/saulespilseta.rtf>

Votsona, L. (2007). *DK meistardarbnīca: Zīmēšana*. Rīga: Zvaigzne ABC.

Whitford, F. (1984). *Bauhaus (World of Art)*. London: Thames and Hudson.

Mākslas muzeji un galerijas

Latvijas Nacionālais mākslas muzejs. Pieejams: <http://www.lnmm.lv/>

Luvra (*Grand Louvre*) Parīzē. Pieejams: <https://www.louvre.fr/en>

Modernās mākslas muzejs Pompidū centrs (*Centre Pompidou*) Parīzē. Pieejams: <https://www.centrepompidou.fr/>

Prado (*Prado*) muzejs Madridē. Pieejams: <https://www.museodelprado.es/en/the-collection>

Sāči (*Saatchi*) galerija. Pieejams: https://www.saatchigallery.com/video_tours.php

Teita (*Tate*) galerija Londonā. Pieejams: <https://www.tate.org.uk/whats-on>

Vašingtonas Nacionālā mākslas galerija (*National gallery or art*). Pieejams: <https://www.nga.gov/>

Dizains

Ko mūsdienās nozīmē dizains? Pieejams: <https://satori.lv/article/ko-musdienas-nozime-dizains>

Diziana teorija. *Latvijas Dizaineru savienība*. Pieejams: <http://design.lv/lv/izglitiba/dizaina-teorija>

Latvijas dizains 2020. Pieejams: https://www.km.gov.lv/uploads/ckeditor/files/Nozares/Dizains/Latvijas_dizains_2020.pdf

Modes dizains

Latvijas dizaineru jaunie iedvesmas avoti. *Goethe institut*. Pieejams: <https://www.goethe.de/ins/lv/lv/kul/mag/20497642.html>

Modes dizaineri. Pieejams: <http://inese-sedleniece.blogspot.com/>

Runway. Pieejams: <https://www.instyle.com/fashion/runway>

Bērnu zīmējumu piemēri

Callinan, J., Coyne, I. (2020). *Arts-based interventions to promote transition outcomes for young people with long-term conditions: A review*. Pieejams: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1742395318782370>

Sakr, M. (2019). *Young Children Drawing Together on the iPad Versus Paper: How Collaborative Creativity is Shaped by Different Semiotic Resources*. Pieejams: <http://www.ijea.org/v20n20/>

Watts, R. (2018). *A Place for Beauty in Art Education*. Pieejams: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/jade.12185>