

VIDURINIO
UGDYMO
BENDROSIO
PROGRAMOS

Pasirenkamosios menų programos ir metodinės rekomendacijos



ŠVIETIMO APRŪPINIMO CENTRAS

Vilnius 2007

UDK 7(474.5) (073)
Pa313



PROGRAMOS PARENGTOS VYKDANT PROJEKTĄ
„MOKYMOSI KRYPTIES PASIRINKIMO GALIMYBIŲ
DIDINIMAS 14–19 METŲ MOKINIAMS“

Programų redakcinė grupė:

M. Bareikienė, dr. P. Gudynas, dr. L. Jašinauskas, Ž. Jautakytė, dr. V. Kazragytė, S. Likienė,
dr. E. Motiejūnienė, I. Neseckienė, dr. A. Pacevičiūtė, dr. L. Statauskienė, S. Vingelienė

Programas ir metodines rekomendacijas rengė

A. Budriūnas, D. Hermanienė, R. Kubertavičienė, J. Morkūnaitė, L. Pavan, D. Šimukauskas,
I. Šimukauskienė, R. Tuinylaitė



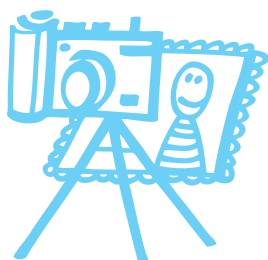
I. Bendrosios nuostatos	5
1. Paskirtis	5
II. Tikslas, uždaviniai, struktūra, vertinimas	6
2. Tikslas	6
3. Uždaviniai	6
4. Dalykų struktūra	6
5. Vertinimas	6
III. Programų įgyvendinimas: mokytojo kompetencija ir techninė bazė	7
6. Mokytojo kompetencija	7
7. Techninė bazė	7



Grafinio dizaino bendroji programa mokiniams, besimokantiems pagal vidurinio ugdymo programą	8
I. Bendrosios nuostatos	8
II. Programos tikslas, uždaviniai, struktūra, vertinimas	9
III. Programos įgyvendinimas: mokinių pasiekimai, turinio apimtis, techninė bazė	10
Metodinės rekomendacijos	14
1. Įvadas	14
2. Ugdymo plano sudarymas ir įgyvendinimas	15
3. Mokymo(si) metodai	31
4. Mokinių pasiekimų vertinimas	39
5. Literatūra	40



Filmų kūrimo bendroji programa mokiniams, besimokantiems pagal vidurinio ugdymo programą	41
I. Bendrosios nuostatos	41
II. Programos tikslas, uždaviniai, struktūra, vertinimas	42
III. Programos įgyvendinimas: mokinių pasiekimai, turinio apimtis, techninė bazė	43
Metodinės rekomendacijos	47
1. Įvadas	47
2. Vartojamos sąvokos	48



3. Ugdyto plano sudarymas ir įgyvendinimas.....	51
4. Turinio planavimas.....	56
5. Mokymo(si) metodai.....	63
6. Mokinių pasiekimų vertinimas.....	82
7. Literatūra.....	83

Fotografijos bendroji programa mokiniams, besimokantiems pagal vidurinio ugdymo programą.....

I. Bendrosios nuostatos.....	84
II. Programos tikslas, uždaviniai, struktūra, vertinimas.....	85
III. Programos įgyvendinimas: mokinių pasiekimai, turinio apimtis, techninė bazė.....	86
Metodinės rekomendacijos.....	90
1. Įvadas.....	90
2. Vartojamos sąvokos.....	91
3. Ugdyto plano sudarymas ir įgyvendinimas.....	95
4. Mokymo(si) metodai.....	126
5. Mokinių pasiekimų vertinimas.....	127
6. Literatūra.....	133



Kompiuterinių muzikos technologijų bendroji programa mokiniams, besimokantiems pagal vidurinio ugdymo programą.....

I. Bendrosios nuostatos.....	136
II. Programos tikslas, uždaviniai, struktūra, vertinimas.....	137
III. Programos įgyvendinimas: mokinių pasiekimai, turinio apimtis, techninė bazė.....	138
Metodinės rekomendacijos.....	142
1. Įvadas.....	142
2. Vartojamos sąvokos.....	142
3. Ugdyto plano sudarymas ir įgyvendinimas.....	143
4. Mokymo(si) metodai.....	154
5. Mokinių pasiekimų vertinimas.....	155
6. Literatūra.....	156

I. BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Paskirtis

1.1. Meninio ugdymo sritis yra unikali: bendravimas su menu tiesiogiai veikia žmogaus emocijas ir jausmus, teikia saviraiškos galimybių. Per meninę kūrybinę veiklą žmogus pažįsta save ir kitus, išmoksta išsiaiškinti kūriniuose užfiksuotas jausmines įžvalgas. Neretai meno kalbos savitumas gali būti paskata originaliai interpretuoti įprastą dalyką ar reiškinį, išreikšti save per kūrybą. Kūrybinėje veikloje geriausiai reiškiasi pažintinės mokinių galios, formuojasi vertybinės nuostatos. Meninis ugdymas yra ypač reikšminga aukštesniųjų klasių mokinių ugdymo sritis, nes atliepia psichologinius šio amžiaus tarpsnio poreikius – individualybės, tapatybės paieškos, saviraiškos poreikis, psichologinių įtampų analizė ir pan.

1.2. Naujosios meninio ugdymo programos parengtos atsižvelgiant į šiuolaikinės pedagogikos reikalavimus (M. Green, H. Gardner, G. Petty, R. J. Marzano, B. Reimer ir kt), meninio ugdymo unikalumą bei psichologines aukštesniųjų klasių mokinių ypatybes. Ugdymo procesas organizuojamas taip, kad teorinės žinios būtų įvaldomos per praktinę veiklą, taikant aktyvaus mokymosi metodus. Daug dėmesio naujosiose programose skiriama informacinių ir komunikacinių technologijų (IKT) įvaldymui, nes kompiuterinės technologijos padės visiems mokiniams (kad ir kokie būtų specifiniai jų gabumai) patirti kūrybos džiaugsmą. Siūlomos programos yra taikomojo pobūdžio, tad įgytą patirtį mokiniai galės lengvai pritaikyti kasdieniame gyvenime bei rinkdamiesi profesiją.

1.3. Ugdytinios vertybinės nuostatos:

analizuojant meno pasaulio reiškinius ir kūrinius ugdoma **pagarba meninei kultūrai**;

kūrybine veikla, naujausių komponavimo technikų bei technologijų taikymu ugdomas **atvirumas naujovėms**;

organizuojant grupinius darbus, parodas, stebint ir analizuojant skirtingą kiekvieno saviraišką ugdoma **pagarba kartu dirbančiajam ir tolerancija kitokiai nuomonei**;

kuriant, reiškiantis tik sau būdingu, unikaliu stiliumi ugdomas **savo individualumo ir išskirtinumo supratimas**.

1.4. Pagrindiniai ugdytini bendrieji mokinių gebėjimai:

asmeniniai gebėjimai – per meninę kūrybinę veiklą mokiniai ugdomi pasitikėjimą savimi, iniciatyvumą, atsakingumą, kritinio mąstymo bei problemų sprendimo gebėjimus;

pilietišis sąmoningumas – analizuodami Lietuvos meninę kultūrą mokosi vertinti savo tautos laimėjimus;

mokymasis mokytis. Aukštesniųjų klasių mokiniai pajėgūs dirbti savarankiškai, todėl mokytojas tik pateikia nuorodų, kur galima rasti vienokios ar kitokios reikiamos informacijos, išteklių. Kūrybinio proceso metu ugdomas mokėjimas mokytis. Pristatydami ir analizuodami savo kūrinius mokiniai ugdomi gebėjimą apmąstyti;

verslumas – kūrybinė veikla glaudžiai siejasi su išradingumu, planavimu, numatymu, reagavimu į nenumatytas situacijas, komandiniu darbu ir kitomis verslumą ugdančiomis veiklomis;

komunikavimas – įvaldydami meninės kalbos simbolius ir išreikšdami jais savo sumanymus, skleisdami savo meninę patirtį bei kūrybos produktus mokiniai bendrauja tarpusavyje, diskutuoja;

kultūrinis sąmoningumas – motyvuotai dalyvaudami kūrybos bei meno vertinimo veiklose mokiniai ugdomi teigiamas nuostatas į meninio ugdymo dalykus, aiškinasi meno svarbą asmenybės tobulėjimui, individualumo skleidimuisi, įgyja meniniam komunikavimui reikiamų žinių, specifinių ir bendrųjų gebėjimų, pažįsta ir mokosi gerbti bei vertinti kitų tautų ir kultūrų meninę raišką.

II. TIKSLAS, UŽDAVINIAI, STRUKTŪRA, VERTINIMAS

2. Tikslas

Meninio ugdymo tikslas – suteikiant kūrybinės patirties ugdyti aukštesniųjų klasių mokinių bendruosius ir specifinius meninius gebėjimus, padėsiančius jiems atrasti ir puoselėti savo individualumą, emocionalumą, sudaryti sąlygas saviraiškai meno priemonėmis

3. Uždaviniai

Siekdami meninio ugdymo srities tikslo mokiniai turėtų:
pasirinkti geriausiai jų poreikius ir interesus atitinkančią meninio ugdymo programą;
įgytus specifinius ir bendruosius gebėjimus panaudoti kitose mokymosi ir gyvenimo srityse;
analizuodami savo ir kitų kūrybos rezultatus, formuoti individualų raiškos stilių, požiūrį į meninius reiškinius;
įgyta kūrybine bei technologine patirtimi pasinaudoti rinkdamiesi profesiją.

4. Dalykų struktūra

4.1. Parengtos keturios naujos meninio ugdymo programos: **grafinis dizainas, filmų kūrimas, fotografija, kompiuterinės muzikos technologijos**. Programos apima tris visiems menams bendras veiklos sritis: kūrybą ir IKT įrankių įvaldymą, meno kūrinių supratimą ir vertinimą, kūrybos sklaidą.

4.2. Mokinys gali rinktis bendrąjį arba išplėstinį programos kursą. Bendrajam kursui skiriama 4 val. per dvejus mokslo metus, išplėstiniam – 6 valandos per dvejus mokslo metus. Turinio požiūriu kursai skiriasi ne apimtimi, bet pažinimo gyliu. Išplėstinį kursą pasirinkę mokiniai atliks daugiau praktinių kūrybinių darbų, geriau pažins meninę kalbą bei raiškos būdus.

5. Vertinimas

5.1. Meninio ugdymo veiklos ir kūrinių vertinimo paskirtis yra:
padėti mokiniams mokytis ir koreguoti mokymąsi;
padėti mokiniams įsivertinti bendruosius ir meninius pasiekimus;
nustatyti ugdymo sėkmę ir numatyti tolesnę jo eigą, išsikelti mokymosi tikslus;
apibendrinti mokymosi rezultatus, siekiant nustatyti meninį mokinių raštingumą.

5.2. Vertinami mokinių kūriniai. Kūrinys gali būti vertinamas tik tada, kai mokinys pasako, kad darbą baigė. Kūriniai vertinami pagal iš anksto sutartus kriterijus. Pažymiu vertinami tik didesnės apimties, ilgesnės trukmės ar specialios paskirties kūriniai, pateikiami vieną du kartus per semestrą. Per semestrą taikomas kaupiamasis vertinimas. Labai svarbu, kad būtų kaupiamas mokinių darbų aplankas, kurį analizuodamas mokinys galėtų matyti savo raidą, sėkmes ir nesėkmes. Mokytojas turėtų inicijuoti mokinių diskusijas apie savo sėkmę ir nesėkmes, savijautą kūrybinės veiklos metu. Tai skatintų mokinių savistabos, refleksijos, mokėjimo mokytis gebėjimų ugdymąsi.

III. PROGRAMŲ ĮGYVENDINIMAS: MOKYTOJO KOMPETENCIJA IR TECHNINĖ BAZĖ

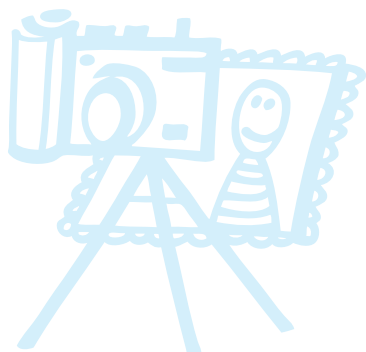
6. Mokytojo kompetencija

6.1. Naujas meninio ugdymo programas galėtų dėstyti ir mokytojas profesionalas ar atitinkamos srities menininkas. Ypač skatintina praktika, kai mokyklos bendruomenė pasikviečia vietoje kūrėjus – fotografus, dizainerius, kompozitorius ir kt.

6.2. Menų mokytojas turėtų domėtis meninio ugdymo naujovėmis bei šiuolaikiniu menu, būti įvaldęs IKT priemones. Detaliau reikalavimai mokytojo kompetencijai aprašomi kiekvieno dalyko programoje.

7. Techninė bazė

7.1. Svarbu, kad, mokydami naujų meninio ugdymo dalykų, mokiniai būtų aprūpinti technine įranga: pakankamai galingais kompiuteriais su interneto prieiga, programine įranga, filmavimo kameromis, fotoaparatais, garso įrašymo priemonėmis. Detaliau reikiama techninė bazė aprašoma kiekvieno dalyko programoje.





PATVIRTINTA

Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro

2007 m. rugsėjo 6 d. įsakymu Nr. ISAK-1790

GRAFINIO DIZAINO BENDROJI PROGRAMA

MOKINIAMS, BESIMOKANTIEMS PAGAL VIDURINIO UGDYMO PROGRAMĄ

I. Bendrosios nuostatos

1. Grafinio dizaino bendroji programa (toliau – Programa) skiriama mokiniams, besimokantiems pagal vidurinio ugdymo programą.

Grafinis dizainas – meninio ugdymo dalis. Programa skiriama tiems mokiniams, kuriems patinka vizualiai reikšti savo mintis ir idėjas, kuriems svarbu, kad įvairūs tekstai ir jų teikiama informacija būtų gyva, judri, patraukli, įgytų spalvą ir vaizdą. Kuriant tokią informacijos grafinę aplinką, reikalinga estetiinė nuovoka, elementarus dailės kalbos suvokimas, kompozicinių principų pažinimas ir informacinių komunikacinių technologijų valdymas.

Programos paskirtis – suteikti mokiniams dailės suvokimo ir informacinės kultūros pagrindus per siauresnę dailės pažinimo sritį – grafinį dizainą – ir laiduoti bendrą kultūrinį mokinių išprusimą bei komunikacinių technologijų taikymo patirtį, ugdyti meninę bei estetiinę kompetenciją, būtiną tenkinant praktines gyvenimo reikmes.

Pasirinkę tokią dailės studijų sritį, mokiniai galės įgyti spaudos šrifto ir kaligrafijos meno suvokimo pagrindus, įgis patirties kurdami leidinių ir reklaminės spaudos dizainą, vizualizuodami informaciją tradicinėmis ir šiuolaikinėmis techninėmis priemonėmis, išmoks naudotis programine bei technine grafinio dizaino įranga – mokysis kurti vaizdą skaitmeninėmis technologijomis ir apdoroti kompiuterių programomis, bus sudarytos galimybės mokytis maketuoti spaudinius ir interneto svetaines.

Mokydamiesi grafinio dizaino mokiniai įgis universalios patirties, kuri padės lengviau ir geriau veikti ateityje, pasiekti aukštesnę grafinę kultūrą, gebės orientuotis, kaip grafinis dizainas naudojamas reklamoje, kuriant firminį stilių, mokės nustatyti knygų, prekių ženklų, pakuočių ir t. t. grafinio dizaino vertingumą.

Įgyta meninė patirtis jaunuoliams padės pritaikyti savo įgūdžius studijuojant aukštojoje mokykloje.

Ugdytinos šios vertybinės nuostatos:

- pagarba meninei kultūrai ugdoma analizuojant meno pasaulio reiškinius ir kūrinius;
- atvirumas naujovėms ugdomas kūrybine veikla, naujausių komponavimo technikų bei technologijų taikymu;
- pagarba kartu dirbančiajam ir tolerancija kitokiai nuomonei ugdoma organizuojant grupinius darbus, parodas, stebint ir analizuojant skirtingą kiekvieno saviraišką;
- savo individualumo ir išskirtinumo supratimas ugdomas kuriant, reiškiantis tik sau būdingu, unikaliu stiliumi.

Pagrindiniai ugdytini bendrieji mokinių gebėjimai yra šie:

- asmeniniai gebėjimai – per meninę kūrybinę veiklą mokiniai ugdomi pasitikėjimą savimi, iniciatyvumą, atsakingumą, kritinio mąstymo bei problemų sprendimo gebėjimus;
- pilietinis sąmoningumas – analizuodami Lietuvos meninę kultūrą mokosi vertinti savo tautos laimėjimus;

mokymasis mokytis – aukštesniųjų klasių mokiniai pajėgūs dirbti savarankiškai, todėl mokytojas tik pateikia nuorodų, kur galima rasti vienokios ar kitokios reikiamos informacijos, išteklių. Kūrybinio proceso metu ugdomas mokėjimas mokytis. Pristatydami ir analizuodami savo kūrinius mokiniai ugdomi gebėjimą reflektuoti;

verslumas – kūrybinė veikla glaudžiai siejasi su išradingumu, planavimu, numatymu, reagavimu į nenumatytas situacijas, komandiniu darbu ir kitomis verslumą ugdančiomis veiklomis;

komunikavimas – įvaldydami meninės kalbos simbolius ir išreiškdami jais savo sumanymus, skleisdami savo meninę patirtį bei kūrybos produktus mokiniai bendrauja tarpusavyje, diskutuoja;

kultūrinis sąmoningumas – motyvuotai dalyvaudami kūrybos bei meno vertinimo veiklose mokiniai ugdomi teigiamas nuostatas į meninio ugdymo dalykus, aiškinasi meno svarbą asmenybės tobulėjimui, individualumo skleidimui, įgyja meniniam komunikavimui reikiamų žinių, specifinių ir bendrųjų gebėjimų, pažįsta ir mokosi gerbti bei vertinti kitų tautų ir kultūrų meninę raišką.

II. Programos tikslas, uždaviniai, struktūra, vertinimas

2. Programos tikslas – puoselėjant mokinių kūrybinį mąstymą ir jo savitumą, plėtoti meninės išraiškos priemonių pažinimą bei gebėjimą taikyti jas savo kūryboje, komunikuoti meno priemonėmis, pasitelkiant informacines komunikacines technologijas, ugdyti gebėjimą analizuoti bei vertinti grafinio dizaino apraiškas meniniame ir kasdieniame gyvenime.

3. Įgyvendinant tikslą siekiama, kad mokiniai:

kurdami tirtų įvairias medžiagas, plėtotų grafinės raiškos priemonių pažinimą ir taikymą kūryboje, mokytųsi pritaikyti šiuolaikines technologijas kurdami grafinio dizaino kompozicijas;

susipažintų su šrifto ir kaligrafijos pradmenimis, kūrybingai panaudotų šriftą maketuodami tekstines kompozicijas;

susipažintų su spalvinės raiškos ypatybėmis ir jų pritaikymu grafinio dizaino kompozicijose;

mokytųsi derinti idėją, formą ir funkciją;

analizuodami savo ir kitų grafinio dizaino kūrinius, mokytųsi suprasti ir vertinti juos.

4. Programos struktūra

apima tris veiklos sritis ir du kursus – bendrąjį ir išplėstinį.

4.1. Programos veiklos sritys yra šios:

kūryba ir IKT įrankių valdymas;

grafinio dizaino kūrybos analizavimas ir vertinimas (dailėtyra);

kūrybos sklaida.

4.2. Mokinys gali rinktis bendrąjį arba išplėstinį Programos kursą. Bendrajam kursui skiriama 4 val. per dvejus mokslo metus, išplėstiniam – 6 valandos per dvejus mokslo metus. Turinio požiūriu kursai skiriasi ne apimtimi, bet pažinimo gyliu. Išplėstinį kursą pasirinkę mokiniai atliks daugiau praktinių kūrybinių darbų, geriau pažins meninę kalbą bei raiškos būdus.

5. Mokinių pažangos ir pasiekimų vertinimas

5.1. Meninio ugdymo veiklos ir kūrinių vertinimo paskirtis yra:

padėti mokiniams mokytis ir koreguoti mokymąsi;

padėti mokiniams įsivertinti bendruosius ir meninius pasiekimus;

nustatyti ugdymo sėkmę ir numatyti tolesnę jo eigą, išsikelti mokymosi tikslus;

apibendrinti mokymosi rezultatus, siekiant nustatyti meninį mokinių raštingumą.

5.2. Vertinami mokinių kūriniai. Kūrinyje gali būti vertinamas tik tada, kai mokinys pateikia baigtą darbą. Kūriniai vertinami pagal iš anksto sutartus kriterijus. Pažymiu vertinami tik didesnės apimties, ilgesnės truk-

mės ar specialios paskirties kūriniai, pateikiami vieną du kartus per semestrą. Per semestrą taikomas kaupiamasis vertinimas – kaupiamas mokinių darbų aplankas, kurį analizuodamas mokinys galėtų matyti savo raidą, sėkmes ir spragas. Mokytojas inicijuoja mokinių diskusijas apie jų darbų teigiamybes ir trūkumus, savijautą kūrybinės veiklos metu. Tai skatina mokinių savistabos, refleksijos, mokėjimo mokytis gebėjimų ugdymąsi.

III. Programos įgyvendinimas: mokinių pasiekimai, turinio apimtis, techninė bazė

6. Mokinių pasiekimų lentelė

Dalyko sritis	Esminiai gebėjimai	Pasiekimai	
		Bendras kursas	Išplėstinis kursas
1. Kūrybinė meninė raiška ir IKT įrankių valdymas	1.1. Rasti ir išskirti kūrybinę idėją	1.1.1. Stebi, analizuoja, atsirenka ir mokytojo pasiūlytomis priemonėmis fiksuoja vizualiojoje aplinkoje pastebėtas menines ir estetiškes objektų ar reiškinių ypatybes, patirtus įspūdžius, grupuoja artimiausios aplinkos, kitų kūrybos, asmeninės patirties teikiamas idėjas ir pagrindžia kūrybinį sumanymą.	1.1.1. Stebi, analizuoja, atsirenka ir savo kūryboje įvairiomis skaitmeninėmis priemonėmis bei įrankiais fiksuoja aplinkoje pastebėtas menines ir estetiškes objektų ar reiškinių ypatybes, patirtus įspūdžius, pastebi socialinės ir vizualinės aplinkos pokyčius, grupuoja ir kataloguoja kilusias idėjas, pagrindžia kūrybinį sumanymą.
	1.2. Įsivaizduoti ir numatyti kūrybinės idėjos įgyvendinimą	1.2.1. Žino dailės kalbos raiškos priemones ir, remdamasis kompozicijos dėsningumais bei principais, nusako galimas idėjos realizavimo ir interpretavimo priemones, vaizdavimo būdus, įrankius, programas, pasirenka tinkamiausias meninės raiškos priemones.	1.2.1. Tiksliai derina ir naudoja pasirinktos dailės srities medžiagas bei technikas, eksperimentuoja, išsiaiškina ir naudoja technines jų galimybes, tiksliai pasirenka realistinį, sąlygiškąjį ar abstraktųjį vaizdavimo būdą ir, siekdamas meniškumo, kūrybingai reiškia kilusias idėjas.
		1.2.2. Vienas ar su grupe planuoja veiklos etapus, kuria eskizus.	1.2.2. Numato savo kūrybinių idėjų įgyvendinimo būdus ir pritaikymo galimybes, pasirinktomis kompiuterinėmis priemonėmis vienas ar su grupe kuria eskizus.
	1.3. Įgyvendinti idėją, panaudojant tinkamas priemones, medžiagas, būdus, kompiuterių programas ir procesus	1.3.1. Kurdamas grafinėmis raiškos priemonėmis, atsižvelgia į spalvos ir erdvių struktūrų sąveiką, pritaiko tradicines ir netradicines priemones bei raiškos būdus idėjai perteikti, fotografuoja, kuria kompozicijas įvairiomis šiuolaikinėmis dailės technikomis.	1.3.1. Kurdamas grafinėmis raiškos priemonėmis, atsižvelgia į spalvos ir erdvių struktūrų sąveiką, žino dažniausiai naudojamų ir lengviausiai prieinamų medžiagų bei programinės įrangos savybes, išmano darbo būdus ir gali panaudoti keletą technikų ar vaizdo kūrimo įrankių, siekdamas perteikti idėją grafinio dizaino kūriniais.
		1.3.2. Perteikia pagrindinius natūros ar reiškinio bruožus, stilizuoja, abstrahuoja vaizdą ir pritaiko jį, kurdamas vizualinės informacijos kūrinius.	1.3.2. Įvairiais raiškos būdais ir informacinių technologijų priemonėmis perteikia pagrindinius natūros ar kultūrinio gyvenimo bruožus, įžvelgia būdingiausias vaizduojamų objektų ar idėjų savybes ir bruožus, apibendrina, stilizuoja, abstrahuoja vaizdą ir taiko vizualinės informacijos perteikimo būdus bei priemones kurdamas grafinio dizaino kūrinius, nurodo idėjų šaltinius.

Dalyko sritis	Esminiai gebėjimai	Pasiekimai	
		Bendrasis kursas	Išplėstinis kursas
		1.3.3. Kurdamas spaudinių maketų projektus, interneto svetaines, naudoja ranka rašytus ir kompiuteriu sukurtus šriftus, derina vaizdą ir tekstą, remiasi formos, funkcijos ir medžiagos sąveika.	1.3.3. Kurdamas spaudinių maketų projektus, interneto svetainės puslapius, naudoja ranka rašytus ir kompiuteriu sukurtus šriftus, derina vaizdą ir tekstą, kuria vizualiuosius efektus, taiko animacijos elementus, išradingai remiasi formos, funkcijos ir medžiagos sąveika.
2. Meninės kūrybos suvokimas ir vertinimas (dailėtyra)	2.1. Apibūdinti ir analizuoti meninę kūrybą estetiniu, kultūriniu ir socialiniu aspektais	2.1.1. Vertindamas savo ir draugų grafinio dizaino kūrinius, nusako pagrindines kompozicines dalis, jų santykius, įvertina meninės idėjos perteikimo ypatybes, apibūdina pagrindines grafinio dizaino rūšis ir pritaikymo galimybes, atlikimo būdus ir priemones. Savo vertinimus išsako tolerantiškai.	2.1.1. Vertindamas dailininkų, savo ir draugų kūrinius, kuria vaizdines priemones, daugialypės terpės darbus įvairiems dalykams mokytis, aptaria meninės raiškos priemones, vertina ir analizuoja spaudinių, reklaminės spaudos, pakuočių, firminio stiliaus ar internetinės terpės dizainą, komponavimo būdus, menines ypatybes, nusako pagrindines kompozicines dalis, jų santykius, išmano pagrindines grafinio dizaino rūšis ir pritaikymo galimybes, nusako meninę jų vertę. Tolerantiškai išsako savo nuomonę.
		2.1.2. Žino keletą žymiausių lietuvių grafinio dizaino dailininkų, įžvelgia praeities stilių ir masinės kultūros įtaką vizualiajai informacijai bei kultūrinei aplinkai, vertina vizualiosios komunikacijos įtaką aplinkai. Išsako savo įspūdžius ir nuomonę, remdamasis sutartais kriterijais ir vartodamas tinkamą žodyną.	2.1.2. Žino keletą žymiausių lietuvių ir pasaulio grafinio dizaino dailininkų, išmano, kaip surasti apie juos informacijos internete, nusimano apie knygos meno raidą, įžvelgia praeities stilių ir masinės kultūros įtaką vizualiajai informacijai ir kultūrinei aplinkai, vertina vizualiosios komunikacijos įtaką, nusako bent keletą skiriamųjų kūrinių bruožų ir meninių ypatybių, atspindinčių epochos stilių ar meno kryptį.
		2.1.3. Žino keletą žymiausių pasaulio ir Lietuvos meno muziejų bei meno šedevrų, žino vertingus artimiausios aplinkos meno objektus, jų kilmę ir reikšmę, domisi savo aplinkos kūrėjais ir jų kūryba. Moka surasti virtualiąsias meno galerijas, muziejus, parodas, aukcionus. Nurodo surastos informacijos šaltinius.	2.1.3. Žino žymiausius pasaulio ir Lietuvos meno muziejus, galerijas, atpažįsta pagrindinius pasaulinio meno šedevrus, orientuojasi nuolatinėse Lietuvos dailės muziejų ekspozicijose, moka surasti virtualiąsias meno galerijas, muziejus, parodas, aukcionus, panaudoja informaciją, kurdamas savo grafinio dizaino objektus. Žino apie intelektualinės nuosavybės autorines teises, nurodo surastos informacijos šaltinius.

Dalyko sritis	Esminiai gebėjimai	Pasiekimai	
		Bendrasis kursas	Išplėstinis kursas
3. Kūrybos sklaida socialinėje kultūrinėje aplinkoje	3.1. Pritaikyti kūrybinius meninius bei technologinių įrankių valdymo gebėjimus ir žinias	3.1.1. Kurdamas vizualiąją mokyklos informaciją naudoja įvairias dailės technikas, kompiuterinę grafiką, nuotraukas.	3.1.1. Kurdamas vizualiąją mokyklos informaciją naudoja kompiuterinę grafiką, skaitmenines technologijas, imituoja jomis įvairias dailės technikas.
		3.1.2. Padeda organizuoti ir apipavidalinti dailės parodas, menų šventes, kultūrinius projektus, menines akcijas.	3.1.2. Dalyvauja kolektyvinėje meninėje kūryboje, išmano darbų eksponavimo būdus, padeda rengti ir apipavidalinti parodų ekspozicijas, kuria vizualiąją parodų informaciją.
		3.1.3. Bendradarbiauja su kitomis grupėmis bei mokytojais, kuria vaizdines priemones, daugialypės terpės darbus įvairiems dalykams mokytis.	
		3.1.4. Apipavidalina savo dailės darbus ir eksponuoja parodose.	3.1.4. Randa informacijos apie vykstančius šalies ir tarptautinius meninius projektus bei konkursus, dalyvauja juose, surasta informacija dalinasi su kitais.
		3.1.5. Dalyvauja projektinių grupių veikloje, pristato savo veiklos rezultatus.	3.1.5. Iniciatyviai ir kūrybingai dalyvauja projektinėje veikloje, siūlo ir kuria individualius projektus.

7. Turinio apimtis:

7.1. Mokytojas, dirbantis pagal šią Programą, padeda mokiniams susisteminti pagrindinėje mokykloje įgytą dailės raiškos patirtį ir susieti ją su meninių ir kompozicinių dailės raiškos priemonių pažinimu, pasiūlydamas mokiniams prieinamas ir meninei problemai spręsti tinkamas grafinės raiškos priemones bei reikmenis, pasitelkdamas kompiuterines ir kitas skaitmenines technologijas.

7.2. Grafinio dizaino ugdymo turinį sudaro:

Dailės kalbos raiškos priemonių visuma: spalva (atspalvis, tonas, koloritas), taškas, linija, dėmė, tekstūra, faktūra, šviesa, šešėlis, tūris (forma, tektonika, ažūros) ir kt.

Grafinio dizaino meninės raiškos priemonės:

grafinės kalbos elementai – taškas, linija, dėmė; tekstūra, pozityvas, negatyvas;

dvimatės kompozicijos dėsningumai ir principinės struktūros – simetrija, asimetrija, statika, dinamika, kontrastas, niuansas, akcentas, proporcija, ritmas, modulis, stilizacija, šriftas;

optinės iliuzijos – kintančios formos, spalvos ir dydžiai, erdvinės perspektyvos dėsniai ir pan.

Grafinės raiškos įrankiai, reikmenys, technikos. Skaitmeninės spaudos ir technologijų apžvalga.

Vizualioji informacija (komunikacija) – „gatvės dailės kūriniai“ – gaminių vartojimo ir kokybės informacija, kelio ženklai, viešosios nukreipiamosios piktogramos ir simboliai; reklaminiai tekstai.

Vizualiosios informacijos (komunikacijos) formavimo būdai: grafiniai ženklai, šrifto pobūdis – rankraštiniai, kaligrafiniai, kompiuteriniai, individualieji šriftai; šriftų transformacijos – pozityvieji, negatyvieji, kontūriniai, pasvirieji, perspektyviniai ir kt. šrifto vaizdai; fono, teksto ir vaizdo derinimas – dydžių, formų, šviesos ir spalvų santykio kaita; informaciniai, emociniai ir estetiniai idėjos ir vaizdo formavimo kriterijai. Vaizdo kūrimo būdai – piešiniai, juodos ir baltos spalvos bei spalvota grafika, kompiuterinis piešto, tapyto, fotografuoto vaizdo apdorojimas, trijų matavimų (3d) grafika.

Grafinio dizaino objektai: knyga, žurnalinė spauda, plakatas, reklama, afiša, lankstinukas, skrajutė, bukletas, katalogas, kalendorius, etiketė, pakuotė, internetinės terpės dizainas, firminis stilius – firmos ženklas, logotipas, firminė spalva, šrifto garnitūra.

Koliažinis ar kompiuterinis spaudinių projektų maketavimas, vizualiųjų efektų ir animacijos elementų pritaikymas.

Kompiuterinės maketavimo ir vaizdo formavimo programos.

Knygos meno raida, šriftų stilistika. Epochos stiliaus atspindžiai knygų grafikoje. Stiliaus samprata. Dizaino atsiradimas. Technologiniai, estetiški ir ekonominiai pramoninės dailės reikalavimai. Estetinio funkcionalumo principai. Firminio stiliaus atsiradimas. Žymiausios pasaulio dizaino mokyklos (Bauhauzo, skandinavų, japonų, italų dizaino kūriniai). Pasirinkti Lietuvos dizainerių darbai. Žymiausi lietuvių plakato ir knygų grafikos meistrai. Lietuvių grafinio dizaino ištakos. Masinė kultūra ir grafinis dizainas. Informacijos paieška internetinėje terpėje ir kituose šaltiniuose, virtualiosiose galerijose.

Grafinio dizaino raiška apima šias veiklos sritis ir jų pritaikymą mokinių kūryboje:

Aplinkos (gamtos ir žmogaus sukurtos) stebėjimas, fiksavimas ir stilizavimas.

Grafinės raiškos meninių priemonių pažinimas ir tikslingas taikymas kūryboje.

Tikslingas kompozicinių dėsningumų ir struktūrų pasirinkimas siekiant kūrybos savitumo.

Grafinės raiškos medžiagų, reikmenų, technikų bei technologinių įrankių pažinimas ir praktinis taikymas.

Vizualiosios informacijos formavimo būdų pažinimas ir praktinis taikymas.

Kuriamo grafinio objekto idėjos ir informacinių, emocinių bei estetinių vaizdo formavimo kriterijų derinimas.

Kūrybinių ieškojimų individualumas ir originalumas.

8. Rekomenduojama techninė bazė:

Grafinio dizaino pamokoms reikalingas dailės kabinetas, grafinės raiškos reikmenys ir galimybė naudotis informacinių technologijų įranga. Grafinio dizaino programa gali būti įgyvendinama laisvai pasirenkant legalią programinę įrangą ir mokyklai prieinamas teksto bei grafikos rengykles.





METODINĖS REKOMENDACIJOS

1. Įvadas

Grafinis dizainas – tai dizaino rūšis, susijusi su apipavidalinimu, reklama ir leidyba. Tai plakatų, logotipų, etikečių kūrimas, bukletų, katalogų, knygų maketavimas, pakuočių, reklaminių skydų projektavimas ir pan.

Grafiniame dizaine taikomos tradicinės grafikos vaizdo kūrimo priemonės: šriftas, ornamentas, piešinys, fotografijos, kompiuterinės grafikos galimybės. Pastaruoju metu grafinis dizainas daugiausia kuriamas kompiuteriu, specialiomis dizainui skirtomis programomis.

Kompiuterinis menas – tai XX a. antroje pusėje atsiradusi vizualiojo meno šaka. Meninis vaizdas modeliuojamas monitoriaus ekrane pagal kompiuterio programos teikiamas galimybes.

Kompiuterinio meno principais kuriama kompiuterinė grafika ir animacija. Modeliuojama nauja tikrovė – tikroviško trimačio judančio vaizdo iliuzija.

Skaitmeninėmis technologijomis sukurto meno šiuo metu yra visur – reklamoje, spaudoje, ant buitinių pakuočių, galerijų salėse. Skaitmeninis menas kuriamas kompiuteriu skaitmenine forma. Taip pat gali būti įterpiamos nuotraukos, piešiama specialiomis programomis. Nuotraukos apdorojamos specialiomis programomis, kuriomis galima jas koreguoti ir išgauti reikiamus efektus.

Skaitmeninis menas yra: kompiuterinė grafika, skaitmeninės iliustracijos, skaitmeninė fotografija, specialieji kino efektai, nuotraukų koliažai, manipuliacijos, refotografija, kompiuterinė tapyba, kompiuteriniai žaidimai ir animacija.

Kompiuterinėje grafikoje naudojama: kompiuterių programos, planšetės, skirtos piešimui, fotografijos, filmuota ar nuskaityta madžiaga.

Kompiuterinėje grafikoje naudojamos meninės kompiuterinės grafikos raiškos priemonės: linija, spalva, koloritas, dėmė, tekstūra, forma, šriftas, šviesos ir garso efektai, plokščias arba trimatis (dabar ir keturmatys) vaizdas, judesys.

Skirtumas tarp skaitmeninio meno ir tradicinių menų: skaitmeniniai kūriniai neegzistuoja realioje erdvėje, jų negalima paliesti, jie yra fiksuojami ekrane arba popieriuje, neturi tūrio, neturi apčiuopiamos faktūros, neturi kvapo, jiems eksponuoti reikalingos papildomos priemonės, transliatoriai.

Kompiuterinės grafikos dizaineris dirba leidybos kompanijose, reklamos agentūrose, grafinio dizaino firmose, kuria pakuočių dizainą, iliustruoja knygas, piešia komiksus, kuria interneto puslapius. Dizaineris estetiškai pateikia informaciją, parenka grafinius vaizdus, nuotraukas, spalvas, šriftą. Tam reikia pažinti kompozicijos principus: suvokti harmoniją, ritmą, proporcijas, derinti formas ir spalvas, tekstūras.

Grafinio dizaino kūrimo priemonės gali būti tradicinės grafinės raiškos priemonės arba kompiuteris. Techninės priemonės leidžia kurti objektus, kurie iš tikrųjų neegzistuoja. Tokios tikrovės transformacijos ryškios kine bei fotografijoje: skaitmeninėmis technologijomis galima kurti neribotus fantastinius vaizdus.

Grafinis dizainas yra viena iš reklamos priemonių.

Kompiuterinė grafika mokykloje: piešinys kompiuteriu sukuriamas greitai ir gali būti daug kartų taisomas, atlikti kompiuteriu darbai telpa nedidelėje kompaktinėje plokštelėje, kompiuteriu piešinį galima keisti ir tobulinti, visada yra galimybė ištaisyti savo klaidas. Naudojamos vektorinės ir rastrinės grafikos programos. Kompiuterine grafine programa galima nuotraukas jungti su piešiniu, nesunkiai keisti linijos storį, *PhotoShop* programa galima keisti nuotraukos dydį, spalvą, filtrus, *CorelDraw* programa kurti paprastus ir sudėtingesius grafinius piešinius, sukurti nesudėtingą grafinį plakatą ar atviruką, naudoti ir derinti įvairius kompiuterinius šriftus. Svarbiausia kuriant atrasti savo stilių.

2. Ugdymo plano sudarymas ir įgyvendinimas

2.1. GRAFINIO DIZAINO UGDYMO TURINYS

Grafinio dizaino ugdymo turinį sudaro šios sritys:

1. Dailės kalbos išraiškos priemonių visuma ir taikymas grafinio dizaino kūriniuose: spalva, atspalvis, tonas, koloritas, taškas, linija, dėmė, tekstūra, faktūra, šviesa, šešėlis, tūris, forma, tektonika, ažūras ir kt.
2. Grafinio dizaino meninės raiškos priemonės:
 - ❖ grafinės kalbos elementai – taškas, linija, dėmė; tekstūra, pozityvas, negatyvas;
 - ❖ dvimatės kompozicijos dėsningumai ir principinės struktūros – simetrija, asimetrija, statika, dinamika, kontrastas, niuansas, tapatybė, akcentas, proporcija, ritmas, modulis, spalva, atspalvis, formų ir spalvų stilizacija, šriftas;
 - ❖ optinės iliuzijos – formų ir dydžių kaita, erdvinės perspektyvos dėsniai.
3. Grafinės raiškos įrankiai, reikmenys, technikos. Skaitmeninės spaudos ir technologijų apžvalga.
4. Vizualioji informacija – „gatvės dailės kūriniai“: gaminių vartojimo ir kokybės informacija, kelio ženklai, viešosios nukreipiamosios piktogramos ir simboliai; reklaminiai tekstai ir jų pobūdis.
5. Vizualiosios informacijos formavimo būdai: grafiniai ženklai, šrifto pobūdis – rankraštiniai, kaligrafiniai, kompiuteriniai, individualieji šriftai; šriftų transformacijos – pozityviniai, negatyviniai, kontūriniai, pasvirieji, perspektyviniai ir kt. šrifto vaizdai; fono, teksto ir vaizdo derinimas – dydžių, formų, šviesos ir spalvų santykio kaita; informaciniai, emociniai ir estetiški idėjos ir vaizdo formavimo kriterijai. Vaizdo kūrimo būdai – piešiniai, juodos ir baltos spalvos bei spalvotoji grafika; kompiuterinis piešto, tapyto, fotografuoto vaizdo apdorojimas, trijų matavimų (3d) grafika.
6. Grafinio dizaino objektai: knyga, žurnalinė spauda, plakatas, reklama, afiša, lankstinukas, skrajutė, bukletas, katalogas, kalendorius, etiketė, pakuotė, internetinės terpės dizainas, firminis stilius – firmos ženklas, logotipas, firminė spalva, šrifto garnitūra.
7. Koliažinis ar kompiuterinis spaudinių projektų maketavimas, vizualiųjų efektų ir animacijos elementų pritaikymas.
8. Kompiuterinės maketavimo ir vaizdo formavimo programos.
9. Knygos meno raida, šriftų stilistika. Epochos stiliaus atspindžiai knygų grafikoje. Stiliaus samprata. Dizaino istorija. Technologiniai, estetiški ir ekonominiai pramoninės dailės reikalavimai. Estetinio funkcionalumo principai. Firminio stiliaus atsiradimas. Žymiausios pasaulinio dizaino mokyklos ir jų kūrėjai. Lietuvos dizainerių darbai. Žymiausi lietuvių plakato ir knygų grafikos meistrai. Masinė kultūra ir grafinis dizainas. Informacijos paieška internetinėje terpėje ir kituose šaltiniuose, virtualiosiose galerijose.

Viena seniausių dailės rūšių – taikomoji dailė, su kuria siejamas ir dizaino atsiradimas. Taikomoji dailė, kaip savarankiška kūrybos šaka, buvo pripažinta tik XIX amžiuje. Spartus pramonės augimas, kurį lėmė pramonės revoliucija, mašininės gamybos atsiradimas, paspartino ir taikomosios dailės raidą, tiražinių taikomosios dailės gaminių atsiradimą. Tiražinės produkcijos pradžia siekia knygų spaudos išradimą. Taikomosios dailės ištakos – civilizacijos pradžioje.

Medžiodamas pirmąkart žmogus ieškodavo žvėrių paliktų pėdsakų, o juose, tarsi grafiniame ženkle, matė patį gyvūną, t. y. palikti pėdsakai buvo vizualioji informacija apie galimybę papildyti maisto atsargas. Panašaus pobūdžio ženklai – piešiniai ant olų sienų, kaulo ar akmens raižiniai, vaizduojantys medžioklės ar ritualų scenas, pirmąkart žmonėms buvo vizualinės komunikacijos priemonė, glaustai perteikianti jiems svarbias reikšmes. Pamažu pieštinis raštas ėmė skirtis nuo piešinių, pradėta vartoti standartizuotus pieštinius ženklus – piktogramas, susiformavo piktografinis raštas, o jį pakeitė abėcėlės raidės. Grafiniai ženklai, pavaizduoti brėžiniu, piešiniu, raidėmis, yra įprasti grafiniai simboliai. Tai ženklai, turintys unikalią reikšmę,

perteikiantys konkrečią informaciją. Psichologai įrodė, kad vaizdai pasiekia smegenis automatiškai, beveik nekontroliuojami minčių: vidutinio sudėtingumo vaizdas įsimenamas ir suvokiamas per 1,5–2,5 sekundės, o rašytų žodžių per tą patį laiką įsimenama ne daugiau kaip 10. Šie duomenys byloja, kad grafiniai ženklai yra informatyvesni nei raštas. Tačiau raštas visada buvo ir bus ta priemonė, kuri nuolat papildys grafinių ženklų sistemas. Kas gi, jei ne rašto sistemos įminimas, padėjo atskleisti visai žmonijai Senovės Egipto grafinių ženklų reikšmes, papildė Egipto estetiką konkrečia informacija apie jo istoriją? Daugelį amžių rutuliojėsis rankraštinės ir spausdintos knygos menas sudaro didelį Europos kultūros lobyną, atspindintį kiekvieno laikotarpio istoriją, papročius, kultūrą. Užrašytos informacijos perdavimas yra viena pirmųjų reklamos priemonių. Seniausias išlikęs reklamos pavyzdys – tai papirusas, skelbiantis apie vergų pardavimą. Šių dienų politinio plakato pirmtako pavyzdys galėtų būti Begistundo uola netoli Teherano, kurioje VI a. prieš Kr. iškalti reljefai vaizduoja carą Darėją I, pamynusį po kojomis sukilimo vadą. Tekstas byloja, kad Darėjas, numalšinęs sukilimą, tapo „visų žmonių aukščiausiasis iki saulėlydžio“. XX a. pradžioje prasidėjęs dailininkų ir pramonininkų judėjimas, suvienijęs meno, mokslo ir technikos principus, išugdė naują meno šaką – dizainą. Palyginti su daile, dizaino, kaip ir architektūros objektų, vertinimo kriterijai yra kur kas aiškesni, nes tobuli dizaino kūriniai turi pasižymėti funkcionalumo ir estetikos sinteze, geromis gamybinėmis ir eksploatacinėmis savybėmis.

Pagal daiktinės aplinkos įvairovę dizainas skirstomas į šias pagrindines šakas:

1. Grafinis dizainas. Apima tipografinę, poligrafine, kompiuterine ir fotografine technika tiražuojamą produkciją, interneto tinklalapio, svetainės dizainą; visada susijęs su tekstinėmis kompozicijomis.
2. Pramoninis (gaminų) dizainas.
3. Interjero – baldų, interjero įrangos – dizainas.
4. Drabužių dizainas.
5. Ekodizainas – sveikų, ekologiškų, lengvai perdirbamų gaminių projektavimas.
6. „Art“ dizainas – vienetinių, išskirtinių, netradicinių, kartais – nefunkcionalių dizaino objektų kūryba.

Grafinis dizainas yra vizualiojo meno šaka, todėl, vertinant menines grafinio dizaino kūrinių ypatybes, remiamės dailės, kaip vizualiojo meno srities, kūrinių vertinimo kriterijais. Dailės ir dizaino kūriniai turi savo kalbą ir jiems tapti menu padeda dailės **meninės raiškos priemonės** bei pasirinktas jų išdėstymo būdas, t. y. kompozicinių raiškos priemonių struktūra (kompozicinė sandara).

Nėra tokių dailės vadovėlių, kurių teoriniai teiginiai apie meną ir jo kalbos specifiką teiktų receptų, kaip gauti gerus meninius rezultatus, bet jų ir negali būti. Kiekvieno mokytojo darbas skirtingas, nes skirtingi ir jo mokiniai. Ugdymo individualizavimas – bendra ugdymo kaitos nuostata, kurią įgyvendinti siekia ne tik dailės mokytojai. Viena iš didžiausių dailės mokytojo siekiamybių – kad jo mokiniai suvoktų iškeltąją meninę problemą ir ieškotų savitų meninių sprendimų.

Grafinio dizaino programą įgyvendinti bus lengviau, jei mokytojas, atsižvelgdamas į mokinių mokymosi stilius, turės daugiau galimybių organizuoti ugdymo procesą ir parinkti jiems patrauklius mokymosi būdus, ugdyti mokinių savikontrolės gebėjimus, padedančius numatyti užduotį atitinkančius tikslus, organizuoti savo darbą, ieškoti informacijos, ją analizuoti, apmąstyti ir kūrybiškai pritaikyti. Mokytojui būtų itin svarbu protavimo (suvokimo) procedūras darniai sieti su psichomotorinėmis procedūromis, kai pradinė informacija išplėtojama dirbant praktiškai.

Individualizuotam mokymui būtina nuolat stebėti darbo rezultatus, juos aptarti, vertinti, nuolat koreguoti. Asmeninė veikla meniniame procese turi būti vertinama pagal meninio vertinimo kriterijus, kuriais remdamasis mokytojas ir mokinys užmezga savo dialogą. Planuojant grafinio dizaino ugdymo turinį vertėtų kiek daugiau dėmesio skirti tikslingam meninių ir kompozicinių grafinio dizaino raiškos priemonių taikymui, nes šioje meno šakoje vyrauja racionali ir informatyvesnė meninė logika nei vaizduojamojoje dailėje, kurioje atsitiktinimai, spontaniška laisvė, o kartais ir neišlavinta, bet nuoširdi raiška įgyja savitą meninę vertę.

2.2. DALYKO UGDYMO TURINIO TEMINIO PLANO SUDARYMO PRINCIPAI

Sudarant ugdymo turinio planą nurodoma:

- ❖ Klasė.
- ❖ Mokymo tikslai.
- ❖ Mokymo uždaviniai.
- ❖ Ugdymo turinio įgyvendinimo principai.
- ❖ Vadovėliai, mokymo priemonės.

Toliau turėtų būti pateikiamas detalus ugdymo turinio planas. Siūlome du galimus plano variantus.

Ugdymo turinio planas (1)

Eil. Nr.	Meno suvokimo problema	Pamokų skaičius	Pamokos tema	Data	Meninės raiškos užduotys	Raiškos priemonės ir medžiagos	Numatomas rezultatas, vertinimo kriterijai

Plano pabaigoje mokytojas nurodo, kokiais mokymo būdais ir vertinimo kriterijais remsis įgyvendindamas šį planą:

- ❖ Taikomi metodai.
- ❖ Atsiskaitymo formos.
- ❖ Vertinimo aspektai.
- ❖ Naudota literatūra.

Ugdymo turinio planas (2)

Eil. Nr.	Meninės kalbos problema	Pamokų skaičius	Kūrybinės užduotys, temos	Priemonės, medžiagos	Siekiamas rezultatas (standartas)

Plano pabaigoje mokytojas nurodo, kokiais mokymo būdais ir vertinimo kriterijais remsis įgyvendindamas šį planą:

- ❖ Taikomi metodai.
- ❖ Atsiskaitymo formos.
- ❖ Vertinimo aspektai.
- ❖ Naudota literatūra.

2.3. GRAFINIO DIZAINO PROGRAMOS PLANAVIMAS

Remdamasis pateiktais pavyzdžiais mokytojas planuoja grafinio dizaino ugdymo turinio sritis taip, kad jos papildytų viena kitą, kad būtų nuosekliai aptartos istorinės grafinio dizaino ištakos ir jo raida, kad tradicinės (konservatyviosios) raiškos technikos būtų derinamos su šiuolaikinėmis technologijomis ir vaizdo formavimo programomis. Mokiniais turi būti sudarytos sąlygos pajusti rankų darbo specifiką ir suvokti estetinę jo vertę. Taip pat būtina rasti laiko ir galimybių mokyti dirbti IT įrangą, kuri, išmoningai valdoma, duoda greitesnių rezultatų.

Kadangi grafinio dizaino sritys turi savo specifiką, joms pažinti galima skirti kelių mėnesių pamokų ciklą. Planuojant *ugdymo turinį* pagal atskiras dizaino sritis, praverstų *remtis modulinį programų sudarymo principais ir suskirstyti visą grafinio dizaino ugdymo turinio kursą atskirais baigtiniais moduliais*.

Modulių ir jų sudedamųjų dalių parinkimas priklausytų nuo dalykui skiriamų valandų skaičiaus.

Pasirinkusiesiems **bendrąjį kursą** būtų galima **planuoti tokius modulius**:

1. Grafinio dizaino meninės raiškos priemonės ir šriftas; jų taikymas grafinio dizaino objektuose. Grafinio dizaino raida. Žymiausi grafinio dizaino meistrai. Estetiniai funkcionalumo principai.
2. Vizualioji informacija ir jos formavimo būdai. Knygos meno raida. Plakatas ir reklama. Lietuvių knygos meno ir plakato meistrai. Masinė kultūra ir grafinis dizainas. Skaitmeninės spaudos ir technologijų apžvalga.
3. Kompiuterinės maketavimo bei vaizdo formavimo programos ir jų panaudojimas kuriant grafinio dizaino objektus, interneto tinklalapių ir svetainių dizainą. Firminio stiliaus atsiradimas. Žymiausios pasaulio dizaino mokyklos ir jų kūrėjai.
4. Trijų matavimų grafika. Optinės iliuzijos. Gaminių pakuotės.

Pasirinkusiesiems **išplėstinį kursą** būtų galima **planuoti** smulkesnius **modulius**:

1. Dailės kalbos raiškos priemonių visuma, jų taikymas grafinio dizaino kūriniuose. Žymiausios pasaulio dizaino mokyklos ir jų kūrėjai.
2. Grafinio dizaino meninės raiškos priemonės. Estetiniai funkcionalumo principai. Firminio stiliaus atsiradimas.
3. Grafinės raiškos įrankiai, reikmenys, technikos. Skaitmeninės spaudos ir technologijų apžvalga. Dizaino istorija. Technologiniai, estetiniai ir ekonominiai pramoninės dailės reikalavimai.
4. Vizualioji informacija – „gatvės dailės kūriniai“. Vizualiosios informacijos formavimo būdai: grafiniai ženklai, šrifto pobūdis – rankraštiniai, kaligrafiniai, kompiuteriniai, individualieji šriftai, jų transformacijos. Masinė kultūra ir grafinis dizainas.
5. Fono, teksto ir vaizdo derinimas – dydžių, formų, šviesos ir spalvų santykio kaita.
6. Informaciniai, emociniai ir estetiniai idėjos ir vaizdo formavimo kriterijai. Knygos meno raida, šriftų stilistika. Stiliaus samprata. Žymiausi lietuvių plakato ir knygų grafikos meistrai.
7. Koliažinis ar kompiuterinis spaudinių projektų maketavimas, vizualiųjų efektų ir animacijos elementų pritaikymas. Kompiuterinės maketavimo ir vaizdo formavimo programos.

2.4. MODULINIŲ PROGRAMŲ SUDARYMO PRINCIPAI

Modulis – tai vientisas informacijos blokas, apimantis ne tik mokomąją medžiagą, bet ir tikslinę mokomųjų veiksmų programą, metodinę medžiagą, garantuojančią didaktinių tikslų įgyvendinimą.

Modulinės programos orientuotos į individualius besimokančiojo poreikius.

Mokymo procesas nuolat koreguojamas, pasitelkus kontrolę ir savikontrolę.

Modulinio mokymo programų sudarymo etapai:

- ❖ Parengiama modulinės programos anotacija.
- ❖ Nusakomi modulinės programos tikslai ir uždaviniai.
- ❖ Pasirenkamas modulinę programą sudarančių modulių kiekis.
- ❖ Detalizuojamas kiekvienas modulis.

Modulinės programos anotacija:

- ❖ Programos pavadinimas.
- ❖ Kam skiriama programa. Nurodomas būtinas pasirengimas modulio studijoms, kuriai klasei ar amžiaus grupei skiriama programa.
- ❖ Ko bus mokoma, ką įgis besimokantieji, kaip galės pasinaudoti įgytais įgūdžiais ir žiniomis, kokią turės praktinę naudą gyvenime.
- ❖ Kokios numatomos atsiskaitymo formos.

- ❖ Kokia programos trukmė.
- ❖ Nurodomas programos autorius, rengėjas.
- ❖ Nurodoma mokykla, mokslo metai.

Modulinio mokymo programa

1 lapas:

Programos pavadinimas.

Programos tikslai ir uždaviniai.

Programą sudarantys moduliai:

Modulio Nr.	Modulio pavadinimas	Valandų skaičius
1 modulis		
2 modulis		
3 modulis		
4 modulis		

2 lapas:

1 modulis. (Modulio pavadinimas).

Modulio tikslai ir uždaviniai.

Eil. Nr.	Meninės kalbos problema	Priemonės, medžiagos	Raiškos uždutys	Integraciniai ryšiai	Valandų skaičius			Siekiamas rezultatas (standartas)
					Teorija	Pratybos	Kūrybiniai darbai	

Siekiamas rezultatas: įgūdžiai, gebėjimai, žinios.

Mokymo(si) metodai.

Atsiskaitymo formos: pokalbiai, aptarimai, įskaitos, projektų pristatymai, testai, kt.

Atsiskaitymo terminai (nurodoma savaitė ar diena).

Vertinimas: kiek, kokios formos darbų pristatoma, jų savarankiškumas, originalumas, tyrimų tikslingumas, kiti kriterijai.

Vertinimo normos. Vertinant 100% galėtų sudaryti, pavyzdžiui: būtinas darbų kiekis – 15%, savarankiškumas – 30%, tikslingumas – 25%, originalumas, kūrybingumas – 30% ar pan.

Mokiniais rekomenduojama literatūra, vadovėliai (pateikiamas literatūros sąrašas ir nuorodos, kur jos ieškoti).

3 lapas:

2 modulis. (Modulio pavadinimas).

Modulio tikslai ir uždaviniai.

Ir t. t. (jei programa sudaryta iš daugiau nei 1 modulio).

2.5. UGDYMO TURINIO PLANAVIMO PAVYZDŽIAI

Pateikiame individualizuoto bendrojo kurso grafinio dizaino ugdymo turinio plano fragmentą.

1 modulis. Pagrindinės grafinės raiškos priemonės (grafinio dizaino meninės kalbos elementai).

2 modulis. Šriftas ir kaligrafija grafinio dizaino kūrinuose.

3 modulis. Grafinis dizainas ir teksto maketavimas.

4 modulis. Knygų ir reklamos grafika, ir t. t.

1 modulis. PAGRINDINĖS GRAFINĖS RAIŠKOS PRIEMONĖS (grafinio dizaino meninės kalbos elementai)

Modulio tikslai ir uždaviniai: prisiminti pagrindinėje mokykloje nagrinėtas menines ir kompozicines grafinės raiškos priemones bei vaizdavimo būdus ir išbandyti juos grafinėje raiškoje.

Meninės kalbos problema	Pamokų skaičius	Kūrybinės užduotys, temos	Priemonės, medžiagos	Siekiamas rezultatas (standartas)
Pagrindinės grafinės raiškos priemonės: linija, dėmė, tekstūra. Kompozicinės raiškos priemonės: statika, dinamika, simetrija, asimetrija, kontrastas, niuansas.	2	Grafinės raiškos priemonių įvairovė – gamtoje, techninėje aplinkoje, dailės kūriniuose. Pavyzdžių kolekcijos sudarymas iš žurnalų iškarpų ir reprodukcijų.	Pieštukai, plunksnos, teptukai, flomasteriai.	Žino menines ir kompozicines grafinės raiškos priemones, analizuoja ir vertina jų panaudojimo meniškumą.
Linijų įvairovė (šviesios ir tamsios, vientiso storio, kintamo storio, plonos ir storos, pozityvinės ir negatyvinės, aktyvios ir pasyvios, ištisinės ir trūkinejančios, monotoniškos ir agresyvios, aštrios ir švelnios). Dėmių ypatybės (taisyklingos ir netaisyklingos, griežtos ir laisvos formos, šviesios ir tamsios, vienodo ir kintamo tono, pozityvinės ir negatyvinės, ramios ir aktyvios, kietos ir minkštos, aštrios ir švelnios, monotoniškos, lengvos ir sunkios, monumentalias). Tekstūros pobūdis (vientisa, kintančio intensyvumo, sudaryta iš kintamų elementų).	4	Pratimai su 5x5 cm kvadratais: panaudojant įvairius įrankius suformuoti kuo didesnę raiškos priemonių – linijų, dėmių, tekstūrų – įvairovę plokštumoje.	Pieštukai, plunksnelės, teptukai, flomasteriai.	Mokytojo pasiūlytomis priemonėmis fiksuoja aplinkoje pastebėtas menines ir estetiškes objektų ypatybes, išgauna norimą įspūdį.
Nuotaikos, turinio perteikimas grafinės raiškos priemonėmis kuriant abstraktų vaizdą.	6	Kompozicijos ant 10x10 cm kvadratėlių: „Tvarka, judėjimas, rimtis, chaosas“, „Ruduo, žiema, pavasaris, vasara“, „Smėlis, ledas, metalas, vata“, „Flegmatikas, melancholikas, sangvinikas, cholerikas“.	Pieštukai, plunksnelės, teptukai, flomasteriai, žurnalai, klijai, tušas.	Žino abstraktų vaizdavimo būdą, grafinės raiškos priemonėmis fiksuoja patirtus įspūdžius, sukuria norimą nuotaiką.
Grafinės raiškos priemonių panaudojimas objekto erdvinės formos iliuzijai perteikti. Objekto ir fono dermė. Kontrastas ir niuansas.	6	Įvairūs vieno elemento sprendimo variantai: vien linija, vien dėmė, vien tekstūra.	Plunksnos, teptukai, tušas, braižymo įrankiai, kempinės, spaudavimo priemonės.	Žino sąlygišką vaizdavimo būdą ir, naudodamasis grafinės raiškos priemonėmis, sukuria erdvinės formos iliuziją.

Meninės kalbos problema	Pamokų skaičius	Kūrybinės užduotys, temos	Priemonės, medžiagos	Siekiamas rezultatas (standartas)
Stilistinės visumos formavimas. Sprendimų daugiavariantiškumas: linija, perteikianti kontūrą, formą, apimtį; toninė linija.	6	Skirtingi nesudėtingo natūrmorto sprendimai panaudojant: vien liniją – vieno storio, kintamo storio ir pobūdžio; vien dėmę; vien tekstūrą; derinant liniją ir dėmę, liniją ir tekstūrą, liniją, dėmę ir tekstūrą.	Pieštukai, plunksnėlės, teptukai, flomasteriai, žurnalai, klėjai, tušas.	Žino sąlygišką vaizdavimo būdą ir, naudodamasis grafinėsraiškos priemonėmis, stilizuoja natūrą bei erdvinės formos iliuziją.
Realistinis vaizdavimo būdas. Erdvės iliuzija: spalva, forma, erdvė.	4	Šlapiasis liejimo būdas. „Natūrmortas su gėlėmis“.	Akvarelė, teptukai.	Žino realistinį vaizdavimo būdą ir, naudodamasis spalvos galimybėmis, sukuria erdvinės formos iliuziją.

Iš viso 28 val.

Atsiskaitymo formos: kūrybinių darbų peržiūros ir aptarimai.

Atsiskaitymo terminai – atsiskaitoma po kiekvienos kūrybinės užduoties, ne vėliau kaip per 1 savaitę.

Vertinimo kriterijai: suvokia iškeltus uždavinius ir randa savitus sprendimo būdus, parenka tinkamas medžiagas rezultatui pasiekti, dirba nuosekliai ir laiku atsiskaito už darbą, baigęs darbą susitvarko darbo vietą.

3 modulis. GRAFINIS DIZAINAS IR TEKSTO MAKETAVIMAS

Modulio tikslai ir uždaviniai: taikyti meninės grafinės raiškos priemones grafinio dizaino kūriniuose, siekti šrifto, teksto ir vaizdo dermės, kurti pastelkiant tradicinės grafinės raiškos medžiagas ir kompiuterines vaizdo bei teksto formavimo programas.

Meninės kalbos problema	Pamokų skaičius	Kūrybinės užduotys, temos	Priemonės, medžiagos	Siekiamas rezultatas (standartas)
Spalvos ir teksto santykis. Šrifto stilius. Originalumas ir informacija. Šrifto vieta, kryptis, intensyvumas.	6	Kvietimas, lankstinukas. Panaudojamas šriftas, spalva, linija, dėmė, forma. Reikalavimai: informacija, aiškumas, šrifto stilistika, spalva, reklama. (Lankstinukas turi būti suvokiamas greitai, todėl vaizdas turi būti informatyvus, grafiškas, dekoratyvus ir lakoniškas).	Eskizai kuriami tradicinėmis priemonėmis. Galutiniam darbui pasitelkiamos kompiuterinės technologijos.	Jungia vaizdą, teksto turinį ir šriftą. Kuriam sąlygišką vaizdą stilizuodamas natūrą ar suteikdamas jai dekoratyvumą. Idėjų raiškai pasitelkia šiuolaikines technines priemones. Siekia vizualiosios informacijos stilistinės vienybės. Dalyvauja kolektyvinėje meninės kūrybos veikloje.
Šrifto pobūdžio, dydžių, šviesos ir ritmo santykis.	4	Ritminės pasirinkto žodžio kompozicijos.	Kompiuterinė grafika.	

Meninės kalbos problema	Pamokų skaičius	Kūrybinės užduotys, temos	Priemonės, medžiagos	Siekiamas rezultatas (standartas)
Moduliniai elementai gamtoje. Modulių struktūrų ritmika. Ornamentas. Statika ir dinamika, pozityvas ir negatyvas.	6	Ornamento variantų kūrimas iš susikurto modulio. Grafinio modulio sudarymas iš geometrinių figūrų. Sukurti dovanų maišelio projektą.	Vatmanas, tušas, braižybos įrankiai.	
Teksto ir vaizdo jungimas. Ženklaai, simboliai. Vaizdo ir šrifto santykis. Stilistinė vienovė.	6	Kolektyvinė kompozicija „Mano kalendorius“, „Šimtadienio kalendorius“. Stilistinės vienovės aptarimas ir išlaikymas bendroje kūryboje.	Kompiuterinė grafika.	
Gaminių pakuočių šrifto ir vaizdo jungimas.	6	Sukurti pasirinkto gaminio pakuotę (pakuotės išklotinę) ir ją atitinkamai dekoruoti. Pateikti informaciją apie gaminį, pagrindines jo ypatybes.	Vatmanas, tušas, guašas, braižybos įrankiai.	

Iš viso 28 val.

2.6. PAMOKOS PLANAVIMAS

Planuojant pamoką visuomet svarbu:

- ❖ komponuoti jos dalis taip, kad būtų įgyvendinti užsibrėžti uždaviniai;
- ❖ kad pamokos tikslas būtų aiškus mokiniams;
- ❖ kad praktinių įgūdžių ir gebėjimų pritaikymas būtų kuo tikroviškesnis;
- ❖ pamoka turi turėti loginę struktūrą;
- ❖ taikyti įvairius mokymo metodus ir skirti įvairių užduočių;
- ❖ siekti, kad mokiniai būtų aktyvūs, o ne pasyvūs;
- ❖ planas turėtų būti tinkamas konkrečioms mokiniams;
- ❖ mokytojo dėstymą žodžiu reikia iliustruoti vaizdinėmis priemonėmis;
- ❖ apmąstyti, kaip skatinsite mokinių motyvaciją;
- ❖ kaip kelsite susidomėjimą (įdomumas, aktualumas mokiniams, galvosūkių, žaidimai);
- ❖ neužmiršti, kad daugumą užduočių mokiniai darys ilgiau, nei manote;
- ❖ turėti užduočių tiems mokiniams, kurie anksčiau baigs darbą;
- ❖ visuomet pasirengti daugiau – nėra blogiau, kaip pritrūkti medžiagos!
- ❖ nepamirškite, kad mokinių veikla turi būti aptarta, pasiekimai įvertinti įvairiais būdais (formaliai ar neformaliai, individualiai ar frontaliai ir pan.).

2.6.1. Galimos struktūrinės menų pamokos plano dalys

- ❖ Meno suvokimo problema
- ❖ Klasė
- ❖ Pamokų skaičius
- ❖ Pamokos tema
- ❖ Valandų skaičius

- ❖ Pamokos tikslai ir uždaviniai
- ❖ Numatomas bendrųjų bei specifinių gebėjimų ir vertybinių nuostatų ugdymo rezultatas
- ❖ Tarpdalykinės sąsajos
- ❖ Pamokos struktūrinių dalių išdėstymas ir mokymo metodų parinkimas
- ❖ Vaizdinės ir techninės priemonės, technologiniai įrankiai, instrumentai, medžiagos ir reikmenys
- ❖ Meno kūrinių pavyzdžiai
- ❖ Vertinimas

2.6.2. Grafinio dizaino pamokų planavimo pavyzdžiai

I variantas

Mokykla	XXX vidurinė mokykla
Dalykas	Grafinis dizainas
Mokytoja(s)	Xxxxx Zzzzz
Meno suvokimo problema	„Mano raidės“. Monograma Plokštuma plokštumoje. Plokštumų kontrastas. Elementų jungimas.
Klasė	XI B
Pamokų skaičius	4
Pamokos tema	Klasikinių ir šiuolaikinių šriftų formos
Trukmė	45 min.
Pamokos tikslai ir uždaviniai	Pagal raidės priemonių ypatybių aprašymus ir meniškumo vertinimo kriterijus susipažinti su meninėmis ir kompozicinėmis raidės priemonėmis.
Siekiamas bendrųjų bei specifinių gebėjimų ir vertybinių nuostatų ugdymo rezultatas	Bendrieji gebėjimai: • Mokės kritiškai mąstyti, analizuoti dailės kūrinius pagal pateiktus meniškumo vertinimo kriterijus. • Gebės naudotis įvairiais informacijos šaltiniais, argumentuotai atrinkti informaciją. • Mokės apibendrinti informaciją ir pateikti savo išvadas. • Gebės bendrauti ir bendradarbiauti. Dailės gebėjimai: • Mokės atpažinti menines ir kompozicines raidės priemones. • Remdamasis meninių ir kompozicinių dailės ir dizaino raidės priemonių pažinimu, gebės nustatyti meninę šrifto vertę. • Mokės nustatyti stilistinius šriftų skirtumus. Vertybinės nuostatos: • Pažins ir gerbs Lietuvos ir pasaulio šriftinės ir kaligrafinės kultūros palikimą. • Sieks tapti išprususiu meno vartotoju.
Tarpdalykinės sąsajos	Dailės istorija – Romos kultūra, viduramžių, baroko epochos, klasicizmo, secesijos stilistika.
Pamokos struktūrinių dalių išdėstymas ir mokymo metodų parinkimas	I dalis skiriama: 1. Žinioms apie šriftų rūšis, joms būdingas menines raidės priemonės patikrinti. 2. Kaligrafijos būdams aptarti. Trukmė – 7 min.

	Metodas – frontalusis pokalbis, diskusija. Mokiniai, analizuodami pateiktų kūrinių pobūdį (gali naudotis savo užrašais), turi nustatyti: • kūrinio rūšį, šaką (kokie požymiai rodo kūrinio priklausomybę vienai ar kitai dailės rūšiai, šakai); • šrifto stilistiką, didžiųjų raidžių konstrukcijas ir formas; • vaizdavimo būdą (realistinis, sąlygiškasis, abstraktusis vaizdavimas). Mokytoja(s) Pasirengimas pamokai: parenka įvairių šrifto ir kaligrafijos pavyzdžių iš įvairių grafinio dizaino sričių ir įvairių vaizdavimo būdų reprodukcijų. Reprodukcijas eksponuoja lentoje. (Turėti lipniosios masės). Pamokos metu: organizuoja pokalbį-diskusiją pagal pateiktą planą, koreguoja diskusijos eigą. Mokinių atsakymai vertinami taškais: po 1 tašką už teisingą atsakymą.
	II dalis skiriama kūrinių meninių ir kompozicinių raiškos priemonių analizei. Trukmė – 15 min.
	Metodas – grupinis darbas, analizė, apibendrinimas. Mokiniai suskirstomi po 3–4 į grupes. Kiekvienai grupei pateikiamos skirtingos reprodukcijos ir popieriaus lapai išvadoms surašyti. Užduotis: remiantis aptartais pavyzdžiais ir užrašais, vadovaujantis juose pateiktomis kūrinių vertinimo nuorodomis bei padalomąja medžiaga, nustatyti ir nusakyti: • grafinio dizaino rūšį, panaudotų šriftų stilių, vaizdavimo būdą; • menines ir kompozicines kūrinių raiškos priemones; • kokią nuotaiką sukuria šios raiškos priemonės ir kaip jos padeda išryškinti idėją; • ką dailininkas norėjo išsakyti savo kūriniu; • didžiųjų inicialinių raidžių pobūdį. Mokiniai deleguoja po vieną atstovą iš grupės analizei apibendrinti. Mokytoja(s): Pasirengimas pamokai: parenka būdingiausių šiuolaikinio ir klasicizmo stiliaus grafinio dizaino kūrinių reprodukcijų (knygos meno, plakato, kaligrafijos kūrinių, vaizdo ir teksto jungimo pavyzdžių). Paruošia numerėlius darbo grupėms sudaryti ir popieriaus lapus kūrinių analizei apibendrinti grupėse. Paruošia dailės vadovėlius ir padalomąją vaizdinę medžiagą. Pamokos metu: išdalina reprodukcijas ir popieriaus lapus. Dailės vadovėliais galima naudotis nuo pamokos pradžios.
	III dalis skiriama grupiniam darbui pristatyti. Trukmė – 15 min.
	Metodas – pokalbis, demonstravimas. Mokiniai Po vieną atstovą iš darbo grupių pateikia grupės apibendrinimus ir parengtus kūrinių vertinimus, analizuoja kompozicines ir menines raiškos priemones, atsako į papildomus mokytojo(s) klausimus. Grupės draugai papildo pasakojimą. Mokytoja(s) Pasirengimas pamokai: parengia kūrinių reprodukcijų pristatymo pateiktą <i>Power Point</i> ir daugialypės terpės įrangą. Pamokos metu: padeda mokiniams diskutuoti, koreguoja pokalbio eigą, teikia papildomų klausimų, padedančių išsamiau išanalizuoti kūrinių. Skatina mokinius pagrįsti savo teiginius, vartojant tinkamas dailės sąvokas. Mokinių atsakymai vertinami taškais: po 6 taškus už pagrįstą darbo grupės nuomonės išsakymą ir po 1 tašką už papildančius kitų mokinių teiginius.

	IV dalis skiriama kūrinių skirtumams išsiaiškinti: kuo ir kaip skiriasi kūrinių nuotaika ir meninės priemonės. Trukmė – 5 min. Metodas – problemos iškėlimas, lyginamoji analizė. Frontalusis pokalbis. Mokiniai turi palyginti, kurių kūrinių meninė stilistika yra panaši, kurių skiriasi, ir įvardyti skirtumų pobūdį, nurodyti pateiktų inicialinių raidžių ypatumus. Mokytoja Pamokos metu: pateikia mokiniams atpažinti įvairių epochų stiliaus kūrinių – ramybe bei saikingumu pasižyminčių klasicistinės grafikos ir šiuolaikinių grafinio dizaino – ir siūlo nustatyti jų vaizdavimo skirtumus: • Kurie kūriniai pasižymi šviesos ir spalvų kontrastais? • Kuriems kūriniams būdinga dinamiška kompozicija, dėmių, formų vingrumas? • Kurie kūriniai primena sustingusią teatro sceną, išreiškia ramesnius jausmus? Aptariami klasikinių grafikos šriftinių kompozicijų ir šiuolaikinės išmonės skirtumai bei dailininkų sumanymai. Skelbiama kitos pamokos tema: „Mano raidės“. Mokinių atsakymai vertinami taškais: po 1 tašką už pagrįstą atsakymą. V dalis skiriama mokinių veiklai įvertinti. Trukmė – 3 min.
Vaizdinės ir techninės priemonės, technologiniai įrankiai, instrumentai, medžiagos ir reikmenys	Daugialypė terpė, 10 rašomojo popieriaus lapų, reprodukcijos (A3 ir A4 formato) ir jų pristatymas <i>Power Point</i> programa, lipnioji masė.
Meno kūrinių pavyzdžiai	Įvadiniam pokalbiui – įvairios stilistikos tekstai, šriftų pavyzdžiai, inicialinės raidės. Grupiniam darbui ir aptarimui – rankraštinių knygų puslapiai su gotiškuoju šriftu, barokinės kaligrafijos pavyzdžiai, A. Tulūzo-Lotreko plakatai, A. Steponavičiaus knygų grafikos puslapiai su tekstais, J. Galkaus plakatai.
Vertinimas	Skiria grafinio dizaino sritis ir rūšis, apibūdina vaizdavimo būdą. Aptardamas meno kūrinių nusako būdingiausias meninėsraiškos priemones; atpažįsta kompozicinesraiškos priemones ir bando jas pagrįsti. Nusako, ką dailininkas norėjo išsakyti savo kūriniu. Geba dirbti grupėje, bendradarbiauja su mokiniais ir mokytoja. Moka naudotis turimais informacijos šaltiniais, geba apibendrinti tai, ką pastebi, pateikia esminių išvadų.

II variantas

Užduoties tema	Užduoties tikslas	Užduotimi siekiama
Kaligrafinė teksto kompozicija lape „Proginis laiškas“, „Laiškas ypatingam žmogui, draugui“.	<i>Tikslingai pasirenkant menines ir kompozicines dailės ir dizaino raiškos priemones, šrifto stilistiką bei rašymo reikmenis, technikas, pagal galimybes integruojant šiuolaikines technologijas, sukurti kaligrafinę proginio laiško „Laiškas ypatingam žmogui“ kompoziciją.</i> Veikla (4–5 pamokos): 1. Aptariamos klasikinių ir šiuolaikinių tekstų formos. leškoma ranka rašytų tekstų pavyzdžių, sudaromos jų kolekcijos, palyginami įvairių epochų, stilių ir šiuolaikinių kaligrafinių tekstų pavyzdžiai, aiškinamasi jų stilistika, meniniai tekstų ypatumai, kompozicinės struktūros, tekstų kuriama nuotaika, bandoma rašyti įvairiais įrankiais. 2. Aptariamas kuriamo laiško pobūdis, galimas jo turinys. Aptariama, kaip pasirinkti popieriaus atspalvį, teksto raidžių spalvas, rašymo įrankius, kitus reikmenis. 3. Komponuojamas laiško tekstas, teksto šriftas derinamas su vaizdu ir teksto turiniu. 4. Parengiama laiškų parodėlė: iš individualių laiškų komponuojamas vienas didelis klasės laiškas.	1. Kad mokiniai pajustų ranka rašyto teksto prasmę ir estetiką, kad suvoktų stiliaus, braižo ir teksto turinio vienvę. 2. Kad ugdytųsi dailėtyrinius gebėjimus, mokytųsi atpažinti estetines ir menines kaligrafinio teksto ypatybes, bandytų įvertinti rašančiojo dailininko nuostatas: kaip jos atsispindi kaligrafiniame kūrinyje, kokios meninės raiškos priemonės jam padeda tas nuostatas perteikti. 3. Kad kaligrafijoje tikslingai taikytų menines ir kompozicines dailės raiškos priemones, nebijotų savo „negrąžaus rašto“, kad bandytų išlaikyti stilistinę pasirinktos rašymo manieros vienvę, darniai jungtų vaizdą ir tekstą. 4. Kad mokytųsi aptarti savo darbo rezultatus, pagrįsdami pasirinktų meninių raiškos priemonių tikslingumą. 5. Kad mokytųsi apibūdinti savo kūrinių parodas ir pritaikytų šiuos gebėjimus mokyklos gyvenime.

I ir II pamokos. Teksto kaligrafinis formavimas.

Taikomas durstinio metodas:

- mokiniai suskirstomi į namų grupes po penkis;
- kiekvienoje grupėje išsiskaičiuojama nuo pirmo iki penkto. Iš visų pradinių (namų) grupių mokiniai persėda į ekspertų grupes. 1-a grupė nagrinėja temą „Šiuolaikinių tekstų formos“, 2-a grupė – „Rankraštiniai tekstai“, 3-ia – „Epochų stiliai“, 4-a – „Meniniai tekstų ypatumai“, 5-a – „Kompozicinė struktūra“. Jei mokinių skaičius yra kitoks, mokytojas nusprendžia, kaip suformuoti ekspertų grupes.

Mokiniai nagrinėja estetines ir menines kaligrafinio teksto ypatybes, aptaria ir įvertina jų kūrėjo dailininko nuostatas, kaip jos atsispindi kaligrafiniame kūrinyje, kokios meninės raiškos priemonės jam padeda tas nuostatas perteikti.

Mokinių veikla ekspertų grupėje:

- Naudodamiesi mokytojo nurodytais informacijos šaltiniais (vadovėliu, padalomąja medžiaga, interneto informacijos ištekliais) suranda, atrenka kiekvienai ekspertų grupei tinkamą medžiagą (skiriama 30 min.);
- parengia trumpą santrauką (galima kompiuteriu), kuri padėtų pristatyti surinktą medžiagą (skiriama 15 min.).

Mokiniai apibūdina ranka rašyto teksto vizualiosios išraiškos prasmę ir estetiką, stiliaus, braižo ir teksto turinio vienvę.



Mokinių veikla namų grupėje: • kiekvienas ekspertas savo grupei pristato tai, ką sužinojo ir pamatė iš mokytojo nurodytos medžiagos (skiriama 15 min.); • namų grupė, dirbdama kompiuterių klasėje pateikčių ar hiperteksto rengimo programa, parengia bendrą pristatymą (skiriama 20 min.); • kiekviena grupė pristato savo darbus, jie bendrai aptariami (skiriama 10 min.). Visų grupių darbai sudedami į bendrą aplanką taip, kad parengta medžiaga galėtų naudotis visa klasė.	
III ir IV pamokos. Laiško rengimas.	
Mokiniai, naudodamiesi sukaupta medžiaga, aptaria kuriamo laiško pobūdį, galimą jo turinį. Aptariamas galimas popieriaus atspalvis, teksto raidžių spalvos, rašymo įrankiai, kiti reikmenys. Pasirinkę tinkamas priemones (klasikines ar kompiuterines) rengia laišką.	Mokiniai tiksliai taiko kaligrafijoje menines ir kompozicines dailės raiškos priemones, komponuoja tekstą, pasirinkę emocinę šrifto raišką, bando išlaikyti stilistinę pasirinktos rašymo manieros vienovę, darniai jungia vaizdą ir tekstą.
V pamoka. Laiškų pristatymas.	
Kiekvienas mokinys pristato savo parengtą darbą. Pristatymo būdas pasirenkamas atsižvelgiant į technines mokyklos galimybes. Parengiamą laišką parodėlė. Iš individualių laiškų komponuojamas vienas.	Mokiniai apipavidalina savo kūrybą, surengia savo kūrinių parodą viešose mokyklos erdvėse.

III variantas

Grafinio dizaino raiškos užduotis

12 klasės II pusmečiui

Užduotį parengė

Dailės mokytoja ekspertė Irena Staknienė

1. Užduoties ryšys su išsilavinimo standartais (Bendrosios programos ir išsilavinimo standartai XI–XII klasėms, 2002, p. 336). Ši užduotis yra skirta įvertinti dailės raiškos (grafinio dizaino) pasiekimus 12 klasėje.

Sritis: Dailės raiška	Esminiai gebėjimai	Pasiekimai (<i>bendrasis kursas</i>)
Dailėtyros žinių panaudojimas dailės raiškoje	Pažinti ir taikyti meninius vizualinės informacijos perteikimo būdus ir priemones (dydžių, erdvių, ritminių struktūrų santykius, spalvos, formos, medžiagos bei šrifto ir vizualinių objektų sąveiką, jos įvairovę).	Žino meninius vizualinės informacijos perteikimo būdus ir priemones, taiko juos, kurdamas afišą, plakatą, lankstinuką ar mokyklinį videomeną.

Šių pasiekimų tikimasi iš 12 klasę baigusių mokinių.

2. Diagnostinė vertinimo užduotis. Pasirinkti poezijos eilutę ar sakinį iš skaitomos knygos ir, panaudojant skirtingo stiliaus, dydžio ir pobūdžio ranka rašytus ir(arba) kompiuteriu sukurtus šriftus, sukomponuoti penkias skirtingas šrifto kompozicijas, kuriose:

- ❖ kairioji teksto pusė sulyginta, o dešinioji pusės kontūras laisvas;
- ❖ dešinioji teksto pusė sulyginta, o kairioji pusės kontūras laisvas;
- ❖ abi teksto pusės yra laisvų kontūrų;
- ❖ tekstas simetriškai įkomponuotas lapo viduryje;
- ❖ dominuojantis vienas stambiu šriftu parašytas žodis lape gretinamas su smulkiu aiškinamuoju tekstu.

3. Užduoties atlikimas. Užduotį galima atlikti kompiuteriu ir(arba) parašyti tekstą ranka.

Darbai reikės: penkių A4 formato popieriaus lapų, flomasterių, teptukų, plunksnų, tušo ir(arba) asmeninio kompiuterio.

4. Užduoties atlikimo įvertinimas. Penkios skirtingos ir pagal užduotį atliktos šrifto kompozicijos vertinamos „Įskaityta“.

Užduoties vertinimo aspektai	Vertinimo kriterijai
1. Skirtingo dydžio šrifto komponavimas. 2. Skirtingų komponavimo būdų (akcentavimas, simetrija, asimetrija, centrinė ir diagonalioji kompozicija) taikymas. 3. Ranka rašyto ir kompiuteriu sukurto šrifto derinimas.	Žino ir taiko meninius vizualiosios informacijos perteikimo būdus ir priemones (dydžių, erdvių, ritminių struktūrų santykius, spalvos, formos, medžiagos bei šrifto ir vizualiųjų objektų sąveiką, jos įvairovę).

5. Užduotį atlikti iki 2008-06-13 13.00 val.

Susipažinau

Mokinio(-ės) vardas, pavardė

2.7. DAILĖS IR DIZAINO KŪRINIO VERTINIMO (DAILĖTYRINĖS ANALIZĖS) KRYPTYS

Pateikiame trumpą dailės ir dizaino kūrinį **meninių ypatybių atpažinimo santrauką**. Siūlome ją naudoti kaip padalomoją medžiagą, kuria remdamiesi mokiniai gali atlikti savarankiškas dailėtyrines užduotis.

2.7.1. Vartojamų dailės ir dizaino sąvokų žodynelis

I. Dailės ir dizaino kūrinio meninės raiškos priemonės

1. Taškas – bet kurios kompozicijos pradžia. Tai pirminis pėdsakas, kurį palieka plonas (aštrus) įrankis.
2. Linija – taško, judančio plokštuma, paliktas pėdsakas.
3. Dėmė – plokštumoje išplitęs taškas.
Juodų ir baltų linijų bei dėmių deriniai yra **grafikos** meninio vaizdo kūrimo priemonė. Iš taškų, linijų ir dėmių sukurtas vaizdas sudaro paviršiaus **tekstūrą**. Kieti, lygūs paviršiai turi regimas savo sandaros ypatybes, kurios taip pat vadinamos tekstūra. Tai medžio rievės, akmens gyslų piešinys ir pan.
4. Spalva – aplinkinio pasaulio požymis, suteikiantis kiekvienam daiktui individualių ypatybių, kurias suvokiame akimis.
5. Koloritas – vyraujančių spalvų derinys. Jis gali būti šiltas, šaltas, šviesus, tamsus, ryškus, blankus.
6. Potėpis – dažų pėdsakas, kurį palieka tapybos įrankis. Būna smulkus, stambus, plonas, pastozinis (tirštas).

Spalva ir koloritas – svarbi **tapybos, dizaino ir kai kurių taikomosios dailės rūšių** meninio vaizdo sudarymo priemonė.

7. Šviesotamsa – tikrovės iliuzijos kūrimo plokštumoje priemonė, panaudojant šviesos ir šešėlio kontrastą.
8. Perspektyva – apimtinių (trimačių) kūnų vaizdavimo plokštumoje būdas, kuriuo sukurama realių erdvių ir apimčių iliuzija.

8a. **Linijinė perspektyva** pagrįsta optiniu reiškiniu – tariamu figūrų bei daiktų mažėjimu, tolstant nuo žiūrovo.

8b. **Spalvinė perspektyva** – gilumos įspūdžio perteikimas spalvinėmis priemonėmis.

8c. **Vienas kitą užstojantys objektai** – arčiau esantys daiktai, nors ir būdami mažesni, užstoja toliau esančius, didesnius daiktus, objektus.

9. Proporcijos – dailės kūrinio arba statinio atskirų dalių dydžio santykis vienos su kita ar su visuma.
Šviesotamsa, perspektyva ir proporcijos – būtina **realistinio vaizdavimo** sąlyga.
10. Forma – išorinis daikto pavidalas, kuriuo menininkas siekia išreikšti savo kūrinio turinį, idėją. Formos gali būti plokščios ir erdvinės.
11. Tektonika – erdvių formų konstrukcinės sandaros darna.
12. Tūris – erdvinės formos ypatybė, išreiškianti apimtį.
13. Faktūra – dailės kūrinio paviršiaus ypatybė. Pagal dailininko sumanymą gali būti lygi, švelni, grūdėta, reljefinė, šiurkšti, grubi. Dažniausiai faktūra naudojama skulptūroje, bet gali būti ir tapybos kūriniuose.
14. Ažūras – architektūros ar dailės kūrinio kiauraraštis, kiauri elementai iš įvairių medžiagų. Suteikia formai lengvumą.
15. Monumentalumas – formos vienalytiškumas, masyvumas, smulkių detalių atsisakymas.
Tūrinės formos, paviršių ypatumai (faktūros), sunkios, masyvios ar ažūrinės formos – tai erdvių skulptūros, architektūros ir dizaino kūrinių ypatybės, padedančios kurti meninį vaizdą.
16. Ženkla ir simboliai – sutartiniai ženklai, išreiškiantys tam tikrą sąvoką ar idėją. Naudojami vaizduojamojoje dailėje ir vizualiojoje komunikacijoje.
17. Šriftas – tam tikra raidyno grafinė forma. Naudojama knygos mene, plakate, reklamoje. Grafikos meno išraiškos priemonė.

II. Dailės ir dizaino kūrinio kompozicinės raiškos priemonės

Kompozicija (lot. *compositio* – sudėstymas, sukūrimas) – meno kūrinio elementų išdėstymas, jų tarpusavio ryšio paieška ir jungimas į bendrą kūrinio visumą. Tai dydžių, apimčių, atskirų vaizdo dalių derinimas, padedantis perteikti kūrinio nuotaiką, mintį, prasmę, teikiantis kūriniui tam tikrą meninę vertę. **Kompozicijai** labai *svarbu ne tai, „kas“* pavaizduota, *o „kaip“* pavaizduota.

Kompozicinė sandara gali būti kuriama:

- ❖ realistinio vaizdavimo būdu (sukuriama tikroviško vaizdo iliuzija, remiantis optikos ir perspektyvos dėsniais);
- ❖ sąlyginio vaizdavimo būdu (t. y. per simbolius, spalvų prasmes, supaprastintus, schemiškus vaizdus, dekoratyvias kompozicijas, ornamentą, atvirkštinę perspektyvą, kanonus);
- ❖ abstrakčiojo vaizdavimo būdu (kuriamos bedaidės, befigūrės formos, kuriomis dailininkas grynosiomis meninės išraiškos priemonėmis siekia perteikti savo idėją ir nuotaiką).

Kompozicija gali būti:

- ❖ plokštuminė (dvimatė kompozicija) – kuriama plokštumoje: ant popieriaus, drobės, molio ir kitų medžiagų;
- ❖ erdvinė (trimatė) – dailės ir dizaino kūriniai, kurių meninės formos yra tam tikros apimties ir tūrio;
- ❖ spalvinė – tapybos, reklamos, tinklalapių ir svetainių dizaino, tekstilės, patalpų, drabužių ir kitų daiktų spalvinis derinimas;
- ❖ grafinė – juodos ir baltos spalvos kompozicijos, kuriose linijomis, taškais ir dėmėmis sukuriamos įvairios tekstūros ir siluetai.

Dailininkas *įvairia kompozicine sandara* suteikia kūriniui norimą nuotaiką, kuria tam tikrą įspūdį ir siekia perteikti savo idėją.

Kompozicinė sandara gali remtis šiomis **kompozicinės raiškos priemonėmis** (komponavimo principais):

Simetrija. Ji išlaiko pusiausvyrą ir labiausiai vienija kompoziciją. Simetriją dažnai matome klasikiniuose meno kūriniuose. Simetrija pabrėžia stabilumą, monotoniškumą.

Asimetrija. Ji teikia kūrėjui laisvės, labiau individualizuoja kūrybą. Asimetrija yra priešinga simetrijai,

labiau intriguoja, jai reikia išlavinto pusiausvyros jausmo, gebėjimo komponuoti ir gero skonio. Asimetriškumas būdingas japonų menui ir kultūrai. Europos mene ją naudojo baroko dailininkai.

Statika. Kompozicija, išreikšta stabilia, masyvia ir sunkia forma, pabrėžia idėjos svarbą, pastovumą, amžinybės įsikūnijimą, rimties ir ramybės būseną. Statiškiems objektams būdingas simetriškumas bei vertikalios ir horizontalios linijos. Stabilumu dažniausiai pasižymi geometriniai kūnai. Statika būdinga memorialiniams paminklams, reprezentaciniams rūmams ir kulto pastatams, kai kuriems reprezentaciniams portretams, lietuvių liaudies menui. Tai Egipto dailės ir romaninio stiliaus požymis.

Dinamika. Judesio, energijos, veržlumo, kovingumo, emocinės įtampos išpūdzio kūrimas, naudojant kompozicinių įstrižainių ir kreivių susikirtimus. Dinamikai būdingas formų legvumas, veržlumas, aptakumas, pasikartojimas. Būdinga gotikos, baroko, rokoko, secesijos (moderno) ir ekspresionizmo dailei bei architektūrai.

Kontrastas – skirtingų kokybių sugretinimas: šilta ir šalta, švelnu ir šiurkštu, gyvybė ir mirtis, meilė ir neapykanta, gėris ir blogis, naktis ir diena ir pan. Dailėje ir architektūroje kontrastai yra regimi: šviesi ir tamsi dėmė, šilta ir šalta spalva, didelė ir maža forma, lygus ir nelygus paviršius, vertikali ir horizontali, tiesi ir kreiva linija. Kontrastui įtakos turi elemento dydis ir spalva bei jo santykis su fonu. Kuo didesnis ir ryškesnis elementas, tuo labiau jis veikia foną. Kontrastai taikomi reklamoje, plakatuose, optinėje dailėje. Spalvų ir įvairių formų kontrastais puošiamos šventės, karnavalai ir mugės. Kompoziciją harmonizuoti, naudojant kontrastus, yra sunku, nes reikia subtilaus jutimo ir meistriškumo. Tačiau tokios kompozicijos būna efektingos ir netikėtos. Šviesos ir tamsos kontrastas buvo svarbi baroko dailės išraiškos priemonė.

Niuansas (priešingas kontrastui). Nedidelis, vos pastebimas dviejų ypatybių skirtumas. Kompozicijoje niuansais derinami panašių ypatybių (panašaus dydžio, pločio, aukščio, tono, spalvos, ritmo bei medžiagų) elementai. Tokios kompozicijos perteikia rimtį, pusiausvyrą, teikia kūriniui susikaupimo, subtilumo, idealizavimo ir individualumo bruožų.

Ritmas. Įvairi kaita, išreiškiama dėsningu kūrinių elementų kartojimu. Albertas Einšteinas yra sakęs, kad „ritmas – tai proporcijų gama, trukdanti daryti blogai ir padedanti daryti gerai“. Tai tolygus meninių priemonių ir kompozicinių struktūrų kartojimas, kaitaliojimas, gretinimas. Visa tai kūriniams suteikia harmoningumo, emocingumo. Taip sudaryti visi ornamentai, išdėstyti pastatų langai, tarpulaniai, arkos, kolonos, piliastrai, balkonai ir kitos architektūrinės dalys. Ritmas būdingas gamtinei aplinkai. Ritmas gali būti pastovus ir kintantis, nuobodus ir linksmas, sunkus, lengvas, žaismingas, griežtas ir pan. Ritmas, susietas su asimetrija, yra dinamiškesnis, labiau kintamas. Jam būdingi laisvesni elementai (elipsė, spiralė, sinusoidė – t. y. sukimasis, bangavimas, lūžimas). Ritmo nepaisymas teikia daug netvarkos, kuria chaoso išpūdį ir neatitinka bendros žmonijos nuostatos siekti laimės, grožio ir tvarkos.

Forma ir jos tektonika – tai erdvinio meno (architektūros ir dailės) kūrinių struktūros darna. Formos derinamos pagal dydį, masyvumą, šviesą, spalvą, faktūras. Panaudojamas tiesių ir lenktų, kampuočių ir apvalių, taisyklingų ir laisvų formų žaismas. Derinant formas remiamasi visomis kompozicinės raiškos priemonėmis – ritmu, statika, dinamika, kontrastais, niuansais, simetrija ir asimetrija. Su forma labai glaudžiai siejasi ir kūrinių **funkcija** – t. y. pritaikymo, patogumo, saugumo savybės. Be to, forma būtinai turi atitikti **medžiagos**, iš kurios ji kuriama, savybes, **Formos, funkcijos ir medžiagos dermė** ypač svarbi architektūros, dizaino, taikomosios dailės kūriniams.

Kiekvieno meno kūrinių elementų visuma vadinama **kompozicine vienvė.**

2.7.2. Dailėtyrinė analizė

Mokiniai, gavę padalomąją medžiagą – vartojamų sąvokų žodyną – ir vadovaudamiesi toliau pateikiamu kūrinio vertinimo aspektų aprašu, savarankiškai atlieka dailėtyrinę kūrinio analizę.

Galimas mokinio atliktos dailėtyrinės kūrinio analizės įvertinimas taškais	Kūrinio meninių ypatybių vertinimo aspektai
0,5	1. Nustatomas kūrinio autorius, kūrinio pavadinimas, medžiagos, kurios panaudotos kuriant šį kūrinį (surašoma kūrinio metrika).
1	2. Nustatoma, kuriai dailės šakai ir rūšiai priklauso kūrinys.
0,5	3. Įvardijamas vaizdavimo būdas – realistinis, sąlygiškasis ar abstraktusis – ir nurodoma, kas leidžia teigti apie vaizdavimo būdą.
1	4. Apibūdinama vaizdavimo tema – kuriam dailės žanrui priskiriamas kūrinys (taikoma tik vaizduojamosios dailės kūriniais).
3	5. Aptariama kūrinio idėja arba funkcija ir kokios meninės bei kompozicinės raiškos priemonės panaudotos kūrinio idėjai išreikšti, kaip jos atspindi autoriaus gyvenamąjį laikotarpį.
2	6. Nustatoma, kuriam dailės stiliui, epochai gali būti priskiriamas kūrinys arba kokios stilistinės citatos panaudotos kūrinio. Išvardijamos raiškos priemonės, kurios leidžia spręsti apie kūrinio stilių, epochą arba iš kur paimtos citatos.
2	7. Išsakoma asmeninė nuomonė apie kompozicinę nagrinėjamo kūrinio vienovę: jo nuotaiką, idėją. Bandoma aptarti, ką šiuo kūrinio norėjo išreikšti dailininkas – ką mokinui sako spalvos, dėmės, kitos meninės išraiškos priemonės, simboliai, objektų išdėstymo tvarka ir pan.

Tokią dailės ir dizaino kūrinio meninių ypatybių aprašo santrauką mokytojai gali pateikti mokiniams kaip padalomąją medžiagą, kuria remdamiesi mokiniai bandys įvertinti meninės kūrinio ypatybes – atlikti dailėtyrinę kūrinio analizę. Dailėtyrinė analizė gali būti atliekama ir raštu, ir žodžiu, glaudžiai bendradarbiaujant su lietuvių kalbos mokytojais. Dailėtyrinę kūrinio aptarimo procedūrą sėkmingai pritaikoma grafinio dizaino pamokose, aptariant pasirinktus grafinio dizaino objektus, sukurtus mokinių ar žymių dailininkų ar nuolat matomus artimiausioje aplinkoje. Tokie aptarimai pravartūs ieškant kryptingų asmeninių kūrybinių sprendimų, ugdant sąmoningus meninės aplinkos vartotojus ir vertintojus.

3. Mokymo(si) metodai

Norėdamas parinkti mokymo metodą ar mokymosi strategiją bei pamokoje pritaikyti įvairią veiklą, mokytojas turi žinoti:

- ❖ kokie yra mokymo metodai;
- ❖ kokie šių metodų pranašumai ir trūkumai;
- ❖ koks tų metodų taikymo tikslas;
- ❖ kaip juos taikyti.

Mokymo metodų pasirinkimas priklauso ne tik nuo pamokos tikslų. Labai svarbu įvertinti klasės situaciją: fizinę klasės aplinką, emocinį klimatą, mokinių mokymosi stilių įvairovę. Mokiniai, mokomi įvairiais metodais, mokosi skirtingai, todėl svarbu taikyti kuo daugiau metodų – taip galėsite parinkti tinkamiausią metodą kiekvienam mokiniui. Be to, kuo įvairiau paaikšinsite medžiagą, tuo geriau mokiniai ją įsimins.

Mokiniai mąsto ir informaciją apdoroja skirtingais būdais. Vieniems svarbu naujus dalykus pamatyti vizualiai, kitiems svarbu klausytis, todėl jie mėgsta aiškinimus ir diskusijas, kitiems reikia, kad žinios ateitų per veiksmą. Tyrimai rodo, kad mokiniai geriau įsimena, kai yra taikomi visi mokymo būdai.

Mokymosi būdai gali būti šie:

- ❖ „dešiniojo pusrutulio“, pagrįstas regimosios visumos suvokimu, ir „kairiojo pusrutulio“, pagrįstas nuosekliu verbaliniu suvokimu;
- ❖ visuminis analitinis ir verbalinis vaizdinis;
- ❖ konkretus ir abstraktus;
- ❖ atspindėtojo, teoretiko, pragmatiko ir aktyvisto.

Kai kurie mokymosi būdai apima po kelis kitus būdus.

Howardas Gardneris teigia, kad žmonių intelektas yra bent septynių tipų:

1. Lingvistinis verbalinis (kalbinis) intelektas, tiesiogiai susijęs su žodžio menu, gebėjimu perteikti mintį.
2. Muzikinis ritminis intelektas, teikiantis žmogui energijos.
3. Loginis matematinis intelektas, padedantis planuoti ir racionaliai organizuoti savo veiklą.
4. Vizualusis erdvinis intelektas, padedantis orientuotis laike ir erdvėje, suvokti erdvę, pavaizduotą plokštumoje.
5. Kūniškasis kinestezinis intelektas, leidžiantis kryptingai ir tikslingai kordinuoti judesius.
6. Vidinis asmeniškasis intelektas, padedantis žmogui pažinti save, kontroliuoti savo jausmus ir mąstymą.
7. Tarpasmeninis intelektas, teikiantis galimybę bendrauti ir bendradarbiauti. Jis apima organizacinius gebėjimus, gebėjimą susitarti, derėtis, užmegzti asmeninius ryšius, analizuoti santykius.

Be to, žmogui taip pat būdingos gamtos suvokimo bei egzistencinio (būties suvokimo) intelekto formos. Visų šių tipų intelektą galima ugdyti, bet mokykla daugiausiai dėmesio skiria pirmojo ir trečiojo tipo intelektui.

Kitas amerikiečių mokslininkas Danielis Golemanas kalba apie emocinį intelektą, kurio pagrindas yra vidinis asmeniškasis intelektas ir tarpasmeninis intelektas, ir teigia, kad emocinis intelektas gali būti svarbesnis nei IQ (intelekto koeficientas). Savo knygą „Emocinis intelektas“ D. Golemanas vadina knyga, kuri padės suprasti, ką iš tikrųjų reiškia būti protingam. Jis teigia, kad be jausmų intelekto protas negali pasiekti tikrųjų aukštumų, kad reikia mokyti vaikus išmintingai naudotis jausmais.

Įvairūs žmogaus protiniai gebėjimai gali išryškėti labai skirtingame amžiuje. Harmoningai ugdydama asmenybę, nenuvertindama jokių jos intelekto galių ir sudarydama sąlygas joms lygiavertiškai plėtoti, mokykla padeda atsiskleisti vaiko gebėjimams ir rengia jį visaverčiam gyvenimui. „Gyvenimo įgūdžių puoselėtojos vardo verta ta mokykla, kuri lavina pačius įvairiausius vaikų gebėjimus, vėliau laiduosiančius jiems sėkmę, suteikiančius pasitenkinimo pojūtį dirbant bet kokią darbą“, – teigia D. Golemanas.

Mokyklos uždavinys – maksimaliai ir visapusiškai plėtoti asmens galias, puoselėti jo individualybę.

Šiandien mokytojai iškyla uždavinys iš instruktoriaus tapti mokinio pagalbininku. Teigiama, kad, suteikiant mokiniams daugiau galimybių planuoti savo mokymąsi ir atsakyti už jį:

- ❖ skatinamas aktyvus ir nuodugnus, o ne pasyvus mokymasis;
- ❖ tobulinamas vadovavimas sau ir „mokymosi mokytis“ įgūdžiai bei gaunami geresni mokymosi rezultatai;
- ❖ skatinamas pasitikėjimas savo jėgomis ir savarankiškumas, o ne išmoktas bejėgiškumas ir išmokta priklausomybė;
- ❖ mokytojo pagarba mokiniui kelia mokinių pagarbą mokytojai.

3.1. MOKYTOJO VAIDMUO SKATINANT MOKYMOSI MOTYVACIJĄ

Tradicionis mokytojo vaidmuo

Mokytojas – informacijos teikėjas, visų žinių šaltinis. Mokiniai sėdi eilėmis prieš kalbantį ir lėtoje rašantį ir taip perduodantį informaciją mokytoją, klauso pasyviai ir, jeigu mokytojai pasiseka, užsirašo.

Modernus mokytojas

Mokytojas skatintojas, padedantis mokiniams patiems mokytis. Mokiniai dirba grupėse, atlieka įvairius darbus; vieni atlieka praktines užduotis, kiti rašo, dar kitų nėra klasėje, nes jie ieško reikiamos informacijos bibliotekoje, tyrinėja gamtoje ir t. t. Visų mokinių veiklos etapas gali būti skirtingas, mokymasis individualizuotas ir atitinka individualius poreikius bei gebėjimus.

3.2. GRAFINIO DIZAINO UŽDUOČIŲ PAVYZDŽIAI

Užduoties tema	Trumpas veiklos aprašas	Siekiamas rezultatas
1. Monograma „Mano raidės“	Užduoties tikslas Remiantis klasikinių šriftų konstravimo pagrindais sukurti skirtingus savo monogramos variantus, išryškinant raidžių jungimo įvairovę. Veikla (4–5 pamokos): 1. Aptariamos klasikinių ir šiuolaikinių šriftų formos. Ieškoma įvairių šriftų pavyzdžių, rankraštinių knygų didžiųjų raidžių, šiuolaikinių grafinio dizaino tekstų pavyzdžių, sudaromos jų kolekcijos, aiškinamasi raidžių stilistika, struktūra, bandoma rašyti įvairiais įrankiais. Supažindinama su kelių žymiausių lietuvių kaligrafijos meistrų darbais. 2. Kuriamos kelių variantų asmeninės monogramos: a) panaudojant griežtų linijų raidžių elementus; b) griežtų linijų elementus jungiant su lenktomis linijomis; c) panaudojant griežtas ir minkštas dėmių jungtis; d) jungiant raidžių pozityvą su negatyvu; e) kuriamos ranka pieštos monogramos raidžių jungtys (pavyzdžiui, tokios yra visų žinomos MKČ monogramos jungtys); f) panaudojant įvairius įrankius: braižybos įrankius, metalines plunksnas, pagaliukus, akvarelinius teptukus. 3. Išrenkamas labiausiai pavykęs, mokinio charakterį atitinkantis monogramos variantas ir įvairiais būdais padauginamas (mažinant ir didinant). Monogramų įkljomis paženklinami mokinių sąsiuviniai, knygos; išpjaustomi trafaretai ir įvairiomis technikomis mokiniai papuošia monogramomis marškinėlius, kuprines, skareleles, kitus daiktus.	Užduotimi siekiama: 1. Kad mokiniai stebėtų, analizuotų ir pasirinktų įvairių dizaino kūrinių šriftus, jų stilių; grupuotų pastebėtas menines ir konstrukcines didžiųjų raidžių savybes. 2. Kad praktiškai išbandytų įvairius rašymo įrankius ir pasirinktų tinkamiausius savo sumanymui įgyvendinti. 3. Kad kurdami savo monogramų variantus ir eskizus tiksliai pritaikytų dailės kalbos raiškos priemones, planuotų darbo etapus. 4. Kad bandytų apibūdinti monogramos pritaikymo galimybes ir gebėtų pagrįsti savąjį meninių raiškos priemonių pasirinkimą. 5. Kad pažintų lietuvių kaligrafijos meistrų darbus.
2. Interneto svetainės „Pristatau knygą“ komponavimas	Užduoties tikslas Remiantis dailės teorija (meninių ir kompozicinių raiškos priemonių pažinimu) bei dailės kūrinio vertinimo kriterijais, nustatyti interneto puslapio (svetainės) dizaino reikalavimus bei meninius kriterijus ir jais vadovaujantis hiperteksto kūrimo priemonėmis sukurti savo interneto puslapį (svetainę). Veikla (4–5 pamokos): 1. Interneto svetainių dizaino analizė. Mokiniai, remdamiesi dailės teorija bei dailės kūrinio vertinimo kriterijais, aptaria ir įvertina nurodytų svetainių dizainą, pagrindžia savo išvadas. Tai gali būti individualus darbas ar darbas bendradarbiaujančiose grupėse, svarbu, kad būtų pasiektas bendras susitarimas, pagal kokius meninius kriterijus vertinti svetainės dizainą – puslapio pobūdį, funkcionalumą, informatyvumą, šriftų stilistiką, vaizdo ir šrifto santykį, sukuriamą įspūdį ir kt.	Užduotimi siekiama: 1. Kad mokiniai suformuluotų interneto svetainės dizainui keliamus reikalavimus bei meninius kriterijus. 2. Kad kurdami savo internetinį puslapį (svetainę) vadovautųsi tais reikalavimais. 3. Kad pažintų menines ir kompozicines dailės raiškos priemones, kryptingai jas taikytų grafinio dizaino kompozicijose. 4. Kad dailės projektą atliktų hiperteksto kūrimo priemonėmis.

Užduoties tema	Trumpas veiklos aprašas	Siekiamas rezultatas
	2. Projektuojamas interneto svetainės (puslapio) eskizas tema „Pristatau knygą“. Atsižvelgiama į pristatomos knygos pobūdį, žanrą (mokslinė, dokumentinė, prozos ar poezijos knyga, lyrinė, dramatinė, humoristinė, žaisminga, rūsti ar pan.). Aptariama, kokia svarbiausia informacija turėtų būti pateikiama tokia puslapyje. Ieškomi tinkami šriftų variantai – stilius, dydžiai; vaizdo ir šriftinių dėmių, jų spalvų santykiai ir dermės. 3. Mokiniai prieinamomis priemonėmis (HTML kalba, teksto rengykle ar specialiomis programomis) kuria hiperteksto dokumentą. 4. Darbas pristatomas klasėje, jei yra galimybių – skelbiamas internete. Pristatymo metu sukurti darbai analizuojami, aptariamos meninės darbų ypatybės, pagrindžiamas pasirinktų meninių ir kompozicinių raiškos priemonių tikslingumas.	5. Kad bandytų laisvai reikšti mintis analizuodami meninį interneto puslapių vaizdą bei vertindami savo ar draugų darbus.
3. „Šimtadienio kalendoriaus“ puslapio komponavimas	Užduoties tikslas Tinkamai pasirinkus menines ir kompozicines dailės raiškos priemones bei darbo reikmenis, technikas ar šiuolaikines technologijas sukurti savo mokyklos „Šimtadienio kalendorių“. Veikla (4–5 pamokos): 1. Mokiniai, remdamiesi dailės teorija bei dailės kūrinio vertinimo kriterijais, aptaria ir įvertina pasirinktų kalendorių dizainą, pagrindžia savo išvadas. Aptariamas informacinis ir funkcinis kalendoriaus pobūdis, šriftų stilistika, vaizdo, šrifto, grafinių lentelių santykis, spalvų reikšmė. 2. Analizuodami abiturientų, kuriems kuriamas kalendorius, asmenines savybes ir susiedami jas su šimtadienio prasme, renkasi meninės raiškos priemones. 3. Renkasi reikiamus reikmenis, įrangą (skaitmeninį fotoaparatą, teksto ir vaizdo maketavimo programas) ir kuria pasirinktos formos kalendorių. 4. Pristato ir įteikia kalendorių šimtadienio šventės metu.	Užduotimi siekiama: 1. Kad mokiniai analizuotų aplinkoje matomų grafinio dizaino objektų menines ypatybes, bandytų vertinti juos pagal meninio vertinimo kriterijus. 2. Kad mokytųsi planuoti savo veiklą, tinkamai rinktis medžiagą, technikas ir technologijas idėjai įgyvendinti. 3. Kad grafinio dizaino kompozicijoje tikslingai taikytų menines ir kompozicines dailės raiškos priemones, mėgintų išlaikyti stilistinę pasirinkto šrifto vienovę, darniai jungtų vaizdą ir šriftą. 4. Kad mokytųsi aptarti savo darbo rezultatus, pagrįsdami pasirinktų meninių raiškos priemonių tikslingumą. 5. Kad savo kūrybą pritaikytų kultūriniame mokyklos gyvenime.
4. Kaligrafinė teksto kompozicija lape „Proginis laiškas“, „Laiškas ypatingam žmogui, draugui“	Užduoties tikslas Tikslingai pasirenkant menines ir kompozicines dailės ir dizaino raiškos priemones, šrifto stilistiką bei rašymo reikmenis, technikas, pagal galimybes integruojant šiuolaikines technologijas, sukurti kaligrafinę proginio laiško kompoziciją „Laiškas ypatingam žmogui“.	Užduotimi siekiama: 1. Kad mokiniai pajustų ranka rašomo teksto prasmę ir estetiką, kad suvoktų stiliaus, brailo ir teksto turinio vienovę.

Užduoties tema	Trumpas veiklos aprašas	Siekiamas rezultatas
	Veikla (4–5 pamokos): 1. Aptariamos klasikinių ir šiuolaikinių tekstų formos. Ieškoma ranka rašytų tekstų pavyzdžių, sudaromos jų kolekcijos, palyginami įvairių epochų, stilių ir šiuolaikinių kaligrafinių tekstų pavyzdžiai, aiškinamasi jų stilistika, meniniai tekstų ypatumai, kompozicinės struktūros, tekstų kuriama nuotaka, bandoma rašyti įvairiais įrankiais. 2. Aptariamas kuriamo laiško pobūdis, galimas jo turinys. Aptariama, kaip pasirinkti popieriaus atspalvį, teksto raidžių spalvas, rašymo įrankius, kitus reikmenis. 3. Komponuojamas laiško tekstas, teksto šriftas derinamas su vaizdu ir teksto turiniu. 4. Parengiama laiškų parodėlė. Iš individualių laiškų komponuojamas vienas didelis klasės laiškas.	2. Kad ugdytųsi dailėtyrinius gebėjimus, mokytųsi atpažinti estetines ir menines kaligrafinio teksto ypatybes, mėgintų įvertinti dailininko nuostatas bei kaip jos atsispindi kaligrafiniame kūrinyje, kokios meninės raškos priemonės jam padeda tas nuostatas perteikti. 3. Kad tiksliai taikytų menines ir kompozicines dailės raškos priemones kaligrafijoje, nebijotų savo „negrąžaus rašto“, kad bandytų išlaikyti stilistinę pasirinktos rašymo manieros vienovę, darniai jungtų vaizdą ir tekstą. 4. Kad mokytųsi aptarti savo darbo rezultatus, pagrįsdami pasirinktų meninių raškos priemonių tikslumą. 5. Kad mokytųsi apipavidalinti savo kūrinių parodas ir pritaikyti šiuos gebėjimus mokyklos gyvenime.

3.3. ATSISKAITYMO FORMOS

Galimos mokinių darbų pristatymo ir atsiskaitymo formos

Pristatymas žodžiu mokykloje arba už mokyklos ribų. Vaidinimai. Disputai. Ataskaitos raštu. Iliustracijų kolekcijų sudarymas ir pristatymas. Sąvokų žemėlapiai. Kryžiažodžiai. Galvosūkių. Diskusijos grupėse. Plakatai. Stendai. Parodos. Demonstracijos. Fotosesijos ir videosesijos. Kompiuterinių ir kitų informacinių komunikacinių technologijų taikymas. Informacijos parengimas žiniasklaidai ir t. t.

3.4. INFORMACINIŲ TECHNOLOGIJŲ PANAUDOJIMAS MOKANT DAILĖS

3.4.1. Virtualioji mokymosi aplinka

Virtualioji mokymosi aplinka – tai programinė įranga kompiuterių tinklu teikiamam mokymosi procesui valdyti. Paprasčiau sakant, virtualioji mokymosi aplinka – tai tokia programa, kuria galima suburti mokinius į virtualiąją klasę ir suteikti jiems įvairių mokymosi galimybių. Tikslesnis apibrėžimas: **virtualioji mokymosi aplinka** – tai kompiuterių tinklais ir kitomis informacinėmis komunikacinėmis technologijomis pagrįsta ugdymo sistema, pagal kurią mokiniai mokosi, padedami mokytojų. Toliau virtualiąją mokymosi aplinką vadinsime sutrumpintai – VMA.

Virtualiojoje mokymosi aplinkoje vyksta visas ugdymo procesas: pateikiamas visas kurso ar modulio turinys, bendraujama diskutuojant (diskusijų forumai, pokalbiai ar bendravimas elektroniniu paštu), atliekamos

praktinės užduotys, vyksta darbas grupėse, o įgytos žinios bei gebėjimai tikrinami kompiuteriniais testais, vertinama automatinėmis priemonėmis ir pan.

VMA galima taikyti įvairius mokymosi scenarijus ir metodus. Panašiai kaip ir tikrojoje mokymosi aplinkoje (pavyzdžiui, klasėje, būrelyje), VMA siekiama padėti mokiniams mokytis, stebėti mokymosi procesą, tobulinti jo turinį. Taigi VMA galėtume apibūdinti kaip mokomosios medžiagos, užduočių, bendravimo ir vertinimo priemonių sistemą, leidžiančią lanksčiai valdyti ugdymo procesą.

Nuotolinis mokymasis yra bendresnė sąvoka. Ja pirmiausia nusakomas fizinis atstumas tarp mokinio ir mokytojo. Virtualioji mokymosi aplinka yra viena iš veiksmingiausių priemonių nuotoliniam mokymui įgyvendinti. Nuotolinį mokymąsi galima organizuoti įvairiai, pavyzdžiui, vaizdo konferencija, netgi elektroninių laiškų su užduotimis ir paaiškinimais siuntimas mokiniams (Virtualioji mokymosi aplinka mokyklai, 2005 m.).

3.4.2. Mokomosios programos

Mokomoji dailės programa „ARS“, I dalis „Dailės rūšys ir žanrai“

Mokomosios dailės programos „ARS“ I dalis „Dailės rūšys ir žanrai“ skirta bendrojo lavinimo mokyklų mokiniams. Programoje pateikiama gausiai iliustruota teorinė medžiaga, savikontrolės klausimai, kontrolinių testų pavyzdžiai, literatūros sąrašas, internetinė biblioteka.

Programoje pateikiamas dailės teorijos mokymo kursas, mokiniai supažindinami su dailės rūšimis ir žanrais. Apibūdinamos pagrindinės dailės šakos, rūšys, žanrai: vaizduojamoji ir taikomoji dekoratyvinė dailė, architektūra, dizainas, fotografija.

Pateikiama teorinė medžiaga atliepia pasirenkamojo bendrojo lavinimo mokyklos dailės egzamino turinį, tad mokiniai, besirengiantys laikyti dailės egzaminą, gali naudotis šia mokymo priemone ir pasitikrindami, ir įtvirtindami žinias. „ARS“ programoje pateikiamos meno teorijos žinios ir iliustracijos. Mokiniai skatinami domėtis menų apraiškomis. Dailės programoje pateikta literatūra, interneto tinklalapių adresai gali būti naudingi ne tik mokiniams, bet ir mokytojams, norintiems išsamiau susipažinti su Lietuvos ir pasaulio meno galerijomis, muziejais, meniniais projektais, dailininkų bendrijomis, atskirais kūrėjais bei jų darbais, virtualiomis parodomis.

Mokomoji dailės programa „ARS“, II dalis „Meno epochos ir stiliai“

Mokomosios kompiuterinės priemonės „ARS“ II dalis „Meno epochos ir stiliai“ (toliau tekste vadinama MKP) – tai virtuali dailės pažinimo programa, skirta vidurinių bendrojo lavinimo mokyklų mokiniams.

MKP teikia naujas saviraiškos bei lavinimosi galimybes. Joje pateiktos teorinės ir istorinės žinios gausiai iliustruotos žymiausių pasaulio kūrėjų darbais. Medžiaga pateikiama taip, kad mokinys galėtų perskaityti teoriją ir žinias papildytų bei įtvirtintų stebėdamas meno kūrinius.

MKP supažindina su pagrindinėmis meno epochomis, stiliais ir žymiausiais pasaulio dailininkais bei kūriniiais.

Mokomojoje kompiuterinėje priemonėje yra:

- ❖ 19 temų ir 32 potėmės;
- ❖ 8200 iliustracijų;
- ❖ 19 patikrinimo užduočių (sudarytos iš 175 klausimų ir tiek pat atsakymų);
- ❖ 19 iliustracijų galerijų;
- ❖ 206 dailininkų biografijos (straipsniai);
- ❖ 206 dailininkų kūrinių galerijos;
- ❖ abėcėlinė asmenvardžių rodyklė – 23 puslapiai;
- ❖ meno terminų žodynelis – 470 žodžių;
- ❖ 15 testų, kurie sudaryti iš 300 klausimų;

- ❖ 30 galvosūkių, kurie sudaryti iš 180 iliustracijų;
- ❖ 960 dailininkų kūrinių internetinių adresų;
- ❖ 185 muziejų ir meno portalų internetiniai adresai.

3.4.3. Programinė įranga

- ❖ *MS Paint*
- ❖ *MS Word*
- ❖ *MS PowerPoint*
- ❖ *MS Front Page*
- ❖ *Adobe Photoshop*
- ❖ *Corel Draw*
- ❖ Kt.

3.4.4. Mokomosios interneto svetainės (lietuvių kalba)

1. „Dailė mokykloje“ [<http://www.emokykla.lt/svetaines/daile/index.htm>].
2. „Kūryba ir tradicijos. Geometriniai lietuvių audinių raštai“ [<http://www.emokykla.lt/cd/AudiniuRas-tai/>].
3. „XX a. II pusės dailė Lietuvoje“ [<http://www.emokykla.lt/svetaines/DaileLietuvoje/index.html>].
4. „Infografika“ [<http://www.emokykla.lt/svetaines/vartai/infografika/infografika/index.htm>].

3.4.5. „Mimio Xi“ komplektas

- ❖ „Mimio“ nuskaitymo įrenginys.
- ❖ „Mimio“ kempinė.
- ❖ Keturių spalvų „Mimio“ rašikliai.
- ❖ „Mimio“ programinė įranga.
- ❖ USB jungties laidas.
- ❖ Maitinimo elementai.
- ❖ AC adapteris.
- ❖ Vartotojo instrukcija.

Paskirtis

Mobiliuoju informacijos nuskaitymo įrenginiu galima kompiuteryje išsaugoti lentoje esančius užrašus, lentoje užrašytą mokymo medžiagą galima iškart išspausdinti arba, išsaugojus kompiuteryje, persiųsti elektroniniu paštu, įrašyti į kompaktinę plokštelę, įdėti į interneto puslapius; juo galima valdyti kompiuterį. Kiekvienas lentos palietimas informacijos nuskaitymo įrenginio rašikliu tolygus vienam kompiuterio pelės klavišo paspaudimui.

Naudojimas

Norint naudotis informacijos nuskaitymo įrenginiu, reikia turėti rašomąją lentą, ant kurios galima rašyti rašikliais; kartais reikalingas kompiuteris ir daugialypės terpės projektorius. „Mimio Xi“ modelyje įdiegta atminties kortelė, kurioje galima, neprijungus įrenginio prie kompiuterio, sukaupti 10 valandų trukmės užrašus.

3.5. MOKINIŲ KOMPIUTERINIO RAŠTINGUMO GEBĖJIMAI, REIKALINGI PROJEKTINEI VEIKLAI

Organizuojant projektinę veiklą ir mokytojui, ir jo vadovaujamiems mokiniams neišvengiamai tenka naudotis informacinėmis technologijomis. Įvairaus amžiaus mokinių bei juos mokančių mokytojų kompiuterinio raštingumo gebėjimai yra nevienodi.

Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2002 m. sausio 31 d. įsakymu Nr. 124 yra patvirtintas „Moksleivių visuotinio kompiuterinio raštingumo standartas“. Pagrindinė jo paskirtis – apibrėžti kompiuterinio raštingumo reikalavimus, kuriuos buvo numatoma įgyvendinti Lietuvos bendrojo lavinimo mokyklose iki 2006 metų. Taigi jau 2005–2006 m. m. pagrindinę mokyklą baigę mokiniai turėjo būti įgiję pagrindinei mokyklai numatytus IT gebėjimus.

Jeigu mokiniai neturi reikiamų įgūdžių, tai projektus organizuojantys įvairių dalykų mokytojai turėtų rasti galimybę bendradarbiauti su informacinių technologijų mokytojais, kad lentelėje nurodyti gebėjimai būtų įgyti kuo anksčiau. Reikėtų atkreipti dėmesį į mokinių, savarankiškai išmokusių naudotis informacinėmis technologijomis, gebėjimus bei suburti projekto pristatymo grupę.

1. Pagrindiniai darbo kompiuteriu principai ir sąvokos
Skiria pagrindinius kompiuterio įrenginius ir žino kiekvieno jų paskirtį, moka tinkamai įjungti ir išjungti kompiuterį.
Naudojasi klaviatūra, pele, spausdintuvu, skaitliu.
Žino programinės įrangos, operacinės sistemos, grafinės sąsajos (terpės) sąvokas, naudojasi elementariomis grafinės sąsajos funkcijomis.
Skiria tekstinę, vaizdinę (grafinę) ir skaitmeninę informaciją, žino, kokios yra kompiuterių programos šių rūšių informacijai apdoroti.
2. Informacijos tvarkymo kompiuteriu pagrindai
Žino bylų ir katalogų (aplankų) sąvokas, kuria aplankus, pervardija bylas bei aplankus.
Kopijuoja, šalina, pervardija ir perkelia bylas bei aplankus.
Atpažįsta taikomųjų programų langų dalis: antraštę, priemonių, meniu, būsenos, slinkties juostas.
Atlieka nesudėtingus veiksmus su langais: atveria, užveria, padidina, sumažina, sutraukia, perkelia, pereina iš vieno lango į kitą.
3. Teksto tvarkymas ir informacijos pateikimas
Atveria ir užveria teksto tvarkymo programas, atveria jose vieną bei kelias bylas, sukuria naują dokumentą, įrašo jį į diską.
Renka paprasčiausią tekstą klaviatūra.
Atlieka pagrindinius veiksmus su tekstu: duomenų įterpimą, išrinkimą (pažymėjimą), kopijavimą, perkėlimą, šalinimą, paiešką, pakeitimą.
Numeruoja puslapius, peržiūri spaudinį bei išspausdina parengtą dokumentą.
Įterpia į tekstą paveikslus (paprasčiausiu būdu) bei lenteles.
4. Žiniatinklis ir elektroninis paštas
Naudoja internetą informacijos paieškai, žino pagrindines su paieška susijusias sąvokas, naudojasi interneto adresais, moka saugoti, perkelti informaciją į kitas programas.
Skaito, rašo ir išsiunčia elektroninius laiškus.
5. Pažintis su skaičiuokle
Gali pasinaudoti skaičiuokle lentelėms kurti, naudoja paprasčiausias formules, rengia diagramas.
6. Pateikčių rengimas
Moka parengti pateiktį, jį demonstruoja.

Informacinių komunikacinių technologijų taikymo vertybinės nuostatos (pagal mokinių kompiuterinio raštingumo standartą)

Norint tinkamai ir efektyviai taikyti informacines komunikacines technologijas, būtina laikytis tam tikrų vertybinių nuostatų. Jų formavimuisi pagrindinę įtaką turi mokinio patirtis, įgyjama per įvairių dalykų pamokas, kurių metu taikomos kompiuterinės technologijos. Standartas nusako šios srities bendriausių vertybinių nuostatų gaires.

1. Mokiniai supranta mokymosi reikšmę visuomenės gyvenime bei informacinių komunikacinių technologijų svarbą mokymuisi visą gyvenimą.
2. Mokiniai suvokia informacijos ir komunikacijos priemonių svarbą profesinėje veikloje ir kasdieniame gyvenime, siekiant tapti visateisiais ir visapusiškai aktyviais visuomenės piliečiais.
3. Mokiniai supranta ne tik informacinių komunikacinių technologijų teikiamus pranašumus, bet ir kylančius pavojus lygioms mokymosi galimybėms ir demokratijai.
4. Mokiniai suvokia, kad informacinių komunikacinių technologijų diegimas turi būti grindžiamas pagarba tradicinėms šalies bei žmogaus vertybėms ir turi padėti taisyklingai vartoti lietuvių kalbą.
5. Mokiniai geba atsakingai naudotis informacinių technologijų teikiamomis galimybėmis ir suvokia etikos normų laikymosi svarbą šioje srityje.
6. Mokiniai domisi informacinių komunikacinių technologijų pažanga, tobulina bei atnaujiną technologijų taikymo įgūdžius, leidžiančius saugiai ir tvirtai jaustis bei atsakingai dirbti kompiuterine technika ir taikomosiomis programomis.

4. Mokinių pasiekimų vertinimas

Vertinimas gali įkvėpti, motyvuoti, padėti sužinoti, kur reikia skubios pagalbos. Kita vertus, vertinant galima ignoruoti tai, ką ne taip paprasta pamatuoti. Mokytojai dažniausiai taiko nuolatinį, formuojamąjį vertinimą, kuris, vykstant ugdymo procesui, padeda susidaryti nuomonę apie tai, kas ir kiek suvokta, atlikta, ir tiksliai parodo sunkumus, kuriuos reikia greitai šalinti. Formuojamasis vertinimas parodo, kuriuos svarbius kriterijus mokinys jau atitinka, kurie dar siektini, bet pasiekiami per palyginti trumpą laiką. Formuojamasis vertinimas – tai neoficiali grįžtamoji informacija mokiniams, kol jie dar mokosi temą, nagrinėja meninę problemą. Bet norint, kad vertinimas būtų tikrai formuojamasis, mokinys turi juo pasinaudoti. Be to, pagal mokytojo pateiktus kriterijus mokinys irgi turėtų įvertinti save ir savo draugus.

Formuojamasis vertinimas turi būti informatyvus. Jei mokiniai nežino, ką ketina padaryti, tai greičiausiai jie to ir nepadarys! Mokiniai turi suprasti užduotį, pavyzdžiui, suvokti skirtumus tarp „įvertinti“, „analizuoti“ ir „apibūdinti“, jie taip pat turi žinoti gero darbo kriterijus. Mokiniams reikia žinoti, už ką jie bus vertinami. Taip pat mokiniams būtina informacija apie tai, **ką jie padarė gerai ir kodėl tai yra gerai**. Visada geriau, jeigu patys mokiniai žino, kad pasiekė vieną iš tikslų, o ne gauna jūsų patvirtinimą. Informaciją apie tai, ką reikia tobulinti, turėtų lydėti ir kita informacija – kaip tai padaryti.

Vertinimo kriterijų reikia išmokyti. Puikus būdas – paskatinti mokinius pačius tai išsiaiškinti. Paprašykite mokinių, kad jie grupėse aptartų, kokie, jų manymu, yra gero kūrinio kriterijai. Paskui jų atsakymus galėtumėte išplėtoti į tikruosius kriterijus, pasitelkdami išsilavinimo standartus. Kriterijus galite iliustruoti gero ir vidutiniško darbo pavyzdžiais. Mažiau aiškumo tik dėl meno kūrinio „gero“ ar „vidutiniško“ supratimo. Dailės pamokose tą „gerumą“ ar „vidutiniškumą“ gali apibrėžti iškelta užduoties sąlyga – ką, kaip mokiniai turi atlikti, kokias sąlygas įgyvendinti. Grafinio dizaino meniniai kriterijai kiek racionalesni, aiškesni vertinimo kriterijai, todėl juos mokiniai turėtų patys gerai suvokti, jų suvokimui turėtų būti skiriamas pirminis kursas.

5. Literatūra

1. *Balbieris G., Kriščiūnienė N., Muraškienė D. ir kt.* Virtualioji mokymosi aplinka mokyklai. 2005 m., interaktyvus, prieiga per internetą.
[\[www.mtp.smm.lt/dokumentai/InformacijaSvietimui/MetodinesRekomendacijos/200506VMA.doc\]](http://www.mtp.smm.lt/dokumentai/InformacijaSvietimui/MetodinesRekomendacijos/200506VMA.doc)
2. *Bennet B.* Mokymasis bendradarbiaujant. Vilnius: Garnelis, 2000.
3. *Dabner D.* Graphic design school. London: Thames & Hudson, 2005.
4. *Gurskas A.* Kaligrafijos ir šrifto pagrindai. Vilnius: VDA, 2006.
5. Lietuvos bendrojo lavinimo mokyklos bendrosios programos ir išsilavinimo standartai XI–XII klasėms. Vilnius, 2002.
6. *Petty G.* Šiuolaikinis mokymas. Vilnius: Tyto Alba, 2006.
7. *Šiuksčius G.* Dizainas. Menas. Mokslas. Technika. Vilnius: VDA, 2005.



PATVIRTINTA

Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro

2007 m. rugsėjo 6 d. įsakymu Nr. ISAK-1790



FILMŲ KŪRIMO BENDROJI PROGRAMA¹

MOKINIAMS, BESIMOKANTIEMS PAGAL VIDURINIO UGDYMO PROGRAMĄ

I. Bendrosios nuostatos

1. Filmų kūrimo bendroji programa (toliau – Programa) skiriama mokiniams, besimokantiems pagal vidurinio ugdymo programą.

Filmų kūrimas – meninio ugdymo dalis. Ši meninio ugdymo forma yra aktuali, paveiki ir nesudėtinga. Siūloma programa yra taikomojo pobūdžio, tad įgytą patirtį mokiniai galės lengvai pritaikyti kasdieniame gyvenime bei rinkdamiesi profesiją.

Programa skiriama mokiniams, kurie labai domisi informacinėmis technologijomis bei šiuolaikinėmis meno formomis, nori užsiimti aktyvia menine veikla bei patirti kūrybinio proceso džiaugsmą. Kurdami filmus ir videomeno produktus mokiniai galėtų išsakyti savo požiūrius, jausmus, svajones, įsitikinimus ir t. t.

Pasirinkę tokią meninės saviraiškos sritį, mokiniai išmoks naudotis technine bei programine įranga, t. y. kurti vaizdą skaitmeninėmis technologijomis ir apdoroti kompiuterių programomis, susipažins su pasaulinės kino ir vaizdo kultūros paveldu, žanrais, jų kūrimo ypatybėmis bei populiarinimo metodais.

Mokydamiesi pagal šią programą mokiniai įgis gebėjimų orientuotis pasauliniame kino ir videomeno produktų lobyne, skirti komercinę produkciją nuo nekomercinės, atsakingai vykdyti savo pareigas, pasidalyti darbus, prisitaikyti prie aplinkybių, nekonfliktiškai spręsti problemines situacijas, strategiškai mąstyti dirbdami, ugdytis atsakingumą, gebėjimą įvertinti savo veiklą, nes tokia ugdymo priemonė teikia išskirtinių galimybių stebėti save iš šalies.

Įgyta meninė patirtis padės jaunuoliams pritaikyti savo įgūdžius kasdieniame gyvenime ir renkantis profesiją. Mokinyms, pasitelkdamas menines ir technines priemones, mokės kokybiškai užfiksuoti buitinius įvykius, raiškiai kalbės, mokės kurti tekstą reikiama tematika, galės rinktis vadybininko specialybę ir dirbti reklamos kūrimo srityje, rinktis kino ar televizijos operatoriaus, režisieriaus ar kitas su kinu susijusias profesijas.

Ugdytinos šios vertybinės nuostatos:

- pagarba meninei kultūrai ugdoma analizuojant meno pasaulio reiškinius ir kūrinius;
- atvirumas naujovėms ugdomas kūrybine veikla, naujausių komponavimo technikų bei technologijų taikymu;
- pagarba kartu dirbančiajam ir tolerancija kitokiai nuomonei ugdoma organizuojant grupinius darbus, parodas, stebint ir analizuojant skirtingą kiekvieno saviraišką;
- savo individualumo ir išskirtinumo supratimas ugdomas kuriant, reiškiantis tik sau būdingu, unikaliu stiliumi.

Pagrindiniai ugdytini bendrieji mokinių gebėjimai yra šie:

asmeniniai gebėjimai – per meninę kūrybinę veiklą mokiniai ugdomi pasitikėjimą savimi, iniciatyvumą, atsakingumą, kritinio mąstymo bei problemų sprendimo gebėjimus;

¹ Ši programa 2007–2008 mokslo metų bendruosiuose ugdymo planuose ir 2007 m. rugsėjo 6 d. švietimo ir mokslo ministro įsakyme Nr. ISAK-1790 „Dėl integruoto technologijų kurso bendrosios programos mokiniams, besimokantiems pagal pagrindinio ugdymo programos II dalį, ir pasirenkamųjų technologijų ir menų bendrųjų programų mokiniams, besimokantiems pagal vidurinio ugdymo programą, patvirtinimo“ vadinama „Kino ir vaizduojamojo meno bendrąja programa“.

pilietinis sąmoningumas – analizuodami Lietuvos meninę kultūrą mokosi vertinti savo tautos laimėjimus; mokymasis mokytis – aukštesniųjų klasių mokiniai pajėgūs dirbti savarankiškai, todėl mokytojas tik pateikia nuorodų, kur galima rasti vienokios ar kitokios reikiamos informacijos, išteklių. Kūrybinio proceso metu ugdomas mokėjimas mokytis. Pristatydami ir analizuodami savo kūrinius mokiniai ugdomi gebėjimą reflektuoti;

verslumas – kūrybinė veikla glaudžiai siejasi su išradingumu, planavimu, numatymu, reagavimu į nenumatytas situacijas, komandiniu darbu ir kitomis verslumą ugdančiomis veiklomis;

komunikavimas – įvaldydami meninės kalbos simbolius ir išreikšdami jais savo sumanymus, skleisdami savo meninę patirtį bei kūrybos produktus mokiniai bendrauja tarpusavyje, diskutuoja;

kultūrinis sąmoningumas – motyvuotai dalyvaudami kūrybos bei meno vertinimo veiklose mokiniai ugdomi teigiamas nuostatas į meninio ugdymo dalykus, aiškinasi meno svarbą asmenybės tobulėjimui, individualumo skleidimuisi, įgyja meniniam komunikavimui reikiamų žinių, specifinių ir bendrųjų gebėjimų, pažįsta ir mokosi gerbti bei vertinti kitų tautų ir kultūrų meninę raišką.

II. Programos tikslas, uždaviniai, struktūra, vertinimas

2. Programos tikslas – puoselėjant mokinių kūrybinį mąstymą ir individualumą, plėtoti meninės raiškos priemonių pažinimą bei gebėjimą taikyti jas kūryboje pasitelkiant informacines komunikacines technologijas; analizuoti ir vertinti videomeno apraiškas meniniame ir kasdieniame gyvenime.

3. Įgyvendinant tikslą siekiama, kad mokiniai:

per komandinį darbą ugdytųsi bendravimo ir bendradarbiavimo gebėjimus, mokytųsi derinti idėją su jos įgyvendinimo galimybėmis, plėtotų verslumo ir organizacinius gebėjimus;

tirtų, stebėtų ir fiksuotų aplinką, gamtą, emocines žmogaus būsenas bei socialinius įvykius;

analizuodami videomeno žanrus, susipažintų su įvairiu stilistiniu bei sociokultūriniu jų kontekstu (kostiumai, architektūra, grimas, interjeras ir kt.) bei plėtotų savo meninius interesus;

mokytųsi pritaikyti šiuolaikines technologijas kurdami videoprodukciją (vaizdo ir garso apdorojimo kompiuterių programomis galimybės, darbas su kamera ir apšvietimu) bei panaudotų kitų dalykų žinias (literatūros, kalbos, dailės, šokio, teatro, muzikos, visuotinių bei gamtos mokslų, fotografijos, informacinių komunikacinių technologijų ir kt.).

4. Programos struktūra apima tris veiklos sritis ir du kursus – bendrąjį ir išplėstinį.

4.1. Filmų kūrimo programa apima tris veiklos sritis:

kūryba ir IKT įrankių valdymas;

videoprodukcijos supratimas ir vertinimas;

kūrybos sklaida.

4.2. Mokinys gali rinktis bendrąjį arba išplėstinį Programos kursą. Bendrajam kursui skiriama 4 val. per dvejus mokslo metus, išplėstiniam – 6 valandos per dvejus mokslo metus. Turinio požiūriu kursai skiriasi ne apimtimi, bet pažinimo gyliu. Išplėstinį kursą pasirinkę mokiniai atliks daugiau praktinių kūrybinių darbų, geriau pažins meninę kalbą bei raiškos būdus.

5. Mokinių pažangos ir pasiekimų vertinimas yra neatsiejama ugdymo proceso dalis.

5.1. Meninio ugdymo veiklos ir kūrinių vertinimo paskirtis yra:

padėti mokiniams mokytis ir koreguoti mokymąsi;

padėti mokiniams įsivertinti bendruosius ir meninius pasiekimus;

nustatyti ugdymo sėkmę ir numatyti tolesnę jo eigą, išsikelti mokymosi tikslus;

apibendrinti mokymosi rezultatus, siekiant nustatyti meninį mokinių raštingumą.

5.2. Vertinami mokinių kūriniai. Kūrinys gali būti vertinamas tik tada, kai mokinys pateikia baigtą darbą. Kūriniai vertinami pagal iš anksto sutartus kriterijus. Pažymiu vertinami tik didesnės apimties, ilgesnės trukmės ar specialios paskirties kūriniai, pateikiami vieną du kartus per semestrą. Per semestrą taikomas kaupiamasis vertinimas – kaupiamas mokinių darbų aplankas, kurį analizuodamas mokinys galėtų matyti savo raidą, sėkmes ir spragas. Mokytojas inicijuoja mokinių diskusijas apie jų darbų teigiamybes ir trūkumus, savijautą kūrybinės veiklos metu. Tai skatina mokinių savistabos, refleksijos, mokėjimo mokytis gebėjimų ugdymąsi.

III. Programos įgyvendinimas: mokinių pasiekimai, turinio apimtis, techninė bazė

6. Mokinių pasiekimų lentelė

Sritis	Esminiai gebėjimai	Pasiekimai	
		Bendrasis kursas	Išplėstinis kursas
1. Kūrybinė meninė raiška ir IKT įrankių valdymas	1.1. Rasti ir išskirti kūrybinę idėją	1.1.1. Mokytojo padedamas pasirenka idėją kūrybai. 1.1.2. Mokytojo padedamas vysto idėją ir sukuria videožanrą (televizijos laidos, reportažai, muzikiniai filmukai, reklamos, videoprojekcija, animacija) atitinkančią istoriją. 1.1.3. Savarankiškai išdėsto idėją žodžiu.	1.1.4. Savarankiškai išdėsto idėją raštu, numatydamas, kaip ją pritaikyti scenarijui. 1.1.5. Suvokia ir išmano scenarijaus struktūrą.
	1.2. Tinkamai pasirinkti priemones	1.2.1. Mokytojo padedamas suformuoja tinkamą komandą filmavimui organizuoti. 1.2.2. Mokytojo padedamas idėją išreiškia scenarijumi ir pristato jį žodžiu. 1.2.3. Tinkamai pasirenka priemones (aktorių, techniką, filmavimo lokacijas, muziką, kostiumus ir kt.) idėjai įgyvendinti. 1.2.4. Išmano kūrybinės komandos formavimo galimybes, jos narių pareigas ir jų darbo specifiką. 1.2.5. Savarankiškai pritaiko literatūrinę istoriją scenarijui raštu ir žodžiu. 1.2.6. Numato reikiamus filmui kostiumus, garso takelį, lokacijas.	

Sritis	Esminiai gebėjimai	Pasiekimai	
		Bendrasis kursas	Išplėstinis kursas
		1.2.7. Įvertina sumanymo įgyvendinimo galimybes.	1.2.8. Tinkamai paišo kadruočių lentelę. 1.2.9. Suvokia įvykių sekos dinamiką, dinamiškai išdėsto įvykius scenarijuje.
	1.3. Įgyvendinti idėją, panaudojant tinkamas priemones, būdus, kompiuterių programas ir procesus	1.3.1. Racionaliai naudoja filmavimo techniką. 1.3.2. Mokytojo padedamas geba pradėti (nebūtinai pabaigti) televizijos laidų, reportažų, muzikovaizdžių, reklamų, videoprojekcijų filmavimą. 1.3.3. Pasirengia filmavimui kaip kūrybinės komandos narys. 1.3.4. Dirba komandoje: atsakingai atlieka savo pareigas, pasidalina darbus, nekonfliktiškai sprendžia problemines situacijas, prisitaiko prie aplinkybių filmuojant.	1.3.5. Tinkamai parenka garso takelį, kostiumus, vietą. 1.3.6. Savarankiškai pradeda filmavimą, istoriją filmuoja nuosekliai ir iki galo. 1.3.7. Perkelia nufilmuotą medžiagą į montažinę. 1.3.8. Valdo vaizdo montavimo programą. 1.3.9. Parenka estetiškus montavimo efektus.
2. Kino ir videomeno suvokimas ir vertinimas	2.1. Apibūdinti ir analizuoti meninę kūrybą estetiniu, kultūriniu ir socialiniu aspektais	2.1.1. Stebėdamas savo ir draugų sukurtas ištraukas įvardina jų žanrus (televizijos laida, reportažas, muzikovaizdis, reklama, videoprojekcija, animacija). 2.1.2. Geba išsakyti savo nuomonę ir įspūdžius, vadovaudamasis suurtais kriterijais, vartoja tinkamą meninės kalbos žodyną. 2.1.3. Apibūdina videomeno rūšis.	2.1.4. Vartoja tinkamą meninę kalbą, geba išskirti keletą ryškiausių Lietuvos ir užsienio kino ir videomeno kūrėjų. 2.1.5. Geba įžvelgti praeities stilių ir masinės kultūros įtaką Lietuvos ir užsienio šalių šiuolaikinio videomeno produkcijai.

Sritis	Esminiai gebėjimai	Pasiekimai	
		Bendrasis kursas	Išplėstinis kursas
3. Kūrybos sklaida	3.1. Pritaikyti kūrybinius meninius bei technologinių įrankių valdymo gebėjimus ir žinias	3.1.1. Mokytojo ar draugų padedamas dalyvauja sukurtos meninės produkcijos populiarinimo kampanijoje. 3.1.2. Savarankiškai organizuoja savo sukurtos kino ir vaizdo produkcijos premjerą: pasirenka reklamos koncepciją, populiarinimo metodus.	3.1.3. Savarankiškai pristato savo sukurtą produkciją mokyklos (miesto, Respublikos, užsienio, interneto) bendruomenei. 3.1.4. Populiarindamas savo sukurtą produkciją, tinkamai vadovauja bei į veiklą įtraukia draugus.

7. Turinio apimtis:

7.1. Mokytojas, dirbantis pagal šią Programą, turėtų padėti mokiniams suvokti kino ir videomeno prigimtį per praktinį meninės raiškos priemonių ir technikos pažinimą, pasiūlydamas mokiniams prieinamas ir meninę problemą padedančias spręsti raiškos priemones.

7.2. Filmų kūrimo turinį sudaro:

7.2.1. Rekomenduojamas peržiūrų repertuaras, žanrai ir rūšys:

(Pastaba. Nurodyti pavyzdžiai nėra privalomi. Mokytojas turėtų domėtis meniniu vyksmu ir, atsižvelgdamas į kultūrinės aktualijas, gali parinkti kitus pavyzdžius.)

Žanrai, rūšys	Repertuaras
Vaidybinis kinas:	
istorinis epas	R. Skoto „Gladiatorius“, P. Džeksono „Žiedų valdovas“, L. Besono „Žana d’Ark“
trileris	K. Tarantino „Bulvarinis skaitalas“, G. Ričio „Revolveris“, M. Skorsezės „Infiltruotieji“
kostiuminė drama	K. Šekaro „Elžbieta“
komedija	G. Pireso „Taksi“, E. Kusturicos „Pogrindis“
drama	P. Almodovaro „Sugrįžimas“, M. Poloneno „Šuns nagų kirpėjas“, N. Michalkovo „Sibiro kirpėjas“, K. Kešlovskio „Mėlyna“
melodrama	E. Rezanovo „Tarybinis romanas“, Dž. Kameron „Titanikas“, A. Mingelos „Anglas ligonis“, V. Vordo „Kur nuneša sapnai“
fantastinis kinas	A. ir L. Vačovskių „Matrica“, R. Hovardo „Apolonas 13“
trumpametražis kinas	„Visi nepastebėti vaikai“
televizijos filmas	T. Huperio „Elžbieta I“
muzikinis filmas	B. Luhrmano „Mulen Ružas“, R. Maršalo „Čikaga“, A. Govarikerio „Lagaan“
Dokumentinis kinas	M. Spurloko „Super didelis aš“, A. Matelio „Prieš parsikrendant į žemę“
Animaciniai filmai	H. Miyazakio „Stebuklingi Šihiro nuotykių dvasių pasaulyje“, „Keliaujanti pilis“, V. Popovo „Trise iš Rūgpienių kaimo“, V. Stepancevo „Mažylis ir Karlsonas“, J. Noršteino „Ežiukas rūke“ ir t. t. (Animacinius filmus į šį repertuarą įtraukiame dėl to, kad juose labai lengva pastebėti sudedamąsias scenarijaus dalis – užuomazgą, vystymą, kulminaciją ir atomazgą.)

Žanrai, rūšys	Repertuaras
Lietuviškasis kinas	A. Puipos „Elzė iš Gilijos“, K. Gudavičiaus „Ideali pora“, V. Žalakevičiaus „Niekas nenorėjo mirti“, R. Banionio „Vaikai iš Amerikos viešbučio“
Videomenas	Susipažinimas (pasirinktinai) su videomeno atstovų, tokių kaip Nam June Paiko, Jono Meko, Billo Violos, Eglės Rakauskaitės, Gintaro Šepučio, Gedimino ir Nomedos Urbonų, Evaldo Janso ir kt., televizijos laidos, reportažai, muzikiniai filmukai, reklamos, videoprojekcijos.

7.2.2. Filmavimo galimybės. Mokiniai turėtų būti išbandę savo kūryboje: 1) kadro kūrimo elementus – apšvietimą, spalvą, kompoziciją; 2) kadro vaizdo kaitą – rakursus, plano stambumą; 3) filmavimo vietos (lokacijos) pasirinkimo reikšmę; 4) scenarijaus rūšis ir kūrimo principus (autorinis, literatūrinis, spontaniškasis scenarijus (filmavimas be išankstinio sumanymo); scenarijaus struktūros elementai: užuomazga, dėstymas, kulminacija, atomazga ir dramaturginiai sprendimai).

7.2.3. Montavimo galimybės. Mokiniai turėtų suvokti montavimo elementų (kadru kaita, trukmė, ritmas, tempas, garso takelis, epizodų ir scenų kaita) reikšmę galutiniam meniniam produktui ir praktiškai juos išbandę dėti į meninę kompoziciją.

7.2.4. Techninės priemonės. Mokiniai turėtų būti įvaldę kino ir videomeno kūrimo technines priemones: išmanyti kūrybinės komandos vaidmenis (režisierius, aktorius, operatorius, prodiuseris, dailininkas), gebėti valdyti techniką (filmavimo kamera, montavimo programa).

7.3. Rekomenduojamas toks kūrybinės produkcijos minimumas:

bendrojo kurso mokiniai, laisvai pasirinkę žanrą, kas pusmetį turėtų sukurti po 2 videomeno produktus; išplėstinio kurso mokiniai, laisvai pasirinkę žanrą, kas pusmetį turėtų sukurti po 4 videomeno produktus.

Produkcijos žanro neapibrėžiame, nes televizijos kūriniai ir vaidybinių žanrų filmai gali būti lygiai tokios pačios meninės vertės, todėl kokio žanro produktą nori kurti, galėtų nuspręsti pats mokinys. Tai leistų mokiniui laisviau rinktis technologinius sprendimus ir būti imliam naujovėms.

8. Rekomenduojama techninė bazė:

Skaitmeninės filmavimo kameros ir fotoaparatai

Kompiuteriai, kompiuterių klasė

Vaizdo montavimo programos (pavyzdžiui, *Windows Movie Maker*, *Adobe Premiere*, *Adobe AfterEffect* ar kt.)

Elektroninio pašto programa (pavyzdžiui, *Outlook Express* ar kt.)

Programa sąmatai skaičiuoti (pavyzdžiui, *Excel* ar kt.)

Programa filmo muzikai pritaikyti (pavyzdžiui, *Sound Forge*, *Wave Lab* ar kt.).



METODINĖS REKOMENDACIJOS

1. Įvadas

Šiuolaikinėje mokinio aplinkoje gausu įvairaus meno pasiūlos. Yra mokinių, kurie menu domisi savarankiškai, mėgsta meninę veiklą. Teigiami išgyvenimai stiprina mokinių mokymosi motyvaciją, skatina gilinti ir plėsti mėgstamos veiklos patirtį, siekti geresnių mokymosi rezultatų. Tačiau yra mokinių, kuriems meninė veikla nepatinka ir jos raiškos formos nepatrauklios. Siekiant padėti skirtingų poreikių ar mokymosi sunkumų turintiems mokiniams geriau jaustis mokykloje, atskleisti savo individualumą bei kūrybines galias, sukurta Filmų kūrimo programa.

Kaip galima sieti ir derinti įvairius meno dalykus? Pastaraisiais metais stiprėja įvairių meno šakų sąveika. Tai sveikintina. Rėmimasis bendraisiais dalykais gali būti labai naudingas siekiant sukurti veiksmingas, į patirtį ir praktinę veiklą nukreiptas meninio ugdymo programas, kurių tikslas – lavinti kuo didesnę estetinę jautrumą kuo įvairesnėms meno šakoms.

Integracijos pagrindas – visoms meno šakoms būdingos sritys: kūrybinė meninė raiška, meninės raiškos suvokimas ir vertinimas, meninė raiška socialinėje kultūrinėje aplinkoje. Dirbant pagal naująsias menų programas pabrėžiamas kiekvienos meno šakos unikalumas ir parodoma, kiek kiekviena šaka gali padėti pažinti kitus menus.

Jaunoji karta daug aktyviau įsitrauks į meninę veiklą, nes ras daugiau galimybių saviraiškai. Lietuvoje jau vyksta renginių, kuriuose pristatoma vaikų ir jaunimo kino ir videokūryba. Tačiau kinas ir vaizduojamasis menas dar mažai taikomas kaip vaikų ir jaunuolių meninio ugdymo priemonė. Dar nelabai tikima, kad mokiniai pajėgūs savarankiškai, tik pedagogo padedami, kurti filmus, kuriuose gali meniškai išsakyti savo požiūrį, jausmus, svajones, įsitikinimus. Filmų kūrimo programa skiriama mokiniams, kurie labai domisi informacinėmis technologijomis bei šiuolaikinėmis meno formomis, nori užsiimti aktyvia menine veikla bei patirti kūrybinio proceso džiaugsmą. Tokia meninio ugdymo forma labai aktuali, reikalinga, veiksminga ir nesudėtinga.

- ❖ Aktuali, nes pastaruoju metu mokiniai labai domisi šiuolaikinėmis technologijomis ir yra pakankamai kompetentingi savo žinias bei įgūdžius panaudoti ir pritaikyti meninėje veikloje, tačiau jiems trūksta priemonių tai įgyvendinti.
- ❖ Reikalinga, nes ilgainiui mokėjimas naudotis vaizdo kamera prilygs mokėjimui naudotis fotoaparatu, kompiuteriu ar mobiliuoju telefonu. Be šių dalykų XXI amžiaus žmogaus gyvenimas neįsivaizduojamas. Filmų kūrimas neįsivaizduojamas be komandinio darbo. Pastaruoju metu tai labai svarbu.
- ❖ Veiksminga, nes turi gausybę integracinių ryšių su kitais mokomaisiais dalykais, pavyzdžiui, daile, lietuvių kalba, literatūra, geometrija, matematika, muzika, vadyba, logika, retorika, informatika ir kt.
- ❖ Nesudėtinga, nes šiam kūrybiniam procesui nereikalinga specifinė aplinka. Svarbu ir tai, kad kūrybinė komandos veikla suteikia saviraiškos galimybę tiems mokiniams, kurie jaučiasi atstumti kitų grupės narių.

Pasirinkę šią meninės saviraiškos sritį mokiniai ne tik išmoks naudotis technine bei programine įranga, t. y. kurti vaizdą skaitmeninėmis technologijomis ir jį apdoroti kompiuterių programomis, bet ir susipažins su pasaulinės kino kultūros paveldu, kino ir trumpametražių filmų žanrais, jų kūrimo ypatybėmis bei populiarinimo metodais. Mokiniai gebės orientuotis pasauliniame kino lobyje, skirti komercinę kino ir video-produkciją nuo nekomercinės, atsakingai atlikti savo pareigas, pasidalyti darbus, prisitaikyti prie aplinkybių, nekonfliktiškai spręsti problemines situacijas, dirbdami strategiškai mąstyti, siekti aukštesnės kultūros, įsivertinti savo veiklą, nes tokia ugdymo priemonė teikia išskirtinių galimybių pačiam stebėti save iš šalies.

Daugelyje nūdienos gyvenimo sričių vyksta aktyvių pokyčių. Šie pokyčiai neaplenkė ir meno sampratos bei meninio ugdymo. Menas – tai subjektyvioji žmonijos patirtis, pasireiškianti jausmų pasaulio savitumu, prieššamonės ypatumais. Menas teikia galimybių subjektyviai patirti dvasinio pasaulio niuansus, emocijų įvairovę.

Šiuolaikinėse ugdymo koncepcijose meninė veikla vertinama kaip labiausiai vaikų amžiaus tarpsnių ypatumus atitinkanti veikla. Įvairios meninės veiklos sritys lavina erdvinį, loginį-matematinį, verbalinį ir garsinį pasaulio suvokimą, formuoja judėjimo, bendravimo, savistabos, pažintinius įgūdžius. Meninis ugdymas padeda kiekvienam asmeniui išsiugdyti jautrumą meno galioms, išjudinti kūrybinį jo potencialą. Juk meno kūrybai būdingas visuminis dvasios aktyvumas, nes kūryboje išryškėja vienas ar kitas psichinės veiklos komponentas, kuris būna daugiau ar mažiau emociškai ekspresyvus.

Filmų kūrimas daro tiesioginę teigiamą įtaką ugdant rašymo ir komunikavimo gebėjimus. Mokiniai kuria scenarijus, juos užrašo (kūrybinis rašymas) ir pagal juos nufilmavę bei peržiūrėję medžiagą turi galimybę iš šalies kritiškai įvertinti savo tekstą, jo dramaturgiją (kritinis rašymas).

Mokantis kalbų filmuota medžiaga tampa motyvuojančiu veiksmu apgalvoti, planuoti, rašyti, kurti tekstą, stiprina šios veiklos atlikimo motyvaciją. Filmavimas, kino kūrimas padeda mokiniams įvaldyti rašymo strategijas, ugdyti komunikacinius gebėjimus, kurti tikslingus dialogus, bendrauti bei bendradarbiauti grupėje. Laisvas dialogo kūrimas tiesiog bendraujant grupėje atskleidžia ir mažesnių gabumų mokinių kalbėjimo gebėjimus, kurių kitokio pobūdžio veikla neatskleidžia. Taip yra todėl, kad mokiniai yra tiesiogiai įtraukti į veiklą, be to, stebėdamas nufilmuotą savo medžiagą kiekvienas gali pastebėti asmeninę pažangą, grupės darbo kokybę, t. y. įsivertinti bei įvertinti. Stebint filmuotą medžiagą ugdomi ir klausymosi gebėjimai. Pastebėta, kad tai padeda mokiniams kritiškiau vertinti savo kalbą, tiksliau pasirinkti žodį tiek kalbant, tiek rašant (savęs matymo iš šalies efektas). Taip pat vizualiai galima pateikti pavyzdžių, kurie apibūdinami matematiniais terminais, pavyzdžiui, *paralelės*, *apskritimas* ir t. t., tai yra išskirti juos filmuotoje medžiagoje. Rengti filmuotą medžiagą naudinga dar ir todėl, kad galima integruoti keletą sričių ir dalykų: vaizduojamuosius menus, muziką, kalbą, grafiką ir t. t. Atlikdamas vieną veiklą mokinyi iš karto susiduria su keliais informacijos šaltiniais.

Šiose metodinėse filmų kūrimo programos rekomendacijose apžvelgiama meninio ugdymo reikšmė asmenybės tapsmui ir pristatomos informacinių komunikacinių technologijų (IKT) taikymo galimybės meniniam ugdymui, pateikiamas išsamus filmų kūrimo programos pritaikymas ugdymo procese ir filmų kūrimo turinio planas. Taip pat pateikiama galimų pamokų pavyzdžių, vertinimo ir įsivertinimo aprašas, nurodomi pagrindiniai kūrybinio proceso formavimo principai.

Tai turėtų palengvinti mokytojui įgyvendinti naują programą bei padėti drauge su mokiniais patirti kūrybos džiaugsmą, besimėgaujant įdomiu filmavimo procesu.

2. Vartojamos sąvokos

Anonsas – trumpas garsinis regimasis kūrinys, pateikiantis glaustą ir konkrečią informaciją apie tai, ką dar matysime ir girdėsime.

Etiudas – trumpas apimties kūrinys, kuris turi savo pradžią ir pabaigą, bet nebūtinai tradicinis istorijos rutuliojimas.

Fiksavimas – filmavimo būdas, kai filmuotojas neturi konkretaus uždavinio, o tiesiog filmuoja, t. y. fiksuoja tai, kas jį supa.

Filmavimo aikštelė – tai vieta, kurioje filmuojama. Gali būti pasirinktas plotas eksterjere arba uždara interjero erdvė.

Filmuota medžiaga – tai nufilmuotas vaizdas, kuriame būna ir nereikalingų kadro, kuriuos montuojant galima išmesti. Tai visas užfiksuotas vaizdas, kurį vėliau galima tvarkyti, dėti logišką istoriją ir pan.

Idėja – tai mintis, kuria atsakoma į klausimą – kodėl tai darau, kodėl tai svarbu ir kas kūrinyje yra reikšmingiausia.

Informacinė pramoginė laida / renginys – informacijos pateikimas, naudojant žaismo elementus. Šioje televizijos laidoje rimta informacija perteikiama humoristiškai, pompastiškai ir nebūtinai teisingai.

Interviu – tai nufilmuotas, įrašytas magnetofonu arba popieriuje užrašytas pokalbis su pašnekovu, kai pašnekovas atsako į konkrečius jam užduodamus klausimus.

Kadras – tai sudedamoji garsinio regimojo meno dalis. Išsitiesinis vaizdas gaunamas, kai tarpusavyje yra jungiami atskiri kadrai. Nuo kadro trukmės ir informacijos kadre priklauso vaizdo dinamika, prasmingumas ir įtaigumas.

Kadruotė – tai režisūrinio scenarijaus variantas, kai informacija sutalpinama į 9 grafulę lentelę: 1 grafoje nurodomas kadro numeris; 2 grafoje nupaišomas būsimas kadro vaizdas su numatomu planu ir rakursu; 3 grafoje įrašoma, kokio tipo bus planas (stambus, vidutinis, bendras, panorama); 4 grafoje aprašomas veiksmas šiame kadre; 5 grafoje užrašoma kadro trukmė; 6 grafoje užrašoma vieta, kurioje bus filmuojama; 7 grafoje užrašoma, koks bus garso įrašas šiame kadre; 8 grafoje surašomi rekvizitai, reikalingi tam kadruui filmuoti; 9 grafa skirta pastaboms.

Kadravimas – tai apgalvotas kadro dėliojimas, kai galvojama apie kadro trukmę, plano tipą ir gaunamo vaizdo įtaigą.

Literatūrinis scenarijus – tai užrašyta istorija, kurioje dar nėra išskirtų atskirų kadrų. Galima aprašyti emocijas, žodžiais perteikti emocinę atmosferą. Literatūrinį scenarijų svarbu parašyti prieš pildant kadruotės lentelę, nes tai padės nepraleisti svarbių istorijos detalių ir leis įtvirtinti būsimo vaizdo emocinę atmosferą ir nuotaiką.

Mokslinė laida – tai informacinė laida, kurioje pateikiama mokslinių žinių, nagrinėjama ir diskutuojama apie mokslą, jo laimėjimus, tendencijas.

Montažas – tai nufilmuotos medžiagos pavertimas išbaigtu kūriniu. Kompiuterinio videomontažo metu norima tvarka „sudedami“ kadrai, sutvarkomas garsas, taikomi grafiniai ir garsiniai efektai.

Muzikinė laida – laida, kurios pagrindą sudaro muzikiniai kūriniai. Tai gali būti „Pageidavimų koncertas“, kurį veda vedėjas, ir rodomi muzikiniai klipai, rodomas koncerto įrašas arba jis transliuojamas tiesiogiai ir kt.

Panorama – tai vaizdas, kai ekrane rodomas objektas arba subjektas nėra stabilus, nes kamera juda nuo vieno filmuojamo objekto ar subjekto taško iki kito. Pavyzdžiui:



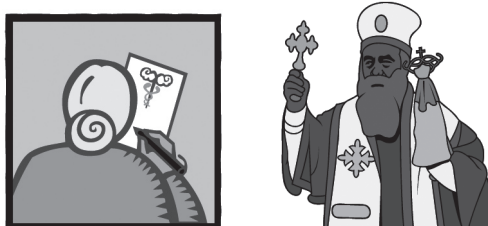
Planas – tai sukomponuotas vaizdas. Pagal filmavimo būdą planas skirstomas į tam tikrus tipus: stambus planas, vidutinis planas, bendras planas, detalės, vertikali arba horizontali panorama, filmuojamo objekto sekimas kamera ir pan.

Plano tipas – planas pagal didumą yra trijų tipų:

I. Stambus planas – tai vaizdas, kai figūra rodoma iki pečių. Pavyzdžiui:



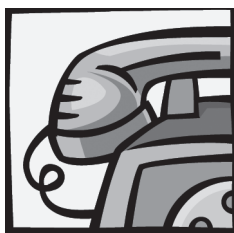
II. Vidutinis planas – tai vaizdas, kai figūra rodoma iki liemens. Pavyzdžiui:



III. Bendras planas – tai vaizdas, kai objektas arba subjektas matomas visu dydžiu ar ūgiu. Pavyzdžiui:



Kuriant garsinį regimąjį meną vartojamas terminas *detalė*. Tai vaizdas, kai kadre rodoma tik objekto arba subjekto dalis. Pavyzdžiui:



Rakursas – iš tam tikro taško nufilmuotas vaizdas. Pavyzdžiui, žmogaus veidą galima nufilmuoti kamera laikant iš apačios arba iš viršaus, žmogaus veidą pasukus šonu arba nufilmuoti jį iš abiejų pusių.

Realybės pramoginis renginys – renginys, kai filmuojama absoliučiai viskas, kas vyksta, ir tai iškart rodoma. Realybės pramoginis renginys apima ir kitas garsinio regimojo meno dalis: reportažą, interviu ir pan.

Reklaminės laidos – laidos, kuriose reklamuojamas produktas, idėja ir pan.

Reklaminis filmukas – trumpas kūrinys, reklamuojantis daiktą, produkciją, renginį ir pan. Reklaminis filmukas trunka nuo 10 sekundžių iki 1,5 minutės.

Reportažas – tai vaizdinė informacinė produkcija, kuri gali apimti kelias sudedamąsias dalis: interviu, vedėjo tekstą, muzikinį intarpą, užkadrinį tekstą. Kartu su šiomis reportažo dalimis rodomi vaizdai.

Tema – tai, apie ką pasakojama. Filmuojant kūrinį reikia įvardyti temą, kad kūrinys būtų vientisas ir logiškas.

Tiriamoji publicistika – tai publicistika, kuri tiria reiškinius, gilinausi į įvykių priežastis, konstatuoja faktus, pavyzdžiui, televizijos laida „Srovės“.

Užkadrinis tekstas – tai tekstas, kuris skamba rodant vaizdą, bet nerodoma, kas tą tekstą skaito. Užkadri-

niu tekstu papasakojama tai, ką nutylėjo arba neaiškiai papasakojo apklausiamas asmuo. Užkadriniu tekstu pateikiama svarbi informacija, kurios niekas nepasakoja prieš kamerą.

Vaizdinis dengimas – tai kadrai, kurie naudojami vaizdui pagyvinti. Pavyzdžiui, kai pašnekovas ilgai šneka ir žiūrėti kadre vien į jo veidą darosi nuobodu, montuojant sudedami vaizdai, kurie nebūtinai tiesiogiai yra susiję su pasakojimu, bet pagyvina vaizdą, padaro jį dinamišką. Taip pat vaizdinis dengimas naudojamas, kai girdimas užkadrinis tekstas, tada būtina ekrane rodyti kokius nors vaizdus.

Vedėjo amplua – nuo laidos stilistikos ir žanro priklauso, kaip turi elgtis ir atrodyti laidos vedėjas. Pavyzdžiui, žinių vedėjai elgiasi santūriai ir nereiškia savo nuomonės apie pranešamą informaciją, pramoginių laidų vedėjai būna emocingi ir provokuoja pašnekovą rodyti savo emocijas ir pan.

3. Ugdymo plano sudarymas ir įgyvendinimas

Organizuojant filmų kūrimo ugdymą vadovaujamosi:

1. Aktyviaisiais mokymo metodais. Grupinio bei komandinio darbo principais. Pasirinktieji metodai taikomi siekiant ugdyti ir tobulinti komandinio darbo, bendravimo ir bendradarbiavimo gebėjimus. Darbas kūrybinėje komandoje prasmingas formuojant kolektyvą, nes padeda išvengti „susiskaldymo“ ir „atstumtųjų“ problemos. Veikla filmų kūrimo komandoje leidžia kiekvienam pasijusti reikalingam ir tiesiogiai daryti įtaką procesui ir rezultatui, kurį išvys ekrane. Kūrybinėje komandoje labai svarbi lyčių pusiausvyra. Vaikiniai pasižymi racionalių mąstymu, o merginos – intuityviu, todėl šių skirtumų harmonija leidžia pasiekti puikių meninių rezultatų. Kad procesas būtų kūrybiškas, harmoningas, sklandus ir įgyvendintas praktiškai, svarbu, jog kiekvienas komandos narys žinotų, ką turi daryti, suvoktų ir įsisąmonintų savo pareigas bei atsakingai vykdytų paskirtas užduotis.
2. Motyvaciją skatinančiais veiksniais, diferencijavimu ir individualizavimu (užduotys, metodai ir darbo formos atitinka vaikų interesus, gebėjimus, temperamentą). Mokant būtina atsižvelgti į individualias mokinių savybes, nes žinios, gabumai, interesai, motyvacija, charakteris, kryptingumas, veiklos tempas, dėmesys, suvokimas, vaizduotė, atmintis, mąstymas, jausmai, pažiūros, temperamentas ir gyvenimo sąlygos yra nevienodos. Visi taikomi metodai nukreipiami į individualių asmenybės gebėjimų raišką, pomėgių raidą bei vertybinių nuostatų formavimą. Kūrybingumas skatinamas nurodant pakankamai erdvas, į sėkmę vedančias ribas, suteikiant sąlygas eksperimentuoti, rizikuoti, ieškoti savitų meninio sprendimo būdų, susidaryti individualias faktinių žinių interpretacijas. Mokinių kūrybinės raiškos galimybes plečiamos teoriškai ir praktiškai susipažįstant su įvairiu stilistiniu bei sociokultūriniu kontekstu (kostiumas, architektūra, grimas, interjeras, istoriniai faktai), kino ir vaizduojamojo meno paveldu, jo vertybėmis.
3. Mokytojo ir mokinio bendradarbiavimu pagrįsta sąveika. Filmų kūrimo pamokų centre yra ne mokytojas ir ne dalykas, bet mokiniai, jų gebėjimų ir kompetencijos plėtra. Dėmesys kreipiamas ne tik į scenarijaus rašymo, filmavimo, vaidybos ir kitų kūrybinių raiškos galių puoselėjimą, bet ir į tai, kokiomis estetinėmis ir moralinėmis vertybėmis grindžiama kūryba. Tai turi padėti mokiniams pasinaudoti įgyjamais gebėjimais ne tik kuriant filmus, bet ir kasdieniame gyvenime. Kūrybinės užduotys siejamos su mokinių gyvenimu ir jiems aktualiais klausimais. Jas leidžiama laisvai pasirinkti, nesureikšminant užduočių atlikimo svarbos, siekiant išvengti įtampos, kuri gali blokuoti kūrybinių galių tėkmę. Mokiniai turi suprasti, kad užduočių atlikimas vertas laiko ir pastangų, kad jos praturtina ir veda pažangos linkme.

Organizuojant ugdymo procesą laikomasi šių didaktinių principų:

1. Humaniškumo. Labai svarbu, kad mokytojas sukurtų geranorišką, draugišką, saugią, abipuse pagarba grįstą mokymosi aplinką. Mokytojas turėtų su mokiniais aptarti jiems priimtinus aplinkos kūrimo būdus. Mokytojas turėtų būti psichologiškai pasirengęs spręsti tarp mokinių kylančius nesutarimus, numatyti būdus jiems spręsti ir kompetentingai pasiūlyti galimų išeičių ar atspirties taškų. Ne mažiau svarbu mokytojo tolerancija mokinių kūrybai, nes mokiniams reikia psichologinio palaikymo, paskatinimo. Moky-

tojas, organizuodamas darbo procesą, turėtų būti dėmesingas ir mokinių tarpusavio tolerancija grįstiems santykiams. Jis tarsi nepastebimas patarėjas turėtų nuolat būti šalia iškilus konfliktams ir prireikus patartų, kaip spręsti konfliktą, ar priešingai – leistų viską išsiaiškinti patiems mokiniams, net jei dėl to nukentėtų kūrybinis rezultatas.

2. Aktyvumo ir kūrybiškumo. Didžioji programos dalis skirta aktyvioms veiksenoms, t. y. mokiniai patys ieškos kūrybinių idėjų, planuos ir numatys jų įgyvendinimo galimybes, organizuos diskusijas bei debatus apie savo ir kitų kūrybinį rezultatą, patys rengs savo sukurtą filmo pristatymą, ieškos jo populiarinimo metodų bei efektyvios sklaidos.
3. Vidinės ir išorinės integracijos. Galimi platūs integraciniai ryšiai su kitomis meninio ugdymo disciplinomis: 1) grafiniu dizainu ir daile (rengs plakatus, lankstukus, kvietimus, skrajutes savo produkcijos pristatymui, kurs savo studijos firminį ženklą – logotipą, parinks titrams šriftą; dailininkas parinks kostiumus filmavimui, derins vaizdą kadre, parinks rekvizitų, paisys kadruočių lentelę ir kt.); 2) kompiuterinės muzikos technologijomis (kurs garso takelį savo kūrybinei produkcijai, garsinę užsklandą, parinks muzikinį foną kūrybos pristatymui ir kt.); 3) fotografija (fotoaparatu fiksuos žmonių emocines būsenas, reakcijas į skirtingas gyvenimo situacijas, ieškos filmavimui tinkamų vietų, mokysis parinkti tinkamą apšvietimą bei filmavimo rakursus ir kt.); 4) teatru ir šokių (tobulins vaidybinius gebėjimus, lavins kinestetinį laisvumą, mokysis kadre kompoziciškai dėlioti mizanscenas ir kt.).

Vienas iš svarbiausių sėkmingo ugdymo proceso organizavimo veiksnių yra **filmų kūrimo mokytojo kompetencija**.

Vadovaudamas filmų kūrimo procesui pedagogas turi galimybę būti „vyresniuoju draugu“, „bendrininku“, asmeniu, kurio užduotis – skatinti kūrybinį procesą, lavinti vaikų kūrybiškumą, neprimetant jiems savų idėjų ir atsisakant bet kokių ambicijų įgyvendinti kūrybines savo idėjas pasitelkiant mokinių kūrybą. Tokia meninio ugdymo procese pedagogo kūrybinė ir didaktinė veiklos erdvė pakankamai plati ir netradicinė. Visuose kūrybos etapuose mokytojas tarsi nepastebimas globėjas visą laiką būna šalia ugdytinių ir subtiliai valdo esamą padėtį.

Kūrybinio proceso pradžioje mokytojas padeda mokiniams atpažinti pilnametražių ir trumpametražių filmų stilistinius žanrus, dalyvauja diskusijose, stebi, analizuoja, vertina, nusako savo pastebėjimus. Kuriant scenarijų – supažindina su kino scenarijaus rašymo specifika, išklauso istoriją, drauge su mokiniais analizuoja įvykių seką, padeda išryškinti istorijos užuomazgą, plėtojimą, kulminaciją ir atomazgą bei atskleisti pagrindinę istorijos temą ir idėją. Aptaria sumanymo įgyvendinimo galimybes. Prasidėjus filmavimui mokytojas konsultuoja mokinius tik techniniais klausimais, palikdamas visišką kūrybinę interpretacijos laisvę visai kūrybinei komandai. Filmų montavimo metu moko, kaip perkelti vaizdinę medžiagą į videomontažinę, supažindina su programine vaizdo montavimo įranga, montavimo efektų, muzikos ir siužeto koncepcijos derinimu, stebi vyksmą ir teikia metodinių rekomendacijų (šiuo atveju galima partnerystė su IKT mokytojais). Organizuojant sukurtų filmų pristatymą visuomenei, mokytojas konsultuoja mokinius filmo populiarinimo metodikos klausimais, padeda kurti reklamos koncepciją bei pristatyti savo kūrybą mokyklos bendruomenei.

Kadangi Filmų kūrimo programa orientuota į praktinių polinkių mokinius, meninio ugdymo procesas turėtų atitikti jų mokymosi stilių. Todėl mokytojui svarbu:

- ❖ įvertinti svarbiausius besimokančiųjų asmenybinius ir mokymosi patirties skirtumus;
- ❖ suprasti svarbiausius mokinių suvokimo etapus bei mąstymo ypatumus;
- ❖ apibūdinti pagrindinius mokymosi stilius ir galimą jų tarpusavio ryšių pobūdį;
- ❖ nustatyti mokymosi stilių tipus bei parinkti tinkamus mokymosi metodus.

Rekomenduotina parengti mokymo ir mokymosi metodų, taikomų nustatytiems mokymosi stilium, aprašą.

3.1. UGDYMO PROCESO DIFERENCIJAVIMO VEIKSNIAI

Ugdant vaiką, siekiama dvejopo tikslo: 1) puoselėti harmoningą asmenybę ir individualius jos gebėjimus, 2) skatinti tobulesnes žmonių bendravimo formas. Vaikas nekūrybingas tol, kol nesugeba rasti savo patyrimui adekvačios formos ir perteikti jo kitiems (A. Gaižutis, T. Stulpinas, J. Laužikas, L. Šiaučiukėnienė, V. Rajeckas, M. Lukšienė, V. Baškys, K. Gerbertas, L. Jovaiša, J. Vaitkevičius, A. Poškus).

Kiekvienas vaikas yra individualybė. Be to, skiriasi ir vaikų prigimtis bei gyvenimo sąlygos. Todėl kiekvienam būdingi saviti polinkiai ir norai, skirtingi interesai ir gebėjimai vienai ar kitai veiklai, taip pat ir mokymuisi. Labai skiriasi berniukų ir mergaičių kūrybinė raiška. Mergaitėms būdingas emocinis suvokimas, impulsyvus reiškinių vertinimas ir priėmimas. Berniukams būdingas tikslesnis erdvinis suvokimas, todėl jie geriau orientuojasi erdvėje. Mergaitės paprastai nemanipuliuoja skaičių sąvokomis ir kategorijomis, tačiau jos turi stipresnę vidinę nuojautą ir greičiau bei tiksliau suvokia reikalo esmę. Dėl to mergaitės ir berniukai pasirenka skirtingas kūrybines temas bei saviraiškos manieras. Organizuojant meninio ugdymo procesą svarbu atsižvelgti ir į mokinių psichikos skirtingumus, kuriuos lemia jutiminis ir kūrybos patirties santykis, todėl kiekvienas mokinys savaip suvokia grožį. Psichikos skirtingumai sąlygoja ir skirtingus mokinių polinkius, interesus, charakterį, emociingumą, vaizduotės lakumą, techninius įgūdžius ir pan.

Organizuojant filmų kūrimą labai svarbu individualizuoti:

- ❖ programos medžiagą;
- ❖ užduotis;
- ❖ organizacines formas;
- ❖ mokymo ir mokymosi metodus pagal individualias mokinio savybes, atsižvelgiant į mokinių:
 - žinias,
 - gabumus,
 - darbštumą,
 - požiūrį į mokymąsi,
 - gebėjimą sutelkti bei paskirstyti dėmesį,
 - atminties tipą bei jos išlavėjimą,
 - mąstymo tempą, emocijas,
 - nervinį tipą.

3.2. PROGRAMOS SANDARA

Filmų kūrimo programą sudaro 2 lygiai: bendrasis ir išplėstinis. Šie lygiai tarpusavyje skiriasi laiko bei turinio apimtimis.

Bendrasis – 4 val. – apima 60 proc. dėstomo turinio. Išplėstinis – 6 val. – apima 100 proc. viso turinio.

Siūlytina, kad veikla vyktų jungiant 2 pamokas po 45 min. Tvarkaraštis sudaromas taip, kad filmų kūrimo bendrąjį kursą besimokantys vaikai šio dalyko pamokas lankytų du kartus per savaitę, išplėstinį – tris kartus.

Mokantis pagal šią programą tvarkaraštį galima sudaryti dviem variantais:

I variantas

Į pirmąją bei antrąją savaitės pamoką ateina besimokantieji abiem lygiais, o į trečiąją – išplėstiniu lygiu besimokantys mokiniai.

Toks pamokų išdėstymas suteikia galimybę per pirmąją savaitės pamoką visus mokinius supažindinti su nauja tema ir pamėginti praktiškai taikyti ką tik įgytas žinias. Bendrojo ir išplėstinio kurso mokiniai atėję dar antrą ar trečią kartą per savaitę į pamoką, tas pačias žinias gilina atlikdami daugiau praktinių užduočių. Atlikdami daugiau užduočių mokiniai gerina ir užduočių atlikimo kokybę.

II variantas

Į pirmąją savaitės pamoką ateina išplėstinį kursą pasirinkę mokiniai, antrojoje ir trečiojoje pamokoje kartu dalyvauja ir bendrąjį kursą pasirinkę mokiniai.

Taip yra sudaromos sąlygos integruoti įvairiais lygiais besimokančius mokinius ir mobiliai organizuoti veiklą vienoje klasėje vienam mokytoji. Šia tvarka lankydami pamokas išplėstinį kursą pasirinkę mokiniai savaitės pradžioje, per pirmas pamokas, išsamiau susipažins su naujos temos ypatumais bei pasirengs praktinei veiklai, kurią galės atlikti kartu su bendrąjį kursą pasirinkusiais draugais, kurie prisijungs prie jų kitose pamokose. Taip vieni mokiniai galės gilintis į dalyką, o kiti mėgautis praktiniais patyrimais nesigilindami, kaip kas padaroma.

3.3. FILMŲ KŪRIMO TURINIO FORMAVIMO ASPEKTAI

Filmų kūrimo programos pagrindu pasirinktos visoms meno rūšims būdingos sritys: kūrybinė meninė raida, meninės raidos suvokimas ir vertinimas, meninė raida socialinėje kultūrinėje aplinkoje. Kūrybinis procesas integruoja socialinį kontekstą, kitų mokomųjų dalykų problematiką, savistabą. Filmų kūrimo ugdymo pagrindas – estetiški išgyvenimai ir vertybės, meninės išraiškos priemonės, meno kūrinio formos, žanrai ir stiliai, meninė kūrybinė veikla. Kuriant filmus siūlytinos šios teorinės bei praktinės **klausimų grupės**:

1. Kas yra vaizdas? Sudedamosios vaizdo dalys: kadras, planas, rakursas, montažiniai planai.
2. Kas yra kadras? Kadro trukmė. Vieno kadro pasakojimas.
3. Kas yra planas? Stambus, vidutinis, bendras planas. Detalės. Panorama.
4. Kas yra rakursas? Kaip skirtingi rakursai keičia vaizdą.
5. Kadrovimas. Montažiniai ir nemontažiniai planai.
6. Vaizdo tempas ir ritmas. Kaip sukurti nenuobodų vaizdą? Kokio tempo ir ritmo įtaiga žiūrovui.
7. Kadruotė. Kadruotės darymas.
8. Kas yra idėja?
9. Žanras (komedija, drama, tragedija). Kaip sukurti linksnų, niūrų, gąsdinantį, melodraminį ir t. t. vaizdą?
10. Televizijos žanrai (laida, reportažas, anonsas, reklama).
11. Televizijos laidų žanrai: tiriamoji publicistika, žinių laidos, pramoginė pokalbių laida, linksmoji publicistika, informacinė pramoginė laida, reklaminės laidos, televizijos žaidimai, muzikinės laidos, mokslinės laidos.
12. Laidos struktūra: anonsas, temos pristatymas, reportažai, užkadrinis tekstas, vedėjo pozicija.
13. Tiesioginis eteris ir įrašytos laidos.
14. Vedėjo amplua (žinių vedėjas, informacinės laidos vedėjas, koncertų, pramoginių laidų vedėjas, televizijos žaidimo vedėjas – kas juos vienija ir kuo jie skiriasi?).
15. Reklama televizijoje (užslėpta reklama, reklaminiai blokai, reklamų trukmė, reklamos poveikis).

Praktinės veiklos žanrai:

1. Informacinis reportažas.
2. Tiriamasis reportažas.
3. Muzikinis filmukas.
4. Reklaminis filmukas.
5. Filmo anonsas.
6. Laidos anonsas.
7. Minutės filmas.

Bendrasis kursas**1. Kūrybos etapai:**

- ❖ Idėjos generavimas. Supančios aplinkos, gamtos, emocinių žmogaus būsenų, socialinių įvykių stebėjimas, analizavimas ir mėginimas mokytojui padedant sutelktą patirtį transformuoti į meninę idėją bei ją pritaikyti kuriant filmą.
- ❖ Priemonių pasirinkimas (konsultuojamasi su mokytoju):
 - a) susipažinimas su kūrybinės komandos formavimo principais, narių pareigomis, atsakomybėmis ir darbo specifika (režisierius-operatorius, vadybininkas, dailininkas, aktoriai, asistentai ir kt.);
 - b) sumanymo idėjos apibendrinimas ir pristatymas žodžiu;
 - c) reikiamų priemonių idėjai įgyvendinti pasirinkimas, praktinis idėjos įgyvendinimo numatymas, filmavimo vietos, muzikos, kostiumų pasirinkimas.
- ❖ Sumanymo įgyvendinimas (konsultuojamasi su mokytoju):
 - a) praktinis sutelktų kūrybinių idėjų įgyvendinimas, filmuojant televizijos laidas mokiniams rūpima tematika, reportažus iš mokyklos gyvenimo, muzikinius trumpametražius filmus pagal pasirinktą mėgstamą muziką, reklamas, videoprojekcijas mokyklos renginiams ir kt.;
 - b) filmavimas be montavimo. Režisieriaus-operatoriaus susipažinimas su filmavimo technika; kūrybinės komandos pasirengimas filmavimui; nuoseklus istorijos filmavimas (scenos filmuojamos pagal siužetą, keičiant veiksmo vietas; režisierius-operatorius, peržiūrėjęs kiekvieną nufilmuotą kadrą, palieka tik vieną, jo manymu, labiausiai atitinkantį jo idėją).

2. Vertinimo ir stebėjimo etapai:

- ❖ Paties sukurtos vaizdo medžiagos stebėjimas, jos analizavimas ir vertinimas.
- ❖ Žanrų išskyrimas ir jų įvardijimas (televizijos laidos, reportažai, muzikiniai trumpametražiai filmukai, reklamos, videoprojekcijos, animacija, paties sukurta videoprodukcija).

3. Pristatymo etapai:

- ❖ Savo kūrybos pristatymas mokyklos bendruomenei, internete ar nekomercinio kino festivaliuose Lietuvoje bei užsienyje:
 - a) populiarinimo metodų numatymas;
 - b) premjeros organizavimas;
 - c) reklamos koncepcijos numatymas;
 - d) populiarinimo metodų pasirinkimas;
 - e) produkcijos populiarinimas.

Išplėstinis kursas sudaromas remiantis bendrojo kurso turiniu, tik daugumą užduočių mokiniai atlieka savarankiškai, be mokytojo pagalbos, įtraukdami į procesą kitus draugus.

Kūryba – tai režisūrinio scenarijaus rašymas ir pristatymas, t. y. kadruočių paįšymas (1 – kadro numeris; 2 – vaizdas kadre; 3 – plano tipo pasirinkimas; 4 – kadro trukmė; 5 – garsinis kadro takelis; 6 – vietos pasirinkimas; 7 – režisieriaus-operatoriaus pastabos) bei istorijos pristatymas žodžiu.

Idėjos įgyvendinimo etapas:

- ❖ Filmavimo procesas ir montavimas. Nenuoseklus istorijos filmavimas (filmavimo vietos keičiamos tik nufilmavus visas reikiamas scenas toje vietoje, fiksuojami visi nufilmuoti kadrai, kurie bus peržiūrėti ir atrenkami tik montuojant montažinėje).
- ❖ Montavimas derinamas su garso takeliu. Nufilmuotos medžiagos perkėlimas į videomontažinę; susipažinimas su vaizdo montavimo programos naudojimo pagrindais; montavimo efektų parinkimas; muzikos parinkimas).

Stebėjimas ir vertinimas – susipažinimas su kino žanrais (trumpametražis kinas, vaidybinis kinas, dokumentinis kinas, kino kronikos, paties sukurta kino produkcija). Kino ir vaizdo medžiagos stebėjimas, jos analizavimas ir vertinimas stilistiniame bei sociokultūriniame kontekste vartojant tinkamą meninės kalbos žodyną.

Pristatymas – pačiam vadovaujant bei įtraukiant draugus, veiksmingas populiarinimo metodų pasirinkimas.

4. Turinio planavimas

Šioje dalyje pateikiami 5 pamokų turinio pavyzdžiai. Mokytojas gali turimą turinį išsidėlioti pamokos teminiame plane savo nuožiūra.

Programos pavyzdį sudaro 5 skilčių lentelė. Šiame pavyzdyje terminą „pamoka“ vartosime kaip sąvoką, kurią apima 3 savaitiniai užsiėmimai, į kuriuos susirenka pasirinkę ir bendrąjį, ir išplėstinį kursą mokiniai. Tarkime, pirmame savaitės užsiėmime dalyvauja ir bendrąjį, ir išplėstinį kursą pasirinkę mokiniai ir gauna pagrindinę informaciją bei visi praktiškai bando pritaikyti savo patyrimą ir žinias. Į antrą užsiėmimą ateina tie patys mokiniai, kurie praktiškai taiko gautas žinias ir gilina savo įgūdžius. Į trečią užsiėmimą susirenka tik išplėstinio kurso lankytojai, kurie praktiškai įgyvendina sumanymą ir užbaigia pamoką, pasirenkę gautas žinias ir įgytus įgūdžius taikyti kitose pamokose, bei suvokia, kaip savo patirtį galės pritaikyti gyvenime asmeninėms praktinėms reikmėms.

Pirmą pamoką patartina skirti susipažinimui ir komandų sudarymui. Iš pasirinkusių tiek bendrąjį, tiek išplėstinį kursą mokinių traukiant burtus sudaromos kelios komandos, kuriose turėtų būti 7–8 mokiniai. Pagal susitarimą kiekviena komanda turėtų kurti, taikyti žinias ir dalytis patyrimu kaip vienas vienetas. Tai prasminga, nes kolektyvinis darbas leistų kiekvienam mokiniui pajusti atsakomybės ir bendradarbiavimo svarbą. Pasireikštų ir pagalbos vienas kitam prasmingumas, nes mokinys, greičiau įsisąmoninęs gautą informaciją, galės padėti ją suvokti savo komandos nariui, kuris tos informacijos nespėjo suvokti bendrai aptariant temą.

Tuo tarpu mokytojas savo nuožiūra turėtų informacinę medžiagą perteikti mokiniams atsižvelgdamas į jų gebėjimus. Neatsižvelgiant į pasirinktą mokymosi lygį, vieni mokiniai labai imlūs mokslui ir per pamoką pajėgia išklausti net kelių pamokų turinį, kitiems tos pačios pamokos turinį reikės dėstyti net kelias pamokas. Todėl mokytojas, „neprisirišdamas“ prie programos, turėtų laisvai improvizuoti ir stengtis drauge su mokiniais patirti kūrybinį džiaugsmą. Toliau lentelėje yra pateikiamas **30 pamokų turinio teminis planas**.

Nr.	Tema	Pamokos eiga	Reikalingos priemonės
1.	Susipažinimas su garsinio regimojo meno kūrimu ir priemonėmis	1. Kiekviena mokinių komanda pabando filmuoti. Mokytojas nepateikia konkrečios užduoties. Filmuojama tiesiog stebint, fiksuojant aplinką. Kiekvienos komandos nufilmuotos medžiagos trukmė neturėtų viršyti 3 minučių. (30 min.) 2. Filmuoti vaizdai stebimi vaizdo projektoriumi. Kiekviena komanda trumpai pristato savo filmuotą medžiagą, pasidalija savo patyrimu. (20 min.) 3. Analizuojama, kaip įgytą patirtį galima pritaikyti asmeninėms praktinėms reikmėms. (10 min.) 4. Aiškinamasi, kas sudaro nufilmuotą vaizdą. Susipažinama su terminu <i>kadras</i> . Teorinė informacija nuolat analizuojama praktiškai – nagrinėjant nufilmuotą medžiagą, skaičiuojant kiek kadrų sudarė komandos filmuota medžiaga, ar skirtingos trukmės kadrai, ar kadras daro vaizdą dinamišką, aptariama galimybė kurti vieno kadro vaizdą.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius

Nr.	Tema	Pamokos eiga	Reikalingos priemonės
2.	Susipažinimas su terminu <i>planas</i>	1. Mokytojas supažindina mokinius su terminu <i>planas</i>. Teoriškai paaiškinama, nubraižoma lentoje stambus, vidutinis, bendras planai. Supažindinama su terminu <i>panorama</i>. 2. Stebėdami filmuotą medžiagą išmoka atpažinti plano tipą. 3. Mokinių komandos nufilmuoja trumpą etiudą, panaudodamos visus planų tipus ir panoramą. 4. Aptariama įgyta patirtis ir gautos informacijos naudingumas gyvenimiškoms reikmėms.	Ištrauka iš filmo, vaizdo projektorius, vaizdo kamera
3.	Susipažinimas su terminu <i>rakursas</i>	1. Mokytojas kiekvienai komandai pateikia užduotį – nufilmuoti vieną komandos narį iš įvairių pusių, skirtingomis pozomis, kamerą laikant vis kitokiame aukštyje. 2. Vaizdo projektoriumi stebimi nufilmuoti vaizdai. Kiekviena komanda paaiškina, kodėl būtent taip filmavo ir kokių įgūdžių įgijo šitaip filmuodami. 3. Mokytojas, išklauses pristatymus, supažindina mokinius su terminu <i>rakursas</i>. Aptariama rakurso reikšmė vaizdui. 4. Mokytojas paprašo kiekvienos komandos nufilmuoti vieną narį skirtingais rakursais, kurie perteiktų skirtingą emociją (liūdnas, linksmas, nejaukus ir t. t. vaizdas). Mokiniai pasidalija savo jūtimais ir patyrimu.	Vaizdo kamera, vaizdo projektorius
4.	Susipažinimas su kadravimo sąvoka	1. Mokytojas vaizdo projektoriumi parodo ištrauką iš kokio nors filmo. Su mokiniais aptariama kadrų įvairovė – kokių tipų buvo planai, kiek jų buvo, ar vaizdas buvo dinamiškas. 2. Mokytojas supažindina mokinius su <i>kadravimo</i> terminu, paaiškina, kaip dėlįojami kadras prie kadro, kad vaizdas būtų dinamiškas. Supažindinama su klasikiniiais pavyzdžiais, kaip nepatartina jungti kadrus ir kaip galima kadrus jungti, kad būtų tęsiamas judesys. 3. Mokiniai filmuoja trumpą etiudą, jungdami kadrus su judesiu ir jungdami atskirus, skirtingo dydžio kadrus. 4. Nufilmuoti vaizdai stebimi vaizdo projektoriumi. Kiekviena komanda pristato savo darbą, papasakoja, kaip vyko filmavimas, ar pavyko nufilmuoti vaizdą, turint omenyje tinkamą kadravimą.	Ištrauka iš filmo, vaizdo projektorius, vaizdo kamera
5.	Susipažinimas su tema ir idėja	1. Mokytojas diskutuoja su mokiniais, kas yra tema ir idėja. Pasitelkdamas literatūros žinias, mokinių komandos sugalvoja, kaip galima paaiškinti terminus <i>idėja</i> ir <i>tema</i>. 2. Vaizdo projektoriumi mokytojas parodo trumpą filmuką (tinka trumpametražiai filmai). Mokiniai aptaria parodyto filmuko temą ir idėją. 3. Mokytojas paprašo komandų sugalvoti temą būsimam komandos trumpam filmukui (tema turėtų būti aktuali ir artima mokiniui). 4. Komandos pristato savo sumanytas temas.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius

Nr.	Tema	Pamokos eiga	Reikalingos priemonės
7.	Idėjos iškėlimas ir scenarijaus rašymas	1. Kiekviena komanda perskaito savo užrašytą istoriją. Visi mokiniai aptaria, diskutuoja, kaip parašytą istoriją galima sutrumpinti arba pailginti, kad tai taptų puikia medžiaga trumpam filmukui. 2. Komandos pataiso savo istorijas. 3. Komandos perskaito pataisytas istorijas. Įvardijama istorijos idėja ir patvirtinama tema.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius
8.	Susipažinimas su režisūriniu scenarijumi ir kadruote	1. Mokytojas nubraižo kadruotės lentelę ir paaiškina kiekvienos skilties reikšmę. 2. Praktiškai bandoma pildyti lentelę. Kiekviena komanda užpildo skiltį „Pasakojimas“. 3. Komandos pristato savo darbą auditorijai. Diskutuojama, kaip pagerinti parašytą tekstą, kaip tiksliau istoriją suskirstyti kadrais. 4. Komandos pataiso savo darbus.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius
9.	Kadruotė	1. Komandos pildo kitas kadruotės lentelės grafą. 2. Komandos pristato savo lenteles visai auditorijai. Aptariamos klaidos ir bendrai nagrinėjama, kaip jas ištaisyti. 3. Komandos pataiso savo lenteles. 4. Aptariama gauta informacija ir patikslinama, kodėl ši lentelė yra reikalinga.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius
10.	Filmavimo grupės pareigybės	1. Mokytojas supažindina su filmavimo komandos sudėtimi, pareigybėmis. 2. Auditorija aptaria, kurias charakterio savybes turi turėti kiekvienos pareigybės atstovas. 3. Mokytojas paprašo komandos narius tarpusavyje pasidalyti pareigybėmis. 4. Kiekviena komanda apibūdina, kokias pareigas atliks komandos nariai. 5. Pagal sudarytą kadruotės lentelę kiekvienas komandos narys pristato auditorijai, ką jis žada veikti rengiantis filmavimui.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius
11.	Pasiruošimas filmavimui	1. Kiekvienas komandos narys pradeda ruoštis filmavimui (režisierius-operatorius išbaigia kadruotę, dailininkas ieško filmavimo vietos ir renka rekvizitą, aktorius mokosi tekstą ir t. t.). 2. Kiekviena komanda repetuoja filmavimą ir aptaria veiksmus. (Patartina, kad kiekvienos komandos repetaciją stebėtų kitos komandos, o paskui analizuotų, ką pastebėjo, siūlytų savo sprendimus.)	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius
12.	Filmavimas	1. Filmuojama pirmą kartą. 2. Komandos žiūri nufilmuotą medžiagą videoprojekcijoje, aptaria klaidas ir ieško būdų, kaip jas ištaisyti. 3. Pasidarę išvadas, ką galima pataisyti ar pakeisti, kiekvienos komandos nariai perfilmuoja savo filmuką. 4. Nufilmuota medžiaga peržiūrima ir aptariama.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius
13.	Montažas	1. Mokytojas supažindina mokinius su kompiuterinio montavimo technika. 2. Komanda išrenka vieną narį, kuris montuos nufilmuotą medžiagą. 3. Kiekviena komanda pristato auditorijai, kokius garsinius ir vaizdinius efektus žada naudoti savo filmukams.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius

Nr.	Tema	Pamokos eiga	Reikalingos priemonės
14.	Montažas	1. Kiekviena komanda montuoja savo filmuką. 2. Aptariama, kokie sunkumai kyla montuojant ir kaip juos galima įveikti. 3. Komandos nariai tarpusavyje pasidalija savo patyrimu ir pasakoja, kokio galutinio rezultato tikisi.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius
15.	Pasiruošimas peržiūrai	1. Komandos sukuria filmų peržiūros koncepciją. 2. Komandos sukuria peržiūros scenarijų ir pristato jį žodžiu ir raštu. 3. Visa auditorija išrenka labiausiai patinkantį peržiūros scenarijų ir pasiruošia peržiūrai. 4. Komandos išsirenka narius, kurie bus atsakingi už peržiūros efektingumą – pasiskirstoma į techninį personalą, į renginio organizatorius ir vykdytojus. 5. Kiekviena komanda sukuria savo filmo reklaminę kampaniją (vaizdo, spaudos ar pan. reklama), pradeda gaminti reklamines skrajutes ir jas išplatina.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius
16.	Peržiūra	1. Peržiūra su žiūrovais. 2. Uždaras peržiūros aptarimas. Mokiniai pasidalija savo jausmais, patirtimi, padaro išvadas, kaip įgytą patirtį galės pritaikyti savo gyvenimiškoms reikmėms.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius
17.	Susipažinimas su žanrais	1. Mokytojas parodo ištraukas iš filmų, kurios aiškiai atskleistų skirtingus žanrus – komediją, tragediją, dramą, groteską, melodramą. 2. Komandos apibūdina, kokį žanrą matė ir koks to žanro skiriamasis bruožas. Mokytojas patikslina matytų ištraukų žanrus. 3. Komandoms pateikiama užduotis nufilmuoti skirtingo žanro etiudus remiantis skaityta literatūra. 4. Peržiūrima nufilmuota medžiaga ir aptariama, kokio patyrimo ir žinių buvo įgyta.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius
18.	Pažintis su televizijos produkcija	1. Mokytojas paprašo komandų, kad šios surašytų visus jiems žinomus televizijos produkcijos variantus. Paprašoma suminėti ir didelės, ir mažos apimties televizijos produktus. Komandos perskaito sąrašus. 2. Mokytojas išvardija nepaminėtus terminus (patartina suminėti: televizijos laida, reportažas, interviu, anonsas, reklaminis klipas, tiriamoji publicistika, žinių laidos, pokalbių laidos, linksmoji publicistika, informacinės pramoginės laidos, reklaminės laidos, televizijos žaidimai, muzikinės laidos, mokslinės laidos, realybės pramoginės laidos). Paprašoma, kad kiekvieną terminą apibūdintų komandos. Paprašoma suminėti išskirtines kiekvieno televizijos produkto savybes. 3. Komandos nurodo savo pastebėjimus, mokytojas patikslina išgirstą informaciją. 4. Videoprojekcijoje parodomos kiekvieno paminėto produkto ištraukos. 5. Komandos gauna užduotį sugalvoti, kokia jiems aktualia ir artima tema norėtų kurti reportažą.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius

Nr.	Tema	Pamokos eiga	Reikalingos priemonės
19.	Reportažas	1. Kiekviena komanda pristato temą ir idėją būsimam reportažui. Auditorija aptaria išgirstą informaciją, pasidalija savo mintimis ir teikia pasiūlymų. 2. Mokytojas videoprojekcijoje parodo reportažą, kurį sudaro vedėjo tekstas (temos pristatymas), interviu, pasakojimas vaizdu su užkadriu tekstu. Paaiškina sudedamąsias reportažo dalis. 3. Komandoms pateikiama užduotis – parašyti scenarijų būsimam reportažui (be vedėjo ir užkadriu teksto), kaip komanda įsivaizduoja reportažo struktūrą, kiek bus interviu. Komandos žodžiu ir raštu pristato savo scenarijų auditorijai.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius
20.	Pasiruošimas filmavimui	1. Komandos gauna užduotį surašyti klausimus apklausiamiems asmenims ir užduoda juos. 2. Mokytojas paaiškina terminą <i>vaizdinis dengimas</i>. Parodomas nufilmuotas pavyzdys. 3. Komandos gauna užduotį į scenarijų įtraukti vaizdinį dengimą, parašyti pristatomojus tekstus ir nuspręsti, ar juos turi pasakyti vedėjas prieš kamerą ar tai bus užkadriu tekstas, kuriam reikia vaizdinio dengimo. 4. Komandos savo scenarijų pristato auditorijai ir išklauso pastebėjimus.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius
21.	Interviu filmavimas	1. Komandos filmuoja interviu. 2. Komandos filmuoja vaizdinį dengimą. 3. Peržiūrima ir aptariama nufilmuota medžiaga ir aptariami patirti įspūdžiai, pasidalijama patirtomis emocijomis.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius
22.	Reportažo struktūra	1. Komandos gauna užduotį parašyti tekstą nufilmuotam reportažui. 2. Komandos perskaito auditorijai tekstus. Auditorija komentuoja, ar tekstas ne per ilgas, ar aiškiai dėstomos mintys, ar pakankamai tiksliai pateikiama informacija. 3. Komandos pataiso tekstus, atsižvelgdamos į išgirstus pastebėjimus. 4. Komandos išrenka reportažo vedėją. 5. Vedėjas perskaito užkadriu tekstą.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius
23.	Reportažo stilistika	1. Mokytojas vadovauja diskusijai apie reportažo stilistiką (tiriamoji publicistika, linksmoji publicistika, informacinė pramoginė laida, mokslinis reportažas). 2. Komandos pristato savo sukurto reportažo stilistikos koncepciją. 3. Mokytojas vadovauja diskusijai apie vedėjo ampluą, kurį lemia reportažo stilistika. 4. Komandose vedėjas repetuoja tekstą, kiti nariai galvoja, kokioje vietoje būdamas vedėjas sakys tekstą, kaip jis bus apsi- rengęs ir t. t. 5. Filmuojamas vedėjas.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius

Nr.	Tema	Pamokos eiga	Reikalingos priemonės
24.	Reportažo montavimas	1. Komandos montuoja reportažą. 2. Komandos parodo auditorijai sumontuotą reportažą, auditorija jį aptaria, vyksta diskusija, ką dar galima pataisyti ir pakeisti. 3. Taisomi reportažai.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius
25.	Reportažo anonso kūrimas	1. Mokytojas parodo videoprojekcijoje trumpą televizijos reportažą ir jo anonso. Auditorija aptaria ir išsiaiškina anonso prasmę. 2. Komandos gauna užduotį savo sukurtam reportažui parašyti tris anonso teksto variantus. 3. Komandos perskaito auditorijai tekstus. Auditorija diskutuoja apie išgirstus tekstus ir išrenka kiekvienai komandai vieną tekstą iš pasiūlytų trijų.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius
26.	Reportažo anonso kūrimas	1. Komandos gauna užduotį sugalvoti vaizdinį reportažo anonso variantą pagal parašytą tekstą. 2. Komandos pristato savo variantą, auditorija diskutuoja ir siūlo savo idėjas. 3. Komandos filmuoja anonso vaizdą arba atrenka iš reportažo medžiagos tinkamus kadrus. 4. Vedėjas įgarsina anonso, anonso sumontuojamas.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius
27.	Pasiruošimas peržiūrai	1. Komandos sukuria reportažų ir jų anonso peržiūros koncepciją. 2. Komandos sukuria savo scenarijus peržiūrai ir pristato peržiūros scenarijų žodžiu ir raštu. 3. Visa auditorija išrenka labiausiai patinkantį peržiūros scenarijų ir pasiruošia peržiūrai. 4. Komandos išsirenka narius, kurie bus atsakingi už peržiūros efektingumą – susiskirstoma į techninį personalą, į renginio organizatorius ir vykdytojus.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius
28.	Peržiūros reklaminė akcija	1. Komandos pasiūlo reklaminę peržiūros koncepciją. Išrenkama geriausia. 2. Pradedami ruošti reklaminiai elementai (vaizdo, garso, spausdintinė reklama). 3. Platinama reklama.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius
29.	Pasiruošimas peržiūrai	1. Ruošiama peržiūros vieta. 2. Peržiūros repeticija.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius
30.	Peržiūra	1. Vyksta darbų peržiūra su žiūrovais. 2. Uždaras peržiūros aptarimas. Mokiniai pasidalija savo jausmais, patirtimi, padaro išvadas, kaip įgytą patirtį galės pritaikyti savo gyvenimiškoms reikmėms.	Vaizdo kamera, video-montažinė, vaizdo projektorius

PAMOKOS PAVYZDYS

2-oji pamoka „Susipažinimas su terminu *planas*”

1. Pamoka pradedama teorinių žinių perteikimu. Mokytojas supažindina mokinius su terminu *planas*.

Planas – tai sukomponuotas vaizdas. Manoma, kad filmuojant vaizdas turi būti sukomponuotas kadre. Planas pagal jo didumą ir filmavimo būdus skirstomas į tipus: stambus, vidutinis, bendras planas, detalės, vertikalioji arba horizontalioji panorama, filmuojamo objekto sekimas kamera ir pan. Tai svarbu, nes skirtingo tipo planas sukelia skirtingą pasąmoninę žiūrovo reakciją. Stambus planas taikomas tada, kai kadre rodoma informacija yra svarbiausia, pavyzdžiui, kalbasi mergina ir vaikinai. Merginos sakomas tekstas yra svarbesnis už vaikinų, todėl mergina filmuojama stambiu planu, o vaikinai vidutiniu.

Šią informaciją mokytojas turėtų perteikti ne tik žodžiu, bet ir parodyti nufilmuotą pavyzdį, kad mokiniai gautų ir vaizdinę informaciją.

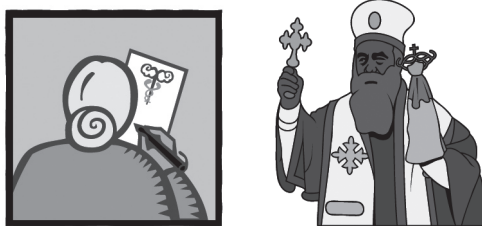
2. Mokytojas supažindina mokinius su plano tipais.

Patartina ant lentos nupaišyti figūrą ir ją perskirti į tris dalis:

I. Stambus planas – tai vaizdas, kai figūra rodoma iki pečių. Pavyzdžiui:



II. Vidutinis planas – tai vaizdas, kai figūra rodoma iki liemens. Pavyzdžiui:



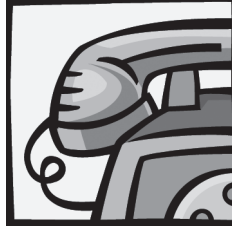
III. Bendras planas – tai vaizdas, kai objektas arba subjektas matomas visu dydžiu ar ūgiu. Pavyzdžiui:



3. Mokytojas parodo filmuotą medžiagą ir paprašo vaikų suminėti, kokio tipo planus jie mato.

4. Mokytojas supažindina mokinius su terminu *detalė*.

Mokytojas paaiškina, kad kuriant garsinį regimąjį meną yra vartojamas terminas *detalė*. Tai vaizdas, kai kadre rodoma tik objekto arba subjekto dalis. Pavyzdžiui:



Toks kadras svarbus, kai vaizde norima kažką pabrėžti. Pavyzdžiui, vaikiną sugalvoja nukirpti telefono laidą, kad niekas neskambintų ir neišduotų jo kėslių. Parodžius stambiu planu vaikiną veidą, kai jis sumano padaryti šį veiksma, rodomas kitas kadras – stambus telefono laidas (*detalė*) ir tampa aišku, ką jaunuolis sumąstė.

Šią informaciją mokytojas turėtų perteikti ne tik žodžiu, bet ir parodyti nufilmuotą pavyzdį, kad mokinys gautų ir vaizdinę informaciją.

5. Mokytojas supažindina mokinius su terminu *panorama*.

Mokytojas teoriškai paaiškina, kas yra *panorama*.

Panorama – tai vaizdas, kai ekrane rodomas objektas arba subjektas nėra stabilus, nes kamera juda nuo vieno filmuojamo objekto ar subjekto taško iki kito. Pavyzdžiui:



nuo taško A → iki taško B

Filmuojama bažnyčia nuo fasadinių durų (taško A) iki pastato krašto (taško B).

Informaciją mokytojas turėtų pagilinti vaizdinėmis priemonėmis – parodyti nufilmuotą pavyzdį.

6. Pamoka baigiama praktiniu žinių pritaikymu.

7. Mokytojas pateikia komandoms užduotį – nufilmuoti trumpą etiudą, panaudojant visus planų tipus, detales ir panoramą.

8. Mokiniai filmuoja.

9. Videoprojekcijoje žiūrima nufilmuota medžiaga ir aptariama įgyta patirtis, įgytos informacijos naudingumas gyvenimiškoms reikmėms.

5. Mokymo(si) metodai

5.1. KOMANDINIS DARBAS

Vienas iš svarbiausių Filmų kūrimo programos aspektų – bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžių tobulinimas dirbant komandoje. Kinas ir vaizduojamasis menas pagrįsti grupinio darbo principais. Sumanyti ir įgyvendinti idėjas geriausiai pavyksta komandoje. Darbas grupėje šiuo atveju mokiniams patrauklus tuo, kad visi komandos nariai turi tam tikras pareigybės, specifinius kūrybinio proceso įgyvendinimo vaidmenis, spontaniškai imasi savojo „personažo“ atsakomybės.

Prieš paimant kamerą į rankas ir pradėdant filmuoti, laukia ilgas paruošiamasis darbas. Vaizdo kameros galimybes galima panaudoti kaip veiksmingą priemonę ugdant komandinio darbo iniciatyvas. Kūrybines komandas geriausia formuoti burtų būdu. Kuriant filmus komanda turėtų grupotis apie vaiką „režisierių“, kuris iš anksto pasako, kad norės būti režisieriumi. Tai labai atsakingas ir rimtas noras, į kurį reikėtų atsižvelgti. Filmavimo komandą gali sudaryti tik vienas režisierius ar net visa klasė, kiekvienam atsakingai pasiskirsčius ir atliekant savo, kaip kino kūrėjo, pareigas. Būtent toks kūrybinis darbas leidžia kiekvienam pasijusti reikalingam ir turėti tiesioginės įtakos kūrybos procesui ir rezultatui, kurį išvys ekrane. Dideliam vaikų kolektyvui turėtų pakakti veiksmo, nes kino komanda suteikia galimybių turėti daug atsakingų asmenų. Pradžioje reikėtų vaikus supažindinti, kad tai, ką žiūrovas mato ekrane, yra tik maža dalelė to, kas vyksta už kadro. Tarkim, kad sukurtų vienos minutės filmą vaidinant vienam aktoriui, gali dirbti net dvidešimt ir dar daugiau žmonių. Reikia pabrėžti, kad visi jie yra labai reikalingi.

Didelę kino komandą gali sudaryti:

- ❖ režisierius;
- ❖ operatorius;
- ❖ prodiuseris;
- ❖ vadybininkai;
- ❖ dailininkas;
- ❖ apšvietėjai;
- ❖ įgarsintojai;
- ❖ aktoriai;
- ❖ režisieriaus asistentai;
- ❖ operatoriaus asistentai;
- ❖ aktorių asistentai.

Paprastai tokia didelė komanda kuria profesionalų kiną. Tačiau dirbant su vaikais ir organizuojant kolektyvinį darbą, patartina formuoti komandas, kuriose veiktų, tarkim, penki žmonės. Tokioje kūrybinėje komandoje gali būti:

- ❖ režisierius-operatorius;
- ❖ prodiuseris-vadybininkas;
- ❖ dailininkas;
- ❖ aktorius;
- ❖ asistentas.

Paskutiniame etape, kai jau viskas paruošta filmavimui ir lieka tik nufilmuoti, visi, išskyrus režisierių-operatorių, gali būti aktoriais. Darbas tokiose grupelėse labai prasmingas formuojant kolektyvą. Burtų būdu suformuotoje nedidelėje grupėje visi priversti veikti išvien, kad procesas būtų kūrybiškas, harmoningas, sklandus ir, galiausiai, įgyvendintas praktiškai. Labai svarbu, kad kiekvienas žinotų, ką turi daryti, suvoktų ir įsisąmonintų savo pareigas bei atsakingai vykdytų jam pavestas užduotis.

Režisierius-operatorius. Tai sudėtingiausios ir atsakingiausios pareigos. Einantis šias pareigas mokinys turės priimti sprendimus, pasitaręs su komanda visada tarti paskutinį žodį, kad niekas neįsižeistų, nesupytų, suprastų, ko norima, ir tęstų pradėtą darbą. Jis turi būti tarsi pusiausviros svarstyklės. Apie visa tai prieš pradėdant dirbti pasakoja kolektyvo vadovas. Jis turi vaikus psichologiškai nuteikti tam, kas jų laukia. Taip išvengiama konfliktų, kurie paprastai kyla atliekant šią kūrybinę užduotį. Nereikia jų bijoti. Ši veikla padeda vaikams įgyti neįkainojamos kūrybinės ir bendrosios žmogaus patirties. Sunkiausias ir atsakingiausias režisieriui momentas yra tada, kai prasideda filmavimas. Tuomet staiga paaiškėja, kad fantazijos skiriasi nuo realybės ir kad nelabai įmanoma viską įgyvendinti, kad techninės galimybės labai skiriasi nuo norų. Kartais turimomis techninėmis priemonėmis neįmanoma įgyvendinti to, kas sumąstyta, o kartais priešingai – galima

pasiekti net neišsivaizduotų rezultatų. Nereikia vaikams to iš anksto sakyti. Tegu jie tai pajunta patys. Taip vyksta tiesioginė, profesionali jų pažintis su šiuolaikinių technologijų teikiamomis galimybėmis. Kai jaunieji kūrėjai tiesiogiai susiduria su keblumu, pavyzdžiui, negali, kada panorėję, nufilmuoti automobilių avarijos, jie yra priversti staigiai daryti išvadas ir priimti naujus sprendimus. Kūrybinės komandos nariai paprastai tampa suirzę, ima kaltinti režisierių, prikaišioti jam, kad nesiimtų to, ko nesugeba, ir geriau atsisakytų savo pareigų. Šiuo momentu ir turėtų skleisti vaiko organizaciniai ir vadovavimo gebėjimai. Žinoma, tą procesą visada iš šalies turi stebėti mokytojas, kuris, esant kritinei padėčiai, pasiūlo, kaip deramai pasielgti tokioje situacijoje. Jei režisierius susitvarko su šiuo išbandymu, jo asmenybė labai ūgteli. Tai neįkainojama patirtis. Po tokio įvykio dažnas tikrai žino, ar prisiims kitą užduotį be jokios nuoskaudos.

Prodiuseris-vadybininkas. Tai antras pagal svarbą priimant sprendimus asmuo. Prodiuseris-vadybininkas atsakingas už visą filmavimo procesą. Jis turi suderinti, kad reikiamoje vietoje atsirastų reikiami daiktai ar žmonės. Taip pat turi koordinuoti, kad filmavimo metu aikštelėje nebūtų pašalinių žmonių, susitarti su reikiamais žmonėmis, kad, pavyzdžiui, miesto muziejuje ar maisto prekių parduotuvėje būtų galima filmuoti. Per visus viešus scenarijaus aptarimus jis prabyla pirmasis, pristatydamas filmo pavadinimą ir režisierių. Jei vaikai perima šias žaidimo taisykles ir ima jas vykdyti, procesas virsta tikru filmo kūrimu ir visi net nepastebi, kaip ima vadinti vieni kitus naujais, neįprastais ir smagiais vardais. Visa tai formuoja labai kūrybišką atmosferą.

Dailininkas. Šis komandos narys savo gebėjimus turės parodyti, kai rašomas kino scenarijus, t. y. pašomos kadruotės, taip pat parenkant aktoriams drabužius ir sutvarkant filmavimo aikštelę taip, kad ji atitiktų filmavimo tematiką, laikotarpį, stilių. Jis visada turi dėmesingai stebėti vyksmą, kad daiktai kiekviename kadre būtų toje pačioje vietoje, kad aktoriai vilkėtų tuos pačius drabužius. Dažnai nutinka, kad filmavimai užsitęsia, ir tenka dirbti kitą dieną. Aktoriai pamiršta, kuo buvo apsirengę vakarykščią dieną, todėl gali atsirasti klaidų finaliniame etape. Kad taip nenutiktų, dailininkas turi būti labai dėmesingas. Tam jis gali pasitelkti skaitmeninį fotoaparata ir fotografuoti kiekvieną sceną bei aktorius. Tai labai pagerintų jo darbo kokybę ir būtų pasiektas svarbus tikslas.

Aktorius. Kolektyvo vadovui reikia stengtis stebėti situaciją ir ją nejučiom kreipti taip, kad aktorius neišsivaizduotų esąs tik atlikėjas to, ką pasakys režisierius. Šiame kūrybiniame procese aktorius turi dalyvauti nuo pat pradžių. Jei vaikai anksčiau yra vaidinę scenoje, tai šiuo atveju jie susiduria su visai kitokia vaidybos technika. Tarkim, jei scenoje iš vaiko yra reikalaujama, kad jis jaustų sceninę erdvę ir tinkamai joje judėtų, tai prieš kamerą jis turės judėti labai tiksliai ir mažų amplitudžių judesėliais, nes, priešingu atveju, jis dings iš operatoriaus kadro. Vaidinantiesiems vaikams tai visai naujas vaidybos gebėjimų ugdymas. Tarkim, jei scenoje jis gali tik imituoti ar apsimesti, kad verkia, tikėdamasis, kad niekas to nesupras, tai filmuojant kamera tokie atvejai negalimi, nes apsimestiniai veiksmai demaskuojami ir vaikui pateikiami faktai. Peržiūrėjęs filmuotą medžiagą ir įsivertinęs savo atlikimą, mokinys pats tampa sau mokytoju. Tai svarbus vaiko saviugdos elementas. Tuomet vadovas gali laikytis draugo patarėjo pozicijos. Jis nemoko ir nerodo, kaip reiktų suvaidinti sceną, o tiesiog sudaro sąlygas vaikui pačiam pakomentuoti savo klaidas ir ieškoti tinkamesnio atlikimo varianto. Tam pasitelkiamos šiuolaikinės technologijos, kurios leidžia vaikui pačiam matyti ir stebėti save iš šalies. Taip vaikas aktorius tampa pats sau mokytoju.

Asistentas. Gali nutikti taip, kad iš pradžių ši pareigybė gali nesuvilioti nė vieno vaiko. Svarbu aiškiai papasakoti, kad tai labai atsakingos pareigos. Asistentas yra tarsi dešinioji režisieriaus ranka. Režisierius turi visada jausti, kad šalia yra tas žmogus, kuris pagelbės bet kokioje situacijoje, pavyzdžiui, prireikus net atneš vienkartinę servetėlę nosiai nusivalyti.

5.2. LITERATŪRINIS BEI REŽISŪRINIS SCENARIJUS

5.2.1. Literatūrinio scenarijaus rašymas ir jo pristatymas

Kai jau suformuota komanda ir pasiskirstyta pareigomis, pereinama prie antrojo etapo. Dabar pradedama pirmieji praktinio darbo žingsniai. Diskutuodami vaikai turi atrasti būsimo filmo idėją, apsispręsti, apie ką nori kurti, ir pamėginti improvizuoti istoriją. Literatūrinis scenarijus – tai istorijos sukūrimas ir jos užrašymas. Tam gali būti skirtas ribotas laikas, pavyzdžiui, 10 min., arba galima dirbti net kelias dienas, kol pagaliau bus apsispręsta, ką ir kaip norima pasakyti būsimo filmu. Šis etapas būtinai turi būti pristatomas viešai. Turi būti paskirtas laikas, kad susirinktų visos komandos ir režisieriai perskaitytų savo istorijas. Tada reikia paakinti aptarti kiekvieną istoriją. Draugai (kūrybiniai partneriai) turi išsakyti savo mintis, ką jie apie tai mano, ar įmanoma tokią istoriją nufilmuoti, ar ji bus įdomi žiūrovui. Tokios diskusijos skatina mąstyti, analizuoti, kryptingai kalbėti, kad būtų paskatintas kūrybinis procesas. Žinoma, diskusijose turi dalyvauti vadovas, tačiau tik kaip stebėtojas ir patarėjas. Tai palanki situacija atsiskleisti vaikų vertybėms. Šiame procese jos gali kisti, jei vadovas gebės subtiliai ir jautriai laviruoti esamoje padėtyje. Aptarus visus klausimus, išklačius pastabas, toliau vėl tobulinama istorija. Šis procesas turi tęstis tol, kol visi pajus, kad istorija įdomi ir, svarbiausia, įgyvendinama.

Literatūrinio scenarijaus pavyzdys

„Boba iš ratų – ratams lengviau“, rež. T. Rasiulis, 1 min., pristatytas „Pravda 1 minutė“ festivalyje

„Matome 18 metų merginą, sėdančią į automobilį. Mergina ima raktelius ir mėgina užvesti automobilį. Užsivedusi jį, greitai nurūksta Vilniaus senamiesčio gatvėmis. Staiga mašina ima trūkčioti, kol visai sustoja. Mergina sunerimsta. Ji ima sukinėti raktelį spynelėje, tačiau temato mirksinčias raudonas lemputes. Tuomet nusprendžia išlipti, atsidaryti kapotą ir žvilgtelėti variklio vidun. Tačiau tik jai išlipus iš mašinos, ši staiga pati užsiveda ir nuvažiuoja. Mergina ima bėgti paskui automobilį, paskui stveria telefoną. Už kadro tesigirdi jos tekstas: „Aš nejuokauju, Tomai. Nepavogė. Ji pati nuvažiavo.“ Kaip lietuvių liaudies patarlė byloja: „Boba iš ratų – ratams lengviau.“

Pastaba. Toliau tas pats scenarijus bus aprašomas kaip režisūrinis.

5.2.2. Režisūrinio scenarijaus rašymas ir pristatymas

Tai vienas iš sunkiausių ir neįprasčiausių etapų. Jį atlikti reikalinga tam tikra filmų kūrimo kompetencija. Šis etapas užima labai daug laiko, reikalauja didelio susikaupimo, skvarbios analizės. Be to, reikia tiksliai numatyti galutinį rezultatą. Šis etapas dar vadinamas kadruočių paįšymu. Šį etapą turi pradėti vadovas. Rašant režisūrinį scenarijų vartojama daug naujų terminų. Tai užburia vaikus, ir jie, pasijutę tikrais filmų kūrėjais, labai noriai imasi šio darbo. Visų pirma reikia nusibraižyti tam tikrą lentelę, išsiaiškinti, kaip ją pildyti, ir susipažinti su tam tikra rašymo specifika. Čia turės galimybę padirbėti dailininkas.

Literatūrinis scenarijus adaptuojamas kino scenarijui naudojantis kadruočių paįšymo lentele. Kadruočių lentelė – tai būsimo vaizdo ekrane paveikslukas. Paprastai ji naudojama kuriant profesionalų filmą. Ją sudaro režisierius su dailininku. Lentelė padeda režisieriui, dar neturinčiam nei aktorių, nei scenografijos, pamatyti, ar jo vizijos gali būti įgyvendintos. Režisierius dailininkui nuosekliai pasakoja, ką jis norėtų matyti jau nufilmuotame vaizde, o šis mėgina visa tai pavaizduoti tam tikra lentele. Gilinantis į profesionalaus kino kūrybos procesus galima rasti užfiksuotas medžiagas, kaip atrodė filmas prieš nufilmuojamas, t. y. kadruočių lentelėje.

Filmų kūrimo programoje šis metodas siūlomas taikyti tik išplėstinį kursą besimokantiems mokiniams. Tai labai smagus procesas, teikiantis kūrybinio džiaugsmo.

Prieš paįšant kadruotes reikia išsiaiškinti filmo terminus.

Kadras – tai tas paveikslukas, kurį žiūrovas mato ekrane. Kadrai – tai daug vaizdelių, sudėliotų vienas po kito, kuriuos žiūrėdami suvokiame vientisą vyksmą.

Vaizdas kadre – tai tikslus veiksmas tik tame kadre, tik tam tikrą laiką tam tikru rakursu. Mokinys turėtų suvokti, kad kadras – tai ne scena. Šią sąvoką turėtų paaiškinti vadovas. Tarkim, vieną grybavimo sceną gali sudaryti šeši kadrai, pavyzdžiui: 1 kadras – samanos su grybais, 2 kadras – grybautojo kojos, žengiančios mišku, 3 kadras – išgąsdinto paukštelio nuskridimas, 4 kadras – patenkintas grybautojo veidas, pamačius daug grybų, 5 kadras – grybautojo ranka, tiesiama grybo link, 6 kadras – grybo išrovimas ir įdėjimas į pintinę ir t. t.

Planas – tai tam tikros apimties paveikslukas, kurį matome kameros ar televizoriaus ekrane. Jis yra šešių tipų:

- ❖ stambus – kai filmuojame tik žmogaus veidą;
- ❖ itin stambus – kai filmuojame tik plačią žmogaus šypseną;
- ❖ vidutinis – kai filmuojame žmogų iki pusės;
- ❖ bendras – kai filmuojame vaizdą aplinkui, taip pat žmogui už nugaros;
- ❖ itin bendras – kai matome vaizdą tarsi iš skrendančio lėktuvo;
- ❖ panoraminis – kai filmuojamas vaizdas nuo taško A iki taško B.

Lokacija (vieta) – tai ta vieta, kur vyksta tam tikros scenos filmavimas.

Kadruočių lentelės paaiškinimas

Šie visi terminai turi būti užrašyti pildant kadruočių lentelę arba kitaip rašant kino scenarijų. Užpildytą lentelę reikia pristatyti draugams; jei būtų pastebėta netikslumų, patikslinti. Tik tada visa komanda gali pradėti filmavimą.

Kadro Nr.	Vaizdas kadre	Planas	Kadro komentaras	Kadro trukmė	Lokacija (vieta)	Garsas	Rekvizitas	Pastabos
1.		Bendras	Prie stalo sėdi direktorius ir kalba telefonu.	3 s.	Interjeras. Direktoriaus kabinetas.	Skamba melancholiška muzika.	Telefonas, geltonas aplankas.	Kamera stabili. Montuodami palėtinsime.

5.2.3. Kadruotės aprašymas

Kadruotės lentelę sudaro 9 grafos.

1 grafa. Nurodome kadro numerį.

2 grafa. Dailininkas tiksliai išsiaiškina, kaip režisierius mato kadra, koks kadro rakursas ir didumas. Šioje grafoje dailininkas nupaišo būsimą vaizdą.

3 grafa. Įrašoma, kokio tipo (stambus, vidutinis, bendras, panorama) bus planas.

4 grafa. Režisierius aprašo veiksmą šiame kadre.

5 grafa. Režisierius užrašo kadro trukmę. Kad būtų aiškiau, kiek šis kadras gali trukti, režisieriui patartina užsimerkti ir pamėginti įsivaizduoti vaizdą, skaičiuojant, kiek sekundžių jis trunka. Labai svarbu kuo tiksliau užrašyti kadro trukmę, nes sudarius visą lentelę, galima trumpinti arba ilginti kadrus, kad sukurtume norimos trukmės filmuotą medžiagą. Be to, jau pildant lentelę galima stebėti, ar vaizdas pakankamai dinamiškas.

6 grafa. Įrašoma vieta. Pirmiausia pažymima, kur bus filmuojama – eksterjere ar interjere ir tada nurodoma tiksliai filmavimo vieta – filmavimo aikštelė.

7 grafa. Įrašoma, kas girdėsis šiame kadre. Tai gali būti aktorių tekstas, muzika arba foninis garsas – tai, kas natūraliai girdisi filmuojant. Tai yra svarbu vaizdui.

8 grafa. Įrašomi visi daiktai, kurių paprastai filmavimo aikštelėje nebūna, todėl juos reikia specialiai atnešti. Galima paminėti ir aktorių kostiumus, jei aktorius skirtinguose kadruose bus aprengtas skirtingais drabužiais.

9 grafa. Režisierius įrašo tai, ką norėtų atsiminti filmuodamas ir montuodamas.

Kino scenarijaus pavyzdys

„Boba iš ratų – ratams lengviau“, rež. T. Rasiulis, 1 min., pristatytas „Pravda 1 minutė“ festivalyje

Kadro Nr.	Vaizdas kadre	Planas	Kadro komentaras	Kadro trukmė	Vieta	Garsas	Rekvizitas	Pastabos
1.	Automobilis ir mergina, einanti jo link	Bendras	Automobilis turi būti senas ir mažas	3 s	Eksterjeras. Lietuvos muzikos ir teatro akademija (LMTA) IV rūmų kiemas	Natūralus	Rankinė, automobilis	Kamera stabili
2.	Mergina ieško raktelių rankinėje. Suranda raktelius	Stambus	Turi matytis daug kosmetikos rankinėje	2 s	Eksterjeras. LMTA IV rūmų kiemas	Natūralus	Rankinė, automobilis, kosmetika, rakteliai	Iš arčiau rodome rankinės vidų
3.	Rakina duris	Stambus	Ilgudusiai rakina duris	1 s	Eksterjeras. LMTA IV rūmų kiemas	Natūralus	Automobilis, rakteliai	
4.	Atidaro duris, sėda į mašiną	Bendras	Montuojame rakinant ir įsėdant	3 s	Eksterjeras. LMTA IV rūmų kiemas	Natūralus	Automobilis, rakteliai	Kamera stabili
5.	Sėda į mašiną, kiša raktelius į degimo spynelę, įsijungia valytuvai. Mergina išsigąsta	Vidutinis	Filmuojame iš mašinos vidaus	11 s	Interjeras. Automobilio salonas	Natūralus	Automobilis, rakteliai, rankinė	Kamera stabili
6.	Ranka, sukanti raktelius degimo spynelėje	Stambus	Turime suprasti, kad užveda automobilį	2 s	Interjeras. Automobilio salonas	Užvedimo garsas	Rakteliai, automobilis	Kamera stabili
7.	Automobilis pajuda iš vietos	Bendras	Automobilis pajuda, bet akivaizdu, kad vairuojamas nemokamai	5 s	Eksterjeras. LMTA IV rūmų kiemas	Variklio ir cypiančių padangų garsas	Automobilis	Kamera stabili
8.	Automobilis lekia gatve	Bendras	Automobilis važiuoja greitai	2 s	Eksterjeras. Sluškų gatvė.	Variklio garsas	Automobilis	Kamera stabili
9.	Nepatenkintas merginos veidas, skydasi mirksinčiomis lėmpu-tėmis	Stambus	Filmuojame per merginos petį	5 s	Interjeras. Automobilio salonas	Trūkčiojancio variklio garsas	Automobilis	Kamera nestabili, rakursas nuo veido į skydą
10.	Automobilis sustoja	Bendras		2 s	Eksterjeras. Sluškų gatvė	Natūralus	Automobilis	Kamera stabili

Kadro Nr.	Vaizdas kadre	Planas	Kadro komentaras	Kadro trukmė	Vieta	Garsas	Rekvizitas	Pastabos
11.	Mergina bando užvesti automobilį, matome merginos nugarą ir rankas	Stambus	Mergina susirūpinusi	4 s	Interjeras. Automobilio salonas	Užvedamo automobilio garsas	Automobilis, rakteliai	Pastambiname rankas
12.	Atsidaro priekinis kaptas	Stambus		1 s	Eksterjeras. Sluškų gatvė.	Kapoto atidarymo garsas	Automobilis	Kamera stabili
13.	Mergina išlipa iš automobilio	Vidutinis	Mergina eina į automobilio priekį ketindama atidaryti kapotą	4 s	Eksterjeras. Sluškų gatvė	Natūralus	Automobilis	Kamera stabili. Filmuojame automobilį iš priekio
14.	Automobilis nuvažiuoja, mergina jį vejasi	Bendras		6 s	Eksterjeras. Sluškų gatvė	Užvedamo automobilio garsas, cypiančių padangų garsas	Automobilis	Kamera stabili. Filmuojame automobilį iš galo
15.	Juodame fone užrašas „Boba iš ratų – ratams lengviau“		Titrai eina iš karto po šio teksto be jokio skirtuko	10 s		Mergina sako žodžius: „Tomai, mano mašina išvažiavo. Ne, nepavogė, pati išvažiavo. Tomai, aš nejuokauju.“		

5.3. KAI KURIŲ KOMPIUTERIŲ PROGRAMŲ VAIZDO IR GARSO MONTAVIMO APRAŠAS

Mokinys, įvaldęs bent vieną montavimo programą, nesunkiai gali išmokti montuoti filmus ir kitomis programomis. Tarkim, *Adobe Premiere* programa panaši į *Windows* filmų montavimo programą. Esminis šių programų skirtumas yra – *Adobe Premiere* yra profesionali montavimo programa, turinti kur kas daugiau parinkčių, tobulesnius įrankius, be to, dirbant su šia programine įranga galima gauti tikslesnius vaizdus.

Dirbant *Adobe Premiere* programa galima koreguoti vaizdo medžiagos apšvietimą bei spalvų gamą, sulėtinti bei pagreitinti vaizdą 1/24 sekundės dalies tikslumu, naudoti įvairius garso filtrus bei efektus, taip pat dėl akivaizdžiai didesnio tikslumo lengviau koreguoti vaizdo bei garso trikdžius. Su šia programa lengviau iškelti projektus visiems vaizdo leistuvams suprantamais failais .avi, mpg., VOB.

Darbo principai yra labai panašūs, tad jei mokinys išmoksta dirbti su *Windows* filmų kūrimo programa ir jos laiko juosta, jam bus labai nesunku išmokti dirbti ir *Adobe Premiere*. Montuojant filmus *Windows* filmų kūrimo programa įgyjami montavimo pagrindai, o norint gilintis į vaizdo montuotojo darbo detales, įgyti profesionalių montavimo įgūdžių ir suteikti filmams daugiau šiuolaikiško techninio apipavidalinimo, reikėtų dirbti su *Adobe Premiere*. *Windows* filmų kūrimo programa paprastesnė ir mokinys ją lengviau ir greičiau išmoksta, todėl toliau išsamiai aprašome šios programos naudojimo galimybes.

5.3.1. *Windows* filmų montažinė (*Windows movie maker*)

Galite naudoti *Windows* filmų montažinę norėdami įrašyti garsą ir vaizdą į kompiuterį iš skaitmeninės vaizdo kameros ir tada naudoti įrašytą turinį filme. Galite perkelti esamą garsą ir vaizdą arba nejudamus paveikslėlius į *Windows* filmų montažinę ir naudoti kuriamiems filmams.

Suredagavus *Windows* filmų kūrimo programą garso ir vaizdo turinį, į kurį gali įeiti pavadinimai, vaizdo perdavimai ir efektai, juos galite įrašyti į galutinį filmą ir jį publikuoti.

***Windows* filmų montažinės įrankiai**

Windows filmų montažinė yra suskirstyta į tris pagrindines dalis:

- ❖ sritys;
- ❖ siužetinė linija / laiko juosta;
- ❖ rodinio monitorius.

Jei kompiuteryje atidarysite *Windows* filmų montažinę, tai pamatysite sritis tokia tvarka:

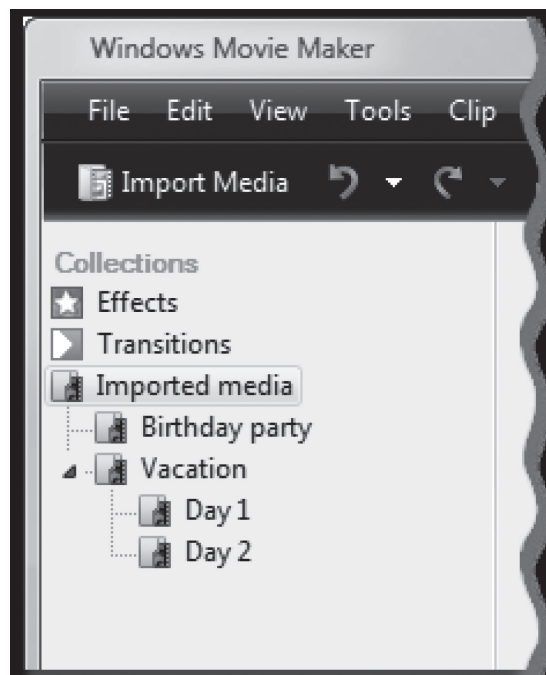


1. viršuje horizontaliai – Meniu juosta;

2. kairėje pusėje vertikaliai – Užduočių sritis;
3. apačioje – Siužetinė linija / laiko juosta;
4. dešinėje – Rodinio monitorius;
5. per vidurį tarp Užduočių srities ir Rodinio monitoriaus – Turinio sritis.

Pagrindinės *Windows* filmų montažinės vartotojo sąsajos funkcijos nurodomos atskirose srityse. Atsižvelgiant į tai, kurias užduotis norite baigti, galite rinktis funkcijas iš Rinkinių rodinio ir Užduočių rodinio.

- ❖ Užduočių srityje išvardijamos dažnai naudojamos komandos, kurias gali prireikti atlikti kuriant filmą, įskaitant rinkmenų perkėlimą, filmo redagavimą ir publikavimą.
- ❖ Rinkinio sritis rodo jūsų rinkinio aplankus, kuriuose yra klipai. Rinkinio aplankai rodomi Rinkinio srityje kairėje ir yra pažymėti klipai rinkinio aplanke, rodomi Turinio srityje, dešinėje. Šis paveikslėlis rodo Rinkinio sritį:

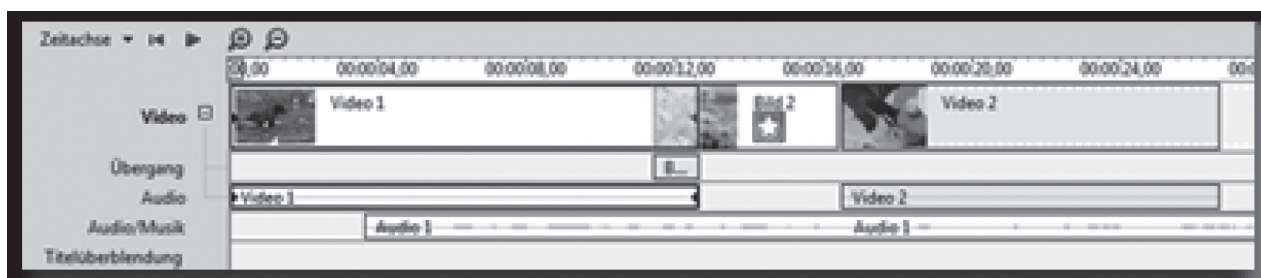


- ❖ Turinio srityje matomi klipai, efektai arba perdavimai, kuriuos naudojate kurdami filmą, priklausomai nuo rodinio, kuriame dirbate. Galite keisti rodinį: rodyti miniatiūras arba išsamią informaciją.
- ❖ Galite perkelti klipus, perdavimus arba efektus iš Turinio srities arba rinkinio Rinkinių srityje į Siužetinę liniją / laiko juostą. Galite perkelti klipus į Rodinio monitorių norėdami juos leisti. Jeigu atliekate keitimus klipe, šie keitimai atsispindės tik esamame projekte; jie nelemia šaltinio rinkmenos.
- ❖ Rodinio monitorius leidžia peržiūrėti klipus ir visą projektą. Rodinio monitoriuje galite peržiūrėti projektą prieš publikuodami jį kaip filmą. Norėdami naršyti individualiuose klipuose arba visame projekte galite naudoti grojimo valdiklius. Galite naudoti mygtukus Rodinio monitoriuje norėdami atlikti tokias funkcijas: perskirti vaizdo ar garso klipą į du mažesnius klipus arba paimti paveikslėlį iš esamo kadro, kuris rodomas Rodinio monitoriuje.

Sritis, kurioje kuriate ir redaguojate projektą, rodoma dviejuose rodinuose: Siužetinėje linijoje ir laiko juostoje. Kai kuriate filmą, galite perjungti šiuos rodinius.

- ❖ Siužetinė linija. Siužetinė linija galite naudoti norėdami peržiūrėti klipų seką arba tvarką projekte ir lengvai pertvarkyti juos, jeigu reikia. Šis rodinys leidžia jums matyti bet kokią vaizdo efektą arba vaizdą, kuris buvo pridėtas. Garso klipai, kuriuos pridėjote prie projekto, nerodomi siužetinėje linijoje, bet juos galite matyti laiko juostos rodimyje.

- ❖ Laiko juosta. Laiko juostoje galima matyti išsamesnį filmų projektą, be to, joje galima daugiau redaguoti. Naudodami laiko juostos rodinį galite koreguoti vaizdo klipo pradžią arba pabaigą, derinti perdavimų tarp klipų trukmę ir peržiūrėti garso takelį. Laiko juostoje galite peržiūrėti arba pakeisti klipų laiko planavimą projekte. Naudokite laiko linijos mygtukus norėdami perjungti Siužetinės linijos rodinį, artinti arba tolinti išsamią projekto informaciją, pasakojimo laiką arba derinti garso lygius. Šis paveikslėlis rodo laiko juostos rodinį *Windows* filmų montažinėje:



Rodinio monitorius rodo klipą arba paveikslėlį, su kuriuo dirbate. Rodinio monitoriuje galite peržiūrėti klipus projekto rinkinio aplankuose, su kuriais dirbate. Naudokite mygtukus po rodinio monitoriumi norėdami paleisti arba pristabdyti klipą, arba išplėsti, arba atsukti klipo kadrus. Perskyrimo mygtukas leidžia perskirti klipą į dvi dalis tiksliaime taške, rodomame rodinio monitoriuje.

Galite padidinti arba sumažinti rodinio monitorių spustelėdami **Rodyti**, naudodami žymiklį **Monitoriaus dydžio rodymas** ir pasirinkdami dydį. Galite vilkti langą jį padidindami arba sumažindami.

Kai baigiate projektą, galite jį publikuoti kaip filmą. Filmas yra *Windows media* failas su .wmv failo pavadinimo plėtiniu arba vaizdo ir garso įterpimo (AVI) failas su .avi failo pavadinimo plėtiniu. Kai baigsite publikuoti filmą *Windows* filmų montažinėje, galite jį įrašyti kompaktinėje plokštelėje, kaip priedą elektroniniame pašto pranešime, vaizdajuostėje, skaitmeninėje vaizdo kameroje.

- ❖ Publikuoti filmą kompiuteryje:

1. Spustelėkite **Failas**, spustelėkite **Publikuoti filmą**.
 2. Spustelėkite **Šis kompiuteris** ir tada spustelėkite **Pirmyn**.
 3. Lauke **Failo vardas** įveskite filmo pavadinimą.
 4. Lauke **Publikuoti** į pasirinkite, kur norite įrašyti filmą, kai jis publikuotas, tada spustelėkite **Pirmyn**.
 5. Pasirinkite norimus naudoti filmo publikavimo parametrus ir tada spustelėkite **Publikuoti**.
 6. Jeigu po publikacijos norite žiūrėti savo filmą, spustelėkite žymės langelį **Kai spustelėsiu Baigti, filmą paleisti**.
 7. Spustelėkite **Baigti**.
- ❖ Publikuoti ir įrašyti filmą į vaizdadiskį:

Norėdami publikuoti ir įrašyti filmą į vaizdadiskį (DVD), privalote turėti *Windows* vaizdadiskio programą – *Windows Vista Ultimate* ir *Windows Vista Home Premium*. Taip pat būtinas vaizdadiskio įrašymo įrenginys.

1. Įdėkite tuščią įrašomąjį arba perrašomąjį vaizdadiskį į vaizdadiskio įrašymo įrenginį.
2. Atidarykite projektą *Windows* filmų montažinėje.
3. Spustelėkite **Failas** ir tada spustelėkite **Publikuoti filmą**.
4. Spustelėkite **DVD** ir tada spustelėkite **Pirmyn**. *Windows* vaizdadiskio programa atsidaro.
5. Atlikite veiksmus *Windows* vaizdadiskio programa ir sukurkite vaizdadiskį.

- ❖ Publikuoti ir įrašyti filmą į įrašomąją kompaktinę plokštelę:

1. Įdėkite tuščią įrašomąją arba perrašomąją kompaktinę plokštelę į kompaktinių plokštelių įrašymo įrenginį.

2. Spustelėkite **Failas** ir tada spustelėkite **Publikuoti filmą**.
3. Spustelėkite **Įrašomasis kompaktinis diskas** ir tada spustelėkite **Pirmyn**.
4. Lauke **Failo vardas** įveskite filmo pavadinimą.
5. Lauke **Kompaktinio disko pavadinimas** įveskite kompaktinės plokštelės pavadinimą ir spustelėkite **Pirmyn**.
6. Pasirinkite norimus naudoti filmo publikavimo parametrus ir tada spustelėkite **Publikuoti**.
7. Norėdami publikuoti ir įrašyti filmą į kitą įrašomąją kompaktinę plokštelę, pažymėkite žymės langelį **Publikuoti šį filmą į kitą įrašomąjį kompaktinį diską** ir tada spustelėkite **Pirmyn**. Keiskite įrašomąją kompaktinę plokštelę kita įrašomąja kompaktine plokšte ir pakartokite 4 ir 6 veiksmus.

❖ Siųsti filmą kaip elektroninio laiško priedą:

1. Spustelėkite **Failas** ir tada spustelėkite **Publikuoti filmą**.
2. Spustelėkite **El. laiškas** ir tada spustelėkite **Pirmyn**.
3. Kai filmas publikuotas, atlikite bet kurį iš šių veiksmų:
 - a) norėdami paleisti filmą numatytame leistuve prieš siųsdami spustelėkite **Paleisti filmą**;
 - b) norėdami įrašyti vietinę filmo kopiją kompiuteryje siunčiant kaip elektroninio laiško priedą, spustelėkite **Įrašyti mano filmo kopiją į mano kompiuterį**, įveskite filmo failo pavadinimą lauke **Failo vardas** ir tada spustelėkite **Įrašyti**.
4. Norėdami pridėti filmą prie elektroninio laiško, spustelėkite **Pridėti filmą**.
5. Numatytoje elektroninio laiško programoje įveskite elektroninio laiško adresą asmens, kuriam siunčiate šį filmą, parašykite papildomą tekstą prie pagrindinio teksto ir tada išsiųskite laišką.

❖ Įrašyti filmą į vaizdajuostę skaitmeninėje vaizdo kameroje:

1. Įjunkite savo skaitmeninę vaizdo kamerą ir patvirtinkite, kad ji veikia grojimo režimu (dažnai pažymėta VCR kameroje).
2. Spustelėkite **Failas** ir tada spustelėkite **Publikuoti filmą**.
3. Spustelėkite **Skaitmeninė vaizdo kamera** ir tada spustelėkite **Pirmyn**.
4. Jeigu turite daugiau negu vieną įjungtą skaitmeninį vaizdo įrenginį ir jis yra aptiktas *Windows* filmų montažinės **Pasirinkti skaitmeninę vaizdo kamerą** puslapyje, pasirinkite skaitmeninį vaizdo įrenginį, kuriame yra vaizdajuostė, į kurią norite įrašyti savo filmą, ir tada spustelėkite **Pirmyn**.
5. Kai pamatysite puslapį **Įterpti savo juostą**, naudodami kameros valdiklius atsukite arba sukite pirmyn vaizdajuostę iki tos vietos, kur norite pradėti įrašyti filmą, ir tada spustelėkite **Pirmyn**.
6. Norėdami įrašyti filmą į vaizdajuostę, spustelėkite **Taip**. Palaukite, kol filmas bus publikuotas ir įrašytas į vaizdajuostę. Laikas, per kurį sukuriamas ir įrašomas filmas, priklauso nuo filmo trukmės ir jūsų kompiuterio sistemos išteklų. Galite peržiūrėti filmą skaitmeninės vaizdo kameros LCD ekrane, kai filmas įrašomas į vaizdajuostę.
7. Spustelėkite **Baigti**.

❖ Keisti filmo įrašymo laikinąją vietą:

1. Spustelėkite **Įrankiai** ir tada spustelėkite **Parinktys**.
2. Spustelėkite skirtuką **Bendra** ir tada lauke **Laikinoji saugykla** pasirinkite numatytą vietą, kurioje įrašysite norimus laikinuosius garso ir vaizdo failus.

Dirbant *Windows* filmų kūrimo programa naudojamosi laikinosiomis failų saugyklos vietomis šiais būdais:

1. Kai publikuojate filmą, garso ir vaizdo failas laikomas laikinojoje failų vietoje, kol failas publikuojamas.
2. Kai įrašote garso pasakojimą, laikinasis failas yra laikomas laikinojoje failų saugojimo vietoje ir pašalinamas, kai garso failas įrašytas.

3. Kai publikuojate filmą, kurį norite pridėti prie el. laiško, filmo failo kopija saugoma laikinojoje failo vietoje, kol filmas sėkmingai išsiunčiamas.
4. Kai filmą siunčiate į vaizdajuostę skaitmeninėje vaizdo kameroje, laikinasis filmo failas sukuriamas ir saugomas šioje vietoje, kol filmas įrašomas į vaizdajuostę.
5. Galite keisti numatytą failo saugojimo vietą į *Windows* filmų montažinę. Pavyzdžiui, galite tai padaryti keisdami saugojimo vietą į kitą, kurioje yra daugiau vietos diske. Jeigu standžiajame diske yra dvi dalys, galite pasirinkti tą, kurioje yra daugiau vietos.

Norėdami naudoti projekte į *Windows* filmų montažinę galite perkelti šiuos failo vardo plėtinius:

- ❖ Vaizdo failai: .asf, .avi, .dvr-ms, .m1v, .mp2, .mp2v, .mpe, .mpeg, .mpg, .mpv2, .wm ir .wmv.
- ❖ Garso failai: .aif, .aifc, .aiff, .asf, .au, .mp2, .mp3, .mpa, .snd, .wav ir .wma.
- ❖ Paveikslėlių failai: .bmp, .dib, .emf, .gif, .jfif, .jpe, .jpeg, .jpg, .png, .tif, .tiff ir .wmf.

Galite perkelti failus, kurie turi kitokius plėtinius, negu išvardyti aukščiau, į *Windows* filmų montažinę, bet ne visi failų tipai veiks, kai bandysite juos naudoti kurdami filmą.

❖ Perkelti failus į *Windows* filmų montažinę:

1. Spustelėkite **Failas** ir tada spustelėkite **Importuoti laikmenų elementus**.
2. Naršykite vietą, kurioje yra skaitmeninės laikmenos failai, kuriuos norite perkelti, ir spustelėkite **Importuoti**:
 - a) galite perkelti kelis vaizdo klipus vienu metu. Iš eilės einantiems klipams spustelėkite pirmąjį klipą vaizdo sąraše, laikykite prispaudę klavišą SHIFT ir spustelėkite paskutinį sąrašo klipą. Ne iš eilės einantiems klipams laikykite nuspaudę klavišą CTRL ir tada spustelėkite kiekvieną klipą, kurį norite perkelti į *Windows* filmų montažinę;
 - b) galite perkelti vaizdo failus ir paveikslėlius vilkdami failus iš *Windows* fotogalerijos į *Windows* filmų montažinę.

Perkelti vaizdo įrašą iš vaizdajuostės. Vaizdo įrašą iš skaitmeninės vaizdo kameros vaizdajuostės į kompiuterį galite nukopijuoti naudodami funkciją **Vaizdo įrašo perkėlimas**. Kai perkeliate skaitmeninės vaizdo kameros vaizdajuostės vaizdo įrašą į kompiuterį, juostoje esantis vaizdo įrašas yra užkoduojamas kaip vaizdo įrašų failas ir įrašomas į kompiuterio standųjį diską.

❖ Perkelti visą vaizdo įrašą iš skaitmeninės vaizdo kameros juostos:

1. Įsitikinkite, ar skaitmeninė vaizdo kamera yra prijungta naudojant IEEE 1394 arba USB 2.0 atmintinės jungtį, tada kameros režimą nustatykite leisti įrašyto vaizdo įrašą (skaitmeninėje vaizdo kameroje dažnai žymimas VTR arba VCR).
2. Dialogo lange **Automatinis leidimas**, pasirodančiame, kai įjungiate vaizdo kamerą, spustelėkite parinktį **Importuoti vaizdo įrašą**.
3. Lauke **Pavadinimas** įveskite vaizdo įrašo failo arba failų vardus, perkeltkite ir įrašykite juos kompiuteryje.
4. Sąraše **Importuoti (kur)** pasirinkite vaizdo įrašo failo išsaugojimo vietą arba spustelėkite **Naršyti** ir pasirinkite kitą vietą.
5. Sąraše **Formatas** pasirinkite vieną vaizdo įrašų formatą naujam vaizdo failui, o tada spustelėkite parinktį **Pirmyn**:
 - a) jeigu norite sukurti vieną failą naudodami failo tipą, kurį, kaip numatyta, naudoja skaitmeninis vaizdo įrašymo įrenginys, pavyzdžiui: AVI arba DV-AVI failą, pasirinkite parinktį **Garso ir vaizdo failo formatas (vienas failas)**;
 - b) jeigu norite sukurti vieną sistemos *Windows media* vaizdo (WMV) failą, kuriame būtų visa vaizdo juostos informacija, pasirinkite parinktį **Windows Media vaizdo failas (vienas failas)**;
 - c) jeigu norite kiekvienam vaizdo juostoje esančiam klipui sukurti WMV failą, pasirinkite parinktį **Windows Media vaizdo įrašas (vienas failas scenai)**.
6. Spustelėkite parinktį **Importuoti visą vaizdo įrašą į mano kompiuterį**, o tada spustelėkite **Pirmyn**.

7. Jeigu norite sustabdyti vaizdo įrašo perkėlimą nepasibaigus vaizdajuostei, spustelėkite parinktį **Stabdyti**, o tada spustelėkite **Taip**.
8. Spustelėkite parinktį **Baigti**.
9. Perkelti visą vaizdo įrašą iš skaitmeninės vaizdo kameros juostos ir įrašykite jį į vaizdadiskį.

Norėdami įrašyti vaizdajuostę į vaizdadiskį, privalote turėti *Windows* vaizdadiskio programą, kuri pateikiama su *Windows Vista Ultimate* ir *Windows Vista Home Premium*. Taip pat reikalingas ir vaizdadiskio įrašymo įrenginys.

1. Įsitikinkite, ar skaitmeninė vaizdo kamera yra prijungta naudojant IEEE 1394 arba USB 2.0 atmintinės jungtį, tada kameros režimą nustatykite įrašyti vaizdui (vaizdo kameroje dažnai žymima VTR arba VCR).
2. Dialogo lange **Automatinis leidimas**, pasirodančiame, kai įjungiame skaitmeninę vaizdo kamerą, spustelėkite parinktį **Importuoti vaizdo įrašą**.
3. Lauke **Pavadinimas** įveskite vaizdo įrašo failo arba failų vardus, perkelti ir įrašykite juos kompiuteryje.
4. Sąrašė **Importuoti (kur)** pasirinkite vaizdo įrašo failo išsaugojimo vietą arba spustelėkite **Naršyti** ir pasirinkite kitą vietą.
5. Sąrašė **Formatas** pasirinkite vieną vaizdo įrašų formatą naujam vaizdo failui, o tada spustelėkite parinktį **Pirmyn**:
 - a) jeigu norite sukurti vieną failą naudodami failo tipą, kurį kaip numatyta naudoja skaitmeninis vaizdo įrašymo įrenginys, pavyzdžiui: AVI arba DV-AVI failą, pasirinkite parinktį **Garso ir vaizdo failo formatas (vienas failas)**;
 - b) jeigu norite sukurti vieną sistemos *Windows media* vaizdo (WMV) failą, kuriame būtų visa vaizdo juostos informacija, pasirinkite parinktį **Windows Media vaizdo failas (vienas failas)**;
 - c) jeigu norite kiekvienam vaizdo juostoje esančiam klipui sukurti WMV failą, pasirinkite parinktį **Windows Media vaizdo įrašas (vienas failas scenai)**.
6. Spustelėkite parinktį **Importuoti visą vaizdo įrašo juostą ir tada įrašyti į DVD diską**, įveskite vaizdadiskio pavadinimą, o tada spustelėkite **Pirmyn**. Juosta skaitmeninėje vaizdo kameroje atsukama į pradžią ir tada perkeliama vaizdo įrašas.
7. Jeigu norite sustabdyti vaizdo įrašo perkėlimą nepasibaigus vaizdajuostei, spustelėkite parinktį **Stabdyti**, o tada spustelėkite **Taip**. Perkeltas vaizdo įrašas įrašomas kaip vaizdo failas.
8. Kai baigiate perkelti vaizdo įrašą iš vaizdajuostės, spustelėkite parinktį **Baigti** ir uždarykite parinktį **Vaizdo įrašo importavimas**. Gautas vaizdo failas (arba failai) įrašomas į vaizdadiskį.

Redaguoti filmą Windows filmų montažinėje. Siužetinė linija ir laiko juosta *Windows* filmų montažinėje padeda tvarkyti ir redaguoti nekokybiškus klipus ir pridėti perdavimus bei efektus. Pirmiausia galite naudotis siužetine linija, išdėstyti ir tvarkyti visus klipus, efektus ir perdavimus, tada laiko juostoje tiksliai nustatyti projektus redaguodami klipus.

Pridėti klipą prie projekto:

1. Rinkinio srityje spustelėkite aplanką, kuriame yra klipas, kurį norite pridėti prie projekto.
2. Turinio srityje spustelėkite klipą, kurį norite pridėti.
3. Spustelėkite **Klipas** ir tada spustelėkite **Itraukti į siužetinę liniją** arba **Itraukti į laiko planavimo juostą**, atsižvelgdami į rodinį, kurį naudojate.

Perkelti klipą į siužetinę liniją / laiko juostą:

1. Siužetinėje linijoje / laiko juostoje pažymėkite klipą, kurį norite perkelti.
2. Spustelėkite **Redaguoti** ir tada spustelėkite **Iškirpti**. Atlikite vieną iš šių veiksmų, priklausomai nuo rodinio, su kuriuo dirbate:

- ❖ Siužetinėje linijoje spustelėkite kitą tuščią langelį;
 - ❖ Laiko juostoje perkeltkite grojimo indikatorį į tašką, kuriame norite įklijuoti klipą.
3. Spustelėkite **Redaguoti** ir tada spustelėkite **Įklijuoti**.

Anuliuoti siužetinės linijos / laiko juostos keitimus:

1. Jeigu norite anuliuoti vieną ar daugiau veiksmų, įrankių juostoje spustelėkite rodyklę prie **Anuliuoti** ir spustelėkite veiksmą arba veiksmus, kuriuos norite anuliuoti.
2. Jeigu norite perdaryti vieną ar daugiau veiksmų, įrankių juostoje spustelėkite rodyklę prie **Perdaryti** ir spustelėkite veiksmus, kuriuos norite anuliuoti.

Valyti siužetinę liniją / laiko juostą:

1. Spustelėkite **Redaguoti** ir tada spustelėkite **Valyti laiko planavimo juostą** arba **Valyti siužetinę liniją**, priklausomai nuo rodinio, kurį naudojate.

Artinti arba tolinti laiko juostą. Galite keisti išsamios informacijos lygį laiko juostoje artindami arba tolindami vaizdą. Kai artinate, laiko skalė rodo mastelį mažesniais intervalais ir projektą matote išsamiau. Kai toliniate, atvirkščiai, laiko skalė išsiplėčia – tai suteikia daugiau galimybių laiko juostai ir jos turiniui redaguoti. Tai palengvina projekto ruošimą ir redagavimą.

Spustelėkite **Rodyti** ir tada spustelėkite **Laiko planavimo juosta**.

Spustelėkite **Rodyti** ir tada spustelėkite **Artinimas** arba **Tolinimas**.

Įdėti laiko juostą ekrane. Spustelėkite **Rodyti** ir tada spustelėkite **Didinti**, kad tilptų vaizdas.

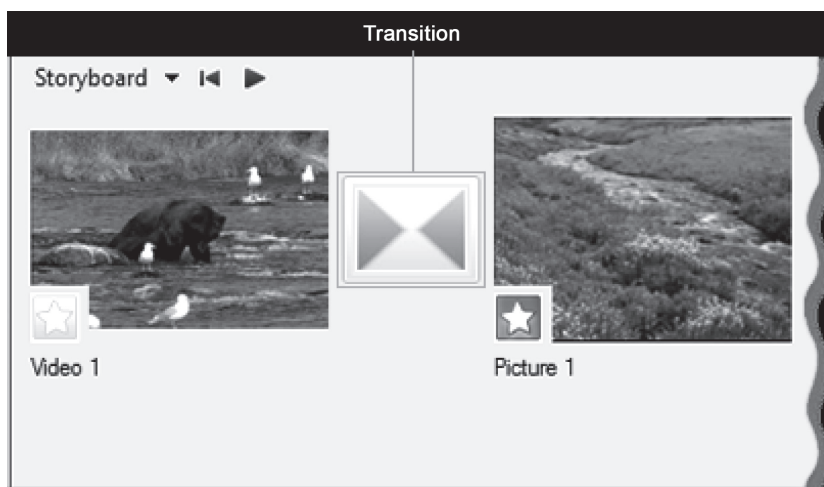
Didinti arba mažinti siužetinės linijos apimtį. Atlikite vieną iš šių veiksmų:

- ❖ norėdami didinti siužetinės linijos apimtį, vilkite viršutinę siužetinės linijos kraštinę į viršų;
- ❖ norėdami mažinti siužetinės linijos apimtį, vilkite viršutinę siužetinės linijos kraštinę į apačią;

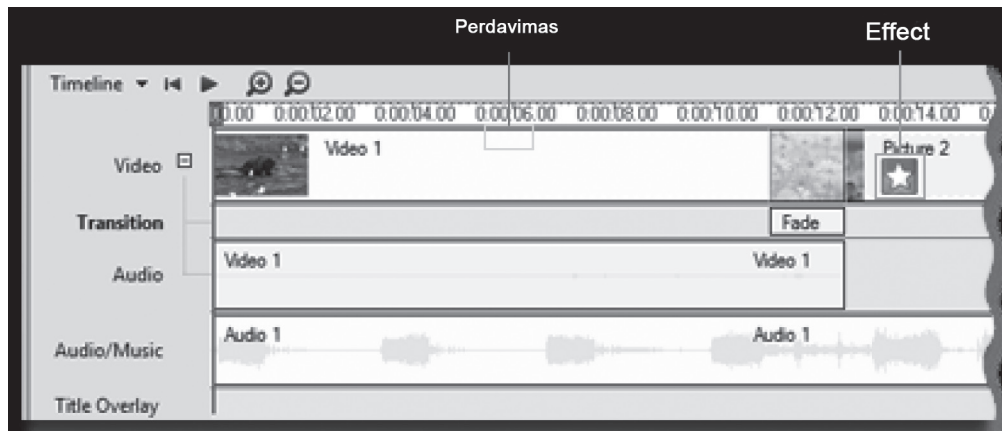
Pastaba. Kai padedate žymiklį ant siužetinės linijos mėlynosios kraštinės viršaus, žymiklis virsta dviguba rodykle, kurią galite naudoti vilkdami kraštinę į viršų ir į apačią.

Pridėti perdavimus ir efektus prie paveikslėlių ir vaizdų Windows filmų montažinėje. Perdavimas valdo taip, kaip filmas, leidžiamas iš vieno vaizdo klipo arba paveikslėlio į kitą. Galite pridėti perdavimus tarp dviejų paveikslėlių, vaizdo klipų arba pavadinimų bet koku deriniu siužetinėje linijoje / laiko juostoje. Galite keisti perdavimo grojimo trukmę iki trumpesnės dviejų gretimų klipų trukmės.

Pridedami perdavimai atsiranda laiko juostos perdavimų takelyje. Norėdami pamatyti šį takelį, turite plėsti vaizdo takelį. Perdavimo ilgis priklauso nuo pereigų skaičiaus tarp dviejų klipų. Šis paveikslėlis rodo projektą siužetinėje linijoje su perdavimu:



Šiame paveikslėlyje rodoma laiko juosta su perdavimu:



Pridėti perdavimą:

1. Siužetinėje linijoje / laiko juostoje spustelėkite antrąjį iš dviejų klipų, pavadinimų arba paveikslėlių, tarp kurių norite įdėti perdavimą.
2. Spustelėkite **Įrankiai** ir tada spustelėkite **Perdavimai**.
3. Turinio srityje spustelėkite perdavimą, kurį norite pridėti. Galite spustelėti **Leisti** po monitoriumi norėdami pamatyti rodinį, kaip atrodo perdavimai.
4. Spustelėkite **Klipas** ir tada spustelėkite **Pridėti prie laiko planavimo juostos** arba **Pridėti prie siužetinės linijos**.

Pastabos. Galite pridėti perdavimą vilkdami jį į laiko juostą ir palikdami jį tarp dviejų vaizdo takelio klipų arba Siužetinės linijos rodyne galite vilkti perdavimą į perdavimo langelį tarp dviejų vaizdo klipų arba paveikslėlių.

Jeigu naujinote savo kompiuterį iš *Windows XP* į *Windows Vista*, visi papildomi perdavimai ir efektai, kuriuos anksčiau atsisiuntėte ir įdiegėte, bus neprieinami esamoje *Windows* filmų montažinės versijoje.

Keisti perdavimo trukmę. Laiko juostos perdavimo takelyje vilkite perdavimo pradžią prie laiko juostos pradžios arba pabaigos, priklausomai nuo to, ar norite, kad perdavimas būtų trumpesnis, ar ilgesnis.

Pastaba. Norėdami peržiūrėti laiko juostos perdavimo takelį, plėskite vaizdo takelį.

Keisti numatytąją perdavimo trukmę

- ❖ Spustelėkite **Įrankiai**, spustelėkite **Parinktys** ir tada spustelėkite skirtuką **Išsamiau**.
- ❖ Įveskite laiką (sekundėmis), kurį norite, kad muzika grotų pagal nustatymą tada, kai perdavimas yra pridėtas prie siužetinės linijos / laiko juostos.

Keisti numatytąją perdavimo trukmę

- ❖ Spustelėkite **Įrankiai**, spustelėkite **Parinktys** ir tada spustelėkite skirtuką **Išsamiau**.
- ❖ Įveskite laiką (sekundėmis), kurį norite, kad muzika grotų pagal nustatymą tada, kai perdavimas yra pridėtas prie siužetinės linijos / laiko juostos.

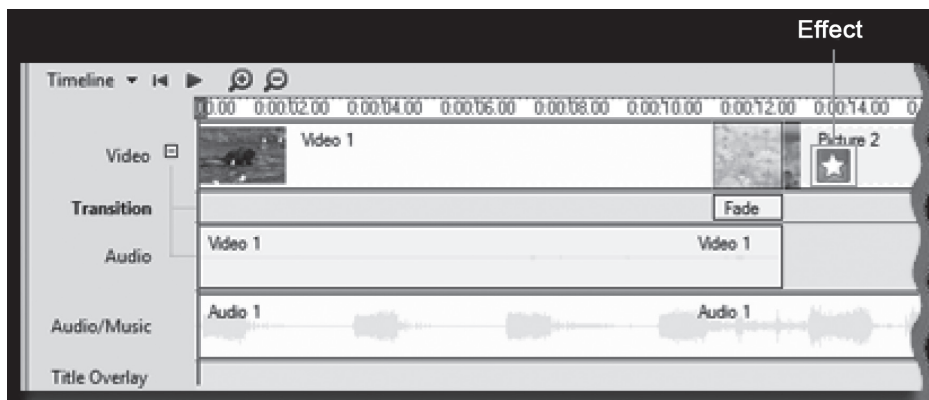
Efektai

Į filmą galima įkomponuoti specialių efektų. Pavyzdžiui, galite turėti vaizdą, kuris atrodo kaip klasikinio seno filmo kadras. Galite pridėti vieną iš **Filmo amžiaus** efektų prie klipo, paveikslėlio arba pavadinimo, kad tam klipui jis suteiktų seno klasikinio filmo ypatumų.

Šis paveikslėlis rodo projektą siužetinėje linijoje pridėjus efektą:



Šis paveikslėlis rodo projektą laiko juostoje pridėjus efektą:



Pridėti efektą

- ❖ Siužetinėje linijoje / laiko juostoje pažymėkite vaizdo klipą, paveikslėlį arba pavadinimą, prie kurio norite pridėti efektą.
- ❖ Spustelėkite **Įrankiai** ir tada spustelėkite **Efektai**.
- ❖ Turinio srityje spustelėkite efektą, kurį norite pridėti. Galite spustelėti **Leisti** po monitoriumi norėdami pamatyti rodinį, kaip atrodo efektas.
- ❖ Spustelėkite **Klipas** ir tada spustelėkite **Pridėti prie laiko planavimo juostos** arba **Pridėti prie siužetinės linijos**.

Pastabos. Galite pridėti efektą vilkdami jį iš Turinio srities ir palikdami ant paveikslėlio arba vaizdo klipo laiko juostos vaizdo takelio į efekto langą vaizdo klipe arba paveikslėlyje siužetinėje linijoje.

Miniatiūrų rodiniai Turinio srityje rodo skirtingų efektų pavyzdžius.

Jeigu naujinote savo kompiuterį iš *Windows XP* į *Windows Vista*, visi papildomi perdavimai ir efektai, kuriuos anksčiau atsisiuntėte ir įdiegėte, bus neprieinami esamoje *Windows* filmų montažinės versijoje.

Keisti efektą:

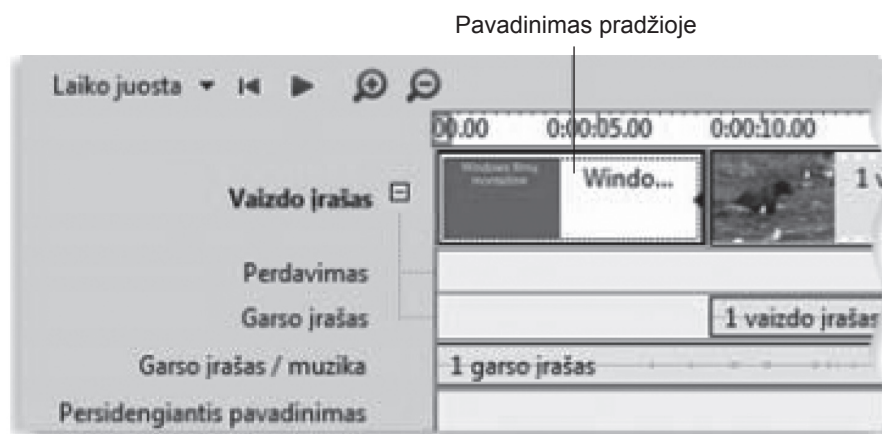
1. Laiko juostos vaizdo takelyje arba siužetinėje linijoje spustelėkite vaizdo klipą, paveikslėlį arba pavadinimą, kuriame yra naudotas efektas, kurį norite keisti.
2. Spustelėkite **Klipas**, nuveskite pelės žymiklį ant **Vaizdo įrašas** ir tada spustelėkite **Efektai**.
3. Atlikite vieną iš šių veiksmų:
 - ❖ norėdami pašalinti efektą srityje **Rodomi efektai**, spustelėkite efektą ir tada spustelėkite **Šalinti**. Jei reikia, pakartokite;

- ❖ norėdami pridėti efektą srityje **Galimi efektai**, spustelėkite efektą, kurį norite pridėti, ir tada spustelėkite **Pridėti**. Jei reikia, pakartokite.
Patarimai
- ❖ Jeigu pridėsite kelis efektus, galite keisti tvarką, kuria jie yra rodomi, naudodami **Aukštyn** ir **Žemyn** mygtukus.
- ❖ Norėdami greitai pridėti efektą, vilkite efektą į vaizdo klipą, paveikslėlį arba pavadinimą siužetinėje linijoje / laiko juostoje.
- ❖ Jeigu pridėsite tą patį efektą prie klipo daugiau nei vieną kartą, efektas bus pritaikytas tiek kartų, kiek jį pridėsite. Pavyzdžiui, jeigu pridėsite Spartos padidavimo ir Dvigubą efektą du kartus į tą patį klipą, klipas bus leidžiamas keturis kartus greičiau negu pradinis klipas.
- ❖ Galite šalinti efektą pažymėdami efekto langelį siužetinėje linijoje, kuriame yra efektas, kurį norite šalinti, ir tada paspausdami *Delete* klavišą.

Įtraukti filmo pavadinimus ir titrus į Windows filmų montažinę. Dirbdami su *Windows* filmų kūrimo programa galite pridėti pavadinimą, vardą, datą, titrus ir kitokį tekstą į savo filmą. Pavyzdžiui, galite pridėti žodžius, pristatančius asmenį, kuris pasirodo filme.

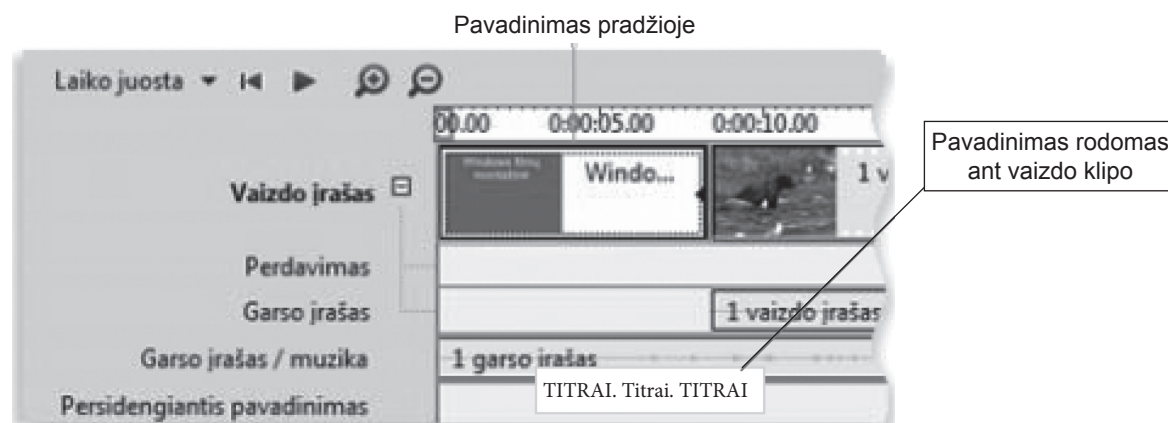
Galite pridėti pavadinimo tekstą įvairiose filmo vietose: pradžioje arba pabaigoje, prieš ir po klipo arba klipe. Pavadinimas rodomas tam tikrą laiką ant ekrano arba ant vaizdo. Kai vaizdas leidžiamas, pavadinimas dingsta, bet vaizdo klipas arba paveikslėlis rodomas toliau.

Šis paveikslėlis rodo projektą su pavadinimu, kuris atsiranda prieš vaizdo klipą:



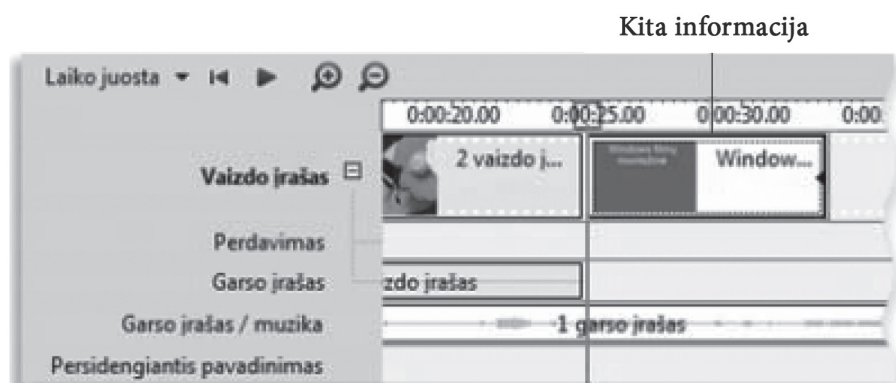
Pradžios antraštė laiko planavimo juostoje

Šis paveikslėlis rodo projektą su pavadinimu, kuris rodomas ant vaizdo klipo, kai yra leidžiamas:



„Užklojama“ antraštė ant laiko planavimo juostos

Šis paveikslėlis rodo projektą su titrais, kurie atsiranda projekto pabaigoje:



Kreditai laiko planavimo juostoje

Pridėti pavadinimą arba titrus:

1. Jeigu žinote, kur turėtų būti pavadinimas arba titrai, spustelėkite tą sritį ant siužetinės linijos / laiko juostos.
2. Spustelėkite **Įrankiai** ir tada spustelėkite **Pavadinimai ir kita informacija**.
3. Spustelėkite saitą, kuris atitinka vietą, kurioje norite pridėti pavadinimą arba titrus.
4. Lauke **Įvesti pavadinimo tekstą** įveskite tekstą, kuris pasirodys kaip pavadinimas arba titrai. Kai įvesite tekstą, monitorius rodys numatytąją animaciją ir pavadinimo arba titrų formatą, kurį norite pridėti.
5. Norėdami keisti animacijos pavadinimą, spustelėkite **Keisti pavadinimo animaciją** ir pažymėkite animacijos pavadinimą sąraše.
6. Norėdami keisti pavadinimo šriftą ir spalvą, spustelėkite **Keisti teksto šriftą ir spalvą** ir tada pasirinkite šriftą, šrifto spalvą, formatą, fono spalvą, skaidrumą, šrifto dydį ir padėtį.
7. Spustelėkite **Pridėti pavadinimą**.

Redaguoti esamą pavadinimą:

1. Siužetinėje linijoje / laiko juostoje spustelėkite norimą redaguoti pavadinimą.
2. Spustelėkite **Redaguoti** ir tada spustelėkite **Redaguoti pavadinimą**.
3. Atlikite norimus keitimus ir spustelėkite **Pridėti pavadinimą**.

Keisti pavadinimo trukmę:

1. Norėdami įsitikinti, kad esate laiko juostos rodinyje, spustelėkite **Rodyti** meniu ir tada spustelėkite **Laiko planavimo juosta**.
2. Pažymėkite pavadinimą, kurio trukmę norite keisti.
3. Norėdami pailginti pavadinimo rodymo trukmę, vilkite kirpimo pabaigos rodyklę į laiko juostos pabaigą. Norėdami sutrumpinti pavadinimo rodymo trukmę, vilkite kirpimo pradžios rodyklę į laiko juostos pabaigą.

Šalinti pavadinimą:

1. Siužetinėje linijoje / laiko juostoje spustelėkite norimą iš filmo šalinti pavadinimą.
2. Spustelėkite **Redaguoti** ir tada spustelėkite **Šalinti**.

Darbas su klipais Windows filmų montažinėje. *Windows* filmų montažinėje galite redaguoti klipus įvairiais būdais. Galite atlikti įvairius redagavimo veiksmus:

- ❖ perskirti ir jungti. Garso arba vaizdo klipus galima padalyti į du klipus. Galite perskirti vieną arba abu klipus dar kartą į mažesnius klipus ir t. t. Galite jungti tam tikrus klipus, daryti didesnius klipus;
- ❖ koreguoti vaizdo klipo pradžią ar pabaigą. Galite paslėpti arba koreguoti garso arba vaizdo klipo pradžią arba pabaigą, kad jūsų žiūrovai jos negirdėtų arba nematytų. Pavyzdžiui, jeigu vaizdo klipas prasideda

vientisu juodu vaizdu, galite koreguoti vaizdo klipo pradžią, kad vientisas juodas kadras neatsirastų publikuotame filme;

- ❖ kurti klipus. *Windows* filmų kūrimo programa galima kurti klipus įvairiai, atsižvelgiant į klipo šaltinį.

Perskirti ir jungti klipus. Jeigu perkeliate vaizdo failus, perskirtus į mažesnius klipus, kurie yra Nuotraukų galerijoje, šie vaizdo klipai taip pat atsiranda *Windows* filmų montažinėje. Galite perskirti garso ir vaizdo klipus, kad būtų lengviau dirbti su klipais. Pavyzdžiui, į vaizdo klipą norėdami įterpti vaizdo įrašą, galite perskirti vaizdo klipą toje vietoje, į kurią norite įterpti vaizdo įrašą, ir pridėti norimą vaizdo perdavimą.

Priešingai, galite turėti failą, kuris buvo perskirtas į mažesnius klipus, kuriuos norite sujungti. Tačiau jungti galite tik susijusius klipus. Susiję failai – tai du failai, kai antrojo klipo pradžios laikas seka iš karto po pirmojo klipo pabaigos laiko. Pavyzdžiui, jeigu turite vaizdo arba garso failą, kuris buvo suskirstytas į klipus po to, kai buvo perkeltas į *Windows* filmų montažinę, ir klipai yra pavadinti „1 klipas“, „2 klipas“ ir „3 klipas“, galite jungti 1 klipą su 2 klipu arba 2 klipą su 3 klipu, bet negalite jungti 1 klipo su 3 klipu. Galite jungti susijusius vaizdo klipus Siužetinėje linijoje / laiko juostoje arba Turinio srityje, prieš pridėdami klipą arba klipus prie Siužetinės linijos / laiko juostos.

Perskirti klipą:

1. Turinio srityje arba Siužetinėje linijoje / laiko juostoje spustelėkite vaizdo arba garso klipą, kurį norite perskirti.
2. Po monitoriaus rodinio spustelėkite **Leisti**.
3. Kai klipas pasiekia vietą, kurioje norite perskirti klipą, spustelėkite **Pauzė**.
4. Po monitoriaus rodinio naudokite grojimo valdiklius norėdami rasti tašką, kuriame norite perskirti klipą.
5. Po monitoriaus rodinio spustelėkite mygtuką **Perskirti**.

Patarimas

Galite vilkti grojimo indikatorius, esantį ant ieškos juostos, į tikslią vietą, kurioje norite perskirti klipą.

Jungti klipus:

1. Turinio srityje arba Siužetinėje linijoje / laiko juostoje laikykite nuspaudę klavišą CTRL ir tada spustelėkite susijusius klipus, kuriuos norite sujungti.
2. Spustelėkite **Klipas** ir tada spustelėkite **Derinti**.
Pirmojo klipo pavadinimo ir ypatybių informacija naudojama naujam klipui ir atitinkamai nustatomas laikas.

Koreguoti (slėpti) vaizdo klipo pradžios arba pabaigos dalis. Koreguodami klipo pradžią arba pabaigą, sukuriate naują vaizdo klipo pradžią arba pabaigą. Koreguojant vaizdo klipo pradžią nurodoma, kada paleidus klipą pasigirs muzika, koreguojant vaizdo klipo pabaigą nurodoma, kada vaizdo klipo baigs groti muzika projekte ir galutiniame filme. Kai koreguojate vaizdo klipo pradžią arba pabaigą, koreguojama klipo pradžios arba pabaigos dalis nepašalinama iš šaltinio failo, taip pat neatsiranda projekte arba publikuotame filme.

Koreguoti vaizdo klipo pradžią / pabaigą:

1. Jeigu esate Siužetinės linijos rodinyje, spustelėkite **Rodyti** ir tada spustelėkite **Laiko planavimo juosta**.
2. Laiko juostoje spustelėkite klipą, kurio pradžią arba pabaigą norite koreguoti.
3. Naudokite grojimo valdiklius po monitoriaus rodinio norėdami rasti tašką, kuriame norite koreguoti klipo pradžią arba pabaigą.
4. Atlikite šiuos veiksmus:
 - ❖ kai grojimo indikatorius yra taške, kuriame norite, kad pažymėtas vaizdo ar garso klipas pradėtų groti, spustelėkite **Klipas** ir tada spustelėkite **Pradėti koreguoti (rinkmenos / vaizdo klipo) pradžią**;
 - ❖ kai grojimo indikatorius yra taške, kuriame norite, kad pažymėtas vaizdo ar garso klipas nustotų groti, spustelėkite **Klipas** ir tada spustelėkite **Pradėti koreguoti (rinkmenos / vaizdo klipo) pabaigą**.

Pastabos. Galite vilkti koregavimo rodyklės į klipą norėdami nustatyti pradžios arba pabaigos koregavimo taškus. Koregavimo rodyklės pasirodo kaip juodi trikampiai klipo pradžioje ir pabaigoje, kai spustelėsite klipą laiko juostoje. Kai laikote žymiklį virš koregavimo rodyklės, žymiklis keičiasi į raudoną dvigubą rodyklę. Spustelėkite ir vilkite koregavimo rodyklę norėdami nustatyti naują klipo pradžios arba pabaigos tašką. Gali prireikti spustelėti mygtuką **Mažinti laiko planavimo juostą** vieną kartą ar daugiau, kad klipai aiškiau matytųsi laiko juostoje. Norint sumažinti laiko juostą, mygtukas atsiranda laiko juostos įrankių juostoje kaip didinamasis stiklas su pliuso ženklu jame.

Anuliuoti vaizdo klipo pradžią / pabaigą

- ❖ Jeigu esate siužetinės linijos rodinyje, spustelėkite **Rodyti** ir tada spustelėkite **Laiko planavimo juosta**.
- ❖ Spustelėkite sudėliotus klipus laiko juostoje, spustelėkite **Klipas** ir tada spustelėkite **Valyti (rinkmenos / vaizdo klipo) koregavimo taškus**.

Kurti klipus. *Windows* filmų kūrimo programa galima kurti klipus įvairiai, atsižvelgiant į klipo šaltinį. Jeigu šaltinio klipas yra iš skaitmeninės vaizdo kameros, *Windows* filmų montažinė kuria klipus pagal laiko žymas, kurias vaizdo kamera įterpia, kai šaltinio vaizdas įrašomas kaip kadruų pasikeitimai vaizde.

1. Turinio srityje pažymėkite vaizdo klipą, kurį norite papildyti vaizdo klipais.
2. Spustelėkite **Įrankiai** ir tada spustelėkite **Kurti klipus**.

Pastaba. Klipai sukuriama automatiškai *Windows Media* vaizdo (WMV) failams ir Garso-vaizdo failo formato (AVI) vaizdo failams, kuriems tinka skaitmeninės vaizdo kameros apimtis. Kitiems vaizdo failų formatams klipai ne visada sukuriama automatiškai naudojant klipų kūrimą, taigi vaizdo failas atsiranda kaip vienas didelis vaizdo klipas *Windows* filmų montažinėje. Norint padalyti didelį vaizdo klipą į mažesnius klipus, tokie dideli vaizdo klipai perskiriami.

Pridėti filmui muziką. Muzika gali būti nuostabus būdas sukurti filmo nuotaiką. Dirbant *Windows* filmų kūrimo programa pridėti muziką yra lengva. Pirmiausia raskite muzikos įrašą, kurį norite įkomponuoti į savo filmą, ir perkeltkite jį į savo projektą. Antra, pridėkite muzikos įrašą į laiko juostos Garso įrašo / muzikinį takelį ir redaguokite sukurdami norimą efektą.

1. Spustelėkite **Failas** ir tada spustelėkite **Importuoti laikmenų elementus**.
2. Suraskite failą, kurį norite pridėti, ir tada spustelėkite jį. Į *Windows* filmų montažinę galite perkelti garso failus su šiuo failo vardo plėtimu: .aif, .aifc, .aiff, .asf, .au, .mp2, .mp3, .mpa, .snd, .wav ir .wma.
3. Spustelėkite **Importuoti**.
4. Vilkite muzikos failą iki Garsas / muzika laiko juostos takelio. Monitoriuje galite peržiūrėti pridėtą vaizdą ir tada norėdami geriau sinchronizuoti garsą ir vaizdą vilkite garso takelį į kairę arba į dešinę. Spustelėjus garso failą, žymiklis pavirsta į simbolį ranką ir nurodo, kad galite failą perkelti.

6. Mokinių pasiekimų vertinimas

Vertinimas turėtų būti nuolatinis informacijos apie mokinio mokymosi pažangą ir pasiekimus kaupimas, interpretavimas ir apibendrinimas. Vertinimas neatsiejamas nuo ugdymo proceso. Prieš pradėdami mokyti mokiniai turi žinoti, ką jie turi pasiekti ir kaip bus vertinami. Vertinimas pagiriant ir nurodant, kas pavyko (mokant pozityviai) skatina mokymosi motyvaciją – kelia mokinių pasitikėjimą savo jėgomis ir norą siekti daugiau.

Filmų kūrimo pagrindiniai vertinimo tipai galėtų būti šie:

- ❖ Formuojamasis vertinimas

Vertindamas mokinių gebėjimus ir žinias mokytojas stebi mokinių mokymąsi, komentuoja, aptaria, skatina pačius mokinius vertinti savo mokymąsi. Formuojamojo vertinimo paskirtis – padrąsinti, paskatinti

mokinius, išsakyti konstruktyvias pastabas. Jis suteikia mokytojų ir mokinių grįžtamąją informaciją apie mokymosi pažangą, t. y. parodo, kaip mokins išmoko tai, kas buvo numatyta, kokių yra galimybių siekti daugiau. Formuojamasis vertinimas sukuria prielaidas mokiniams pasitikėti mokytoju, geranoriškai bendradarbiauti įveikiant mokymosi sunkumus. Formuojamojo vertinimo tikslas – padėti mokytis.

❖ **Diagnosticinis vertinimas**

Vertinimas – siekiant išsiaiškinti mokinio pasiekimus ir padarytą pažangą pradedant ir baigus temą ar kurso dalį, kad būtų galima numatyti tolesnio mokymosi galimybes, suteikti pagalbą įveikiant sunkumus.

Integruotos menų programos projektinėje veikloje diagnosticinis vertinimas skirtas išsiaiškinti, ar pasiekti mokymosi uždaviniai, kam ir kokia pagalba reikalinga, kokie tolesni mokymosi žingsniai. Diagnosticinis vertinimas remiasi mokinių stebėjimu arba individualių užduočių atlikimu, pritaikant programą, metodus, leidžia numatyti galimą veiklą, kuria mokins galės užsiimti projektinėje veikloje.

❖ **Įsivertinimas**

Tai paties mokinio daromi sprendimai apie daromą pažangą bei pasiekimus. Įsivertinimas padeda mokiniui geriau suprasti save (ką jaučiu, ką ir kaip darau, ko vengiu, ką noriu daryti toliau) ir savo asmeninį patyrimą. Taip ugdomas atsakomybės jausmas. Labai svarbu, kad taip skatinama įsigilinti į savo elgesį, poreikius ir sprendimus.

Įsivertinimą mokins galėtų atlikti raštu (įsivertintų savo veiklą viso projekto metu ar tik dalį savo veiklos), tai padėtų ne tik pačiam mokiniui formuluoti mintis, bet ir mokytojų suprasti mokinių, jo pažangą, jo baimes ir nusivylimus. Be to, mokins išsakytų, koks darbas jam priimtinausias, ir į tai turėtų atsižvelgti mokytojas, planuodamas tolesnius darbus.

Įsivertinimas sudarytų sąlygas mokiniui nebūti pasyviai vertinimo veikloje, skatintų interpretuoti savo ir kitų mokinių sukurtus kūrinius kūrėjo požiūriu, aktyviai įsitraukti į kūrybinį procesą, ugdytų atsakomybę už mokymosi rezultatus.

Dirbdami grupėse mokiniai gali talkinti mokytojų ne tik įsivertindami savo pasiekimus ar vertindami kitų grupės narių pastangas, bet ir numatydami savo tolesnio mokymosi kryptį. Pavyzdžiui, mokytojo sudarytą vertinimo schemą pildytų darbo grupės lyderis arba visi grupės nariai kartu. Tai ugdytų mokinių sampratą apie atsakomybę ir objektyvumą.

7. Literatūra

Pagrindinė literatūra

Юткевич С. И. Кинословарь: в двух томах. – Москва. 1966–1970.

Film and television – One big happy family? – Tema Nord, 1977.

Solomon Stanley J. The film idea. – New York, 1972.

Papildoma literatūra

Балаж Б. Кино: становление и сущность: нового искусства. – Москва: Прогресс, 1968.

Arner Alan A. Directing television and film. – Belmont: Wadsworth Publishing Company, 1990.

Mast G., Cohen M. Film theory and criticism: Introductory readings. New York: Oxford Univ. Press. 1985/

Internetiniai šaltiniai

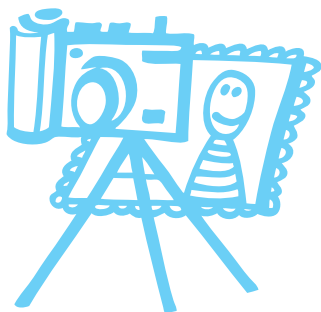
<http://www.learner.org/exhibits/cinema/>

<http://www.cyberfilmschool.com/learn/article.aspx>

<http://www.thirteen.org/edonline/lessons/storyboarding/>

http://www.readwritethink.org/lessons/lesson_view.asp?id=877





FOTOGRAFIJOS BENDROJI PROGRAMA

MOKINIAMS, BESIMOKANTIEMS PAGAL VIDURINIO UGDYMO PROGRAMĄ

PATVIRTINTA

Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro

2007 m. rugsėjo 6 d. įsakymu Nr. ISAK-1790

I. Bendrosios nuostatos

1. Fotografijos bendroji programa (toliau – Programa) skiriama mokiniams, besimokantiems pagal vidurinio ugdymo programą. Siūloma programa yra taikomojo pobūdžio, tad įgytą patirtį mokiniai galės lengvai pritaikyti kasdieniame gyvenime bei rinkdamiesi profesiją.

Fotografija – meninio ugdymo dalis. Fotografijos programa skiriama mokiniams, besidomintiems aplinkiniu pasauliu, norintiems juos sudominusius siužetus užfiksuoti tradiciniu ir skaitmeniniu fotoaparatu, perkelti į kompiuterines laikmenas ir tobulinti kompiuterių programomis.

Programos paskirtis – suteikti mokiniams pagrindines fotografijos žinias, ugdyti bendrą kultūrinę, meninę išprusimą bei informacinių technologijų taikymo patirtį, plėtoti meninę ir estetinę kompetenciją, būtiną tenkinant praktinio gyvenimo poreikius.

Pasirinkę mokytis fotografijos dalyką, mokiniai įgis pagrindinių fotografavimo įgūdžių, todėl galės juos praktiškai pritaikyti fotografuodami savo šeimos, klasės ar kitus aktualius įvykius.

Išmokę fotografuoti, mokiniai gebės tvarkyti nuotraukas kompiuteriu, sukurti nuotraukomis iliustruotą savo puslapį interneto svetainėje, išmoks demonstruoti nuotraukas projekcinėmis priemonėmis, rengti meniškai įtaigius savo darbų pristatymus, perteikti aplinkinio pasaulio grožį ir įvairovę, įgis praktinių fotografavimo ir nuotraukų darymo žinių, taip pat fotografiją galės pritaikyti įvairiose savo darbo ir veiklos srityse: puošdami interjerą, reklamuodami savo įmonę, rengdami reklaminius lankstinukus, apipavidalindami vizualiąją informaciją.

Mokiniai, pasirinkę pagrindinį ar išplėstinį kursą, įgis galimybę rinktis mokyklinį menų egzaminą.

Ugdytinos šios vertybinės nuostatos:

pagarba meninei kultūrai ugdoma analizuojant meno pasaulio reiškinius ir kūrinius;

atvirumas naujovėms ugdomas kūrybine veikla, naujausių komponavimo technikų bei technologijų taikymu;

pagarba kartu dirbančiajam ir tolerancija kitokiai nuomonei ugdoma organizuojant grupinius darbus, parodas, stebint ir analizuojant skirtingą kiekvieno saviraišką;

savo individualumo ir išskirtinumo supratimas ugdomas kuriant, reiškiantis tik sau būdingu, unikaliu stiliumi.

Pagrindiniai ugdytini bendrieji mokinių gebėjimai yra šie:

asmeniniai gebėjimai – per meninę kūrybinę veiklą mokiniai ugdomi pasitikėjimą savimi, iniciatyvumą, atsakingumą, kritinio mąstymo bei problemų sprendimo gebėjimus;

pilietinis sąmoningumas – analizuodami Lietuvos meninę kultūrą mokosi vertinti savo tautos laimėjimus;

mokymasis mokytis – aukštesniųjų klasių mokiniai pajėgūs dirbti savarankiškai, todėl mokytojas tik pateikia nuorodų, kur galima rasti vienokios ar kitokios reikiamos informacijos, išteklių. Kūrybinio proceso metu ugdomas mokėjimas mokytis. Pristatydami ir analizuodami savo kūrinius mokiniai ugdomi gebėjimą reflektuoti;

verslumas – kūrybinė veikla glaudžiai siejasi su išradingumu, planavimu, numatymu, reagavimu į nenumatytas situacijas, komandiniu darbu ir kitomis verslumą ugdančiomis veiklomis;

komunikavimas – įvaldydami meninės kalbos simbolius ir išreiškdami jais savo sumanymus, skleiddami savo meninę patirtį bei kūrybos produktus mokiniai bendrauja tarpusavyje, diskutuoja;

kultūrinis sąmoningumas – motyvuotai dalyvaudami kūrybos bei meno vertinimo veiklose mokiniai ugdomi teigiamas nuostatas į meninio ugdymo dalykus, aiškinasi meno svarbą asmenybės tobulėjimui, individualumo skleidimuisi, įgyja meniniam komunikavimui reikiamų žinių, specifinių ir bendrųjų gebėjimų, pažįsta ir mokosi gerbti bei vertinti kitų tautų ir kultūrų meninę raišką.

II. Programos tikslas, uždaviniai, struktūra, vertinimas

2. Fotografijos programos tikslas – puoselėjant kūrybinį mąstymą ir individualumą, aktyvinant vaizduotę ir pastabumą plėtoti mokinių meninės raiškos priemonių pažinimą bei gebėjimą jomis komunikuoti, skatinant kūrybingumą ir profesijos paieškas analizuoti ir vertinti fotografijos pritaikomumą įvairiose gyvenimo srityse.

3. Įgyvendinant tikslą siekiama, kad mokiniai:

susipažintų su fotografijos kilme, lygintų, analizuotų ir vertintų fotografijos raidą istorijos kontekste, pažintų Lietuvos bei pasaulio fotografijos meno paveldą;

mokytųsi fotografuoti, lavintų vaizduotę ir pastabumą, taikytų fotokompozicijos dėsnius, fotografinės raiškos priemones;

taikytų fotografiją praktiškai, kurdami ir maketuodami interneto puslapius, fotoalbumus, transformuodami fotografinį vaizdą kompiuteriu.

4. Programos struktūra apima tris veiklos sritis ir du kursus – bendrąjį ir išplėstinį.

4.1. Programos veiklos sritys yra šios:

kūryba ir informacinių kompiuterinių technologijų valdymas;

fotografijos supratimas ir vertinimas;

kūrybos sklaida.

4.2. Mokinys gali rinktis bendrąjį arba išplėstinį programos kursą. Bendrajam kursui skiriama 4 val. per dvejus mokslo metus, išplėstiniam – 6 valandos per dvejus mokslo metus. Turinio požiūriu kursai skiriasi ne apimtimi, bet pažinimo gyliu. Išplėstinį kursą pasirinkę mokiniai atliks daugiau praktinių kūrybinių darbų, geriau pažins meninę kalbą bei raiškos būdus.

5. Mokinių pažangos ir pasiekimų vertinimas yra neatsiejama ugdymo proceso dalis.

5.1. Meninio ugdymo veiklos ir kūrinių vertinimo paskirtis yra:

padėti mokiniams mokytis ir koreguoti mokymąsi;

padėti mokiniams įsivertinti bendruosius ir meninius pasiekimus;

nustatyti ugdymo sėkmę ir numatyti tolesnę jo eigą, išsikelti mokymosi tikslus;

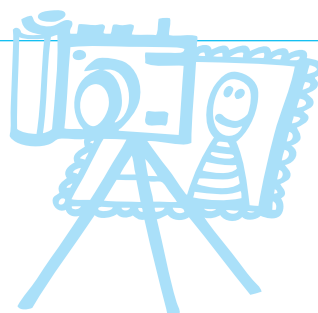
apibendrinti mokymosi rezultatus, siekiant nustatyti meninį mokinių raštingumą.

5.2. Vertinami mokinių kūriniai. Kūrinys gali būti vertinamas tik tada, kai mokinys pateikia baigtą darbą. Kūriniai vertinami pagal iš anksto sutartus kriterijus. Pažymiu vertinami tik didesnės apimties, ilgesnės trukmės ar specialios paskirties kūriniai, pateikiami vieną du kartus per semestrą. Per semestrą taikomas kaupiamasis vertinimas – kaupiamas mokinių darbų aplankas, kurį analizuodamas mokinys galėtų matyti savo raidą, sėkmes ir spragas. Mokytojas inicijuoja mokinių diskusijas apie jų darbų teigiamybes ir trūkumus, savijautą kūrybinės veiklos metu. Tai skatina mokinių savistabos, refleksijos, mokėjimo mokytis gebėjimų ugdymąsi.

III. Programos įgyvendinimas: mokinių pasiekimai, turinio apimtis, techninė bazė

6. Mokinių pasiekimų lentelė

Dalyko sritis	Esminiai gebėjimai	Pasiekimai	
		Bendras kursas	Išplėstinis kursas
1. Kūryba ir technologinių priemonių valdymas	Atrasti ir iškelti kūrybinę idėją	1.1.1. Mokytojo padedamas pasirenka idėją, fiksuoja aplinkoje pastebėtas estetiškes vizualines objektų ar reiškinių ypatybes, patirtus įspūdžius. Kūrybingai interpretuoja aplinkos įkvėptas idėjas, o emocinius išgyvenimus išreiškia kūryboje. 1.1.2. Savarankiškai renka kūrybinę medžiagą, pastebi subtilius aplinkos pokyčius, grupuoja kilusias idėjas ir pagrindžia kūrybinį sumanymą.	1.1.1. Savarankiškai iškelia kūrybinę idėją ir įgyvendina panaudodamas IKT teikiamas galimybes. Tikslingai atrenka ir fiksuoja aplinkoje pastebėtas menines ir estetiškes objektų ar reiškinių ypatybes, patirtus įspūdžius. 1.1.2. Savarankiškai analizuoja, interpretuoja ir transformuoja aplinkos reiškinių sukeltas idėjas, taiko kūryboje, tikslingai taiko informacines technologijas.
	1.2. Įsivaizduoti ir numatyti kūrybinės idėjos įgyvendinimą	1.2.1. Mokytojo padedamas ir savarankiškai numato loginę idėjos įgyvendinimo seką: nusako galimas idėjos realizavimo priemones, vaizdavimo būdus, menines išraiškos priemones. 1.2.2. Žino ir taiko pagrindines dailės raiškos priemones ir vaizdavimo būdus, kurdamas fotografinius vaizdus. Dailės raiškos priemones sieja su fotografija: taiko realistinį, sąlygiškąjį ir abstraktųjį vaizdavimo būdus.	1.2.1. Savarankiškai planuoja savo kūrybinės idėjos įgyvendinimo būdus, tikslingai pasirenka tinkamus įrankius, medžiagas, technikas, kūrybingai transformuoja kilusias idėjas. 1.2.2. Kūrybingai pasirenka ir taiko pagrindines dailės raiškos priemones ir vaizdavimo būdus kurdamas fotografinius vaizdus. Fotografuoja natūralią tikrovę, taikydamas įvairias technines išraiškos priemones, geba stilizuoti, abstrahuoti ir transformuoti vaizdą.
	1.3. Įgyvendinti idėją panaudojant tinkamas priemones, medžiagas, būdus, kompiuterių programas ir procesus	1.3.1. Idėjų raiškai pasirenka ir pritaiko įvairias medžiagas bei technikas, fotografavimo priemones, žino dažniausiai naudojamų ir mokiniui prieinamų medžiagų savybes, išmano darbo su šiomis medžiagomis būdus ir gali taikyti keletą technikų siekdamas perteikti idėją fotografijos srityje.	1.3.1. Vizualinėje raiškoje tikslingai derina ir naudoja medžiagas bei technikas, eksperimentuoja ir išradingai naudoja technines jų galimybes siekdamas meniškumo.



Dalyko sritis	Esminiai gebėjimai	Pasiekimai	
		Bendrasis kursas	Išplėstinis kursas
		1.3.2. Žino ir taiko fotografijose meninius vizualinės informacijos perteikimo būdus ir priemones (dydžių, erdvių, ritminių struktūrų santykius, spalvos, formos, medžiagos ir vizualinių objektų sąveiką). Remdamasis kompozicijos dėsningumais ir principais sukurtas fotografijas panaudoja vizualinės informacijos objektams (lankstinukai, plakatai, stendai, svetainės ir t. t.) kurti.	1.3.2. Kurdamas informacinės paskirties vizualinį objektą prasmingai taiko išraiškos elementus, stiprinančius komunikacines kūrinio ypatybes, siekia originalumo ir įtaigumo, tikslingai taiko kompiuterines technologijas.
		1.3.3. Žino vizualinės išraiškos elementus (spalva, atspalvis, tonas, koloritas, taškas, linija, dėmė, tekstūra, faktūra, šviesa, šešėlis, tūris, forma, tektonika, ažūras ir kt.), panaudoja juos kurdamas kompozicines struktūras. Remiasi kompozicijos dėsningumais ir principais (simetrija, asimetrija, statika, dinamika, kontrastas, niuansas, proporcija, ritmas, akcentas ir kt.), kuria, atsižvelgdamas į savo estetinius išgyvenimus, harmoningus, estetiškus vaizdus. Moka taikyti kompozicijos dėsnius, kompozicijos priemones.	1.3.3. Prasmingai pasirinktomis vizualinės išraiškos priemonėmis komponuoja meninį vaizdą, perteikdamas idėją ir savo estetinius išgyvenimus. Apdoroja skaitmeniniais fotoaparatais gautą vaizdą, naudoja nuotraukas iliustracijoms, interneto puslapiams. Analizuoja masinės kultūros reiškinius, spaudą, internetą ir kaupia vizualinę patirtį.
2. Fotografijos supratimas ir vertinimas (menotyra)	2.1. Apibūdinti ir analizuoti meninę kūrybą estetiiniu, kultūriniu ir socialiniu aspektu	2.1.1. Savarankiškai vertina savo ir draugų nuotraukas, analizuoja pagrindinius komponavimo būdus ir meninės išraiškos ypatybes. Savarankiškai analizuoja pasirinktą meninę problemą, suranda informaciją, sistemina ir pateikia ją bendraamžiams.	2.1.1. Vertina savo ir draugų dailės kūrinius: nusako pagrindines kompozicines dalis, jų santykius, įvertina meninės idėjos perteikimo ypatybes. Savarankiškai analizuoja pasirinktą meninę problemą, suranda informaciją, sistemina ir pateikia ją bendraamžiams. Orientuojasi šiuolaikinio meno kontekste: žino XX a. meno tendencijas.
		2.1.2. Žino ne tik vertingus artimiausios aplinkos meno objektus, bet ir keletą žymiausių pasaulio ir Lietuvos meno muziejų bei meno šedevrų, apibūdina jų meninę reikšmę, domisi kūrėjais ir jų kūryba. Tinkamai vartoja terminus.	2.1.2. Žino žymiausius pasaulio ir Lietuvos meno muziejus, galerijas, atpažįsta pagrindinius pasaulinio meno šedevrus, orientuojasi nuolatinėse Lietuvos dailės muziejų ekspozicijose.
			2.1.3. Žino keletą žymiausių Lietuvos ir pasaulio fotografų, suvokia vizualinių menų reikšmę kasdieniame gyvenime, kritiškai vertina masinės kultūros reiškinius, domisi kultūros procesais. Žino skiriamuosius pagrindinių epochų ir stilių, meno krypčių bruožus ir ypatybes.

Dalyko sritis	Esminiai gebėjimai	Pasiekimai	
		Bendras kursas	Išplėstinis kursas
3. Kūrybos sklaida	3.1. Pritaikyti kūrybinius meninius bei technologinių įrankių valdymo gebėjimus ir žinias ir skleisti savo kūrybą	3.1.1. Meninės raiškos gebėjimus pritaiko kasdienėje praktinėje veikloje: šeimos, klasės, mokyklos gyvenimo įvykiams fiksuoti, kūrybiniais projektams įgyvendinti. Apipavidalina (pasportuoja) nuotraukas. Dalyvauja kolektyvinėje meninėje kūryboje, žino darbų eksponavimo būdus, padeda rengti ir apipavidalinti parodų ekspozicijas.	3.1.1. Savo nuotraukas eksponuoja parodose. Rengia personalines fotografijos parodas: savarankiškai apipavidalina ir eksponuoja savo ar draugų kūrybą. Padeda organizuoti ir apipavidalinti dailės parodas, menų šventes, kultūrinius projektus, menines akcijas.
		3.1.2. Lanko bendraamžių ir profesionalų fotografijos ir kitų menų parodas už mokyklos ribų. Pristato pasirinktą ekspoziciją, parodą, įvykį, išsako savo požiūrį ir estetinius vertinimus.	3.1.2. Stebi kultūros ir meno įvykius, analizuoja juos. Kūrybingai interpretuoja ir cituoja idėjas savo raiškoje, nurodo idėjų šaltinius.
		3.1.3. Mokytojo vadovaujamas dalyvauja mokyklos kūrybiniuose konkursuose, kultūriniuose projektuose, įgyvendina kūrybinius sumanymus.	3.1.3. Aktyviai dalyvauja kolektyvinės meninės kūrybos projektuose, apipavidalina ir atnauja mokyklos interneto svetainę, eksponuoja joje savo ir draugų kūrybą, kuria vizualinę parodų informaciją.

7. Turinio apimtis:

7.1. Mokytojas, dirbantis pagal šią Programą, turėtų padėti mokiniams suvokti fotografijos prigimtį per praktinį meninės raiškos priemonių ir technikos pažinimą, pasiūlydamas mokiniams prieinamas ir meninę problemą padedančias spręsti raiškos priemones.

7.2. Fotografijos turinys apima šias sritis:

Kūryba ir informacinių techninių priemonių pažinimas.

Fotografijos supratimas ir vertinimas (menotyra).

Kūrybos sklaida socialinėje kultūrinėje aplinkoje (nuotraukų ir meninių idėjų pritaikymas kasdienėje praktinėje veikloje: šeimos, klasės, mokyklos gyvenimo įvykiams fiksuoti).

7.2.1. Kūryba ir informacinių technologinių priemonių pažinimas apima šias sritis:

Susipažinimas su fotografinio vaizdo gavimo principais. Juostinių ir skaitmeninių fotoaparatus analizė.

Aplinkos reiškinių ir įvykių stebėjimas ir fotografavimas.

Fotografijos išraiškos ir kompozicijos priemonių taikymas fotografuojant portretus, peizažus, natiurmortus, įvykio bei kelionių reportažus.

Fotografijos kalbos raiškos priemonių visuma: šviesa, šešėlis, tonai ir pustoniai, spalva, atspalvis, koloritas, linija, ritmas, faktūra, rakursas, tūris, forma ir kt.

Fotografijos meninės išraiškos priemonės: fotografinės kalbos elementai – pozityvas, negatyvas, linija, dėmė; dvimatės kompozicijos dėsniai, kompozicijos vienovė: simetrija, asimetrija, statika, dinamika, kontrastas, proporcija, niuansas; erdvės perteikimas kadre: erdvinės perspektyvos dėsniai, planų ir formų kaita, tonų kaita; fotografijos technikos: rastras, reljefas, soliarizacija ir kt.

Fotografinės raiškos darbo priemonės: įvairių tipų fotoaparatai, kiti reikmenys. Įvairiais būdais užfiksuoto vaizdo atgaminimas ir dauginimas, nuotraukų gavimo technologijų apžvalga. Fotografinio vaizdo kūrimo būdai: fotografika, spalvotoji ir nespelvotoji fotografija, kompiuterinis fotografijų apdorojimas, kompiuteri-

nių vaizdo formavimo ir koregavimo programų taikymas. Estetiniai ir emociniai idėjos ir vaizdo formavimo kriterijai, informatyvumo reikšmė.

7.2.2. Suprasdami ir vertindami (menotyra) fotografiją mokiniai susipažins su:

fotografijos terminais;

pasaulinės ir Lietuvos fotografijos raida ir šiuolaikinės fotografijos tendencijomis, žymiausių fotografų kūryba;

kūrėjo santykių su pasauliu išraiška kūrinys;

fotografijų analize: fotomenininkų darbų, savo ir draugų sukurtų, taip pat esančių kitose vizualinėse aplinkose, komponavimo būdų, idėjų perteikimo ypatybėmis;

pagrindinių epochų stilių ir skiriamųjų bruožų išraiška fotografijoje;

vizualiniu menu, susijusiu su fotografija;

žymiausiais pasaulio ir Lietuvos fotografijos ir vaizduojamojo meno muziejais, fotografijos meno galerijomis ir jų veikla;

vizualine informacija, susijusia su fotografija;

masinės kultūros reiškinių vertinimu;

kultūrine, mokslinė ir socialinė XIX a. aplinka, fotografijos atsiradimo prielaidomis;

fotografijos raida, kultūros raidos, meninių stilių atspindžiais fotografijoje, skiriamaisiais bruožais ir ypatybėmis;

stiliaus samprata, Lietuvos fotografijos mokyklos kūrėjais, Lietuvos fotografijos meno laimėjimais, Lietuvos fotografijos meno vieta pasaulio kultūroje, žymiausių Lietuvos fotografijos meno meistrų kūryba, fotografijos meno vieta tarp kitų vaizduojamųjų menų.

Mokytojas, parinkdamas demonstruoti meno kūrinius, pirmiausia atsižvelgia į aktualijas, į tai, kas vyksta meno pasaulyje šiomis dienomis, ir, pristatydamas vieną ar kitą žanrą, jei įmanoma, pateikia Lietuvoje ar pasaulyje šiomis dienomis sukurtų kūrinių.

7.2.3. Kūrybos sklaida mokiniams teiks galimybių sužinoti apie ir išbandyti:

fotografijų meninį apipavidalinimą, parodų organizavimą, meno švenčių fotografavimą, projektų apipavidalinimą;

mokyklinę periodiką: laikraščiai, vizualinė informacija interneto puslapiuose;

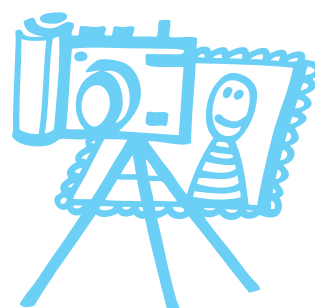
dalyvavimą meninės kūrybos projektuose, kūrybiniuose konkursuose, savo draugų, žymių fotografų ir kitų dailės kūrėjų ekspozicijų pristatymą, estetinį vertinimą;

mokyklos renginių ir kitų įvykių, vykstančių gyvenamojoje aplinkoje, fotografavimą.

Fotografijos žanrų įvaldymas: portretų fotografavimas įvairiomis sąlygomis, peizažo fotografavimas, natūrmorto ir daiktų fotografavimas, įvykio ir kelionių reportažai, švenčių ir kitų renginių fotografavimo ypatumai.

8. Rekomenduojama techninė bazė:

Skaitmeninis ir juostinis fotoaparatai, kompiuteris, spausdintuvas, vaizdo skaitytuvas.





METODINĖS REKOMENDACIJOS

1. Įvadas

Fotografija tapo neatsiejamą kasdienybės dalimi. Ji artima kiekvienam mokiniui, nes įaugo į mūsų būtį kartu su naujomis technologijomis, masinėmis komunikacijos priemonėmis: laikraščiais, žurnalais, televizija, interneto svetainėmis. Nuotraukomis, esančiomis internete, iliustruojami pranešimai, jos naudojamos pristatymams, rengiamiems įvairiomis temomis, iliustruoti.

Pasirodę ir tuojau pat paplitę rinkoje skaitmeniniai fotoaparatai, spausdintuvai padėjo fotografijai įsitvirtinti kiekvienuose namuose: nebėra cheminių tirpalų, nuotraukų didintuvų, ji tapo prieinama kiekvienam, susipažinusiam su kompiuterinėmis technologijomis, patogesnis tapo nuotraukų saugojimas ir katalogavimas.

Fotografija – ne tik informacija, tai svarbi meninio ugdymo sritis, kuri padeda lavinti jauno žmogaus estetinį jausmą, skatina saviraišką, tikėjimą savo gebėjimais, ugdo meninį skonį ir kūrybingumą. Mokiniai, stebėdami aplinkinio pasaulio grožį ir įvairovę, įgis fotografavimo ir vaizdo komponavimo įgūdžių, praktinių fotografavimo žinių, kurios bus naudingos kasdieniame gyvenime, sudarant šeimos albumą, tampant fotografijos mylėtoju arba pasirenkant su šia veikla susijusią profesiją.

Sudarydamas mokymo programą, mokytojas galėtų atkreipti dėmesį į fotografijos kilmę, kultūrinę, mokslo ir socialinę aplinką XIX a., lėmusią fotografijos atsiradimą, į fotoaparatus sandarą, įvairiais būdais užfiksuoto vaizdo atgaminimą ir dauginimą, nuotraukų gavimo technologijų apžvalgą. Aptarus šiuos dalykus, reikėtų apžvelgti fotografijos žanrus: portretų, peizažų fotografavimą įvairiomis sąlygomis, natiurmorto ir daiktų fotografavimą, įvykio ir kelionių reportažų, švenčių ir kitų renginių fotografavimo ypatumus. Įgijus kompozicijos pagrindus ir įvaldžius fotografavimo metodiką, derėtų atkreipti dėmesį į kultūros raidos, meninių stilių atspindžius fotografijoje, stiliaus sampratą.

Analizuojant stilistiką, būtina remtis Lietuvos fotografijos mokyklos kūrėjų darbais, išryškinti jų meninės veiklos reikšmingumą pasaulio kultūros kontekste.

Metodines rekomendacijas sudaro:

- ❖ išsamus sąvokų žodynelis;
- ❖ pagrindinių temų pamokų planai, iliustruoti mokinių darbais;
- ❖ būtiniausi rekomenduojami šaltiniai pamokoms pasirengti;
- ❖ mokymo(si) metodų apžvalga;
- ❖ mokinių pasiekimų vertinimo aptarimas;
- ❖ fotografijos žinių patikrinimo testo pavyzdys;
- ❖ rekomenduojamos literatūros sąrašas.

Mokytojas, sumanęs dėstyti fotografiją, turi išsiaiškinti mokinių, pasirinkusių šį dalyką, siekius, tikslus.

Derėtų išsiaiškinti, kurių dalykų pamokos siejasi su fotografija. Techniniu ir moksliniu požiūriu apie fotografiją kalbama chemijos, fizikos, informatikos pamokose, kultūros aspektai analizuojami kultūros istorijos, istorijos, dailės istorijos pamokose.

Šios metodinės rekomendacijos mokytojams bus tarsi gairės, kuriomis naudodamiesi jie galės kūrybingai transformuoti pamokų planus, remdamiesi pateiktais pavyzdžiais, ieškoti savų kūrybinių sprendimų.

2. Vartojamos sąvokos

Abstrakcionizmas (lot. *abstractio* – atitraukimas) – XX a. modernistinės dailės kryptis – nedaiktiškoji dailė. Nevaizduojami tikri daiktai, o suabsoliutinama meninės formos elementai – linija, spalva, faktūra.

Akademizmas (pranc. *academisme*) – XV–XIX a. dailės kryptis, pagrįsta antikos ir Renesanso meno išorinių formų kanonais (taisyklėmis).

Aktas (lot. *actus* – veiksmas) – dailės žanras: nuogo žmogaus atvaizdas be literatūrinės, mitologinės ar alegorinės potekstės.

Albumas (lot. *album* – balta lenta) – dailės kūrinių reprodukcijų ar architektūros paminklų nuotraukų leidinys.

Animalistinis žanras (lot. *animal* – gyvūnas) – vaizduojamosios ir taikomosios dailės žanras: kūriniai, vaizduojantys gyvūnus (žvėris, gyvulius, paukščius).

Aplikacija (lot. *applicatio* – pridėjimas) – meninių vaizdų iš įvairiaspalvių medžiagų skiaučių, priklijuotų ar prisiūtų prie kitos medžiagos pagrindo, kūrimo būdas.

Asimetriškoji kompozicija (gr. *asymmetria* – nedarna, simetrijos nebuvimas) – komponavimo būdas: centrinės ašies arba centro atžvilgiu netolygus meninio vaizdo išdėstymas.

Autoportretas (gr. *autos* – pats + *portretas*) – dailininko sukurtas jo paties atvaizdas, dažniausiai tapybos, grafikos ar fotografijos kūrinys.

Autotipija (gr. *autos* – pats + *typos* – atspaudas) – visi poligrafinio reprodukovimo būdai, kuriems naudojamas rastras.

Batalinis žanras (pranc. *bataille* – mūšis) – dailės žanras: kūriniai, vaizduojantys karo žygius, mūšius, karių didvyriškumą.

Camera obscura (sk. kamera obskūra; lot. tamsus kambarys) – įtaisas, projektuojantis daikto vaizdą plokštumoje, fotoaparato pirmtakas. Tai tamsus kambarys ar dėžutė su vienoje sienoje įtaisyta skylute, pro kurią krinantys spinduliai priešingoje sienoje sukuria apverstą priešais esančio daikto atvaizdą. Įtaise dažnai įmontuojamas veidrodis, kad vaizdas būtų normalus, neapverstas.

Chronograma (gr. *chronos* – laikas + *gramma* – įbrėžimas, įrašas) – fotografijos, fiksuojančios judesio fazes per tam tikrą laikotarpį, pavadinimas.

Ciklas (gr. *kyklos* – ratas, apsisukimas) – meninė tematika, žanru, kompozicija, technika susijusių to paties autoriaus dailės kūrinių grupė, turinti bendrą pavadinimą.

Dagerotipas – dagerotipijos technika sukurta fotografija.

Dagerotipija (pagal Louis Jacques'o Daguerre'o pavardę + gr. *typos* – atspaudas) – fotografijos technika. Atvaizdas gaunamas šviesai jautraus sidabro jodido sluoksnyje, kuriuo padengta sidabro ar vario plokštelė. Eksponuojama fotoaparate, ryškinama gyvsidabrio garais, fiksuojama valgomosios druskos tirpalu. Taip iš karto gaunamas vienintelis pozityvinis atvaizdas – dagerotipas. Jam būdinga subtili šviesokaita, sidabriškai pilki atspalviai. Dagerotipai būdavo laikomi specialiose dėžutėse, nes jų paviršius lengvai pažeidžiamas. Dagerotipijai reikalinga ilga (1 val.) ekspozicija, todėl šiuo būdu buvo fotografuojami nejudantys objektai – gamta, architektūra, žmonės. Dagerotipiją 1839 m. Prancūzijoje išrado L. J. M. Daguerre'as. Ji buvo taikoma Europoje ir JAV iki XIX a. šeštojo dešimtmečio vidurio, kada šią techniką pakeitė kolodijaus būdai.

Dailė – meno šakos, kurioms būdingi regimieji erdviniai ir plokštuminiai vaizdai. Apima vaizduojamąją ir taikomąją dailę. Artimai siejasi su architektūra, dizainu, fotografija.

Diptikas (gr. *diptychos* – dvigubas) – vieno sumanymo jungiami du paveikslai, papildantys vienas kitą.

Dizainas (angl. *design* – projektuoti, projektas) – daiktinės aplinkos projektavimas. Ypač daug dėmesio skiriama pramonės gaminių meniniam apipavidalinimui.

Eklektika (gr. *eklektikos* – išrenkantis) – formalus mechaniškas įvairių stilių elementų junginys.

Ekspresionizmas (pranc. *expression* – išreiškimas) – XX a. pradžios meno srovė. Ekspresionistai teigė, kad menas – tai kūrėjo emocijų išraiška, kuri žadina įvairias pasąmonės būsenas.

En face (pranc. iš priekio) – komponavimo būdas: veido arba visos figūros vaizdas iš priekio.

Fotogeniškas – turintis išorinių duomenų, tinkamų fotografuoti ar filmuoti.

Fotografija (gr. *phōs* – šviesa + *grapho* – rašau) – būdas regimajai informacijai perteikti, pagrįstas vaizdo gavimu šviesai jautriose medžiagose. Fotografijos užuomazgų būta Renesanso laikais, kai buvo sukurtas fotoaparato prototipas – *camera obscura*; XIX a. išrastos pirmosios fotografijos technikos – heliografija, dagerotipija, kalotipija, kolodijaus būdai, gauti pirmieji spalvotosios fotografijos atvaizdai. XX a. atsirado naujų medžiagų, tobulėjo fotoaparatai, technikos, išrastos skaidrės (celiulioidiniai fotografiniai filmai), holografija. XX a. fotografija plačiai taikoma technikoje, moksle, ūkyje, poligrafijoje; dėl atlikimo paprastumo ir pigumo fotografija tapo itin prieinama ne tik profesionalams, bet ir mėgėjams. Pagal funkcijas fotografija skirstoma į mokslinę dokumentinę (pažintinė paskirtis) ir meninę fotografiją (estetinė paskirtis). Lietuvoje pirmą nuotrauką – dagerotipą, vaizduojantį Verkių rūmus, 1839 m. padarė kunigaikščio Wittgensteino gubernantas Marcillacas.

Fotografika – 1) a. pirmoje pusėje Lietuvoje ir Lenkijoje vartotas meninės fotografijos sinonimas; 2) grafinio dizaino technika, jungianti meninės fotografijos, grafikos, šrifto elementus. Taikoma knygoms apipavidalinti, pramoninėje grafikoje ir reklamoje; 3) fotografijos technika sukurti dailės kūriniai.

Fotografuotinis leidinys – leidinio kartotinis leidimas, kurio tekstas ne surinktas, bet fotografuotas.

Fotograma (liuksografija) – vienas seniausių ir paprasčiausių fotografikos būdų. Nuotrauka gaunama ant kontrastingo fotografinio popieriaus raudonoje laboratorinio žibinto šviesoje išdėliotus daiktus apšvietus kryptinga didintuvo šviesa, todėl bet kokios formos ir apimties daiktų kontūrai būna ryškūs. Mažinant apšvietimo trukmę galima gauti pustonines fotogramas, įkopijuoti į fotogramą rastrus, naujus siužetus. Taikoma kuriant plakatus ir reklamą.

Fotomontažas – fotografinio vaizdo kūrimo būdas, kai nuotrauka atspaudžiama skirtingą laiką ekspnuojant vieną fotografinį vaizdą po kito iš kelių negatyvų ant to paties fotografinio popieriaus. Galima iš kelių nuotraukų iškirptas detales sukomponuoti vienoje nuotraukoje ir, parinkus panašų foną, perfotografuoti. Fotomontažą galima atlikti kompiuterių programomis.

Fotorealizmas – postmodernistinės dailės krypties kūriniai, tapomi pagal nuotraukas arba skaidres, preciziškai imituojant fotografinio vaizdo ypatybes – ryškumą, kadravimą, tolygų visų detalių fiksavimą.

Fragmentinė kompozicija – dailės ar fotografijos komponavimo būdas, grįstas kadravimo principu. Meniniam vaizdui teikia ekspresijos, dinamikos, autentiškumo.

Frontalioji kompozicija – komponavimo būdas, kai meninio vaizdo elementai vaizduojami iš priekio. Būdinga simetrija, statika, monumentalumas.

Groteskas (pranc. *grotesque* – keistas, juokingas) – meninio vaizdavimo tipas, pagrįstas fantastika, komizmu, gražaus ir bjauraus, juokingo ir baisaus, tikroviško ir neįtikėtino deriniais.

Hiperrealizmas (*hyper* – gr. k. priešdėlis, rodantis normos viršijimą) – XX a. antrosios pusės modernistinės dailės kryptis. Tikrovė rodoma nepaprastai tiksliai, siekiama kuo didesnio natūralistinio išpūdžio. Kūrinių vaizdai tiesiog fotografiški.

Horizontalioji kompozicija – komponavimo būdas, kai meninio vaizdo elementai dėstomi viename lygmenyje pagal vieną arba kelias horizontales. Kuriamas subtilumo, ramybės išpūdis.

Impresionizmas (pranc. *impression* – išpūdis) – XIX a. pabaigos meno kryptis. Kūrybai būdinga trumpalaikių išpūdžių perteikimas spalva, nesilaikant aiškių, klasikinių vaizdo kontūrų, racionalios struktūros.

Izohelija – meninės fotografijos technika. Iš negatyvo ant skaidraus pagrindo pozityvų atspaudžiami keli skirtingo kontrastingumo vaizdai, o iš jų – kontrastingi negatyvai, kuriuose šviesios ir tamsios plokštumos atskirtos kontūro linija. Negatyvus sudėjus kartu, atspaudžiamas pozityvinis vaizdas, pasižymintis plokštumu, dekoratyvumu, kelių tonų šviesokaite be pustonų.

Kadravimas – 1) fotografijos arba kino meno kompozicija, vaizdo elementų išdėstymas kadre; 2) komponavimo būdas dailėje, pagrįstas fotografinio kadravimo principu – laiko ir vietos momento fiksavimu. Būdingas fragmentiškumas, rėmais nukirstų daiktų pavidalai, kuriantys atsitiktinai mesto žvilgsnio išpūdį; 3) kadro formos parinkimas pagal objektą.

Kalotipija – 1) XIX a. fotografijos technika, pirmoji, kai pozityvui gauti naudojamas negatyvas – šviesai jautriose sidabro druskose (sidabro jodidas) mirkytas popierius, ryškinimui – sidabro nitrato ir kalio druskų tirpalas. Fiksuojama tiosulfatu, skaidrumui padidinti negatyvas sotinamas vašku. Nuo negatyvo ant popieriaus, dengto sidabro chloridu, pozityvas spaudžiamas kontaktiniu būdu. Tokia nuotrauka kontrastinga ir smarkiai grūdėta, bet nepatvari, blunkanti. Dėl trumpo išlaikymo (30 sek.) kalotipija taikyta portretinėje fotografijoje; 2) kalotipijos technika atlikta nuotrauka.

Kičas – terminas, kuriuo apibūdinamas menkavertis, vulgarus, neskoningas menas. Kičinis meno kūrinys pasižymi nuvalkiotu siužetu, banaliu grožiu, sentimentalumu.

Koliažas (pranc. *collage* – prilipdymas) – tapybos ir grafikos technika, kai paveikslas kuriamas piešiant, spalvinant ir lipdant prie pagrindo popieriaus, audinio ar kitų medžiagų skiautes.

Koloritas (lot. *color* – spalva) – dailės kūrinio spalvų visuma. Būna monochrominis toninis ir polichrominis daugiaspalvis.

Kompiuterinis menas – XX amžiaus antrosios pusės vizualiųjų menų šaka, kompiuteriu kuriamas menas. Meninis vaizdas modeliuojamas monitoriaus ekrane pagal programos teikiamas galimybes. Jungiami dailės, mokslo ir technikos elementai.

Kompozicija (lot. *compositio* – sudėstymas, sukūrimas) – meno kūrinio elementų išdėstymas, tarpusavio ryšys ir jungimas į visumą.

Konceptualioji dailė (lot. *conceptio* – priėmimas) – XX a. septintojo dešimtmečio modernistinės dailės kryptis. Idėjų menas, neigiantis vaizdingumą, daiktiškumą. Svarbiausia kūrinio mintis dažniausiai išreiškiama fotografijomis, schemomis, brėžiniais.

Meninė fotografija – fotografijos rūšis, vizualiųjų menų šaka. Meninė fotografija pagrįsta subjektyviu, individualiu fotografo žvilgsniu į tikrovę. Specifinės išraiškos priemonės: fotografavimo taško pasirinkimas, kompozicijos kadravimas, optinė erdvės deformacija, šviesokaita, spalvų, tonų, formų reprodukovimas, vaizdo ryškumas ir kt. Pagal tematiką skirstoma į portreto, peizažo, akto, architektūros, buitinės fotografijos, meninio reportažo, natiurmorto žanrus. Pagal santykį su tikrove meninė fotografija gali būti reportažinė, transformuojanti realų vaizdą ir fantastinė.

Modernas (pranc. *moderne* – naujas) – XX a. architektūros ir dailės stilius. Pabrėžiama dinamika, stilizuotas dekoratyvumas, asimetrinė kompozicija. Kai kuriose šalyse dar buvo vadinamas „jugend“ stiliumi, secesija ir kt.

Natiurmortas (pranc. *nature morte* – negyva gamta) – negyvų daiktų derinio – vazų, muzikos instrumentų, vaisių, gėlių ar kt. vaizdavimas.

Negatyvas [lot. *negativus* – neigiamas) – fotografinis atvaizdas, kuriame šviesiosios nufotografuoto daikto dalys yra tamsios, o tamsiosios – šviesios; spalvas atitinka papildomosios spalvos. Dažniausiai iš negatyvo daromas pozityvas.

Pasportas (pranc. *passe-partout* – praeina visur) – akvarelės, grafikos kūrinio, nuotraukos rėmai iš kartono ar storesnio popieriaus. Būna vienasluoksniai (kūrinys klijuojamas tiesiog prie tonuoto ar spalvoto kartono arba ant kūrinio uždedamas kartonas su išpjauta pagal kūrinio formatą anga) ir dvisluoksniai (ant apatinio sluoksnio klijuojamas kūrinys, o viršutiniame būna išpjauta anga). Pasportas saugo kūrinį nuo pažeidimų, daro jį estetiškesnį. Pasportuotas kūrinys paprastai dar įstiklinamas ir įrėminamas į kitus rėmus (medinius, metalinius).

Peizažas (pranc. *paysage* iš *pays* – kraštas, vietovė) – 1) vaizduojamosios dailės žanras: kūriniai, kuriuose atkurtas vietovaizdis; 2) vietovaizdį atkuriantis tapybos arba grafikos kūrinys.

Perspektyva (pranc. *perspective* iš lot. *perspicio* – aiškiai matau) – trimatčių kūnų vaizdavimo plokštumoje būdas, kuriuo sukuriami realių erdvinių santykių ir apimčių iliuzija. Ši iliuzija pagrįsta optiniu reiškiniu – tariamu figūrų bei daiktų mažėjimu ir lygiagrečių jų linijų susikirtimu horizonte, kūnams tostant nuo žiūrovo akies. Perspektyva gali būti geometrinė, linijinė, toninė.

Portretas (pranc. *portrait* iš lot. *protraho* – ištraukiu, iškeliau aikštėn, išryškinu) – vaizduojamosios dailės žanras: kūriniai, vaizduojantys konkretų žmogų.

Pozityvas (lot. *positivus* – teigiamas) – fotografinis atvaizdas, kuriame šviesiosios nufotografuoto vaizdo dalys yra šviesios, o tamsiosios – tamsios; spalvos atitinka natūralias daiktų spalvas. Gaunamas iš negatyvo kontaktiniu ar projekciniu (kai negatyvas yra kito mastelio) spausdinimu fotografinėje medžiagoje.

Profilis (it. *profilo* – kontūras) – daikto ar figūros vaizdavimas iš šono. Dažniausiai taip komponuojami portretai: ryškinama kaktos, nosies, lūpų, smakro linija. Profilinis atvaizdas pasižymi linijų aiškumu, dekoratyvumu.

Rakursas (pranc. *raccourci* – sutrumpintas, sumažintas) – daikto vaizdavimo perspektyva. Priklauso nuo dailininko ar fotografo žiūrėjimo taško: būna *en face*, profiliu, *profil perdu*, trijų ketvirčių, iš apačios, iš viršaus ir t. t. Rakursu gali būti vadinamas figūros, galvos posūkis. Jeigu objektas nufotografuotas itin originaliai, netikėtai, gali būti apibūdinama: netikėtas rakursas.

Rastras (vok. *raster* iš lot. *raster*, *rastrum* – kauptukas, grėblys) – 1) optinis įtaisas toniniam atvaizdai (taipybės, grafikos) reprodukuoti, išskaidant jį į atskirus šviesesnius ir tamsesnius taškus ar kt. figūras; 2) tinklė iš daugelio vienerūšių optinių elementų (skylučių, lęšių, prizmių, veidrodžių), esančių viename paviršiuje ir keičiančių šviesos spindulio eigą bei struktūrą.

Realizmas (lot. *realis* – tikras). Realistinei dalei būdingas tikrovės vaizdavimo konkretumas. Išlaikomas panašumas į tikrąjį vaizdą, daiktų proporcijos.

Relikvija – itin saugomas ir gerbiamas daiktas (pavyzdžiui, nuotrauka), kaip brangių, mylimų žmonių ar įvykių atminimas.

Reprodukcija (pranc. *reproduction* – atgaminimas) – poligrafinė dailės, fotografijos kūrinių kopija. Dažniausiai būna mažesnio negu originalas formato, nespaltota arba spalvota.

Retušas (pranc. *retouche* iš *retoucher* – papaišyti, pagerinti) – dailės kūrinių, fotografijos, jos negatyvo ar skaidrės pataisymas – linijų paryškinimas, įdrėskimų, dėmių pašalinimas įvairiais būdais.

Ritmas (gr. *rhythmos* – taktas, darnumas, proporcingumas) – architektūros ir dailės kūrinių kompozicijos priemonė: plastinių ir vaizdinių elementų kaitaliojimo bei kartojimo tvarka, formų, linijų, spalvų, šviesos ir šešėlių, figūrų, ornamentinių motyvų išdėstymas.

Serijs (lot. *series* – eilė) – grafikos, fotografijos, numizmatikos, filatelijos kūrinių grupė viena tema.

Spalvotoji fotografija – fotografijos technika, pagrįsta spalvų skyrimu ir maišymu. Spalvotajai fotografijai sukurti naudojama trisluoksnė emulsija, kurios viršutinis sluoksnis jautrus mėlynos, vidurinis – žalios, apatinis – raudonos spalvos spinduliams; ekspozicijos metu trys emulsijos sluoksniai reaguoja į šių trijų spalvų spindulius, o ryškinant šiuose sluoksniuose susidaro trys skirtingi spalvoti atvaizdai. Sluoksnyje, reagavusiame į mėlynos spalvos spindulius, susidaro geltonos spalvos dažai, į žalios – purpuriniai, o į raudonos – žydri dažai. Visi trys daliniai atvaizdai, dengdami vienas kitą, sudaro negatyvinį spalvinį daikto atvaizdą (vietoj tikrųjų spalvų jame yra papildomosios spalvos). Pozityvui gauti reikalingi specialūs filtrai. Tai vadinamasis negatyvinis-pozityvinis spalvotosios fotografijos būdas. Kitas būdas, inversinis, yra toks: eksponuota juosta ryškinama juodos-baltos fotografijos ryškalu, apšviečiama, ryškinama spalviniu ryškalu ir gaunamas spalvotas pozityvas.

Triptikas (gr. *triptychos* – trigubas) – trijų dalių dailės kūrinys.

Vinjetė (pranc. *vigne* – vynuogienojas) – portretinių fotografijų rinkinio nuotrauka.

(Pagal: Dailės žodynas. – Vilnius: Vilniaus dailės akademijos leidykla, 1999)

3. Ugdymo plano sudarymas ir įgyvendinimas

Pamokos tema*Valandų skaičius*

FOTOGRAFIJOS KILMĖ

Fotografijos kilmė, kultūrinė XIX a. aplinka ir išradimai, sudarę fotografijos atsiradimo prielaidas

XIX a. pasaulio istorijoje garsus technikos išradimais. Šiame amžiuje suklestėjo pramonė, kuri buvo mokslo atradimų bei jų pritaikymo pasekmė. Imta naudoti akmens anglį, pramonėje buvo pritaikyti garo varikliai. Nutiesti pirmieji geležinkeliai, suklestėjo laivų statyba. Europoje pagal ekonomikos vystymąsi pirmavo Anglija. Iš prekybos sukaupusi kapitalą, ši šalis ėmė plėsti pramonę. 1851 m. Londone buvo suorganizuota pasaulinė mokslo ir technikos laimėjimų paroda. Prancūzijoje tiek akmens anglies kasyklų nebuvo, todėl energija buvo gaminama naudojant medieną ir vandens energiją. Šiame amžiuje buvo išskirtinai tikima mokslu, gamtos mokslais. Mene klestėjo klasikinės tendencijos ir romantizmas, o amžiaus pabaigoje atsirado naujos srovės – impresionizmas ir neoimpresionizmas (Prancūzija garsėjo kaip literatūros ir meno srovių tėvynė).

Tokiomis ekonominėmis aplinkybėmis buvo išrasta fotografija. Bandymai užfiksuoti vaizdą buvo atlikti daugelyje šalių: JAV, Ispanijoje, Anglijoje, Prancūzijoje. Fotografijos išradimas beveik vienu metu buvo užpatentuotas Anglijoje ir Prancūzijoje. Ž. N. Niepsas atvaizdą gavo asfaltu padengtoje plokštelėje, L. Ž. M. Dageras fotografinį vaizdą gavo sidabro arba pasidabruotoje plokštelėje, o V. H. F. Tolbotas – popieriuje, prisodrintame sidabro nitrato ir kalio jodido tirpalų.

Literatūra

Kuzmina T., Kuzminas J. Fotografo ABC. Vilnius, 2003.

Mikalauskas V. Trumpa, bet nuostabi istorija. Vilnius, 1977.

Brounstein J.-F., Phan B. Visuotinės kultūros istorija. Vilnius. 2000.

Pamokos tikslas

Supažindinti su fotografijos atsiradimo istorija.

Pamokos uždaviniai

Mokyti suprasti fotografijos atsiradimo reikšmę kultūrai, mokslui, menui.

Mokyti tikslingai naudoti specifinius fotografijos terminus.

Darbo metodai

Pasakojimas, demonstravimas, diskusija, tyrimas.

Pamokos eiga

I. Fotografijos istorija. Pasirengimas pamokai susijęs su istorinės, faktinės, vaizdinės informacijos nagrinėjimu bei pateikimu mokiniams. Fotografijos istorija prasideda nuo XIX amžiaus. Pagrindinės priežastys, nulėmusios fotografijos atsiradimą: sukurta optikos teorija ir teleskopas, žinoma *camera obscura*, kuri tapo fotoaparato prototipu, įvairiais chemijos eksperimentais įvairiose medžiagose gaunami trumpalaikiai vaizdai. Fotografijos išradėjai – trys mokslininkai: Ž. N. Niepsas, L. Ž. M. Dageras, V. H. F. Tolbotas. 1839 m. sausio 7 diena įvardijama kaip fotografijos pradžia, nes visi šie mokslininkai savo išradimus užpatentavo beveik tuo pačiu metu. Trumpa fotografijos istorija pateikiama demonstravimui skirtoje medžiagoje.

II. Fotografija ir tapyba. Fotografijos atsiradimas – svarbus XIX amžiaus reiškinys, kuris neabejotinai turėjo įtakos tapybos raidai. Mokytojas susieja amžiaus išradimus į vieną visumą. Primena mokiniams fotografijos ir tapybos tarpusavio sąveiką. Pavyzdžiui, kaip tapytojai reagavo į fotografijos atsiradimą – teigė, kad tai ne menas, o tik „tuščia technika“, nes joje neatsispindi žmogaus dvasia. Ieškoma XIX amžiaus tapybos stilių ir fotografijos sąsajų: pavyzdžiui, fotografija ir realistinė tapyba. Aptariamos techninės fotografijos galimybės, kurių neturi tapyba (priartina, sutrumpina, atstumia, suploktina, iškreipia, išryškina).

Camera obscura – įtaisas, projektuojantis daikto vaizdą plokštumoje. Fotoaparato pirmtakas. Tai tamsus kambarys ar dėžutė su vienoje sienoje įtaisyta skylute, pro kurią praeinantys spinduliai priešingoje sienoje sukuria apverstą daikto vaizdą. Įtaise dažnai įmontuojamas veidrodis, kad vaizdas būtų normalus, neapverstas. Renesanso epochos dailininkai naudojo panašų įtaisą, padedantį piešti. Seniausia *camera obscura* buvo mažas kambarys, ant kurio galinės sienos dailininkai galėjo nubrėžti suprojektuotą vaizdą.



Galima pabrėžti, kad vos atsiradus fotografijai imta siekti vadinti ją menu, ieškoti savų meninės išraiškos priemonių ir formų. Kita vertus, fotografiją taip pat veikia meno srovės ir estetinės tendencijos.

III. Camera obscura kūrimas. Iš tamsaus kartono galima pasidaryti dėžę ir įstatyti į ją seną objektyvą arba fotografuoti visai be jo. Bus galima stebėti efektą, kuriuo naudojosi senieji dailininkai, piešdami eskizus. Mokinius apims atradimo, dalyvavimo bendrame kūrybos procese džiaugsmas.

IV. Pamoka ekskursija. Senųjų nuotraukų ir dagerotipų galima nuvykti pasižiūrėti į Lietuvos nacionalinį muziejų. Susitarus iš anksto, muziejaus darbuotojos parengia senų nuotraukų ir dagerotipų pavyzdžių, pasikaitą. Galima nuvykti į Šiaulių fotografijos muziejų, kuriame sukaupta senų fotoaparatus kolekcija. Čia galima pamatyti ir *camera obscura*. Senų nuotraukų kolekcija yra ir Vilniaus universiteto Grafikos kabinete, Kauno J. Maironio muziejuje.



1.



2.



3.

1. Luji Žakas Mandė Dageras (1787–1851)

2. Viljamas Henris Foksas Tolbotas (1800–1877)

3. Žozefas Niseforas Niepsas (1765–1833)

Pamokos tema

Valandų skaičius

FOTOAPARATAI IR SUDEDAMOSIOS JŲ DALYS

Fotoaparatai skirstomi į dvi pagrindines grupes: juostinius ir skaitmeninius. Juostiniais fotografinis vaizdas fiksuojamas šviesai jautriame sluoksnyje, kuriuo padengta triacetatinė juosta, o skaitmeniniais fotoaparatais vaizdas fiksuojamas įvairios konstrukcijos skaitmeninėse kortelėse.

Juostiniai fotoaparatai skiriasi dydžiu ir naudojamos fotografinės juostos pločiu. Juostos apibūdinamos kadro formato matmenimis, pavyzdžiui: 35 mm pločio juosta – 24x36 mm standartinis kadro dydis, 60 mm pločio juosta – 6x6, 6x7, 6x8 cm kadro dydis.

Skaitmeniniai fotoaparatai išoriškai labai panašūs į tradicinius, bet skiriasi tuo, kad vaizdas fiksuojamas krūvinio ryšio matricoje esančiame šviesai jautrių elementų – taškelių – masyve. Atminties kortelės skiriasi konstrukcija, o fotografinės juostos – pločiu ir jautrumu.

Vaizdas iš fotoaparato arba atminties kortelės įvairių tipų skaitytuvais perduodamas tiesiai į kompiuterį, o juosta iš pradžių reikia išryškinti ir nuskaityti.

Pažintį su fotoaparatu reikėtų pradėti nuo aprašymo, kuriame apibūdintos visos sudedamosios fotoaparato dalys. Atkreipkite dėmesį, kokie techniniai mazgai yra priekinėje, viršutinėje, nugarinėje, apatinėje fotoaparato dalyje, kokia tų mazgų paskirtis.

Išsiaiškinus fotoaparato veikimo principą, mažiau daroma fotografavimo klaidų.

Pagrindinė tiek juostinių, tiek skaitmeninių fotoaparatus dalis – objektyvas. Ant objektyvo yra pažymėtas pavadinimas, židinio nuotolis, santykinė anga arba geometrinis šviesos stiprumas. Nuo židinio nuotolio priklauso regėjimo lauko kampas, o nuo veikiančios objektyvo angos – galimybė fotografuoti be blykstės menkesnio apšvietimo sąlygomis. Tai labai svarbios objektyvo ypatybės. Taip pat svarbu užrakto tipas ir diafragma. Užraktas dozuoja patenkančią ant šviesai jautrios medžiagos šviesos srautą, o nuo diafragmos fotografavimo metu priklauso kadro ryškumo laukas. Ryškumo laukas būna didesnis pridarius diafragmą ir fotografuojant plačiakampiais objektyvais.

Visi objektyvai yra praskaidrinti: ant objektyvo stiklo užpurškiama speciali plėvelė arba stiklo sluoksnis paveikiamas cheminėmis medžiagomis – taip padidinamas šviesos spindulių pralaidumas.

Pamokos tikslai

Išsiaiškinti skaitmeninių ir tradicinių fotoaparatus panašumus ir skirtumus.

Sužinoti pagrindinių fotoaparato mazgų paskirtį ir veikimo principus.

Pamokos uždaviniai

Išmokti fotografuoti įvairių tipų fotoaparatais.

Išmokti nustatyti pagal apšvietimo pobūdį ekspozicijos parametrus.

Išmokti nufotografuotą vaizdą perkelti į kompiuterines laikmenas.

Darbo metodai

Įvairių tipų fotoaparatus konstrukcijos nagrinėjimas.

Fotoaparatus techninių aprašymų analizė.

Pagal aptartus parametrus kiekvienas mokinys apibūdina savo fotoaparatus.

Individualus ir grupinis darbas.

Pasirengimas pamokai

Rengdamasis šiai pamokai, mokytojas išsiaiškina, kokiais fotoaparatais fotografuoja mokiniai, kokios jų žinios apie objektyvą ir optiką. Galima kartu prisiminti fizikos pamokas ir pakartoti lęšių rūšis, tada sudėtingi

šiūlaikiniai objektyvai bus labiau suprantami. Čia būtina demonstracija. Taip geriau įsimenama. Mokytojas turėtų pademonstruoti juostinio ir skaitmeninio fotoaparato panašumus ir skirtumus, vaizdo užfiksavimo ir perkėlimo į kompiuterį būdus. Mokiniai fotografuoja įvairiais fotoaparatais, todėl, apžiūrėdami vieni kitų fotoaparatus, galėtų dalyvauti diskusijoje apie jų teigiamybes ir trūkumus, patys juos išsiaiškinę. Nuodugniau reiktų aptarti fotoobjektyvų ypatybes ir priežiūrą. Palyginkite vaizdą, gautą plačiakampiu fotoaparatu, teleobjektyvu ir „žuvies akimi“.

Literatūra

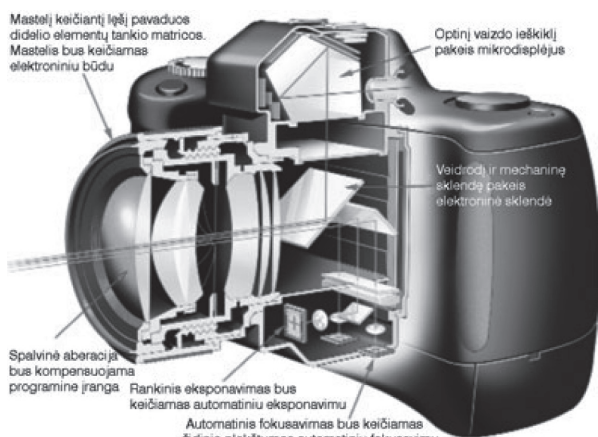
Kuzmina T., Kuzminas J. Fotografo ABC. Kaunas, 2003.

Murachovskij V., Simonovič S. Azbuka cifrovovo foto. Moskva, 2005.

Žinomų firmų: KODAK, OLYMPUS, FUJI ir kt. tinklalapiai.



© The-Digital-Picture.com



OLYMPUS



Pamokos tema*Valandų skaičius***R**EPORTAŽO FOTOGRAFAVIMAS

Reportažas – tai operatyvus atsiliepimas apie įvykį. Įvykis turi pradžią, eigą ir pabaigą. Reporteris turi ne tik turėti greitai veikiančią fotoaparatą, bet ir lavinti savo reakciją, orientaciją. Jis turi ne tik matyti tai, kas yra, bet ir nujausti, kas galėtų būti. Reporteris turi užfiksuoti, kaip vystosi įvykis ir dėl ko jis vyksta. Ir nedidelio masto kasdienybės reiškiniai gali būti įdomūs, jeigu bus patraukliai perteikta jų nuotaika. Įvykio (sporto žaidynių, politinio įvykio, stichinių gamtos reiškinių) reportaže reporteris nieko negali keisti, tik stengiasi užfiksuoti būdingiausius momentus – jis „gaudo“ situacijas.

Fotoreporteris į įvykio vietą turi atvykti iš anksto, įvertinti aplinką, apšvietimą, įvykio mastą, pasirinkti patogią fotografavimo vietą, o vykstant įvykiui, dirbti greitai ir nepastebimai. Meninės išraiškos priemonės turi būti naudojamos saikingai ir neiškreipti esamos tiesos. Reportaže nieko negalima pridėti ar panaikinti – tik parinkti raiškos priemones. Nepamirškite kaitalioti pačios kadro formos (vertikali ar horizontali) ir planų: nuo bendrojo – prie vidutinio ar stambaus, galima panaudoti ir detales išpūdžiui sustiprinti. Geram fotoreportažui nereikia komentarų. Reportažo objektas gali būti šeimos, mokyklos, miestelio, miesto šventės, sporto žaidynės, teatro ar muzikos festivaliai.

Vienas iš svarbiausių reportažo bruožų – operatyvumas. Įvykis įdomus, kol jis svarbus, aktualus, o kitą dieną atsitinka kiti įvykiai, galbūt dar svarbesni. Praėjęs įvykis nebeturi aktualumo. Reportažą reikia kuo skubiau skelbti: įdėti į mokyklos laikraštėlį, interneto puslapį, siųsti į miesto laikraštį.

Pamokos tikslas

Nufotografuoti reportažą.

Pamokos uždaviniai

Išmokti užfiksuoti įvykio pradžią, eigą, pabaigą.

Išmokti fotografuojant įvykį atskirti pagrindinius ir ne tokius svarbius dalykus.

Ugdyti greitą orientaciją ir reakciją, analitinius gebėjimus.

Darbo metodai

Geriausių Lietuvos fotoreporterių darbų analizė. Lietuvos spaudos metraštis.

Lietuvos dienraščių „Lietuvos rytas“, „Respublika“ ir kt. nuotraukų peržiūra.

Diskusija.

Pasirengimas pamokai

Rengdamasis šiai pamokai mokytojas pasiūlo mokiniams prisiminti savo fotoaparato galimybes, iš anksto aptaria, kokius įvykius reikėtų nufotografuoti, kokios bus fotografavimo sąlygos. Pageidautina, kad mokytojas būtų kartu su mokiniams įvykio vietoje, padėtų orientuotis, kaip vyksta įvykis, skirti pagrindinius ir ne tokius reikšmingus dalykus, nugalėti didelės auditorijos baimę ir įvertinti fotografavimo aplinką: apšvietimo sąlygas, fotografavimo vietos pasirinkimą.

Galutinis darbo rezultatas galėtų būti mokyklos laikraštyje paskelbtas reportažas, parengtas interneto puslapis, stendas.

ALPINISTŲ STOVYKLA, KAUKAZAS

2006 m. rugpjūtis



Regina

Išanalizuokite nuotraukas. Pakomentuokite, kas vyksta alpinistų stovykloje.

Pamokos tema

Valandų skaičius

FOTOGRAFIJOS RAIŠKOS PRIEMONĖS**Trumpa temos apžvalga**

Siūloma šiai temai skirti daugiau pamokų, nes mokoma kompozicijos pagrindų, ugdomi kūrybiniai polėkiai, tema svarbi savęs suvokimui ir asmenybės formavimuisi.

Kompozicijos esmė – pagrindinės idėjos išryškinimas. Pagal E. Kibriką, kompozicija – uždara struktūra, sudaryta iš fiksuotų elementų, susietų prasminiais ryšiais. Harmoningos kompozicijos dalys negali būti sukeistos vietomis, nepakenkus visumai, ir nė vienas elementas negali būti pridėtas. Kompozicija – uždara struktūra, kurios elementai tarpusavyje susiję konstrukciniais ir prasminiais ryšiais. Konstrukcijos visumą nulemia jos funkcija.

Kompozicija priklauso nuo kūrinio prasmės, konteksto – nuotraukos kūrimo meto, kūrėjo asmenybės. Kiekvienoje kompozicijoje daug subjektyvumo.

Kompozicija grindžiama dėsniais:

1. Vienio (nedalomos visumos) – visos detalės reikalingos, atėmus bent vieną, kompozicija suyra.
2. Kontrasto – nuotaikos (vienas juokiasi, kiti verkia), dydžių (aukštas ir žemas), aplinkos (kalėjimas ir laisvė), laiko (XVIII a. apdarais apsirengęs žmogus disko muzikos bare).
3. Tipiškumo – tipiški charakteriai, detalės tipiškais aplinkybėmis.

Visos kompozicijos priemonės skirtos pagrindinei kūrinio idėjai atskleisti.

Ideali kompozicija – kai vaizdas konstruojamas pagal „auksinio pjūvio“ taisyklę. Svarbiausi objektai išdėstyti vieno trečdžio linijų susikirtime. Siekiant meninio išraiškingumo kompozicija gali būti visai be pusiausvyros: svarbu autoriaus idėja, sumanymas.

Fotokompozicijoje svarbios šios komponavimo priemonės: faktūra, ritmas, rakursas, simetrija, asimetrija, perspektyva ir atvirkštinė perspektyva, koloritas, daugiaplaniškumas (žr. sk. „Vartojamos sąvokos“).

Kompozicijų rūšys: centrinė, linijinė, toninė, frontali, plokščioji, gilioji, diagonalinė ir kt.

Apšvietimas fotografijoje: natūralus – šviesą skleidžia gamtiniai šviesos šaltiniai; saulė, mėnulis, žvaigždės; dirbtinis – įvairių elektros lempų šviesa. Studijoje vaizdui sukurti gali būti taikomos šios apšvietimo rūšys: piešiantis, išlyginantis, kontūrinis, modeliuojantis, fono apšvietimas. Gali būti naudojami keli išlyginančios ir modeliuojančios šviesos šaltiniai.

Skiriami įvairūs apšvietimo būdai: kryptinis (su giliais šešėliais, gali būti saulės, blykstės ar lempos šviesa); išsklaidytas (saulės šviesa pro plonus ar storius debesis, rūką, matinio stiklo elektros lempa); atšvaitai, atspindintys ekranai (prieš kuriuos pastatoma blykstė ar elektros lempa; šešėliai minkšti, permatomi).

Gali būti ir kombinuotas apšvietimas, kai derinama kryptinga ir išsklaidyta šviesa. Taip sukurtas vaizdas daug įdomesnis, nes atsiranda pustonių ir tūrio iliuzija.

Pamokos tikslai

Įgyti komponavimo įgūdžių.

Išmokti tikslingai naudoti kompozicijos priemones.

Ugdymis kūrybingumą.

Pamokos uždaviniai

Susipažinti su kompozicijos terminais.

Išmokti taikyti kompozicijos dėsnius.

Atlikti praktines užduotis taikant perspektyvos dėsnius, ritmą, rakursą, faktūros perteikimą, daugiaplaniškumą.

Darbo metodai

Žymių fotografų kūrinių analizė.

Skaidrių demonstravimas.

Individualus ir grupinis darbas.

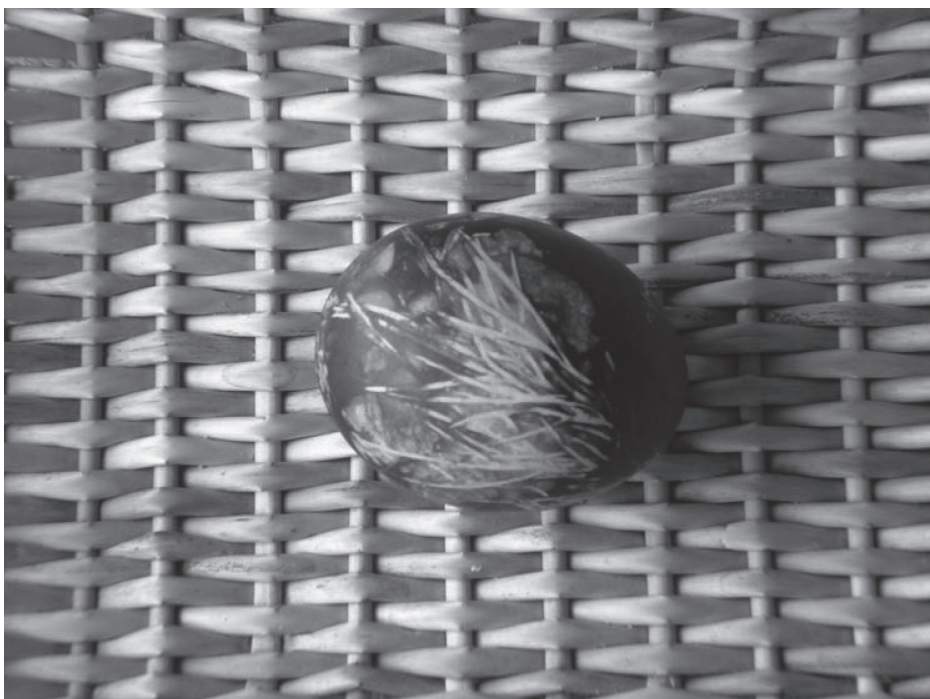
Pasirengimas pamokai

Rengdamasis pamokai mokytojas pasirenka įvairios stilistikos fotomenininkų kūrybos pavyzdžių, kurie iliustruotų kompozicijos terminiją. Paskelbiami pamokos tikslai. Lentoje būtina užrašyti terminus, paaiškinti jų prasmę. Paaiškinus galima duoti užduotį atpažinti įvairias panaudotas kompozicijos priemones, paaiškinti jų tikslumą.

Praktinės veiklos pamokose galima duoti užduotį stebėti apšvietimą įvairiu paros metu, nustatyti apšvietimo pobūdį, šešėlių tankumą ir pobūdį, stebėti, kada būna kryptingas, o kada išsklaidytas apšvietimas.

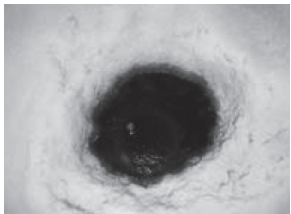
Ištyrus natūralų apšvietimą ir įgijus fotografavimo įgūdžių galima paanalizuoti dirbtinį apšvietimą.

Kryptingu šviesos šaltiniu gali būti stalinė lempa, lempos su gaubtais. Vienintelė sąlyga – saugus darbas pamokoje. Darbo priemonės gali būti juostiniai ir skaitmeniniai fotoaparatai, kompiuteris, skaidrių projektorius arba daugialypė terpė. Galutinis darbo rezultatas galėtų būti teminė parodėlė mokykloje.



Regina

Dėmės

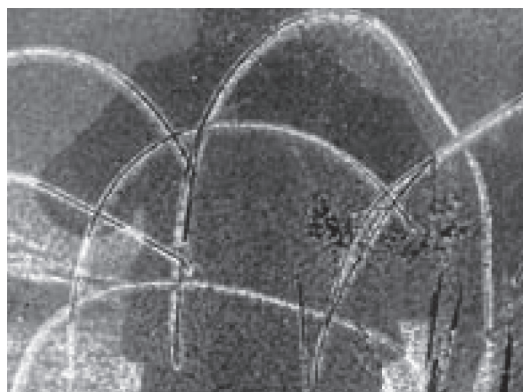
	Idėjos aprašymas Dėmę galima surasti visur, jei tik mokėsi stebėti, pastebėti. Dėmę galima ir sukurti pačiam. Šių pamokų metu mokiniai gali pasidžiaugti savo atradimais, fiksuoti dėmes. Tai šiuolaikiška, patrauklu.	
Mokinių amžius 14–18 metų	Būtinai gebėjimai pagrindinės mokyklos dailėtyros žinios	Mokymosi trukmė 4 pamokos
Integracija vaizduojamoji dailė	Priemonės skaitmeninis fotoaparatas, kompiuteris	Žodynėlis dėmė, kompozicija, spalva, šviesa, šešėlis, koloritas, forma, statika, dinamika, kontrastas, niuansas, pėdsakas, fragmentas
Tikslai ir uždaviniai		
Lavinti komponavimo įgūdžius Ugdyti bendravimo, kūrimo grupėje įgūdžius Skatinti išradingumą, kūrybingumą Supažindinti su lietuvių bei užsienio autorių fotografijomis		
Mokymo metodai stebėjimas, kūryba, nuotraukų analizė, diskusija, fiksavimas		Šaltiniai www.savasmenas.lt Mokinių, mokytojo darbai

Mokinių darbai

Živilė



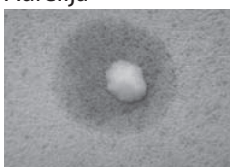
Paulius



Kristina



Aurelija



Emilija



Mindaugas



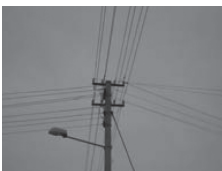
Eglė



Vika



Linijos

	Idėjos aprašymas Įdomu aplinkoje ar gamtoje ieškoti linijų arba jas kurti. Linija gali būti tiesi, lenkta, banguota, su pertrūkiais, vientisa, pulsuoanti, juoda, balta, spalvota, šviečianti. Ji gali būti sukurta žmogaus rankų ar gamtos. Fotografuojant svarbu liniją kūrybingai įkomponuoti į formatą.	
Mokinių amžius 14–18 metų	Būtinai gebėjimai pagrindinės mokyklos dailės pažinimo žinios	Mokymosi trukmė 4 pamokos
Integracija vaizduojamoji dailė, technologijos	Priemonės skaitmeninis fotoaparatas, kompiuteris	Žodynėlis linija, kompozicija, pėdsakas, statika, dinamika, perspektyva, plastika, fragmentas
Tikslai ir uždaviniai Plėsti komponavimo žinias Susipažinti su linijos vaizdavimo būdais, raiškos priemonėmis Pristatyti, analizuoti fotografų darbus, kuriuose galima įžvelgti liniją		
Mokymo metodai stebėjimas, fiksavimas, diskusija, koregavimas	Šaltiniai http://mkp.emokykla.lt/ars/puslap_z/nat_pagr.htm http://www.naturephoto.ru http://photographies.narod.ru http://migranov.ru	

Mokinių darbai

Asta



Danielius



Justina



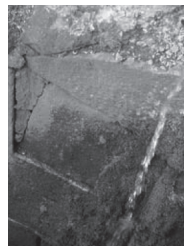
Justina



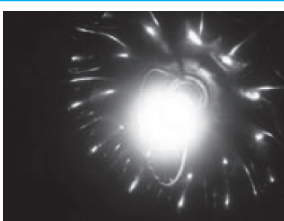
Danielius



Vaida

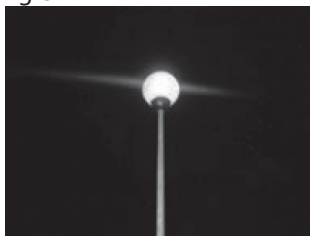


Šviesotamsa

			Idėjos aprašymas Šviesotamsos vaizdavimo būdą galima įžvelgti analizuojant baroko dailininkų tapybos darbus, ši tema tinka ir fotografijai. Mokiniai ja domisi, noriai ieško šviesos, atspindžių ir fiksuoja juos savo nuotraukomis.		
Mokinių amžius 14–18 metų		Būtinai gebėjimai pagrindinės mokyklos dailėtyros žinios		Mokymosi trukmė 3 pamokos	
Integracija vaizduojamoji dailė, dailės istorija		Priemonės skaitmeninis fotoaparatas, kompiuteris		Žodynėlis šviesotamsa, kompozicija, rakursas, kontrastas, tonas, pustonis	
Tikslai ir uždaviniai Lavinti komponavimo įgūdžius Sukelti norą stebėti, pastebėti, fiksuoti Supažindinti su šviesos, apšvietimo taikymu Lietuvos ir užsienio fotografijoje					
Mokymo metodai stebėjimas, fiksavimas, nuotraukų analizė, diskusija		Šaltiniai http://mkp.emokykla.lt/ars/puslap_z/nat_pagr.htm http://www.absurdas.lt/index.php/galerija/natiurmortas/2933/ http://photographies.narod.ru http://photography.lt			

Mokinių darbai

Eglė



Kristina



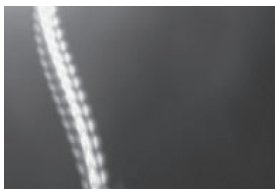
Asta



Karolina



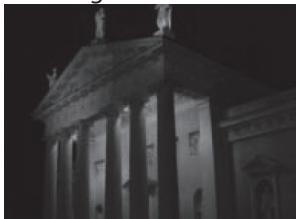
Vika



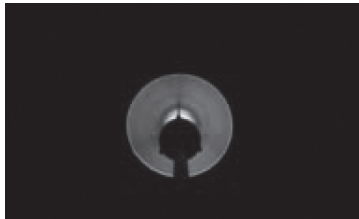
Jolita



Mindaugas



Karolina



Ritmas

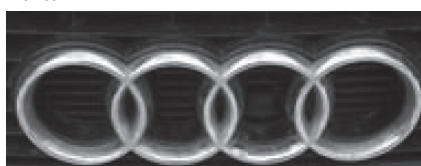
		Idėjos aprašymas Ritmas – meninis terminas, kurį galima nagrinėti ir fotografijos pamokose. Mokiniais ši tema labai patraukli. Ritmą mokiniai gali įžvelgti savo aplinkoje, gamtoje, mieste, gali kurti patys.	
Mokinių amžius 14–18 metų	Būtinai gebėjimai pagrindinės mokyklos dailėtyros žinios	Mokymosi trukmė 3 pamokos	
Integracija muzika, vaizduojamoji dailė	Priemonės skaitmeninis fotoaparatas, kompiuteris	Žodynėlis kompozicija, ritmas, fragmentas, pėdsakas, horizontalus, vertikalus, perspektyva	
Tikslai ir uždaviniai Padėti išmokyti įžvelgti ritmiškumą aplinkoje Supažindinti su ritmo pavyzdžiais lietuvių bei užsienio autorių fotografijose			
Mokymo metodai stebėjimas, kūrimas, nuotraukų analizė, diskusija		Šaltiniai http://mkp.emokykla.lt/ars/puslap_z/nat_pagr.htm http://www.naturephoto.ru www.savasmenas.lt http://photography.lt mokinių, mokytojos darbai	

Mokinių darbai

Kristina



Edita



Kristina



Raminta



Emilija



Mindaugas



Artūras

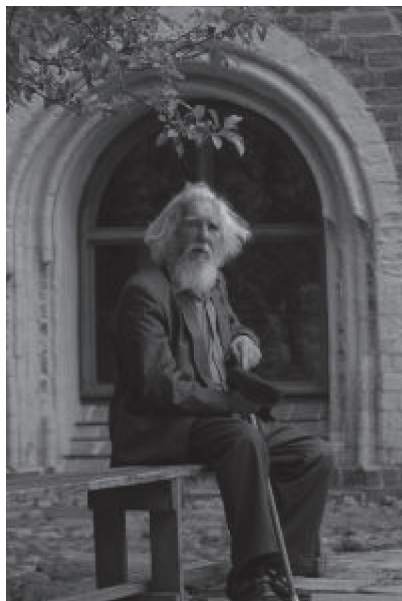


Pamokos tema

Valandų skaičius

P

ORTRETO FOTOGRAFAVIMAS



Renatos Česnavičienės nuotraukos

Kai atsirado fotografija ir buvo pripažinta menu, vaizduojamųjų menų portreto istorija jau buvo ilga. Šia menine skulptūros, tapybos ir grafikos patirtimi rėmėsi pirmuosius žingsnius žengiantis fotografijos menas. Nagrinėjant šią temą reikėtų pateikti trumpą portreto istorijos apžvalgą iki fotografijos atsiradimo ir vartimo menu.

Egipto skulptūrinių portretų paskirtis, al Fajumo oazės portretai. Portretas senovės Graikijos ir Romos mene. Viduramžių portretų stilistika. Renesanso portretai – naujo tipo žmogus: stiprios asmenybės, stiprūs charakteriai. XVII a. portreto realizmas. XVIII a. romantizmo apraiškos portrete.

Naujų realizmo tendencijų atsiradimas XIX a. mene. Fotoportreto atsiradimas ir raida XIX a. Europoje ir Amerikoje. Pirmųjų fotomenininkų portretistų: D. O. Hillo, R. Adamsono veikla, O. G. Reilanderio, H. P. Robinsono, J. M. Cameron, A. Stiglico, E. Steicheno ir kitų kūrybos apžvalga.

Fotoportreto raida Lietuvoje XIX a.–XX a. pirmoje pusėje. Žymiausių Lietuvos portreto meistrų kūrybos analizė. Reportažinio ir studijinio darbo ypatumai.

Nagrinėjant studijinio ir reportažinio darbo ypatumus reikėtų aptarti optiką ir aparatūrą, išanalizuoti fotografavimo būdus, apšvietimo metodiką fotografuojant portretą dienos šviesoje, su blykstėmis, įvairių lempų šviesoje (galima pasitelkti žymiausių fotografų darbus iš fotoalbumų ir katalogų).

Būtina paaiškinti, kaip galima nufotografuoti žmogų naudojant paprasčiausias apšvietimo priemones: lango šviesą, stalinę lempą.

Aptarus apšvietimą, reikėtų paanalizuoti portreto fotografavimo stilistiką: portreto plano parinkimą, veido ir rankų padėtį fotoaparato atžvilgiu, portreto fotografavimą įvairiomis sąlygomis, nuotaikų ir charakterio perteikimą.

Praktiniams darbams galima fotografuoti klasės draugus, mokytojus, šeimos narius įvairioje aplinkoje, draugus įvairioje veikloje. Praktinių darbų pobūdį mokytojas parenka atsižvelgdamas į mokinių gebėjimus.

Pamokos tikslai

Plėsti žinias apie portreto žanrą.

Lavinti darbo koliažo techniką įgūdžius.

Pamokos uždaviniai

Supažindinti su portreto pavyzdžiais lietuvių fotografijoje.

Mokyti skirti žmogaus vaizdavimo būdus.

Atlikti praktinę užduotį koliažo technika.

Darbo metodai

Skaidrių demonstravimas.

Individualus ir grupinis darbas.

Aiškinimas.

Pasirengimas pamokai

Mokiniam iš anksto skiriama užduotis – pasiruošti dirbti koliažo technika, t. y. atsinešti į klasę nereikalingų nuotraukų arba senų žurnalų bei laikraščių (tėvams sutikus), klijų, žirklių bei po vieną vatmano lapą penkių mokinių grupėlei.

Mokytojas turi pasiruošti reikiamas medžiagas mokinių sukurtiems koliažams mokyklos stenduose eksponuoti: kanceliarinę gumą, vatmano lapus ar kitokį pagrindą.

Užrašyti lentoje terminus „profilis“ ir „*en face*“ ir jų paaiškinimus (žr. skyrelį „Vartojamos sąvokos“).

Parengti atsarginį variantą – nereikalingų nuotraukų arba senų žurnalų bei laikraščių, jei kartais kuris nors mokinis neatsineštų medžiagos koliažui. Galima kreiptis pagalbos į mokyklos biblioteką.

Microsoft PowerPoint programa parengti nedidelį (10–15 nuotraukų) rinkinį portreto temai, kuris bus demonstruojamas pamokos pradžioje.

Susitarti su informatikos mokytoju dėl pamokos kompiuterių klasėje datos ir aparatūros (kompiuterio bei televizoriaus) paruošimo.

Prieš pamoką patikrinti, ar veikia aparatūra. Turėti atsarginį variantą, jei aparatūra neveiktų.

Pamokos eiga

Pamokos tikslų paskelbimas ir supažindinimas su būsimais rezultatais, darbo tvarkos ir eigos nusakymas (skaidruolių apie portretą peržiūra, nuotraukų skirstymas pagal žmogaus vaizdavimo būdus, portreto koliažo technika atlikimas, pamokos rezultatų apibendrinimas).

Trumpas įvadinis pokalbis su mokiniams apie portreto žanrą ir supažindinimas su žmogaus vaizdavimo būdais – profiliu, *en face*, visu ūgiu, iki juosmens, iki krūtinės, tik galva.

Skaidruolių su portretų pavyzdžiais peržiūra ir mokytojo komentarai apie garsių Lietuvos fotografų A. Sutkaus, S. Paukščio, A. Aleksandravičiaus portretus. Mokinių apklausa: fotografijų skirstymas pagal žmogaus vaizdavimo būdus.

Pasiruošimas darbui koliažo technika: kiekviena grupė, kuri turi po vieną vatmano lapą, susibraižo ir sukarpo jį į penkias siauras ilgas juostas bei išsidalina tarpusavyje.

Mokytojo pasiūlymas sukurti žmogaus arba fantastinės būtybės portretą visu ūgiu. Priminti mokiniams, kad nebijotų klausti, jei kas nors neaišku.

Vertinimo normų aptarimas su mokiniams. Priminti pagrindines komponavimo taisykles.

Portreto koliažo technika kūrimas. Individualus mokinių darbas ir mokytojo konsultacijos.

Baigtų koliažų eksponavimas. Draugų kūrybos aptarimas. Darbų vertinimas.

Pamokos rezultatų aptarimas. Klausimai pamokos pabaigai: Ar vertėjo mokytis kurti portretą koliažo technika? Ką manote apie portreto žanrą dabar? Kas jus labiausiai sudomino?

Metodinės rekomendacijos

Pabrėžkite praktinį portreto, žmonių fotografavimo aspektą. Naudingų patarimų rasite: Kuzminas J. Dėmesio, fotografuojant: vadovėlis fotomėgėjui. Kaunas, 1996.

Naudingi adresai

http://www.photography.lt/index_e.htm – Lietuvos fotografų sąjungos svetainė

<http://www.culture.lt/ML/esme/page2.htm> – Meno Lietuva. Fotografija

<http://www.geocities.com/SiliconValley/Garage/8625/tracias.html> – Portretai. Fotografo A. Kalvaičio svetainė

http://fcis.vdu.lt/~Simonas_Valatka/zmones.htm – žmonių portretai fotografo S. Valatkos svetainėje

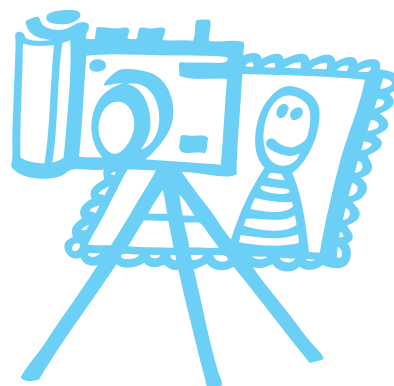
<http://www.photography.lt/galerija.htm> – Vilniaus fotografijos galerija

Rekomenduojama literatūra

1. 1000 Photo Icons. George Eastman House. 2002.
2. Valiulis S., Žvirgždas S. Fotografijos slėpiniai. Vilnius, 2002.
3. Hicks R., Shulchz F. Portraits. New York, 1996.
4. Juodakis V. Lietuvos fotografijos istorija 1854–1940. Vilnius, 1990.
5. Jeffrey I. Fotografija. Trumpa istorija. Singapore, 1999.
6. 20th century photography / Bieger-Thielemann M. ir kt. Bonn, 2001.
7. Hilton J. Studio Portrait. Singapore, 1997.
8. Pollak B. Iz istoriji fotografiji. Moskva, 1983.
9. Zinger L. S. Očerki teoriji i istoriji portreta. Moskva, 1986.
10. Volkov-Lannit L. F. Iskusstvo fotoportreta. Moskva, 1987.
11. Kuzmina T., Kuzminas J. Fotografo ABC. Vilnius, 2003.

Meno istorija

1. Čiurlionytė A. Meno istorija. Kaunas, 2001.
2. Dmitrijeva N. Trumpa dailės istorija. Vilnius, 1972.
3. Dmitrijeva N. Trumpa dailės istorija. Vilnius, 1980.
4. Gombrich E. H. Meno istorija. Vilnius, 1995.



Pamokos tema

Valandų skaičius

NATIURMORTAS

Vilem Klas Heda. Pusryčiai su krabu (1648)

Natiurmortas (pranc. *nature morte*, it. *natura morta* – negyvoji gamta) – dailės žanras; kūrinys, vaizduojantis buities reikmenis, skintas gėles, ginklus, audinius, jūros gėrybes, medžioklės trofėjus. Natiurmorto kompozicijose gali būti gyvūnų ar žmonių figūrų.

Natiurmorte svarbu perteikti daiktų medžiagiškumą, paskirtį, formas, žmogaus santykį su daiktais.

Daiktai padeda atskleisti asmenų, kurie su jais susiję, socialinę padėtį (sidabriniai indai ar medinis kubilėlis, pintas krepšys, gelda), kultūrinius interesus.

Natiurmorto žanro elementų galime rasti senovės Rytų, antikos, viduramžių dailėje, bet žanrą suformavo ir išplėtojo XVI a. pab.–XVIII a. flandų, olandų, ispanų, italų tapytojai. Natiurmortu domėjosi XIX a. realizmo srovės dailininkai, o XIX a. pab.–XX a. pr. šis žanras paplito modernizmo dailėje (postimpresionizmo, fovizmo, kubizmo, ekspresionizmo, purizmo atstovų kūriniai).

Fotografijoje natiurmortas pasirodė XIX a. antroje pusėje. (Dailės žodynas. Vilnius, 1999.)

Pamokos tikslai

Plėsti žinias apie pagrindines natiurmorto žanro rūšis.

Supažindinti su Lietuvos bei užsienio šalių fotografijos natiurmorto pavyzdžiais.

Ugdyti pagarbą kasdieniams mūsų aplinkos daiktams.

Pamokos uždaviniai

Mokyti skirti pagrindines natiurmorto rūšis.

Supažindinti su garsių fotografų natiurmortais, pasitelkus *Microsoft Internet Explorer* programą.

Supažindinti su natiurmorto fotografavimo principais.

Darbo metodai

Stebėjimas.

Nuotraukų ir dailininkų darbų analizė.

Diskusija.

Pasirengimas pamokai

Prieš pamoką mokiniams priminti, kad į pamoką atsineštų „daiktą, kurio jie negali išmesti“ (tai gali būti koks nors suvenyras, radinys, dovanėlė, vaikystės prisiminimas, šeimos relikvija ir t. t. arba nuotrauka, kurioje toks daiktas užfiksuotas).

Peržiūrėti svetaines, kurios bus naudojamos pamokoje, ir koreguoti, tikslinti medžiagą.

Susitarti su informatikos mokytoju dėl pamokos kompiuterių klasėje galimybių, datos ir kompiuterių paruošimo.

Prieš pamoką patikrinti, ar veikia internetas.

Pamokos eiga

Pamokos tikslų paskelbimas ir supažindinimas su laukiamais rezultatais, darbo tvarka ir eiga (diskusija apie daiktų vertę, žinių apie natiurmorto žanrą pakartojimas, darbas *Microsoft Internet Explorer* programa ir reikiamos medžiagos fiksavimas, pamokos rezultatų apibendrinimas).

Trumpas darbo internete taisyklių ir pagrindinių principų priminimas.

Trumpas įvadinis pokalbis su mokiniams apie natiurmorto žanrą ir supažindinimas su pagrindinėmis natiurmorto rūšimis: medžioklės trofėjų, stalo, vaisių, gėlių, kitų įvairios paskirties daiktų natiurmortai.

Nedidelė diskusija interneto pokalbių svetainėje apie daiktų vertę. (Rizikingas metodas, bet pabandyti verta!). Diskusijos tema: „Daiktas, kurio Tu negali išmesti. Daiktų vertė. Ar natiurmortą galima vadinti „Daiktų karalyste“ ir kodėl?“

Darbas *Microsoft Internet Explorer* programa: lankymasis svetainėse, natiurmorto nuotraukų peržiūra ir medžiagos apie jų fotografavimo principus rinkimas (mokiniai užsirašo įdomiausius, jų nuomone, kūrinius, jų autorių pavardes, savo pastabas apie natiurmorto fotografavimo taisykles (jeigu tokių buvo) į dailės sąsiuvinį).

Kiekvienas mokinys lentoje užrašo vieną, jo nuomone, svarbiausią pastebėtą natiurmorto fotografavimo taisyklę.

Namų darbo variantas: nufotografuoti natiurmortą, kuris būtų sukomponuotas iš namų apyvokos daiktų, daržovių, vaisių.

Pamokos rezultatų aptarimas. Klausimai pamokos pabaigai: Ar vertėjo to mokytis? Ką manote apie natiurmortą fotografijoje dabar? Kas jus labiausiai sudomino? Ką papasakosite apie pamoką ir tai, ką išmokote ir sužinojote, tėveliams?

Metodinės rekomendacijos**Natiurmorto fotografavimo principai**

Fotografuojant natiurmortą, pirmiausia reikėtų atkreipti dėmesį į daikto paskirtį, taip pat iš kokios medžiagos pagamintas daiktas, nes svarbu išryškinti daikto formą ir jos grožį, perteikti spalvų dermę, tonus, daiktų medžiagiškumą, faktūrą. Tačiau menininkas siekia ne tik užfiksuoti formą, bet ir atskleisti žmogaus požiūrį į daiktus, daikto ir žmogaus santykį. Tuo tikslu į pagalbą yra pasitelkiamos kompozicijos taisyklės, šviesa, geros technikos galimybės. Apšvietimą reikėtų pasirinkti pagal sumanymą: slystanti nedideliu kampais šviesa išryškina faktūrą, blyksniai suteiks žaismingumo, minkštas šešėlis išryškina daikto formą.

Mokytojas, rengdamasis pamokai ir ją veddamas, turėtų laikytis tokių nuostatų:

Svarbiausia ugdyti mokinių *mokėjimą mokytis*, savarankiškumą, o ne paprasčiausiai skatinti kaupti žinias.

Kiekviena pamokos situacija turi būti mokiniams įdomi, pakankamai žaisminga, pažįstama, artima natūraliam bendravimui, ji turi plėsti kultūrinį akiratį.

Prieš darbą reikėtų kartu su mokiniais aptarti jiems priimtinus vertinimo būdus.

Reikėtų šalinti klaidų baimę, kad mokiniai nesivaržytų kalbėti ir klausti.

Namų darbas: sukomponuoti ir nufotografuoti natiurmortą iš namų apyvokos daiktų, kurie naudojami virtuvėje; vaisių, daržovių; senų palėpėje esančių rakandų.

Naudingi adresai

http://www.photography.lt/index_e.htm – Lietuvos fotografų sąjungos svetainė

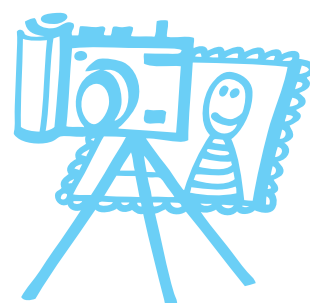
<http://www.culture.lt/ML/esme/page2.htm> – Meno Lietuva. Fotografija

<http://www.artphoto.ru/rus/> – Maskvos fotoklubas (niu, peizažai, portretai, natiurmortai...)

http://fcis.vdu.lt/~Simonas_Valatka/daiktai.htm – daiktai S. Valatkos svetainėje



Regina



	Idėjos aprašymas Žvelgiant į natiurmortus fotografijoje, gali kilti pavojinga mintis, kad tai labai paprasta – tik nufotografuoti daiktą. Tačiau fotografuojant natiurmortą, svarbu išryškinti daikto formą ir grožį, perteikti spalvų dermes, tonus, daiktų medžiagiškumą, faktūrą. Be to, menininkas siekia ne tik užfiksuoti formą, bet ir atskleisti daikto „charakterį“, „psichologiją“. Tuo tikslu į pagalbą pasitelkiamos kompozicijos taisyklės, šviesa, geros technikos galimybės.	
Mokinių amžius 14–18 metų	Būtinai gebėjimai pagrindinės mokyklos dailėtyros žinios	Mokymosi trukmė 3–4 pamokos
Integracija muzika, vaizduojamoji dailė, etnografija	Priemonės skaitmeninis fotoaparatas, kompiuteris	Žodynėlis natiurmortas, <i>vanitas</i> , kadras
Tikslai ir uždaviniai Plėsti žinias apie pagrindines natiurmorto žanro rūšis Supažindinti su natiurmorto pavyzdžiais lietuvių bei užsienio autorių fotografijose Supažindinti su natiurmorto fotografavimo principais		
Mokymo metodai stebėjimas, fotografijų analizė, diskusija	Šaltiniai http://mkp.emokykla.lt/ars/puslap_z/nat_pagr.htm http://www.absurdas.lt/index.php/galerija/natiurmortas/2933/ http://www.stilllife.org/blog/	

Mokinių darbai

Ieva



Agnė ir Justė



	Idėjos aprašymas Žmogų supa įvairūs objektai. Įdomu juos atrasti ir užfiksuoti. Galima pateikti natūralioje aplinkoje arba savo sukurtoje erdvėje, suteikti foną. Šiuo atveju mokiniai pasirinko objektus, atrastus virtuvėje.	
Mokinių amžius 17–18 metų	Būtinai gebėjimai pagrindinės mokyklos dailėtyros žinios, fotoaparato valdymas	Mokymosi trukmė 3 pamokos
Integracija vaizduojamoji dailė, technologijos	Priemonės skaitmeninis fotoaparatas, kompiuteris	Žodynėlis natūrmortas, minimalizmas, kompozicija, akcentas, šešėlis, mikropasaulis
Tikslai ir uždaviniai Plėsti žinias apie pagrindines natūrmorto žanro rūšis Lavinti komponavimo įgūdžius Supažindinti su objektų vaizdavimo lietuvių bei užsienio autorių fotografijose pavyzdžiais Supažindinti su natūrmorto fotografavimo principais		
Mokymo metodai stebėjimas, nuotraukų analizė, diskusija, objektų komponavimas, fiksavimas, atrinkimas	Šaltiniai http://mkp.emokykla.lt/ars/puslap_z/nat_pagr.htm http://www.devianart.com http://photography.lt	

Mokinių darbai

Edvinas



Edvinas



Edvinas



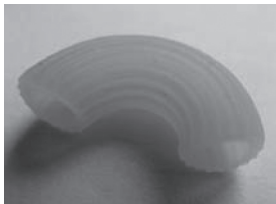
Edvinas



Emilija



Mindaugas



Emilija



Emilija



Pamokos tema

Valandų skaičius

KOMPIUTERINĖ FOTOGRAFIJA

Pamokos tikslai

Supažindinti mokinius su kompiuterine fotografija.
Skatinti domėjimąsi kompiuterinėmis meninėmis saviraiškos galimybėmis.
Ugdyti mokinių grafinės raiškos įgūdžius.

Pamokos uždaviniai

Sukurti plakatą fotografijos istorijos tema.
Mokytis plakato kompozicijos principų.

Darbo metodai

Individualus darbas.
Darbas mažose grupėse.
Aiškinimas.

Techninės priemonės

Kompiuterių klasė.
Programos: *Paint*, *Corel Photo-Paint*, *Image Composer*.
Kompiuterinių nuotraukų pavyzdžiai, užduoties mokiniams lapai.

Pamokos eiga

Paaiškinti pamokos apie kompiuterinę fotografiją tikslus bei uždavinius.
Supažindinti su pamokos eiga (atsižvelgiant į aplinkybes, ją galima koreguoti).
Priminti mokiniams kompiuterinės fotografijos sąvoką. Pademonstruoti turimus kompiuterinių nuotraukų pavyzdžius.
Pateikti mokiniams užduoties „Plakatas fotografijos istorijos tema“ lapą. Išanalizuoti pateiktą užduotį, atsakyti į mokiniams iškilusius klausimus.
Aptarti vertinimo kriterijus (juos galima keisti, atsižvelgiant į praktinius mokinių įgūdžius bei individualius pasiekimus).
Suskirstyti mokinius į mažas grupes, atsižvelgiant į turimos kompiuterinės technikos kiekį ir praktinius mokinių įgūdžius.
Svarbiausia pamokos dalis skiriama individualiam arba grupiniam mokinių darbui.
Likus 7 min. iki pamokos pabaigos mokiniai užduočių lapuose užrašo po tris kompiuterinės fotografijos ypatybes.
Mokytojas konsultuoja techniniais klausimais ir sprendžia mokiniams iškilusias problemas.
Trumpai aptaria mokinių darbą, nusakydamas visiems bendras teigiamas ir neigiamas darbo ypatybes.

Pamokos rezultatas

Sukurti kompiuteriniai plakatai fotografijos istorijos tema.

Metodinės rekomendacijos

Menas, sukurtas pasitelkus naujas informacines technologijas, tampa visuomenės kasdienybe. Fotografija, kinas, vaizdo technika, televizija, o dabar ir internetas yra galingos komunikacinės priemonės, naudojamos šiuolaikiniame mene. Kompiuterinio meno bei kompiuterinės fotografijos sąvoka nėra tiksliai apibrėžta. Ta-

čiau vis dažniau galime išvysti menininkų kūrinių, kuriuose panaudotos vaizdo, fotografijos ar skaitmeninės technologijos. Mokytojas pats sau turi išsiaiškinti kompiuterinio meno sąvoką. Galima pasinaudoti interneto svetaine <http://www.britanica.com/>.

Pasistenkite supažindinti mokinius su būsimu darbu iš anksto.

Sudarykite sąlygas nuskaityti savo mėgstamą nuotrauką.

Parenkite nuotraukų pavyzdžių aplanką, kuriame būtų jau mokiniams pažįstami kūriniai, pavyzdžiui, A. Macijausko „Ratas“ ir pan.

Prieš pamoką galima demonstruoti kompiuterinės fotografijos pavyzdžius monitoriuje arba rodyti mokinių rastus interneto svetainėse ir išspausdintus kūrybinius darbus. Tačiau kartais tai nėra naudinga, nes skatina mokinius kartoti tai, kas jau matyta. Siekite kūrybingumo ir originalumo.

Paruoškite kompiuterinę techniką: patikrinkite, ar veikia internetas, išsiaiškinkite, kokie mokinių darbo grafinėmis *Paint*, *Corel Photo-Paint*, *Image Composer* programomis įgūdžiai. Pamokoje naudokite tą programą, su kuria mokiniai susipažinę geriausiai.

Išsiaiškinkite, kiek ir kokios informacijos apie kompiuterinę fotografiją turi mokiniai, nes tai gali turėti įtakos būsimos pamokos eigai bei turiniui. Mokiniai, kurie turi patirties, gali sėkmingai mokyti kitus.

Pasikonsultuokite su informatikos mokytoju jums iškilusiais klausimais.

Jeigu yra techninių galimybių, veiksmingesnis individualus mokymo metodas.

Pasirūpinkite, kad mokinių sukurtus darbus galėtų pamatyti bei jais naudotis ir kiti: surenkite „parodą“ kompiuterių klasėje ilgosios pertraukos metu, paskelbkite darbus mokyklos intranete, idėjas panaudokite mokyklos skelbimams ar kitaip parodykite galutinį pamokos rezultatą, nes visi mokiniai nori būti neformaliai įvertinti.

Jeigu yra galimybė, skirkite šiai pamokai keletą valandų.

Naudingos interneto svetainės

http://artscene.fluxus.lt/scripts/hirez_buf.php3

<http://www.lithill.lt/giedrius/Puslapiai/pagrindas.htm>

<http://www.lietuva.demon.co.uk/>

www.logosmedia.com

<http://www.page.lt/>

<http://www.iti.lt/xtend/index.html>

<http://stereogram.i-us.com>

<http://www.homepage.lt/skulptura.html>

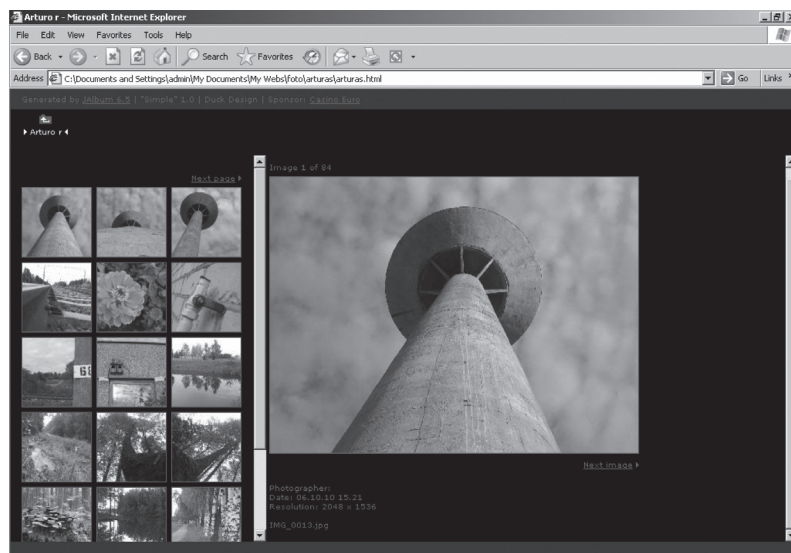
Informacinių technologijų panaudojimas

Norint pamokoje naudotis informacinėmis technologijomis reikia naujų darbo metodų. Akivaizdu, kad tradicinius pasyviuosius metodus keičia aktyvieji. Toliau nurodome populiariausių darbo metodų pranašumus bei trūkumus.

Metodai	Pranašumai	Trūkumai
Individualus darbas	Efektyvu Sukuriamas rezultatas Galima atlikti pasirinktu laiku	Trūksta kompiuterių Laiko sąnaudos užduotims parengti
Projektinis darbas	Informacijos paieška Keitimasis informacija Sukuriamas produktas	Ilgas parengiamasis etapas Sunku įvertinti kiekvieną individualiai
Demonstravimas	Kompiuteris – įrankis meno istorijai perteikti Pamokos fragmentas Neakivaizdinis kontaktas su meno kūriniu	Pasyvi mokinių veikla

Metodai	Pranašumai	Trūkumai
Paskaita	Padedą mokiniams sisteminti informaciją	Perteikiama per daug informacijos Neefektyvu Pasyvi mokinių veikla
Darbas mažomis grupėmis	Mažiau kompiuterių Mokosi mokydami kitus Keičiasi idėjomis, informacija Neformalus bendravimas	Sunku įvertinti mokinių darbą
Visos klasės darbas	Mažiau kompiuterių Mokosi mokydami kitus Keičiasi idėjomis Rezultatas	Sunku įvertinti darbą

		Idėjos aprašymas Parsisiunčiame ir įdiegiame programinę http://jalbum.net/download/ įrangą. Su mokiniais peržiūrime ir analizuojame pateiktų albumų maketų stilių. Demonstruojame albumo kūrimo principus, ypatybes. Kiekvienas mokinys kuria savo virtualų albumą. Mokytojas visos grupės albumus sujungia į vieną interneto svetainę.	
Mokinių amžius 14–18 metų		Būtinai gebėjimai kompozicijos žinios, naudojimosi IT įgūdžiai	Mokymosi trukmė 3–4 pamokos
Integracija fotografija, IT, dailė		Priemonės skaitmeninis fotoaparatas, kompiuteris	Programinė įranga <i>Jalbum 6.5.4</i>
Tikslai ir uždaviniai			
Supažindinti su virtualių nuotraukų albumų kūrimu Mokyti sisteminti kūrybines idėjas, sukurti nuotraukų albumą Plėsti spalvotybės ir kompozicijos žinias, lavinti įgūdžius, meninio suvokimo gebėjimus			
Mokymo metodai aiškinimas, demonstravimas, individualus darbas		Žodynėlis virtuali paroda, parodos anotacija, ap-lankas	Šaltiniai http://jalbum.net/download/



Pamokos tema

Valandų skaičius

ANIMALISTINIS ŽANRAS**Gyvūnų fotografavimas**

Naminiai gyvūnai fotografuojami pasirenkant siužetą pagal siekiamą tikslą. Zoologinė nuotrauka turi tiksliai perteikti bendrą gyvūno išvaizdą, rūšį, figūros formą, veislę, kailio pobūdį, lytį. Kitu atveju stengiamasi perteikti gyvūno nuotaiką, charakterį, gyvenimo būdą, taikomos įvairios meninės išraiškos priemonės taip, kaip fotografuojant žmogų. Pirmuoju atveju fotografuojama lygiame fone, natūraliai apšviečiant. Taip geriau išryškėja forma, perteikiama kailio faktūra. Gyvulį galima pastatyti prie šviesios sienos arba prie didelio medžiagos gabalo. Netoliese turi būti jį maitinantis žmogus. Gyvūnas turi jaustis sotus ir saugus. Antruoju atveju naudojami visi būdai taip, kaip fotografuojant žmones: ilsintis, maitinantis, žaidžiant, prižiūrint vaikus, bendraujant su žmogumi.

Svarbūs šie aspektai: tinkamai parinkti fotografavimo tašką, atkreipti dėmesį, kaip gyvūnas atrodo iš šono, priekio, nugaros, atkreipti dėmesį į gyvūno proporcijas.

Pamokos tikslai

Plėsti žinias apie animalistinį žanrą.

Ugdyti pastabumą, humanizmą.

Pamokos uždaviniai

Supažindinti su animalistinio žanro pavyzdžiais Lietuvos fotografijoje.

Mokyti gyvūnėlių fotografavimo taisyklių.

Darbo metodai

Aiškinimas ir demonstravimas.

Pokalbis.

Individualus darbas.

Pasirengimas pamokai

Susitarti su informatikos mokytoju dėl pamokos kompiuterių klasėje datos ir aparatūros paruošimo. Prieš pamoką patikrinti, ar veikia aparatūra.

Peržiūrėti interneto svetaines, kuriose yra animalistinio žanro nuotraukų.

Pamokos eiga

Pamokos tikslų paskelbimas ir supažindinimas su laukiamais rezultatais, darbo tvarka ir eiga.

Trumpas įvadinis pokalbis su mokiniais apie animalistinį žanrą. Mokytojo komentarai apie žanro populiarumą tarp fotografų. Demonstruojama kompaktinė plokštelė „V mire životnykh“.

Asmeninių gyvūnėlių nuotraukų analizė (žr. toliau „[Mokiniam](#)“).

Gyvūnėlių fotografavimo klaidų aptarimas. Demonstruojamos fotografo S. Valatkos svetainės http://fcis.vdu.lt/~Simonas_Valatka/zverys.htm gyvūnų nuotraukos.

Trumpas namų užduoties aptarimas.

Pamokos rezultatų aptarimas. Klausimai pamokos pabaigai: Ar vertėjo to mokytis? Ką manote apie animalistinį žanrą dabar? Kas jus labiausiai sudomino?

Metodinės rekomendacijos

Svarbiausia ne kaupti teorines žinias, bet mokytis jas pritaikyti. Paskatinkite mokinius fotografuoti savo augintinius laikantis pamokoje nurodytų taisyklių.

Kiekviena pamokos situacija turi būti mokiniams įdomi, pakankamai žaisminga.

Prieš darbą reikėtų kartu su mokiniais aptarti jiems priimtinius vertinimo būdus.

Reikėtų šalinti klaidų baimę, kad mokiniai nesivaržytų kalbėti ir klausti.

Namų darbai neprivalomi, atliekami pagal galimybes ir interesą.

Techninė bazė

Techninė bazė – pirmoji informacinių technologijų panaudojimo meniniame ugdyme sąlyga. Tai ne tik reikiamas kompiuterinės įrangos kiekis, bet ir kokybė. Rekomenduojama technika:

Daugialypės terpės projektorius

Vaizdo projektorius

Vaizdo kamera

Skaitytuvas

Mokyklos kompiuterių tinklas

Informatikos kabinetai

Kompiuterizuota skaitykla

Mokytojų asmeniniai kompiuteriai

Interneto linija

Mokiniams

Viskas apie mano augintinį

Atsakykite į klausimus

Iš kurio taško (kokiu rakursu) fotografuotas gyvūnas?

Kokias aplinkos detales matai nuotraukoje?

Koks tavo gyvūno charakteris?

Ką tau primena gyvūno forma?

Ar yra nuotraukoje koks nors pasakojimas? Fotoefektai?

Ką galėjo galvoti nuotraukos autorius apie nufotografuotą gyvūną?

Ar matyti visas gyvūnas, ar tik jo fragmentas?

Kokia gyvūno būseną fotografavimo momentu?

Gyvūnų fotografavimo taisyklės

Prie fotografuojamo gyvūno prieikite kuo arčiau.

Savo augintiniui pasistenkite parinkti tinkamą fotografavimui aplinką.

Fotografuokite kuo mažiau nesvarbių objektų ir venkite nereikalingų detalių.

Sukinėkite fotoaparata gyvūnėlio judėjimo kryptimi.

Stenkitės rasti įdomiausią pozą.

Namų darbų užduotis. Sukurkite fantastinį gyvūną: vabalą, paukštį, žuvį, naudodami senus iliustruotus žurnalus, žirkles, sausus klijus.

	Idėjos aprašymas Žmogus ir gyvūnas yra labai artimi. Ypač gyvūnus myli vaikai. Tad ir ši tema buvo aktuali. Ją mokiniai pasirinko patys. Fotografuojant gyvūnus, galima mokytis kompozicijos, stebėti jų nuotaikas, komiškas situacijas, ugdyti meilę gyvatai gamtai.	
Mokinių amžius 16–18 metų	Būtinai gebėjimai pagrindinės mokyklos dailėtyros žinios, fotoaparato valdymas	Mokymosi trukmė 4 pamokos
Integracija muzika, vaizduojamoji dailė, etnografija	Priemonės skaitmeninis fotoaparatas, kompiuteris	Žodynėlis kompozicija, kadras, fragmentas, rakursas
Tikslai ir uždaviniai Plėsti žinias apie komponavimą, fragmentavimą Supažindinti su lietuvių bei užsienio autorių gyvūnų fotografijų pavyzdžiais Supažindinti su gyvūnų fotografavimo principais		
Mokymo metodai nuotraukų analizė, stebėjimas, fotografavimas, diskusija, atrinkimas	Šaltiniai http://mkp.emokykla.lt/ars/puslap_z/nat_pagr.htm www.savasmenas.lt http://photos.net http://lupegallery.com http://www.naturephoto.ru	

Mokinių darbai

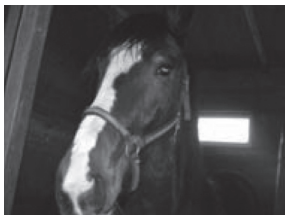
Mantė



Mindaugas



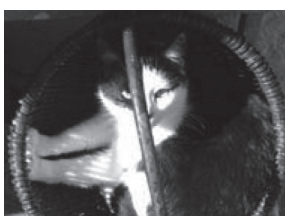
Eglė



Eglė



Justina



Vaida



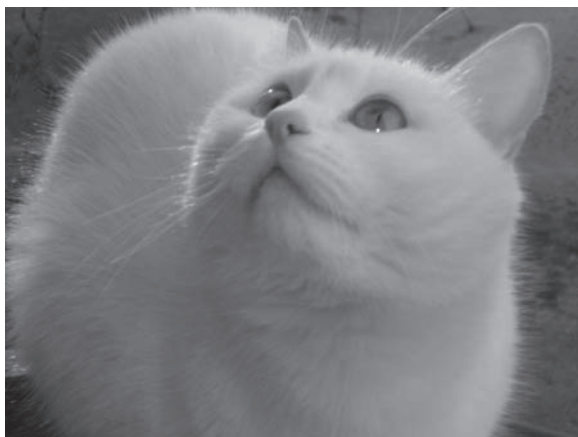
Vika



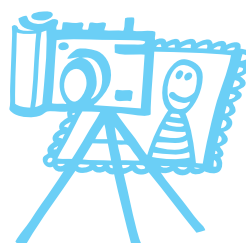
Vaida



Simona



Saulius



PARODŲ ORGANIZAVIMAS

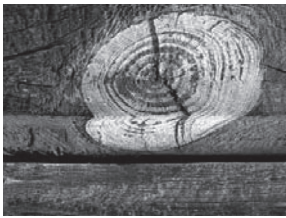
Parodos – džiaugsmingiausia fotografijos projekto, mokymo ir mokymosi proceso dalis. Tai rezultatas, kūrybos derliaus nuėmimas, o kai kuriems mokiniams – lengvai įgyvendinama kūrybinės užduoties atlikimo forma. Projekto „Fotografija mokykloje“ metu organizuotos parodos buvo teminės. Parodą kaip kūrybinės semestro užduoties formą dažniausiai renkasi mokiniai, kurių silpnesnė mokymosi motyvacija.

Svarbiausi fotografijų parodų rengimo etapai:

- 1) Organizatoriai kelia meninius kūrybinius parodos uždavinius: idėja, tikslas, požiūris, kompozicija ir t. t.
- 2) Pasirinkta tema siekiama surinkti kuo daugiau fotografijų (kolekcija).
- 3) Parenkama ekspozicijai tinkama erdvė.
- 4) Sprendžiami su pasportavimu, rėminimu, eksponavimu susiję kūrybiniai-techniniai klausimai.
- 5) Paroda pristatoma mokyklos bendruomenei.

	„Kelionės“ Populiariausi kadrai iš Lenkijos, Italijos, Austrijos, Prancūzijos, Čekijos miestų. Mokiniai parodą organizavo mažomis 2–4 asmenų grupelėmis. Temos pranašumai: nereikia papildomų lėšų nuotraukoms gaminti, nes tokių kadrų būna dažname šeimyniniame albume. Iš didesnio nuotraukų kiekio galima pasirinkti tinkamiausias meniniu požiūriu: kokybė, kompozicija, objektas ir pan. Fotografijų paroda „Kelionės“ skatina dalintis kelionių įspūdžiais. Mokiniai daug dėmesio skiria eksponavimo kultūrai, erdvės parinkimui, fotografijų analizei. Mokosi pastebėti fotografavimo klaidas. Temos trūkumai: sunku įvertinti kiekvieno mokinio darbą. Dažnai trūksta kūrybingo temos sprendimo bei sąlygų individualiai saviškai. Brangios kokybiškos eksponavimo medžiagos.
	„Medžiai“ Gamtos motyvai – objektai, kuriuos galima stebėti einant į mokyklą. Dvyliktokai L. Morkūnas, V. Kinderis, M. Vilinauskas ir T. Arbočius, išėję su fotoaparatu į mokyklos parką, sukūrė fotografijų kolekciją „Medžiai“, kuri tarptautiniame mokinių meninės kūrybos konkurse „Gamtos pasaka '99“ buvo įvertinta laureato diplomu. Svarbiausios šios parodos išraiškos priemonės: fotografavimo rakursų, formų, spalvų, tekstūrų įvairovė, didelis fotografijų formatas.
	„Senų fotografijų nostalgija...“ Parodos tikslas – skatinti suvokti senų fotografijų vertę. Pirmiausia buvo paskelbtas seniausios fotografijos konkursas. Mokiniai turėjo galimybę pavartyti senelių albumus. Iš surinktų autentiškų fotografijų kolekcijos mokykloje buvo organizuotos parodos Motinos ir Tėvo diena paminėti. Taip pat senų nuotraukų rinkinys buvo naudojamas mokymosi procese. Parodos pranašumas – formuojamas naujas požiūris į fotografiją kaip relikviją.
	„Sustabdytų akimirkų menas“ Paroda „Sustabdytų akimirkų menas“ buvo organizuota mokyklos bibliotekoje. Sumanyto tikslas – pristatyti populiariausią literatūrą apie fotografiją. Paroda paskatino mokinius vartyti fotoalbumus, periodinę spaudą, literatūrą ir pastebėtas idėjas pritaikyti asmeninėje kūryboje. Antroje parodos „Sustabdytų akimirkų menas“ dalyje buvo eksponuojami mokinių meninės fotografijos bandymai.
	„Fotografijos technikos paroda“ Rengdamiesi parodai mokiniai surinko fotografijos technikos kolekciją. Fotoaparatai, didintuvai, fotografinis popierius, ryškalai, blykstės, džiovintuvai, voleliai ir kiti su nuotraukų gamyba susiję eksponatai tapo inscenuotos fotolaboratorijos dalimi. Tad mokiniai galėjo aplankyti ne tik modernią fotoateljė, bet ir unikalią „Fotografijos technikos parodą“. Parodos metodo trūkumai – sunku surasti tinkamą erdvę.

Kultūros paveldas

	Idėjos aprašymas Svarbu, kad mokiniai žinotų savo aplinkos kultūros paveldo objektus, suvoktų, jog jie yra unikalūs tautos atspindys, ir kad saugotų patys bei kvieštų kitus saugoti juos. Šių pamokų metu mokiniai gali savarankiškai arba su mokytoja keliauti po apylinkes, ieškoti, stebėti, fiksuoti tai, kas dar yra išlikę.	
Mokinių amžius 17–18 metų	Būtinai gebėjimai pagrindinės mokyklos dailėtyros, istorijos ir etnokultūros žinios, fotoaparato valdymas	Mokymosi trukmė 4 pamokos
Integracija dailės istorija, istorija, etnokultūra	Priemonės skaitmeninis fotoaparatas, kompiuteris	Žodynėlis etninė kultūra, paveldas, kompozicija, artimas, tolimas peizažas, fragmentas, detalė, koloritas
Tikslai ir uždaviniai		
Skatinti mokinių pagarbą etninei kultūrai Lavinti komponavimo įgūdžius Supažindinti su etninės kultūros pavyzdžiais Lietuvių autorių fotografijose		
Mokymo metodai stebėjimas, nuotraukų analizė, diskusija, objektų komponavimas, fiksavimas	Šaltiniai http://mkp.emokykla.lt/ars/puslap_z/nat_pagr.htm http://photography.lt http://www.bernardinai.lt http://freefoto.com http://photo.net	

Mokinių darbai

Paulius



Paulius



Justina



Paulius



Justina



Mindaugas



Gamta – mūsų namai

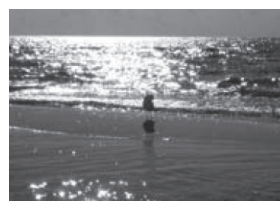
	Idėjos aprašymas Žmogus dažnai būna gamtoje, tik ne visada pastebi jos ypatumus, grožį. Ši tema skatina mokinius labiau įsiziūrėti į aplinką, pastebėti jiems svarbius dalykus, užfiksuoti juos fotoaparatu, pasidalinti įspūdžiais su draugais, artimaisiais.	
Mokinių amžius 14–18 metų	Būtinai gebėjimai pagrindinės mokyklos dailėtyros žinios	Mokymosi trukmė 3–4 pamokos
Integracija muzika, vaizduojamoji dailė, etnografija	Priemonės skaitmeninis fotoaparatas, kompiuteris	Žodynėlis peizažas, perspektyva, rakursas, arti, toli, fragmentas
Tikslai ir uždaviniai		
Lavinti pastabumą, ugdyti meilę gamtai Lavinti komponavimo įgūdžius		
Mokymo metodai stebėjimas, nuotraukų analizė, diskusija	Šaltiniai http://mkp.emokykla.lt/ars/puslap_z/nat_pagr.htm www.savasmenas.lt http://prostofoto.ru http://gallery.imagemaster.ru http://photography.lt http://www.nature.ru	

Mokinių darbai

Vaida



Paulius



Mindaugas



Mindaugas



Dauguma pateikiamų metodinių rekomendacijų nuotraukų yra padarytos Ukmergės Antano Smetonos gimnazijos mokinių. Jiems vadovavo dailės mokytoja metodininkė R. Zareckienė.

4. Mokymo(si) metodai

Metodai – mokymo ir mokymosi proceso pagrindas. Kaip išmokyti kūrybingumo? Kokius būdus, priemones panaudoti? Kaip perteikti žinias ar įtvirtinti įgūdžius? Metodas – tikslo siekimo, veikimo būdas, veiklos tvarka, sąmoningai naudojama kokiam nors tikslui pasiekti. Fotografijos programoje derinami tradiciniai ir aktyvaus darbo metodai. Tačiau pamokos sėkmė ar nesėkmė priklauso nuo to, kokius darbo metodus mokytojas yra įvaldęs ir kaip geba juos taikyti mokomajame procese. Ugdymo menu pagrindinė sąlyga – ne enciklopedinių žinių kaupimas, bet gebėjimas gautą informaciją pritaikyti kasdienėje kūrybinėje veikloje. Terminas **metodiškas** reiškia nuoseklus, sisteminis, vykstantis tiksliai pagal nustatytą sistemą, planą, tvarkaraštį.

4.1. MOKYMO(SI) METODAI IR VEIKSMINGAS JŲ TAIKYMAS

Aiškinimas. Tai praktinių ir teorinių užduočių komentavimas, naujų terminų ir fotografijos istorijos reiškinių aptarimas. Veiksmingiausia, kai skirtas konkrečiam mokiniui.

Darbas mažomis grupėmis geras tuo, kad visi mokiniai gali dalyvauti grupės darbe. Sukuriami įdomesni ir didesnės apimties kūrybiniai darbai. Trūkumas – sunku įvertinti kiekvieno mokinio darbą. Plačiau apie metodą – <http://www.sm.osf.lt/Metodai/dmg.htm>.

Demonstravimas. Perteikiama vaizdinė informacija. Veiksminga, kai taikoma fragmentiškai. Medžiaga demonstruoti rengiama *PowerPoint* programa. Plačiau apie naudojimąsi programa *PowerPoint* – http://np.ipc.lt/medziaga/powerpoint_lt.html.

Diskusija. Veiksminga, jeigu tema mokiniams aktuali. Pavyzdžiui, „Aktas – menas ar pornografija?“

Eksperimentas. Mokiniai mėgsta intrigas, netikėtumus. Eksperimentas turi turėti tikslą. Metodo trūkumas – reikia specialaus pasiruošimo, medžiagų, technikos ir pan. Pavyzdžiui, eksperimentas su fotografiniu popieriumi ir ryškais.

Grupinis darbas. Plačiau apie metodą – <http://www.sm.osf.lt/Metodai/6kart6.html>.

Individualus darbas. Tradicinis metodas, keliantis mokiniams nuobodulį. Veiksmingas, kai mokymo procese taikomos informacinės technologijos.

Interviu. Sėkmingai sudomina. Derinamas su diskusija, apklausa ir pan. Gali būti iš anksto suplanuotas arba improvizuotas.

Kompiuterinis mokymas. Kompiuterių programų ir interneto panaudojimas efektyvus, kai mokymo procesas nuosekliai suplanuotas.

Konkursas. Veiksmingas būdas paskatinti mokinius dalyvauti kūrybiniame procese, ieškoti bendraautorių. Tai būdas įtraukti miesto visuomenę ir mokyklos bendruomenę į projektą, sudominti. Konkursų trūkumas – sunku rasti rėmėjų.

Vaizdumo metodas – svarbiausias menų pamokoms. Naudodamiesi kompiuterinėmis technologijomis mokiniai gali susipažinti su įvairių amžių menininkų kūryba. Trūkumas – sunku išvengti techninių kliūčių. Dažniausiai derinama su paskaitos, aiškinimo metodais.

Mokymasis mokant kitus. Veiksmingiausias mokymo metodas, nes tas, kuris moko kitus, turi gerai išmanyti dalyką. Pranašumai – kyla mokinių mokymosi motyvacija, gerėja tarpusavio santykiai.

Paroda sieja praktinius ir teorinius mokymo turinio aspektus. Parodą reikia rengti pagal visus būtinus reikalavimus: idėja, darbų atranka, pasportavimas, eksponavimas, reklama ir pan. Rekomendacijos, kaip rąšyti parodos apžvalgą – http://internet.unib.ktu.lt/chemija_lt/rasyti_apz.htm.

Paskaita. Mažiausiai efektyvus mokymo metodas, nes mokiniai pasyviai išklauso pamokos medžiagą. Sėkmingai derinama su demonstravimu. Tinka apžvalginėms temoms.

Pokalbis. Spontaniškas temos aptarimas pokalbio forma sukuria gerą pamokos atmosferą. Metodas taikomas fragmentiškai. Nuo diskusijos skiriasi tuo, kad nėra detalai suplanuotas.

Projektinis darbas susieja teorines ir praktines viso kurso žinias. Trunka ilgiau nei vieną pamoką. Reikia gerai pasiręgti bei planuoti veiklą. Susijęs su popamokine veikla.

Savarankiškas darbas. Veiksminga, kai mokinio mokymosi motyvacija didelė, tema atitinka amžių, mokymo turinys aktualus arba susijęs su praktika. Mokytojas turi teikti individualias konsultacijas, kad mokiny pasiektų norimą rezultatą.

Kūrybinė užduotis skatina mokinius savarankiškai spręsti visus su kūrybiniu procesu susijusius klausimus: kūrinio idėja, atlikimo technika, eksponavimas ir pan. Veiklos rūšį, temą, techniką pasirenka pats mokiny. Vienintelė sąlyga – sąsaja su fotografijos menu. Kūrybinė užduotis fotografijos tema gali būti derinama su kitu mokykloje dėstomu dalyku. Užduoties rezultatas – originalios, kūrybiškos nuotraukos. Jas pageidautina eksponuoti ne tik mokykloje, bet ir miesto įstaigose, organizacijose, tėvų darbovietėse. Metodo trūkumas – daug individualių konsultacijų.

4.2. RYŠYS SU KITOMIS PROGRAMOMIS, DALYKŲ INTEGRACIJA

Fotografijos programa yra susijusi su kitomis ugdymo sritimis:

- ❖ doriniu ugdymu – etinių vertybių ugdymas;
- ❖ muzika, šokiu, teatru – interaktyviųjų meninės išraiškos formų susiliejimas, kultūros suvokimas, kūrybos principų panašumas;
- ❖ gimtąja ir užsienio kalbomis – perteikiant meninę ir estetinę patirtį, pristatant savo ir apibūdinant kitų kūrėjų darbus, ugdomi gebėjimai vaizdingai ir išsiaiškinti savo mintis, suprasti ir reikšti fotografijos terminus ir sąvokas užsienio kalbomis;
- ❖ socialiniu ugdymu – istorinių laikotarpių socialinės aplinkos suvokimas, fotografijos, kaip istorijos veidrodžio, reikšmė;
- ❖ gamtos ir tiksliaisiais mokslais – aiškinant žmogaus kūno proporcijas, kūno sandarą, fizikos, tikslųjų mokslų išradimus, pavyzdžiui, optikos dėsniais pagrįstą optinio vaizdo susidarymą, šviesos išsiskaidymą į spektrą. Tai lemia fotoaparato konstrukcijos tobulėjimą, anatomijos ir spalvotybės žinių reikšmingumą fotografijos raidai;
- ❖ informacinėmis technologijomis – skaitmeninių fotoaparato atsiradimas, vaizdo perkėlimas į kompiuterį, jo transformacijos, korekcija, naujų kūrybinės išraiškos formų paieška;
- ❖ technologijų dalykais – medžiagų, formų, funkcijų jungimas ir suliejimas, įvairių medžiagų panaudojimas meniniam vaizdui kurti, išraiškumui didinti (fotokoliažas, fotoinstaliacija, fotoansambližas);
- ❖ dailės dalyku – kūrybos principų panašumas, panašūs žanrai, kompozicijos priemonės.

5. Mokinių pasiekimų vertinimas

5.1. VERTINIMO IR KONTROLĖS TIKSLAI

Mokinių žinių kontrolė ir vertinimas yra viena svarbiausių sudedamųjų mokymosi proceso dalių. Žinių bei įgūdžių tikrinimo, vertinimo ir kontrolės tikslai:

- ❖ nustatyti ir įvertinti mokinių žinių, mokėjimų, bendro išsilavinimo lygį fotografijos ir vaizduojamosios dailės srityse;
- ❖ skatinti pažintinį mokinių aktyvumą, žinių įvaldymo savikontrolę, padėti susisteminti turimas žinias, jas įtvirtinti ir apibendrinti;
- ❖ tobulinti mokinių kūrybinį mąstymą, lavinti jų kalbą, minčių reiškimo būdus, kritinį požiūrį į savo pažintinius gebėjimus;
- ❖ grūdinti valią, mokyti sutelkti dėmesį į esminius dalykus, ugdyti teigiamą požiūrį į meno istorijos žinias;
- ❖ pratinti mokinius mokytis sistemingai, ugdyti savarankiškumą, atsakomybės jausmą, kūrybingumą, saiką ir skonį;
- ❖ ugdyti toleranciją ir tarpusavio supratimą.

5.2. VERTINIMO RŪŠYS IR METODAI

Mokymo rezultatus rekomenduojama tikrinti tokiais pagrindiniais kontrolės būdais:

- ❖ nuolatinė kontrolė (ja siekiama užtikrinti grįžtamąjį ryšį, nustatyti mokymo medžiagos supratimo lygį, jos praktinio pritaikymo galimybes). Metodai: individualus darbas su mokiniais, individuali apklausa žodžiu, trumpos apklausos raštu, namų darbų tikrinimas, mokinių tarpusavio vertinimas;
- ❖ teminė kontrolė (ji vykdoma periodiškai; tikrinamas ir vertinamas savarankiškas mokinių mokymasis, temų ar atskirų fotografijos programos skyrių išmokimas). Metodai: testai, individualūs pokalbiai, ataskaitos už individualų darbą, referatai, pristatymai, draugų darbų recenzavimas ir kt.;
- ❖ baigiamoji kontrolė (ji vykdoma per baigiamųjų kūrybinių užduočių peržiūrą ir gynimą).

Testai. Testų parengimo metodika gana plačiai aprašyta pedagoginėje literatūroje ir šalies mokytojai turi geros patirties šioje srityje. Pateikiant testus svarbi sąlyga – mokinys turi jaustis saugus. Taigi rekomenduojama:

- ❖ apie testą skelbti iš anksto;
- ❖ pranešti, kas bus tikrinama konkrečiu testu;
- ❖ tikrinti tik tai, ko buvo mokoma;
- ❖ testo atlikimo instrukcijas pakartoti balsu;
- ❖ paaiškinti, koks testo atlikimo tikslas ir laukiamas rezultatas;
- ❖ dar kartą paaiškinti, kaip testas bus vertinamas (testo vertinimo kriterijai);
- ❖ įspėti, jei testas tik mokomasis.

5.3. VERTINIMO PLANAVIMAS

Mokinių žinių, gebėjimų, įgūdžių vertinimas – viena svarbiausių ugdymo proceso dalių šalia mokymo organizavimo ir planavimo. Mokytojas, susipažinęs su fotografijos programa ir standartais, pažinodamas mokinius, jų mokymosi aplinką ir socialinį kontekstą, kuria **kurso aprašymą** ir supažindina su juo mokinius. Mokiniai kartu su mokytojais mato fotografijos kurso mokymo(si) perspektyvą. Jie gauna informaciją apie ugdymo turinį, standartus, vertinimo periodiškumą, sritis ir kriterijus, mokymo(si) šaltinius, būtinus išteklius, kitas saviraiškos galimybes ir t. t.

Kurso aprašymas apibrėžia mokytojo ir mokinių bendradarbiavimo ribas, suteikia saugumo jausmą. Tai tarsi sutartis tarp mokinio ir mokytojo, kuri gali būti tobulinama, papildoma, keičiama.

Kurso aprašymo struktūra²:

Kurso rekvizitai (mokyklos pavadinimas; mokytojo vardas ir pavardė; laikotarpis, iki kada šis aprašymas galioja; dalyko pavadinimas; pamokų skaičius; informacija, reikalinga bendrauti su mokytoju: kabineto numeris (jei toks yra); vieta, kur palikti mokytojui žinutę ir atliktas užduotis; mokytojo darbo ir namų telefonai, laikas, kada galima skambinti; elektroninio pašto adresas; mokytojo darbo valandos ir paskirtas konsultacijų laikas bei vieta).

Ryšys su mokyklos programa (kaip šis kursas siejasi su mokyklos programa, kokia jo vieta tarp kitų dalykų, kaip jis padeda siekti bendrų mokyklos tikslų. Šioje dalyje gali būti pateikiami ir pradiniai reikalavimai, kuriuos turi įvykdyti mokiniai, norintys mokytis šį dalyką. Išvardijamos kitų dalykų temos ir potėmės, kurias reikia išmokyti norint pradėti šį kursą).

Bendrieji dalyko tikslai (tikslai, kurių siekiama per to dalyko pamokas).

Specialieji dalyko tikslai (konkretūs kurso tikslai).

Mokymosi medžiaga (kursui studijuoti reikalingi šaltiniai: pagrindiniai, papildomi ir pasirinktiniai bei esantys internete ir kompaktinėse plokštelėse).

² Pagal: K. Dzeventlauskienė, J. Morkūnaitė. Projektas menų mokytojams ir mokiniams „Fotografija mokykloje“. Žr. <http://www.ipc.lt/21z/mokymas/intermok/projektai/kd/metodika/vertinimas.htm>, 2007-04-30.

Reikiamos priemonės (priemonės, kurių reikės mokantis).

Mokymo metodai (visi mokymo metodai, kurie bus taikomi kurso metu).

Veikla kurso metu ir reikalavimai (ką mokiniai veiks viso kurso metu, kokie tos veiklos reikalavimai ir kaip ji bus vertinama. Nurodomos visos užduotys, kurias reikės atlikti, bei šaltiniai, kuriais reikės pasinaudoti. Prie kiekvienos užduoties nurodomas jos atlikimo terminas (atliktos užduoties įteikimo mokytojui data), kokia šios užduoties įvertinimo svarba galutiniame kurso įvertinime. Taip pat nurodoma, kada, iš kurios kurso dalies ir kokie bus testai, pateikiamas trumpas jų apibūdinimas ir, jei yra, keletas testų pavyzdžių).

Rekomendacijos, kaip mokytis (efektyviausi dalyko mokymosi būdai; į ką labiau kreipti dėmesį).

Vertinimas (kaip bus vertinama kiekviena mokinio veikla). Individuali vertinimo sistema.

Kurso nuostatai (nuostatai, kurių turi laikytis mokinys pamokų metu. Čia galima pateikti nuostatus dėl lankomumo, užduočių neatlikimo, vėlavimo laiku pateikti atliktas užduotis, nedalyvavimo pamokose be pateisinamos priežasties, nurodyti, kaip pateikiamos testų, kontrolinių darbų užduotys).

Terminai.

Literatūra.

Kurso aprašymas supažindina mokinius su tuo, ko jie gali tikėtis iš dėstomo kurso ir ko iš jų tikisi mokytojas. Jam aptarti su mokiniais skiriama pirmoji pamoka. Atsižvelgiama į mokinių pageidavimus ir siūlymus. Kursui prasidėjus, turinys nebekeičiamas.

Vertinimas kaip mokymo(si) dalis – aktualiausia mokiniams ir tėvams sritis, nes pagal formaliojo vertinimo tradicijas Lietuvos mokyklose ypač sureikšminami pažymiai. Tuo tarpu pagrindinis vertinimo uždavinys – išsiaiškinti, kaip sėkmingai mokinys siekia išsilavinimo standartuose apibrėžtų gebėjimų. Pateikiame vieną iš galimų vertinimo planavimo būdų.

Pasiekimai pagal išsilavinimo standartus	Mokymo turinys	Vertinimo rūšys ir metodai	Vertinimo kriterijai, būdai, formos
1.1. Mokytojo padedamas pasirenka idėją, fiksuoja aplinkoje pastebėtas estetines vizualines objektų ar reiškinių ypatybes, patirtus įspūdžius. Kūrybingai interpretuoja aplinkos įkvėptas idėjas, o emocijus išgyvenimus išreiškia kūryboje.	Fototechnikos ypatumai ir įvairovė	Neformalusis vertinimas ¹	Pasirenka tinkamą fotografavimo režimą.
	Šviesa. Fotografijos meninės išraiškos priemonės	Formalusis vertinimas ² Neformalusis vertinimas	Naudoja šviesą kaip meninę išraiškos priemonę.
	Kompozicija. Fotografijos meninės išraiškos priemonės	Formuojamasis vertinimas Neformalusis vertinimas	Sukuria visų aptartų kompozicijų tipų pavyzdžius.
	Fotografijos meninės išraiškos priemonės	Apibendrinamasis vertinimas ³ Kriterinis vertinimas	Pateiktos kūrybinės užduotys atitinka visus išvardintus kriterijus.

¹ **Neformalusis vertinimas** teikia nuolatinę bendriausią informaciją apie ugdymo(si) sėkmę. Neformalusis vertinimas vyksta nuolat: stebint, susidarant nuomonę, kalbant, diskutuojant, jaučiant mokinių reakciją, grįžtamąjį ryšį. Įvertinimas paprastai neužrašomas arba fiksuojamas mokytojo pasirinkta forma (ženklais, simboliais, individualiomis pastabomis). Neformaliai vertinama mokinio asmenybės raida, vertybinės nuostatos, bendrųjų gebėjimų plėtotė.

² **Formalusis vertinimas.** Vertinamosios užduotys yra aiškos struktūros, formalizuotos: rašiniai, namų darbai, testai, projektai ir pan. Joms atlikti skiriamas konkretus laikas ir vieta. Mokinių atliktos užduotys įvertinamos remiantis nustatytais vertinimo kriterijais. Įvertinimas fiksuojamas (užrašomas) nustatyta forma (recenzija, balai, taškai ir pan.) dienyne, vertinimų lape, pasiekimų knygelėje, pažymėjime, kaupiamas aplankuose, bylose ar kt. Formalusis vertinimas taikomas tuomet, kai reikia fiksuoti mokinio mokymosi rezultatus bei pažangą ir išsaugoti informaciją ilgesniam laikui. Formalusis vertinimas taikomas vertinant žinias, įgūdžius, dalykinius bei bendruosius gebėjimus bei nustatant pažangą.

³ **Apibendrinamasis vertinimas** – tai vertinimas, atliekamas mokymosi periodo pabaigoje. Apibendrinamojo vertinimo rezultatai yra skirti suinteresuotiems ugdymo(si) kokybe asmenims ir institucijoms. Nors pagal apibendrinamąjį vertinimą mokinys gali spręsti apie savo pažangą, pirmiausia ši informacija skirta mokytojams, kitiems institucijų vadovams, kurie atlieka atranką bei priėmimą, sprendžia apie tolesnio mokymo(si) galimybes, sertifikuoja ankstesnio mokymosi rezultatus, formaliai patvirtina pasiekimus ugdymo programos pabaigoje, vertina institucijos ir mokytojų veiklą.

Kaip žinome, kriterinis vertinimas remiasi iš anksto apibrėžtais ir pateiktais kriterijais. Visų mokinių atliktos teorinės ar praktinės užduotys įvertinamos lyginant jų pasiekimus su nustatytais kriterijais. Užduotys gali būti diferencijuojamos atsižvelgiant į mokinių mokymosi stilius, gebėjimus, įgūdžius ir kitas svarbias aplinkybes, sudarant mokiniams galimybes rinktis jų gebėjimus ir galias atitinkančias užduotis.

Mokytojas, planuodamas ugdymo procesą, praktines užduotis, kitą mokinių veiklą, sieja tai su standartais ir žino, koku metodu patikrins mokinių pasiekimus.

5.4. VERTINIMO FIKSAVIMAS

Mokinių sėkmę ir pažangą, įvykdytus įsipareigojimus mokytojai turėtų fiksuoti vertinimo lapuose, kuriuose esančia informacija galėtų pasinaudoti ir mokiniai. Kiekvienas mokytojas pasirinks jam priimtinausią vertinimo fiksavimo būdą. Rekomenduojama įtraukti visus mokinių ir mokytojų susitarimus, formaliojo (diagnostinis, formuojamasis, kaupiamasis, apibendrinamasis, kriterinis) ir neformaliojo vertinimo formas.

Fotografijos testo pavyzdys

FOTOGRAFIJOS MENO TESTAS

1. Camera obscura – tai įtaisas, projektuojantis daikto vaizdą plokštumoje. Jis buvo:

- a) fotoaparato pirmtakas
- b) grafikos pirmtakas
- c) architektūros pirmtakas



2. Fotografijos žanras, nuogo žmogaus atvaizdas be literatūrinės, mitologinės ar alegorinės potekstės vadinamas:

- a) aktu
- b) portretu
- c) peizažu
- d) natiurmortu



3. Vizualiesiems menams nepriklauso:

- a) sportas
- b) fotografija
- c) architektūra

4. Dailės, fotografijos kūrinys, kuriame jungiami du paveikslai, papildantys vienas kitą, vadinamas:

- a) diptiku
- b) triptiku
- c) ciklu



5. En face (pranc. „iš priekio“) – komponavimo būdas:

- a) veido arba visos figūros vaizdas iš priekio
- b) portreto rūšis
- c) autoportreto rūšis
- d) visi atsakymai teisingi

6. Būdas regimajai informacijai perteikti, pagrįstas vaizdo gavimu šviesai jautriose medžiagose, vadinamas:

- a) fotografija
- b) ofortu
- c) ksilografija
- d) akvatinta



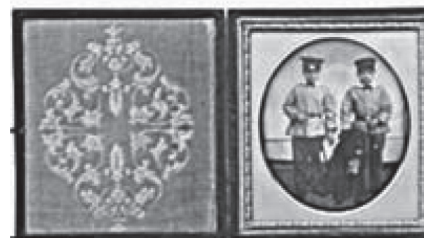
7. Fotografinio vaizdo kūrimo būdas, kai nuotrauka atspaudžiama iš kelių negatyvų su vienas kitą dengiančiais vaizdais, vadinamas:

- a) fotomontažu
- b) koliažu
- c) asambliažu
- d) aplikacija



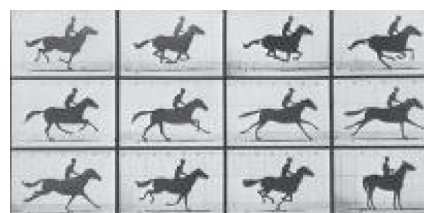
8. Postmodernistinės dailės krypties kūriniai, kurie tapomi pagal nuotraukas arba skaidres, preciziškai imituojant fotografinio vaizdo ypatybes – ryškumą, kadravimą, tolygų visų detalių fiksavimą, vadinami:

- a) fotorealizmu
- b) impresionizmu
- c) ekspresionizmu



9. Dailės komponavimo būdas, grįstas kadravimo principu, vadinamas:

- a) fragmentine kompozicija
- b) simetrine kompozicija
- c) trikampio kompozicija



10. Pirmosios fotografijos technikos išrastos:

- a) XIX a. I pusėje
- b) XX a.
- c) XIX a. II pusėje

11. Fotografijos išradimas priklauso:

- a) Ž. N. Niepsui
- b) L. Ž. M. Dagerui
- c) V. H. F. Tolbotui
- d) visiems išvardintiems asmenims

12. Vieną ankstyviausių fotografijos vaizdų sukūrė:

- a) Ž. N. Niepsas („Vaizdas pro langą“, 1826 m.)
- b) K. Monė („Įspūdis. Saulėtekis“)
- c) V. H. F. Tolbotas („Atviros durys“)



13. Vaizdai, vieno iš fotografijos išradėjų Luji Žako Mandė Dagero gauti sidabruotoje vario plokštelėje, vadinami:

- a) dagerotipais
- b) fotografijomis
- c) fotokoliažais

14. Meno kūrinio elementų išdėstymas, tarpusavio ryšys ir santykis su visuma vadinamas:

- a) kompozicija
- b) fotografija
- c) peizažu

15. Specifinės fotografijos meninės išraiškos priemonės yra:

- a) fotografavimo taško pasirinkimas
- b) kompozicijos kadravimas
- c) vaizdo ryškumas
- d) visi atsakymai teisingi

16. Fotografinis atvaizdas, kuriame šviesiosios nufotografuoto daikto dalys yra tamsios, tamsiosios – šviesios, o spalvas atitinka papildomosios spalvos, vadinamas:

- a) negatyvu
- b) pozityvu
- c) dagerotipu

17. Akvarelės, grafikos kūrinio, fotografijos rėmai iš kartono ar storesnio popieriaus vadinami:

- a) pasportu
- b) fonu
- c) apipavidalinimu
- d) rėmais

18. Fotografinis atvaizdas, kuriame šviesiosios nufotografuoto daikto dalys yra šviesios, tamsiosios – tamsios, o spalvos atitinka natūralias to daikto spalvas, vadinamas:

- a) pozityvu
- b) negatyvu
- c) dagerotipu
- d) pasportu

19. Daikto ar figūros vaizdavimas iš šono (dažniausiai taip komponuojami portretai: ryškinama kaktos, nosies, lūpų, smakro linija) vadinamas:

- a) profiliu
- b) *en face*
- c) rakursu



20. Erdvinių objektų vaizdavimo plokštumoje perspektyva, priklausanti nuo dailininko ar fotografo žiūrėjimo taško, vadinama:

- a) rakursu
- b) profiliu
- c) pozityvu

6. Literatūra

Mokymo(si) šaltiniai

Dagerotipai, ambrotipai, ferotipai Lietuvos muziejuose. Vilnius, 2000.

Gaižutis A. Menų giminystė. Kaunas, 1998.

Ian J. Fotografija: trumpa istorija. Vilnius, 1999.

Juodakis V. Lietuvos fotografijos istorija, 1854–1940. Vilnius, 1995.

Lietuvos fotografijos istorija. Vilnius, 2000.

Lietuvos fotomenininkų sąjunga: žinynas. Vilnius, 2004.

Mačiulis A. Fotografija reklamoje. Vilnius, 1984.

Narbutas T., Niaura A. Fotografija (paskaitų konspektas). Vilnius, 1976.

Sontag S. Apie fotografiją. Vilnius, 2000.

Valiulis S. Fotografijos slėpiniai. Vilnius, 2002.

<http://www.culture.lt/Lietuva/esme/page2.htm> – Lietuvos meninės fotografijos raidos bruožai nuo septintojo dešimtmečio iki mūsų dienų.

Skaitmeninė technika

Daly T. Skaitmeninės fotografijos pagrindai. Vilnius, 2004.

Ikamas K. Septyni jūsų kompiuterio pagalbininkai: kaip maksimaliai išnaudoti visas jų galimybes. Kaunas, 2003.

Ikamas K. Skaitmeninė fotografija. Kaunas, 2004.

Johnson D. Skaitmeniniai fotoaparatai. Kaunas, 2004.

Karbo M. B. Skaitmeniniai fotoaparatai: viskas apie skaitmeninę fotografiją. Vilnius, 2003.

Lietuvos fotografijos istorija

Aleksandravičius A. 33 portretai: Lietuvos teatralai. Vilnius, 1999.

Aleksandravičius A. Devyni aukštai. Vilnius, 2002.

Aleksandravičius A. Lietuvos džiazo meistrai. Vilnius, 1999.

Aleksandravičius A. Lietuvos rašytojų portretai. Vilnius, 1999.

Aleksandravičius A. Panevėžio Juozo Balčikonio gimnazija. Panevėžys, 2005.

Aleksandravičius A. Tikiu: kunigų ir vienuolių veidai: kalendorius, 2001. Vilnius, 2000.

Atsisveikinant su XX amžiumi. Vilnius, 2000.

Augūnas R. Tas didelis mažas pasaulis. Kaunas, 1998.

Augūnas R. Žmonės kalnuose. Vilnius, 2002.

Baltėnas A. Vilnius. Vilnius, 2000.

Baranauskas M. Vaikų pasaulis. Kaunas, 1982.

Bertolazzi A. Žvilgsnis į Žemę. Vilnius, 2005.

Bulgakovas Z. Pėdsakai ant žemės ir sielų. Alytus, 2001.

Buračas B. Fotoalbumas. Vilnius, 1998.

Butyrinas V. Terra incognita. Vilnius, 2000.

- Čechavičius J. XIX amžiaus Vilniaus vaizdai: iš Lietuvos fotografijos istorijos XXIV. Vilnius, 1995.
- Dichavičius R. Žiedai tarp žiedų. Vilnius, 1990.
- Grafų Kosakovskių albumas. Kaunas, 2004.
- Jūra. 2005.
- Kalvelis J. Fotografijos parodos katalogas. Vilnius, 1985.
- Karaciejus V. Klaipėda: buvimo ženklai. Klaipėda, 2002.
- Kaunas. Kaunas, 1993.
- Kunčius A. Susitikimai. Vilnius, 1984.
- Landsbergis V. V. Pasakos nepasakos. Vilnius, 1990.
- Lietuva. 24 valandos. Vilnius, 2004.
- Lietuvos fotografija. Vilnius, 1967.
- Lietuvos fotografija. Vilnius, 1969.
- Lietuvos fotografija. Vilnius, 1971.
- Lietuvos fotografija. Vilnius, 1974.
- Lietuvos fotografija. Vilnius, 1978.
- Lietuvos fotografija. Vilnius, 1981.
- Lietuvos fotografija. Vilnius, 1986.
- Lietuvos fotografija: iki XXI a. Vilnius, 2002.
- Lietuvos fotografija: vakar ir šiandien. Vilnius, 1997.
- Lietuvos fotografija: vakar ir šiandien. Vilnius, 1998.
- Lietuvos fotografija: vakar ir šiandien. Vilnius, 1999.
- Lietuvos fotografija: vakar ir šiandien. Vilnius, 2000.
- Lietuvos fotografija: vakar ir šiandien. Vilnius, 2001.
- Lietuvos fotografija: vakar ir šiandien. Vilnius, 2002.
- Macijauskas A. Fotografijų rinktinė. Vilnius, 2003.
- Macijauskas A. Gyventi. Kaunas, 1997.
- Macijauskas A. Kaimo turgūs. Vilnius, 1992.
- Macijauskas A. Pėdos krante. Vilnius, 1984.
- Naujoji Lietuvos architektūra. Vilnius, 1982.
- Normantas P. Baltas: [108+1 haiku ir eilių bei 77 fotografijos]. Vilnius, 2005.
- Normantas P. Neringos kopos, žemaičių laidotuvės, Kryžių kalnas, Orvidų sodyba. Vilnius, 2002.
- Ostašenkovas A. Kitas krantas. Vilnius, 2005.
- Polis J. Gimtoji žemė Lietuva. Vilnius, 1988.
- Požerskis R. Atminties sodai. Kaunas, 2005.
- Rakauskas R. Albumas. 2001.
- Rakauskas R. Pavasario mergaitės. Vilnius, 1994.
- Rakauskas R. Šalis ta Lietuva vadinasi. Vilnius, 1970.
- Rakauskas R. Žydėjimas. Vilnius, 1986.
- Sausis. Laisvės fotografija. Vilnius, 2005.
- Stanionis V. Fotografijos, 1945–1959. Vilnius, 2002.
- Stoškus K. Vilnius: senamiesčio fotografijos. Vilnius, 2004.
- Straukas V. Nerija. Klaipėda, 2000.
- Straukas V. Nerijos peizažas. Klaipėda, 2001.
- Su meile – Lietuva. Vilnius, 2001.
- Sutkus A. Basų kojų nostalgija. Vilnius, 1995.
- Sutkus A. Daina Lietuvai. Vilnius, 1984.
- Sutkus A. Fotografijos, 1959–1999. Vilnius, 2000.

Sutkus A. Kasdienybės archyvai, 1959–1993: nepublikuotos fotografijos. Vilnius, 2003.

Sutkus A. Lietuva iš paukščio skrydžio. Vilnius, 1983.

Sutkus A. Neringa. Vilnius, 1986.

Sutkus A. Neringa. Vilnius, 1994.

Sutkus A. Pro memoria: gyviesiems Kauno geto kankiniams. Vilnius, 1997.

Sutkus A. Tėviškės laukų suvenyras. Vilnius, 1970.

Šonta V. Fotografijos. Vilnius, 2002.

Tai Lietuva. Vilnius, 2002.

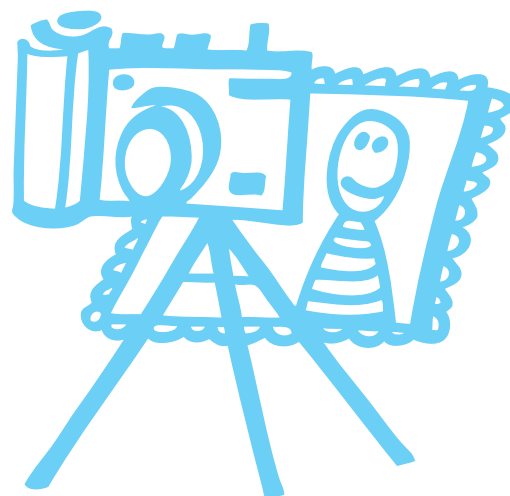
Treigys R. Fotografija. Vilnius, 2005.

Vitkauskas V. Aukščiau pasaulio viršukalnių. Vilnius, 1998.

Žvirgždas S. Lietuviški peizažai. Vilnius, 2004.

Žvirgždas S. Mūsų miestelių fotografai. Vilnius, 2003.

Žvirgždas S. Vilnijos peizažai. Vilnius, 1999.





KOMPIUTERINIŲ MUZIKOS TECHNOLOGIJŲ BENDROJI PROGRAMA

MOKINIAMS, BESIMOKANTIEMS PAGAL VIDURINIO UGDYMO PROGRAMĄ

PATVIRTINTA

Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro

2007 m. rugsėjo 6 d. įsakymu Nr. ISAK-1790

I. Bendrosios nuostatos

1. Kompiuterinių muzikos technologijų bendroji programa (toliau – Programa) skiriama mokiniams, besimokantiems pagal vidurinio ugdymo programą.

Kompiuterių muzikos technologijų programa – meninio ugdymo dalis. Kompiuterių muzikos technologijų programą gali rinktis mokiniai, mėgstantys muziką ir kompiuterius, norintys plėtoti savo muzikinę patirtį, siedami su turimomis tikslųjų mokslų (fizikos, matematikos) žiniomis ir pritaikydami informacinių komunikacinių technologijų (IKT) srityje.

Programos paskirtis – pasitelkiant kompiuterines muzikos technologijas ugdyti mokinių muzikos suvokimo, kūrybos ir sklaidos gebėjimus, suteikiant mokiniams žinių apie garsinius fenomenus.

Kompiuterinės technologijos yra patrauklios jauniems žmonėms, nes išplečia jų kūrybingumo, individualios raiškos galimybes, muzikos pažinimą padaro šiuolaikišką ir modernų. Jos padeda atsiskleisti įvairių polinkių ir gebėjimų mokiniams, leidžia išskaidyti kūrybos procesą į etapus, nuolat stebėti ir koreguoti kūrybos eigą, nedidelėmis pastangomis per trumpą laiką gauti rezultatą.

Pasirinkę kompiuterių muzikos technologijų programą, mokiniai išmoks suvokti ir lyginti įvairių stilių muziką, kompiuterinėmis technologijomis įrašyti ir užrašyti garsą, atlikti muziką, kurti įvairaus pobūdžio garsinę medžiagą, analizuoti garsus bei muziką.

Kompiuterių muzikos technologijų programa pravartanti mokiniui, norinčiam rinktis tas profesijas, kurioms reikia kurti, kaupti, apdoroti garsinę (atskirai ar kartu su vaizdu) bei muzikinę medžiagą. Šių profesijų reikia žiniasklaidos (taip pat ir elektroninės) įmonėse – radijo, televizijos, muzikos leidybos kompanijose, kuriant reklamą, renginių versle. Be to, ši programa gali praplėsti kitas muzikines profesijas besirenkančio mokinio akiratį, nes kompiuterinės technologijos taikomos vis plačiau.

Mokydamiesi pagal šią programą pasiekę itin gerų rezultatų, mokiniai turės galimybę rinktis muzikos ar daugialypės terpės technologijų studijas.

Ugdytinios šios vertybinės nuostatos:

- pagarba meninei kultūrai ugdoma analizuojant meno pasaulio reiškinius ir kūrinius;
- atvirumas naujovėms ugdomas kūrybine veikla, naujausių komponavimo technikų bei technologijų taikymu;
- pagarba kartu dirbančiajam ir tolerancija kitokiai nuomonei ugdoma organizuojant grupinius darbus, parodas, stebint ir analizuojant skirtingą kiekvieno saviraišką;
- savo individualumo ir išskirtinumo supratimas ugdomas kuriant, reiškiantis tik sau būdingu, unikaliu stiliumi.

Pagrindiniai ugdytini bendrieji mokinių gebėjimai yra šie:

- asmeniniai gebėjimai – per meninę kūrybinę veiklą mokiniai ugdomi pasitikėjimą savimi, iniciatyvumą, atsakingumą, kritinio mąstymo bei problemų sprendimo gebėjimus;

pilietinis sąmoningumas – analizuodami Lietuvos meninę kultūrą mokosi vertinti savo tautos laimėjimus;

mokymasis mokytis – aukštesniųjų klasių mokiniai pajėgūs dirbti savarankiškai, todėl mokytojas tik pateikia nuorodų, kur galima rasti vienokios ar kitokios reikiamos informacijos, išteklių. Kūrybinio proceso metu ugdomas mokėjimas mokytis. Pristatydami ir analizuodami savo kūrinius mokiniai ugdomi gebėjimą reflektuoti;

verslumas – kūrybinė veikla glaudžiai siejasi su išradingumu, planavimu, numatymu, reagavimu į nenumatytas situacijas, komandiniu darbu ir kitomis verslumą ugdančiomis veiklomis;

komunikavimas – įvaldydami meninės kalbos simbolius ir išreiškdami jais savo sumanymus, skleisdami savo meninę patirtį bei kūrybos produktus mokiniai bendrauja tarpusavyje, diskutuoja;

kultūrinis sąmoningumas – motyvuotai dalyvaudami kūrybos bei meno vertinimo veiklose mokiniai ugdomi teigiamas nuostatas į meninio ugdymo dalykus, aiškinasi meno svarbą asmenybės tobulėjimui, individualumo skleidimui, įgyja meniniam komunikavimui reikiamų žinių, specifinių ir bendrųjų gebėjimų, pažįsta ir mokosi gerbti bei vertinti kitų tautų ir kultūrų meninę raišką.

II. Programos tikslas, uždaviniai, struktūra, vertinimas

2. Programos tikslas – puoselėjant mokinių kūrybinį mąstymą ir individualumą, plėtoti meninės raiškos priemonių pažinimą bei gebėjimą taikyti jas kūryboje, pasitelkiant IKT; ugdyti gebėjimą analizuoti ir vertinti kompiuterinės muzikos apraiškas meniniame ir kasdieniame gyvenime.

3. Įgyvendinant tikslą siekiama, kad mokiniai:

pažindami garsų pasaulio dėsnius, modeliuotų juos kompiuterinėmis priemonėmis;

plėtotų muzikinės raiškos priemonių pažinimą ir taikymą kūryboje;

taikytų šiuolaikines technologijas kurdami, įrašydami ar užrašydami, atlikdami, nagrinėdami muziką;

išmokyti pasitelkti kompiuterines technologijas muzikinės kūrybos sklaidai viešojoje erdvėje: spektakliuose, koncertuose, šventėse, mugėse, internete ir t. t.

4. Programos struktūra apima tris veiklos sritis ir du kursus – bendrąjį ir išplėstinį.

4.1. Programa apima tris veiklos sritis:

kūryba ir IKT įrankių valdymas;

supratimas ir vertinimas;

kūrybos sklaida.

4.2. Mokinys gali rinktis bendrąjį arba išplėstinį programos kursą. Bendrajam kursui skiriama 4 val. per dvejus mokslo metus, išplėstiniam – 6 valandos per dvejus mokslo metus. Turinio požiūriu kursai skiriasi ne apimtimi, bet pažinimo gyliu. Išplėstinį kursą pasirinkę mokiniai atliks daugiau praktinių kūrybinių darbų, geriau pažins meninę kalbą bei raiškos būdus.

5. Mokinių pažangos ir pasiekimų vertinimas yra neatsiejama ugdymo proceso dalis.

5.1. Meninio ugdymo veiklos ir kūrinių vertinimo paskirtis yra:

padėti mokiniams mokytis ir koreguoti mokymąsi;

padėti mokiniams įsivertinti bendruosius ir meninius pasiekimus;

nustatyti ugdymo sėkmę ir numatyti tolesnę jo eigą, išsikelti mokymosi tikslus;

apibendrinti mokymosi rezultatus, siekiant nustatyti meninį mokinių raštingumą.

5.2. Vertinami mokinių kūriniai. Kūrinys gali būti vertinamas tik tada, kai mokinys pateikia baigtą darbą. Kūriniai vertinami pagal iš anksto sutartus kriterijus. Pažymiu vertinami tik didesnės apimties, ilgesnės trukmės ar specialios paskirties kūriniai, pateikiami vieną du kartus per semestrą. Per semestrą taikomas kaupiamasis vertinimas – kaupiamas mokinių darbų aplankas, kurį analizuodamas mokinys galėtų matyti savo

raidą, sėkmes ir spragas. Mokytojas inicijuoja mokinių diskusijas apie jų darbų teigiamybes ir trūkumus, savijautą kūrybinės veiklos metu. Tai skatina mokinių savistabos, refleksijos, mokėjimo mokytis gebėjimų ugdymąsi.

III. Programos įgyvendinimas: mokinių pasiekimai, turinio apimtis, techninė bazė

6. Mokinių pasiekimų lentelė

Sritis	Esminiai gebėjimai	Pasiekimai	
		Bendras kursas	Išplėstinis kursas
1. Kūrybinė meninė raiška ir technologinės įrangos valdymas	1.1. Rasti ir išskirti kūrybinę idėją	1.1.1. Pažįsta gamtinės ir kultūrinės aplinkos garsus, jais remdamasis iškelia kūrybines idėjas.	Stebėdamas aplinkos vyksmus bei objektus randa kūrybinių idėjų, taiko jas savo veikloje.
	1.2. Įsivaizduoti ir numatyti kūrybinės idėjos įgyvendinimą	1.2.1. Pasirinktais (mokytojo pasiūlytais) simboliais užrašo monodinio kompiuterinio kūrinio planą.	Pasirinktais (sukurtais) simboliais užrašo daugiabalsio kompiuterinio kūrinio planą.
		1.2.2. Sudaro 2–3 kūrinio parametrų diagramą.	Sudaro pagrindinių kūrinio parametrų diagramą.
		1.2.3. Pasirenka kompiuterines priemones, kuriomis įmanoma įgyvendinti sumanymą.	Pasirenka alternatyvias kompiuterines priemones kūrybiniam sumanymui įgyvendinti.
		1.2.4. Pasirenka kūrinio iškarpas, tinkamas linijinio montažo idėjai įgyvendinti.	Pasirenka keleto kūrinio iškarpas, tinkamas rekompozicijos idėjai įgyvendinti.
		1.2.5. Formuluoja idėjas ir pasirenka akustinius bei kompiuterinius instrumentus.	Formuluoja idėjas ir pasirenka algoritminės kompozicijos arba gyvosios elektronikos priemones.
	1.3. Įgyvendinti idėją panaudojant tinkamas priemones, medžiagas, būdus, procesus	1.3.1. Keisdamas kūrinio stilių, papildoma muzikos įrašą sintetiniais garsais (pavyzdžiui, mušamųjų instrumentų).	Daugiasluoksnių montažo, perkūrimo (rekompozicijos) technika sukuria kompiuterinės muzikos kūrinių.
		1.3.2. Sukuria originalių monodinių kompiuterinių kūrinių arba kūrinių su standartinių stilių pritarimu.	Sukuria originalių daugiabalsių kompiuterinių kūrinių.
		1.3.3. Kompiuteriu įrašo aplinkos garsus ir muziką.	Savo kūriniuose kūrybingai derina sintetinius garsus su gyvąja elektronika arba su balsu, akustiniais instrumentais.
2. Muzikos supratimas ir vertinimas	2.1. Apibūdinti ir analizuoti meninę raišką estetiniu, kultūriniu ir socialiniu aspektais	2.1.1. Analizuoja kompiuterinės muzikos dažnius, garso stiprį ir tembrus, užrašo tai schema.	Analizuoja kompiuterinės muzikos temas ir harmonines struktūras, užrašo jas schema; analizuoja ir vertina techninių priemonių panaudojimą kompiuterinėje muzikoje.
		2.1.2. Skiria keletą kompiuterinės muzikos stilių.	Įvardija muzikos stilių skirtumus, lygina stilistinių priemonių panaudojimą kūriniuose.

Sritis	Esminiai gebėjimai	Pasiekimai	
		Bendras kursas	Išplėstinis kursas
3. Muzikinė raiška socialinėje kultūrinėje aplinkoje		2.1.3. Tinkamai vartoja pagrindinius kompiuterinės muzikos terminus.	Nuosekliai vartoja terminus, žino lietuviškus angliškų terminų atitikmenis.
		2.1.4. Žino keletą lietuvių ir užsienio kompiuterinės muzikos autorių, centrų, festivalių.	
	3.1. Pritaikyti kūrybinius meninius bei technologinius įrankių valdymo gebėjimus ir žinias	3.1.1. Sukuria garsinius akcentus (ženklus) proginiam mokyklos renginiui (rugsėjo 1-osios šventei, apdovanojimų įteikimo ceremonijai, sporto varžyboms ir pan.).	Kompiuterinėmis priemonėmis sukuria muzikinį melodeklamacijos, parodos, šokio, teatro spektaklio ar filmo foną.
		3.1.2. Surenka bei parengia tekstinę, vaizdinę, garsinę medžiagą apie vieną kompiuterinės muzikos autorių, kryptį, stilių.	Komentuoja savo ar kitų autorių kompiuterinės muzikos kūrinius mokyklos leidinyje, radijo laidoje arba organizuoja, veda ir komentuoja kompiuterinės muzikos koncertą.

7. Turinio apimtis:

7.1. Mokytojas, dirbantis pagal šią Programą, turėtų padėti mokiniams suvokti kompiuterinių muzikos technologijų prigimtį per praktinį meninės raiškos priemonių ir technikos pažinimą, pasiūlydamas mokiniams prieinamas ir meninę problemą padedančias spręsti raiškos priemonės.

7.2. Programos turinį sudaro trys sritys:

muzikos elementai (garsų ir jų šaltinių įvairovė, akustikos dėsniai) bei garso technologijos;

muzikos kūrinių pažinimas (kūriniai, jų autoriai, kūrinių rūšys);

išraiškos priemonės, kūrybos metodai ir technikos.

7.2.1. Muzikos pagrindas yra laiko tėkmė ir garsai. Laiką skaido įvykiai (pokyčiai ir jų atpažinimas).

Skirtingo periodiškumo garsinius įvykius žmogus suvokia kaip garso aukštį, tembrą, aidą, ritmą, reprižiškumą ir pan. Atskiras garsas turi keturis matmenis: aukštį, tembrą, stiprį, trukmę. Penktuoju matmenimi galime laikyti garso erdviškumą (garso šaltinio padėtį ir judėjimą erdvėje). Muziką sudaro garsų deriniai pagal tam tikrus požymius: pagal aukštį (melika, akordika); pagal tembrą (sonorika); pagal stiprį (dinamika); pagal trukmę (ritmika). Jų svarba skirtingų stilių muzikoje yra nevienoda. Stiliaus normos nulemia, kas yra konsonansas ar disonansas. Kuriant muziką, jos medžiaga gali tapti ne tik toniniai (apibrėžto aukščio) garsai, triukšmai (neapibrėžto aukščio garsai), bet ir jau sukurta muzika (koliažo, rekompozicijos ir pan. atvejais). *Kompiuteris* muzikoje naudojamas įvairiai. Jis gali atlikti muzikos instrumentų (garso šaltinių) vaidmenį ar palengvinti muzikos kūrimo, atlikimo, įrašymo, analizavimo darbus. Daugeliu atvejų kompiuteris padeda užrašyti muziką: natomis, matrica, sąrašu, įvairiomis schemomis ar garso bangų forma. Pagrindinės kompiuterinės muzikos *techninės sąvokos*: audiotechnologija, *MIDI*, analoginis bei skaitmeninis įrašas, garso sintezė, garso apdorojimo priemonės – modulatoriai, filtrai, efektai.

7.2.2. Muzikos kūrinija (įskaitant ir šiuolaikinę muziką) skirstoma pagal naudojamas priemones ir paskirtį. Pagrindiniai žanrai: vokalinė, instrumentinė (akustinė ir sintetinė); daina, šokis, pjesė; grynoji ir taikomoji (literatūrinė, teatro, kino, pramoginė); pagal atlikėjų skaičių – orkestrinė, chorinė, kamerinė, solinė; ir kt. muzika. Sudėtingi išraiškos priemonių deriniai sudaro epochų, kompozicinių mokyklų, geografinius, socialinius, kultūrinius, autoriaus ar atskiros kūrybos laikotarpio stilius. Svarbiausi kompiuterinės muzikos (ir jos pirmtakų) stiliai: briuitizmas, konkrečioji, stochastinė, spektrinė muzika; populiarioji kompiuterinė muzika – *ambient*, *disco*, *downtempo*, *electronic art music*, *electro*, *hardcore*, *industrial*, *drum and bass*, *techno*, *trance* stiliaus.

Iliustruoti stilius galima šiais kūriniais:

Karlheinz Stockhausen, „Gesang der Jünglinge“ (elektroninė muzika ir berniuko balsas);

Kaija Saariaho, „Jardin Secret I“ (kompiuterinė muzika su akustiniais instrumentais);

John Cage, „Fontana mix“ (konkrečioji muzika);

Gyorgy Ligeti, „Glissandi“ (elektroninė muzika);

Luciano Berio, „Visage“ (elektroninė muzika ir sopranas);

Iannis Xenakis, „Bohor“ (stochastinė muzika);

Edgard Varese, „Density“ (konkrečioji muzika);

Tristan Murail, „Terre d'ombre“ (spektrinė muzika);

Louis & Bebe Barron, „The forbidden planet“ (elektroninė muzika kino filmui);

Popol Vuh, „Aguirre“ (elektroninė muzika kino filmui);

Vangelis, „Chariots of fire“ (elektroninė muzika kino filmui);

Brian Eno, „Drawn from Life“ (*ambient* stilius);

Kraftwerk, „Radio-Activity“ (*electro, synth-pop, experimental* stiliai);

Vytautas V. Jurgutis, „Telomeros“ (kompiuterinė algoritminė muzika);

Pieno lazeriai, „Hero“ (*electrofunk* stilius).

Nurodyti muzikos pavyzdžiai nėra privalomi. Mokytojas gali pasirinkti kitus aktualius pavyzdžius.

7.2.3. Kūrybos technikos, kuriomis tvarkomi muzikos elementai: visuminė organizacija (algoritminė kompozicija), serijinė, repetityvinė, aleatorinė, modalinė, tonacinė; jos gali būti įvairiai derinamos tarpusavyje. Mokiniam pateikiami supaprastinti kūrybos technikų pavyzdžiai, pabrėžiant principinius dalykus. Techninės ir išraiškos priemonės muzika paverčia *kūrybinė veikla*, kurios tipinius elementus galima įvardyti ir paaiškinus rekomenduoti mokiniams. Tai – kartojimas, pasireiškiantis pulsu, ritmu, metru, figūracija (ornamentu); papildomumo (komplementarumo) principas; priešybių poros – kontrastas ir nuoseklumas (staigi ir tolydi kaita), įtampa ir ramybė, figūra ir fonas, pastovumas (inercija, norma) ir pokytis, skaidymas ir sumavimas ir t. t. *Tekstūra (faktūra)* – tai muzikos audinys, kurio elementai yra melodija, figūracija, akordika ir kt. Iš šių elementų susidaro tekstūros tipai: monodija, heterofonija, homofonija, polifonija, punktualizmas, „garsų debesys“ ir kt. *Kūrinio forma*: reprizinė ir nereprizinė, kupletinė, rondinė, variantinė, variacinė, konfliktinė (sonatos), „bangos“. Tonacinei muzikai būdinga formos elementų hierarchija: motyvas, frazė, sakiny, periodas. Dinaminiu požiūriu kūrinio formos lūžis gali būti pabaigoje, viduryje ar pradžioje; foninės muzikos formai lūžis nebūdingas.

8. Rekomenduojama techninė bazė:

8.1. Dirbant pagal kompiuterinių muzikos technologijų programą, reikalingas kabinetas su kompiuterine įranga: specializuotas muzikos kabinetas, informacinių technologijų kabinetas ar kita analogiška įranga aprūpinta patalpa. Vienas kompiuteris skiriamas vienam arba dviem mokiniams.

8.2. Mokinio darbo vietoje reikalingos šios priemonės:

Asmeninis kompiuteris, kokybiška garso posistemė ir *MIDI* sąsaja

Ausinės (uždarojo tipo)

Mikrofonas

MIDI klaviatūra arba sintezatorius su kompiuterine jungtimi

Įrenginių sujungimo laidai.

8.3. Mokytojo darbo vietoje reikalingos šios priemonės:

Nešiojamasis skaitmeninio garso įrašymo įrenginys

Garso kolonėlės (stereofoninės arba daugiakanalės)

Daugiafunkcis pultas

Kondensatorinis mikrofonas

8.4. Mokymui naudojama ši programinė įranga (įrankiai gali būti atskiri ar integruoti):

Garso sintezatorius

Garso analizatorius

Garso įrašymo programa

Garso apdorojimo programa

MIDI apdorojimo programa

Algoritminio komponavimo programinė įranga

Kompiuteriniai garso efektai

Natografijos programa

8.5. Minimalų aparatinės įrangos komplektą sudaro asmeninis kompiuteris, turintis garso posistemę, ir garso išvesties įrenginys (ausinės, garso kolonėlės). Galima naudoti laisvąją (atvirojo kodo) programinę įrangą.





METODINĖS REKOMENDACIJOS

1. Įvadas

Kompiuterinė muzika yra patraukli mokinių saviraiškos sritis. Tačiau daugelį jaunuolių, vos pradėjusių pažinti su šia sritimi, po pirmųjų atradimų gali apimti sutrikimo ir nusivylimo jausmas. Kad taip nenutiktų, mokinio darbus stebėti, koreguoti, kreipti produktyvia linkme turėtų išradingas ir atviras naujovėms, geranoriškas ir teisingas mokytojas. Po pirmųjų bandymų mokinys neturėtų nustoti ieškoti, neturėtų kliautis vien programinės įrangos kūrėjų parengtais modeliais. Todėl mokytojas, viena, turėtų plėsti ugdytinio muzikinio laiko suvokimą, gebėjimą mintimis aprėpti didesnės trukmės muzikinę formą, kita – skatinti jo dėmesingumą išraiškingai muzikinės medžiagos sandarai.

Muzika yra garsų ir tylos menas, atsiskleidžiantis laike. Kadangi bet kurio garso prigimtis yra virpesiai, pažindami jų savybes, sąveiką, žinodami, kaip jie suvokiami, ne tik perprasime muzikos pagrindus, bet ir įgysime gebėjimų kurti, valdyti garsinę medžiagą. Kompiuterinės muzikos technologijos šių tikslų siekimą pakylėja į kokybiškai naują pakopą.

Šiose metodinėse rekomendacijose pateikiami galimi kompiuterinių muzikos technologijų programos XI–XII klasėms įgyvendinimo būdai ir pavyzdžiai. Jų paskirtis – suteikti atspirties tašką mokytojo kūrybai, plačiau paaiškinti dalykus, kurie mokytojui gali būti nauji ar nepakankamai žinomi.

Siekiant suteikti mokytojui daugiau informacijos, metodinėse rekomendacijose pateikiama:

- ❖ aiškinamasis vartojamų sąvokų ir terminų žodynas;
- ❖ mokytojo kompetencijų aptarimas;
- ❖ programai įgyvendinti reikalinga techninė bazė;
- ❖ programos tikslai ir uždaviniai;
- ❖ programos įgyvendinimo pavyzdžiai;
- ❖ literatūros mokytojui sąrašas.

2. Vartojamos sąvokos

Pateikiame svarbiausių sąvokų ir terminų, vartojamų kompiuterinių muzikos technologijų programoje bei metodinėse rekomendacijose, žodynėlį.

Algoritminė kompozicija – automatizuota kūrybos rūšis. Pagal kūrėjo nurodytas taisykles (dažniausiai matematines) muziką „kuria“ kompiuteris.

Daugiafunkcis pultas – aparatas arba kompiuterių programa, galinti jungti įvairius garso šaltinius (mikrofonus, muzikos instrumentus, garso įrašo įrenginius), reguliuoti jų tarpusavio santykį, taikyti efektus ir kt.

Daugialypė terpė (angl. *multimedia*) – kompleksinis informacijos pateikimas tekstu, statiniu ar judančiu vaizdu ir garsu.

Daugiasluksnis montažas – garsų jungimas, kai keli garsai skamba vienu metu, vienam garsui nepasibaigus, prasideda kitas garsas.

Garso dizainas (angl. *sound design*) – informacinės, iliustracinės ar dekoratyvinės paskirties garsinių objektų kūrimas.

Garso įrašymas (angl. *audio recording*) – girdimos informacijos (taip pat ir muzikos) virpesių fiksavimas, leidžiantis tuos pačius garsus išgirsti pakartotinai.

Garso sintezė (angl. *sound synthesis*) – dirbtinių garsų kūrimas arba natūralių garsų perdirbimas, suteikiant jiems dirbtinių ypatybių.

Gyvoji elektronika (angl. *live electronics*) – muzikavimo būdas, kai grojimas akustiniu instrumentu ar dainavimas per mikrofoną (piezokristalinį garso jutiklį) perduodamas į kompiuterį, o jame garsas perdirbamas (pavyzdžiui, pridodamas aidas ar kitas garso efektas, vėlinimas – gauname kanoną – ar kt.). Iš kompiuterio perdirbtas garsas perduodamas į garso kolonėles.

Kompiuterinės muzikos technologijos – kompiuterių aparatinės ir programinės įrangos taikymas muzikai kurti, užrašyti arba įrašyti, atlikti, analizuoti.

MIDI (angl. *Musical Instruments Digital Interface* – skaitmeninė muzikos instrumentų sąsaja) – muzikos atlikimo duomenų (klavišo numeris, garso tembro numeris, klavišo nuspaudimo greitis, garso pradžios ir pabaigos momentas ir kt.) perdavimo protokolas. Muzikoje naudojamas sintezatoriams valdyti. *MIDI* duomenys tiesiogiai neperduoda garso skambesio.

Muzikos užrašymas (angl. *music scoring*) – muzikos fiksavimas grafiniu (matomu) pavidalu specialiais simboliais, dažniausiai – natomis. Kiti užrašymo būdai: kūrinio formos schema raidėmis ar pasirinktais (sukurtais) simboliais, muzikos instrumento valdymo žymėjimas (tabulatūra) ir kt. Kai kurie muzikos užrašymo ženklai (natose – žodiniai tempų pavadinimai, dinamika ir pan.) palieka atlikėjui didesnę ar mažesnę interpretacijos laisvę.

Rekompozicija – muzikos kūrinio perkūrimas, naudojant jį kaip garsinę medžiagą kitai kūrinio formai arba pripildant esamo kūrinio formą kitos muzikinės medžiagos.

Sekvenseris (angl. *sequencer*), **sekvenserinė programa** – muzikinės paskirties kompiuterinė įranga, valdanti elektroninius muzikos instrumentus, kompiuterinis muzikos „atlikėjas“, pavyzdžiui, *Cubase*, *FL Studio*, *Pro Tools*.

Sempleris (angl. *sampler*) – elektroninis muzikos instrumentas (aparatas ar programa), artimas sintezatoriui. Jo grojimas paremtas įrašytais garsais (angl. *sample*). Semplerių galima įrašytus garsus valdyti panašiai kaip ir dirbtinius.

Sintezatorius (angl. *synthesizer*) – elektroninis muzikos instrumentas (aparatas ar programa), elektroniniais signalais generuojantis garsinius virpesius.

Skaitmeninis įrašas (angl. *digital recording*) – garso virpesių fiksavimas skaitmeniniu pavidalu. Skaitmeninio įrašo virpesių forma yra diskretiška („laiptuota“). Nekokybiškame skaitmeniniame garso įraše girdimi traškesiai arba nuolatinis pašalinis garsas. Kokybiškame įraše signalo šuolių („laiptuotumo“) nejaučiama.

Vienasluoksnis (linijinis) montažas – nuoseklusis garsų jungimas: vienam garsui pasibaigus prasideda kitas.

3. Ugdymo plano sudarymas ir įgyvendinimas

Programos tikslas – plėtoti muzikinius mokinių gebėjimus ir patirtį, papildant juos kompiuterinių technologijų žiniomis bei įgūdžiais kūrybiniais sumanymams įgyvendinti, suteikti pagrindą studijų krypties, būsimos profesijos pasirinkimui, todėl mokiniai skatinami pažinti garsinio pasaulio dėsnius ir modeliuoti juos kompiuterinėmis priemonėmis, įvaldyti garso efektus – reverberaciją, aidą, įvairias garso perdirbimo galimybes, tirti menines ir informacines garsinės medžiagos galimybes: eksperimentuoti su aplinkos objektais, įvairiais – gamtinės prigimties ir dirbtiniais – garso šaltiniais, taikant juos meninei išraiškai ar girdimosios informacijos perdavimui, plėtoti muzikinės raiškos priemonių pažinimą ir taikymą kūryboje: pažinti alternatyvias muzikos išraiškos priemones (dirbtinius garsus, įvairios prigimties triukšmus), taikyti šiuolaikines technologijas kuriant, įrašant ar užrašant, atliekant, nagrinėjant muziką – naudotis garso įrašymo įrenginiais (mikrofonais, daugiafunkciais pultais, elektroniniais muzikos instrumentais, garso efektais, sintezės,

analizės, garso įrašų rengimo, natų rašto programomis, sekvenseriais bei sempleriais), taikyti kompiuterines muzikos technologijas viešojoje erdvėje – pritaikyti kitų kūrėjų ar savą muziką, garso efektus spektakliuose, koncertuose, šventėse, mugėse ir t. t., sukurti internetinę radijo stotį ir transliuoti jos programą, sudaryti jos grojaraštį.

Pavyzdžiui, mokiniai, įrašinėdami garsus ir muziką, patys įvairiais sintezės būdais kurdami garsus, pažins garsinio pasaulio dėsnius. Kompiuterinės priemonės jiems padės greitai ir dailiai užrašyti muziką natomis, bet kada darbo eigoje pasiklausyti ir įvertinti savo kūrybą, skleisti ją tarp draugų ir kitų bendraamžių.

3.1. MOKYTOJO KOMPETENCIJA

Pagal šią programą gali dirbti muzikos mokytojas, savo darbe taikantis kompiuterines technologijas, norintis kartu su mokiniais plačiau pažinti ir pritaikyti IKT muzikinio ugdymo procese. Mokytojas – kūrybinga asmenybė, planuojanti ir organizuojanti darbo etapus, bendradarbiaujanti su kolegomis rengiant integruotas užduotis, projektus, darbų pristatymus ir kitas mokymo(si) veiklas. Mokytojas išsiklauso į mokinio poreikius ir galimybes, pataria, padeda mokiniui, konsultuoja pasirenkant patrauklią muzikinę saviraiškos formą. Svarbu suprasti mokinių mąstymo ypatumus, įvertinti darbo planavimą, jo etapus, esant reikalui, koreguoti darbo eigą.

Mokytojui, dirbančiam pagal šią programą, rekomenduojama:

- ❖ išmanyti pagrindinius kompiuterinės muzikos kūrimo principus bei terminologiją;
- ❖ pačiam išmėginti technologijas, kurios bus taikomos atliekant užduotis;
- ❖ susipažinti su pagrindiniais akustikos dėsniais.

Organizuodamas mokinių darbą su elektroniniais įrenginiais, mokytojas užtikrina mokinių saugumą.

3.2. TECHNINĖ BAZĖ

Šioje programoje kompiuterinės technologijos gali būti naudojamos įvairiai:

- ❖ garsui įrašyti;
- ❖ muzikai užrašyti;
- ❖ garso sintezei;
- ❖ garsui (muzikai) atgaminti;
- ❖ muzikai tvarkyti (MIDI, garso redagavimas);
- ❖ tekstams rengti;
- ❖ informacijos paieškai internete;
- ❖ bendravimui, konsultacijoms;
- ❖ veiklai planuoti,
- ❖ atliktų darbų sklaidai.

Toliau pateikiami trys skirtingo lygmens aparatinės įrangos variantų pavyzdžiai. Renkantis įrangą šie pavyzdžiai gali padėti išvengti aparatūros nesuderinamumo ar neracionalaus komplektavimo klaidų, kai dėl ribotų vieno komponento galimybių nepasinaudojama kitų komponentų pranašumais.

Minimalusis variantas gali tikti ne visai programinei įrangai, tačiau, tinkamai suderinus ir išbandžius įrangą, juo įmanoma atlikti daugumą kompiuterinės muzikos darbų. Naudojant mažesnių galimybių aparatūrą reikia didesnės mokytojo ir mokinio patirties arba konsultacijų.

Vidutinis įrangos variantas tinka visų tipų kompiuterinės muzikos užduotims, tačiau gali atsirasti keblumų dirbant daugiakanaliu režimu, naudojant tikrojo laiko efektus ir sudėtingesnę tikrojo laiko sintezę.

Standartinis variantas tinka įvairaus sudėtingumo sumanymams įgyvendinti.

Programinė įranga, nurodyta prie minimaliojo įrangos komplekto, yra nemokama – atvirojo kodo arba nuosavybinė. Šias programas galima diegti bei naudoti ir galingesniuose kompiuteriuose. Nemokamos nuosavybinės programos (pavyzdžiui, *Finale Notepad*) yra mažesnių galimybių, o atvirojo kodo programų valdymas kartais gali būti sudėtingesnis, nors galimybėmis jos nedaug nusileidžia perkamoms programoms.

MIDI klaviatūra turėtų būti ne mažesnė kaip 5-ių oktavų, natūralaus klavišų pločio. Meniniam rezultatui pasiekti pageidautina *MIDI* klaviatūra su sunkiais klavišais (imituojanti fortepijono klaviatūros pojūtį). Neturint *MIDI* klaviatūros, laikinai galima pasinaudoti programinės įrangos, kuria natas galima įvesti įprastine kompiuterio klaviatūra, galimybėmis. Pavyzdžiui, šią galimybę turi atvirojo kodo programinis sintezatorius *ZynAddSubFX*.

Techninė įranga kinta labai sparčiai, todėl pateikti įrangos pavyzdžiai yra tik orientaciniai.

3.2.1. Minimali įranga

Aparatinė įranga

Asmeninis kompiuteris: *CPU 2,6 GHz, 512 MB RAM, CD-RW, HD 70 GB*

Garso plokštė: *Creative SB X-Fi Live!* arba *M-Audio Audiophile 2496*

Spalvinis rašalinis spausdintuvas: *4800×1200 dpi*

Garso kolonėlės: *Genelec 8000 series*

Ausinės: *AKG K141*

Mikrofonas: *AKG SE300b*

Daugiafunkcis pultas: *Mackie 1202 VLZ Pro*

Programinė įranga

Garso rengyklė: *Audacity*

Garso sintezatoriai: *StudioFactory, ZynAddSubFX*

MIDI programos: *Anvil Studio*

Natų rašyklės: *Finale Notepad, Denemo, Lilypond*

3.2.2. Vidutinė įranga

Aparatinė įranga

Asmeninis kompiuteris: *CPU 3 GHz, 1 GB RAM, CD-RW, DVD-RW, HD 160 GB*

Garso plokštės: *E-MU 1212M* arba *Creative SB X-Fi Platinum*

Spalvinis lazerinis spausdintuvas: *600×600 dpi*

Garso kolonėlės: *Event Studio Precision, Genelec 8000 series*

Ausinės: *AKG K141* arba *K240* arba *K501*

Mikrofonas: *Neumann KMS105*

Daugiafunkcis pultas: *Mackie 1202 VLZ Pro*

Programinė įranga

Garso rengyklės: *Adobe Audition, Samplitude v8, Steinberg Wavelab*

MIDI programos: *Steinberg Cubase, Cakewalk*

Natų rašyklės: *Sibelius, Finale*

3.2.3. Standartinė įranga

Aparatinė įranga

Asmeninis kompiuteris: CPU 3.6 Ghz, 2 Gb RAM, CD RW, DVD-RW, HD 300 Gb, Flat monitor

Garso plokštės: Lynx Studio Technology LynxTwo

Spalvinis lazerinis spausdintuvas: 600×600 dpi

Garso kolonėlės: Event Studio Precision, Genelec 8000 series

Ausinės: AKG K141 arba K240, arba K501

Mikrofonas: Neumann KMS105

Daugiafunkcis pultas: Mackie 1604 VLZ Pro

Programinė įranga

Garso rengyklės: Adobe Audition, Samplitude v8, Steinberg Wavelab

MIDI programos: Steinberg Cubase, Cakewalk

Natų rašyklės: Sibelius, Finale

3.2.4. Programinės įrangos pavyzdžiai

Laisvosios programos

Audacity (<http://audacity.sourceforge.net/>) – garsui įrašyti ir redaguoti. Gali importuoti ir eksportuoti įvairių formatų (WAV, Ogg Vorbis, MP3, AIFF, AU) įrašus. Praverčia, kai reikia keisti garso įrašo formatą. Veikia Windows, Mac OSX, Linux bei kitose operacinėse sistemose.

Hydrogen (<http://www.hydrogen-music.org>) – ritmo mašina, importuojanti WAV, AU, AIFF formato garsus („semplūs“), eksportuojanti WAV ir MIDI formatais. Veikia Windows, Mac OSX, Linux bei kitose operacinėse sistemose.

StudioFactory (<http://www.syntiac.com/studiofactory.html>) – virtuali garso studija, kurios branduolys – universalus modulinis sintezatorius. Programai nereikia didelių kompiuterio galimybių. Veikia Windows operacinėje sistemoje.

Lilypond (<http://www.lilypond.org>) – profesionali natų rašto programa. Natos įvedamos paprastu tekstu (pavyzdžiui, c'16 – pirmos oktavos do šešioliktinė); programa generuoja natų vaizdą bei muziką MIDI formatu. Veikia Windows, Mac OSX, Linux bei kitose operacinėse sistemose.

ZynAddSubFX (<http://zynaddsubfx.sourceforge.net>) – galingas programinis sintezatorius, valdomas panašiai kaip daugelis sintezatorių. Galima groti ir paprasta kompiuterio klaviatūra. Veikia Windows, Linux operacinėse sistemose.

Nemokamos nuosavybinės programos

Granulab (<http://www.sonicspot.com/granulab/granulab.html>) – tikrą laiką granulinės sintezės programa. Nemažinant įrašo kokybės garsus galima perdirbti įvairiais būdais. Nemokama individualiems namų vartotojams.

Anvil Studio (<http://www.anvilstudio.com>) – MIDI ir garso redagavimo programa.

Buzz (<http://www.buzzmachines.com>) – modulinė muzikos studija.

Finale Notepad (<http://www.finalemusic.com/notepad>) – apribotų galimybių nemokamas populiarios notografijos programos variantas.

3.3. PROGRAMOS STRUKTŪRA

Kompiuterinių muzikos technologijų programa suteikia galimybę mokytis pagal bendrąją (4 val.) arba išplėstinę (6 val.) kursą, dėstomą 2 metus. Turinio apimtis abiejuose kursuose vienoda. Išplėstinį kursą rekomenduojama rinktis mokiniams, kurie nori ne tik susipažinti su kompiuterinėmis muzikos technologijomis, bet ir siekti meniškai bei techniškai vertingų kūrybos rezultatų. Mokantis pagal išplėstinį kursą atliekamos didesnės apimties, kompleksinės užduotys.

3.4. PROGRAMOS ĮGYVENDINIMO PAVYZDŽIAI

3.4.1. Mokinių pasiekimų sritis: 1. Kūrybinė meninė raiška ir technologinės įrangos valdymas

Esminis mokinių gebėjimas: 1.1. Rasti ir išskirti kūrybinę idėją.

Pamokos tema: Natūralaus garso savybių imitavimas kompiuterine sinteze

Trukmė: 90 min.

Mokinių pasiekimai	Ugdymo proceso organizavimas	Reikiamos priemonės
1.1.1. Pažįsta gamtinės ir kultūrinės aplinkos garsus, jais remdamasis iškelia kūrybines idėjas. 1.2.3. Pasirenka kompiuterines priemones, kuriomis įmanoma įgyvendinti sumanymą. 2.1.3. Tinkamai vartoja pagrindinius kompiuterinės muzikos terminus.	1. Mokytojas paprašo mokinių arba pats pademonstruoja akustinių muzikos instrumentų garsus. Mokiniai įvardija tų garsų ypatybes ir jų sukliamas negarsines asociacijas. 2. Mokiniai pasirenka, kokius veiksmus ar įvykius (skrydis, smūgis, durų atidarymas, nustebimas) jie įgarsins. Bendrai aptariama, kokios garso ypatybės (pavyzdžiui, gėstantis garsas, garso tembro kaita nuo aštraus iki duslaus, nepastovaus ar neapibrėžto aukščio garsas) bus reikalingos. 3. Mokytojas demonstruoja vienos iš garso ypatybių imitavimą kompiuterių programa ir trumpai paaiškina programos modulių (oscilatoriaus, garso gaubtinės generatoriaus, filtro) veikimą. Pateikiami iš anksto parengti modulių aprašymai. 4. Mokiniai, naudodamiesi pagalbine medžiaga, savarankiškai kuria pasirinktų ypatybių garsus. Mokytojas stebi jų darbą, pataria ir komentuoja. 5. Mokytojas paprašo keleto mokinių pademonstruoti ir pakomentuoti savo darbą. 6. Bendrai diskutuojama, kokių kitų ypatybių gali turėti sukurti garsai. Mokinių sukurti garsai bei diskusijos išvados užrašomos ir naudojamos kitose pamokose.	Keletas skirtingų akustinių instrumentų (pavyzdžiui, pianinas, gitara, lamzdelis, būgnelis), asmeninis kompiuteris, vaizdo projektorius, garso kolonėlės, ausinės, modulinė garso sintezės programa (pavyzdžiui, <i>StudioFactory</i>).

3.4.2. Mokinių pasiekimų sritis: 2. Muzikos supratimas ir vertinimas

Esminis mokinių gebėjimas: 2.1. Apibūdinti ir analizuoti muzikinę raišką estetiniu, kultūriniu ir socialiniu aspektais.

Pamokos tema: Gintaro Sodeikos kūrinio „Baza Gaza“ kompozicinės išraiškos priemonės.

Trukmė: 90 min.

Mokinių pasiekimai	Ugdymo proceso organizavimas	Reikiamos priemonės
2.1.1. Analizuoja kompiuterinės muzikos dažnius, garso stiprį ir tembrus, užrašo tai schema.	1. Mokytojas trumpai pristato kompozitorių, kūrinio sukūrimo aplinkybes. 2. Prieš klausant kūrinį mokiniams pateikiama klausymo užduotis: nustatyti ir užrašyti sąsiuvinyje, kokie garso parametrai Gintaro Sodeikos kūrinyje „Baza Gaza“ yra pagrindiniai, ryškiausiai kinta. 3. Mokiniai kartu su mokytoju aptaria garsų klasifikavimo pavyzdį (žr. 1 priedą). 4. Klausoma kūrinio „Baza Gaza“ ištrauka, kurios trukmė apie 5 min. (Reikėtų parinkti tokią ištrauką, kurioje girdėtusi kuo daugiau įvairių kūrinio išraiškos priemonių). 5. Mokiniai vardija pastebėtus svarbius kūrinio garsų parametrus, o mokytojas užrašo lentoje (4–7 parametrus). 6. Mokytojas parodo parametrų kaitos schemas (diagramos) pavyzdį, paaiškina jo elementų reikšmes ir su mokiniais trumpai diskutuoja apie tai, ar parodytos schemas tipas tinkamas šio kūrinio parametrų kaitai užrašyti ir kaip reikėtų jį pakeisti. Mokytojas pabrėžia, kad mokiniai gali naudoti savo sugalvotus ženklus, tik pridėti jų reikšmės paaiškinimą. 7. Mokiniai susiskirsto į tokio dydžio grupes, kiek pagrindinių garso parametrų buvo nuspręsta laikyti lemiančiais kūrinio išraišką, ir pasiskirsto, kuris sudarys kurio garso parametro kitimo schemą. 8. Klausomas visas kūrinys „Baza Gaza“, o mokiniai žymisi garso parametrų kaitą. 9. Perklausę kūrinį, mokiniai grupėse palygina savo sudarytas schemas ir pasižymi ryškiausių lūžių (staigių pokyčių) vietas, sinchroniškus keleto parametrų pokyčius. 10. Kiekviena grupė sudaro bendrą visų kūrinio parametrų schemą, kurioje pažymi aptiktus lūžių, staigių pokyčių momentus. 11. Visų (arba tų, kurios nori) mokinių grupių atstovai komentuoja savo grupės diskusijos išvadą. 12. Mokytojas aptaria grupių išvadų skirtumus ir paaiškina jų priežastis, turėdamas omenyje, kad meno kūrinį galima interpretuoti įvairiais būdais.	Gintaro Sodeikos kūrinio „Baza Gaza“ garso įrašas (CD), kompaktinių plokštelių grotuvas, mokinių sąsiuviniai, popieriaus lapai bendroms grupių schemoms.

1 priedas

Garsų klasifikavimo pavyzdys	
Pagal aukštį	Aukšti, vidutiniai, žemi Apibrėžto, neapibrėžto aukščio Kintamo, pastovaus aukščio
Pagal trukmę	Ilgi (tęsimi), trumpi
Pagal ritmą	Periodiškai pasikartojantys (pulsuojantys), neperiodiški
Pagal stiprį	Stiprūs, silpni Kintamo, pastovaus stiprio
Pagal tembrą	Skardūs, duslūs Kintamo, pastovaus tembro Greitos, lėtos atakos

3.4.3. Mokinių pasiekimų sritis: 3. Muzikinė raiška socialinėje kultūrinėje aplinkoje

Esminis mokinių gebėjimas: 3.1. Pritaikyti kūrybinius meninius bei technologinius įrankių valdymo gebėjimus ir žinias.

Pamokos tema: Radijo pranešimo apie muzikinį renginį kūrimas.

Trukmė: 90 min.

Mokinių pasiekimai	Ugdymo proceso organizavimas	Reikiamos priemonės
3.1.2. Komentuoja savo ar kitų autorių kompiuterinės muzikos kūrinius mokyklos leidinyje, radijo laidoje arba organizuoja, veda ir komentuoja kompiuterinės muzikos koncertą. 1.2.1. Pasirinktais simboliais užrašo kompiuterinio kūrinio planą. 1.2.4. Pasirenka kūrinio iškarpa, tinkamas linijinio montažo idėjai įgyvendinti.	1. Mokiniai dirba poromis. Į pamoką jie atsineša iš anksto surinktą medžiagą (tekstus, garso įrašus) pasirinktam muzikos renginiui. 2. Mokiniai, skaitydami pranešimo tekstus, padaro skaitmeninį jų įrašą (panaudojami abiejų mokinių balsai). 3. Sudaromas pranešimo planas, nustatoma tekstų, muzikos, garso efektų montavimo seka ir būdai. 4. Mokiniai garso rengykle montuoja pranešimą. 5. Geriausi sukurti pranešimai transliuojami mokyklos radijo programoje.	Asmeninis kompiuteris, mikrofonas, ausinės; kompiuterių programos – rašyklė, garso rengyklė.

3.5. TEMINIO PLANO PAVYZDYS

1. Muzikos technologijų istorija. Svarbiausi elektroniniai muzikos instrumentai nuo XIX a. pabaigos iki šių dienų. Analoginiai ir skaitmeniniai instrumentai.
2. Elektroninės ir kompiuterinės muzikos stiliai: klasikinis, eksperimentinis, populiariusis ir kt. Muzikos pavyzdžiai. Elektroninė muzika kino filmuose: garso efektai, garso dizainas.
3. Kompiuterinė aparatinė ir programinė muzikos įranga: garso kolonėlės, mikrofonai, kabelių jungtys, darbo vieta.
4. Garso fizika, akustika, akustikos matavimo vienetai, pratybos. Garso analizės programinė įranga.
5. Psichoakustika, garso suvokimas. Pavyzdžiai.
6. Skaitmeninis garsas, „semplavimo“ teorija, skaitmeninis analoginio šaltinio įrašas mikrofonu. Skaitmeninio įrašymo pratybos, pasitelkiant kompiuterių programas.
7. Garso apdorojimo programos, garso vaizdavimas kompiuteryje, garso apdorojimo įrankiai, garso keitimo būdai, garsų maiša. Garso įrašo karpymo, jungimo pratybos; koliažas.

8. Garso analizės programos. Garsų tembrinių savybių nustatymas, garsų klasifikavimas.
9. Garso efektai ir jų pritaikymas garso apdorojimo programomis.
10. Daugiakanalis garso apdorojimas: garsų maiša ir reverberacija.
11. *MIDI* sistema: *MIDI* instrumentų (klaviatūrų) jungimo prie kompiuterio būdai.
12. Kompiuterinės *MIDI* programos, *MIDI* bylos. Kūryba pagal *MIDI* sistemą.
13. Garso sintezė: dirbtiniai garsai, garso sintezės programos.
14. Garso sintezės technikos. Dirbtinių garsų kūrimas. Paprastos sandaros garsų generavimas ir jų parametrų valdymas.
15. Muzika iš dirbtinių ir natūralių garsų, muzikos pavyzdžiai. Elektroninės muzikos partitūros.
16. Kūrybinės pratybos: melodijos iš dirbtinių ir natūralių (įrašytų) garsų, reverberacijos ir efektų taikymas.
17. Trumpi polifoniniai kūrinėliai pagal paties mokinio partitūrą.
18. Kompiuterinis natų raštas: programos ir jų pritaikymas. Tradicinė muzikos notacija kompiuteriu.
19. Vienos penklinės partitūros užrašymas kompiuteriu.
20. Notacija: nedidelio fortepijoninio kūrinių užrašymas su dinamikos ir artikuliacijos ženklais.
21. Kūrybinės pratybos su natūraliais ir dirbtiniais garsais pasitelkiant garso apdorojimo programą. Trumpų polifoninių pjesių, koliažų kūryba.
22. Pasirinkto kūrinių struktūros ir garso generavimo bei modifikavimo technikos analizė. Naudojamos garso analizės programos bei užrašoma simbolinė kūrinių partitūra.
23. Rašto darbas: straipsnis apie išanalizuotą kūrinių su istorinio konteksto, kūrybos estetikos bei pagrindinės pjesės struktūros paaiškinimu.
24. Pažintis su *Tracker* tipo programomis (pavyzdžiui, *Buzz*), jų panaudojimu kuriant populiariųjų stilių muziką.
25. Trumpų etiudų kūrimas, naudojant sekvenserines programas, garsų įrašus („semplus“) bei efektus.
26. Trumpo populiariojo muzikos stiliaus kūrinių sukūrimas sekvenserinėmis programomis. Naudojami dirbtiniai bei įrašyti garsai (mušamųjų, orkestro garsų ir t. t.) su *flanger*, vėlinimo bei reverberacijos efektais.
27. Muzikos trumpam vaizdo klipui ar skaidrių (pavyzdžiui, piešinių, nuotraukų) peržiūrai kūrimas. Naudojamos garso apdorojimo programos, sekvenseriai.
28. Kūrinių parengimas koncertui. Naudojami įrašyti garsai. Gali būti naudojami tradiciniai akustiniai instrumentai ir tikrojo laiko efektai. Natos tradiciniams instrumentams rašomos natografijos programa.
29. Rašto darbas: straipsnis apie kūrinių struktūrą ir kompiuterines technologijas, panaudotas kūrinys.
30. Straipsnis apie pasirinktą šiuolaikinės muzikos periodą, jo stiliistiką. Straipsnio skelbimas internete.
31. Atsiskaitomojo koncerto organizavimas. Pateikiami grynosios muzikos kūriniai ir įvairūs menų sintezės variantai: muzika šokiui, filmukui ir pan.

3.6. PAMOKŲ IR PROJEKTŲ VEIKLOS PASIŪLYMAI

Ankstyvosios elektroninės muzikos raidos apžvalga

Mokiniai turėtų ieškoti atsakymų į šiuos klausimus:

- ❖ Kokios įrangos reikia kompiuterinei muzikai kurti, atlikti?
- ❖ Koks skirtumas tarp analoginio ir skaitmeninio garso?
- ❖ Kodėl dabar galime naudoti kompiuterį vietoj didelių analoginių sintezatorių?

Pradžioje mokytojas pateikia trumpą elektroninės ir kompiuterinės muzikos instrumentų istoriją su pavyzdžiais. Mokiniai pasiklausys trumpų įrašų, kuriuose skamba analoginiai praeities instrumentai. Pasirenkame keletą garso pavyzdžių ir surenkame daugiau informacijos apie juose skambančius instrumentus. Šiam

etapui pasitelkiame internetą. Analoginių instrumentų nuotraukos gali būti rodomos vaizdo projektoriumi visai klasei (grupei).

Pradėti galima ir nuo svetainės http://www.obsolete.com/120_years/.

Instrumentų, kurių garsus galima rasti įvairiose svetainėse, sąrašas:

- ❖ *Teremin* (1917)
http://www.obsolete.com/120_years/machines/theremin/index.html
- ❖ *Ondes Martenot* (Marteno bangos, 1928)
http://www.obsolete.com/120_years/machines/martenot/index.html
- ❖ *Trautonium* (1930)
http://www.obsolete.com/120_years/machines/trautonium/index.html
- ❖ *Melochord* (1947)
http://www.obsolete.com/120_years/machines/melochord/index.html#tuttivox
- ❖ *Moog* sintezatoriai (nuo 1963)
<http://www.moogmusic.com/>
- ❖ *Yamaha* sintezatoriai (nuo 1976)
http://www.yamaha-europe.com/yamaha_europe/download/mp3/10_musical_instruments/synthesizer/index.php?country=english_master
- ❖ *Kurzweil* sintezatoriai (nuo 1983)
<http://www.kurzweilmusicsystems.com>

Pristatomi pagrindiniai garso programinės įrangos tipai: sintezatoriai, rengyklės, sekvenseriai. Išsiaiškinti darbo kiekvienos kategorijos programomis principai.

Mokytojas, naudodamasis garso rengykle, pavyzdžiui, *Audacity* (<http://sourceforge.net/projects/audacity/>), gali parodyti keletą kompiuterinių garsų pavyzdžių. Galima atsisiųsti garsų iš svetainės <http://www.f7sound.com/snd.htm>. Muzikos instrumentų garsų įrašų galite rasti svetainėje <http://theremin.music.uiowa.edu/MIS.html>.

Pasirenkame keletą garsų ir pateikiame juos garso rengykle. Mokiniai pasirenka garsus, kuriuos jie norėtų panaudoti. Mokytojas pademonstruoja garso vaizdavimo būdus bei garso kilpų sukūrimą kartojant garso iškarpą. Pridedamas kitas takelis ir jame išdėstomi kiti garsai. Galima sudaryti ir dar vieną garso kilpą. Iš dirbtinių ir natūralių muzikos garsų galima sudaryti nedidelį polifoninės muzikos gabalėlį. Mokiniai turėtų aktyviai dalyvauti šioje veikloje: pasirinkti garsus, siūlyti garsų montavimo idėjų. Mokytojas gali pademonstruoti vieno ar keleto garso efektų taikymą.

Dėlionė

Perklaustyta kūrinys garso rengykle sudalinamas į keletą atkarpų (4–10 bendrajam kursui, 10–30 išplėtiniam). Atkarpos pavadinamos (numeruojamos) atsitiktine tvarka, įrašomos atskirose garso bylose ir sukeliamos į bendrą katalogą.

Mokiniai duotas atkarpas turi sudėlioti tokia tvarka, kokia jos buvo originaliame kūrinyje.

Perkūrimas (rekompozicija)

Mokytojas pasiūlo mokiniams pasiklausyti keleto neilgų muzikos kūrinių. Mokiniai pasirenka vieną iš jų. Įrašą reikia konvertuoti į WAV formatą (jei jis yra kito formato). Mokinių grupė dirba garso rengykle: kiekvienas mokiniš pasirenka kūrinio vietą ir nusikopijuoja jos iškarpą. Jei reikia, mokytojas parodo, kaip tai daroma. Pasirinkus 10 ar daugiau garso iškarpų, kita mokinių grupė surūšiuoja garsus pagal iš anksto aptartus požymius, pavyzdžiui, vyraujančią garso aukštį (žemi, vidutiniai, aukšti) ir tembrą (skardūs, vidutiniai, duslūs). Galima sudaryti tokias lenteles:

Garsai pagal aukštį

Žemi	Vidutiniai	Aukšti
muz1.wav	muz2.wav	muz3.wav
.....		

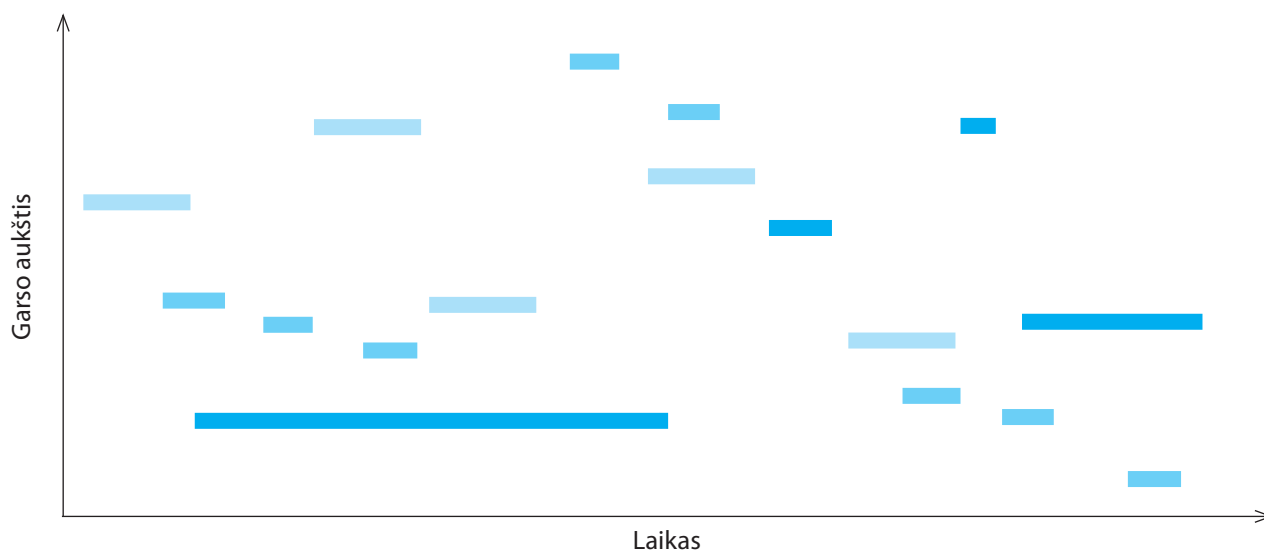
Garsai pagal tembrą

Skardūs	Vidutiniai	Duslūs
muz1.wav	muz2.wav	muz3.wav
.....		

Muzikos atkarpas (ar aplinkos garsų įrašus) galima rūšiuoti ir kitaip, pavyzdžiui:

Lėtai kintantys garsai	Greitai kintantys garsai
arba	
Gryni garsai	Mišrūs garsai

Kita mokinių grupė popieriuje (arba kompiuteryje) braižo kūrinio partitūrą, kurioje numato panaudoti pasirinktus garsus. Partitūra braižoma koordinacių sistemoje: horizontalėje (x ašis) vaizduojamas laikas, vertikalėje (y ašis) – apytikslis garso aukštis, tembrą galima vaizduoti spalvomis:



Kai kūrinio partitūra jau parengta, viena mokinių grupė pagal ją garso rengykle montuoja garso iškarpas. Tuo metu kita mokinių grupė gali atlikti kitą tos užduoties variantą su tomis pačiomis (ar kitomis) garso iškarpomis, naudodama sekvenserinę programą (pavyzdžiui, *Magix Music Maker*).

Pabaigoje su mokiniais galima aptarti jų sukurtą muziką:

- ❖ Kokie pagrindiniai skirtumai ir kokie panašumai tarp pradinio kūrinio (kurio iškarpas naudojome) ir mokinių kūrinį?
- ❖ Kokie panašumai ir skirtumai tarp skirtingų mokinių grupių darbų?

Mozaika

Iš vieno kūrinio ar keleto kūrinų parenkamos atkarpos, kurias būtų lengva sujungti (ta pati tonacija, tie patys instrumentai, panaši akustinė erdvė ar pan.). Geriau, kad mokiniai tų kūrinų nebūtų girdėję.

Mokiniais galima pasiūlyti keletą dinaminių kūrinio schemų, kuriose nurodyta:

- ❖ augimo, nykimo fazės;
- ❖ aktyvumo ir pasyvumo epizodai ir pan.

Dinamines kūrinų schemas mokiniai (ypač išplėstinio kurso) gali susidaryti ir patys.

Mokiniai grupėse (bendrasis kursas) arba individualiai (išplėstinis kursas) iš duotų muzikos atkarpų pagal pasirinktą dinaminę schemą sumontuoja kūrinį.

Mokytojas kartu su mokiniais perklauso jų darbus bei tą kūrinį (tuos kūrinčius), kurio fragmentai buvo pateikti mokiniams. Diskutuojama apie dinaminę schemų taikymą mokinių kūrinčiuose. Reikia atkreipti mokinių dėmesį į tai, kad tą pačią muzikinę medžiagą galima įvairiai komponuoti ir gauti skirtingos išraiškos kūrinčius.

Mozaika gali būti vieno ar keleto sluoksnių (takelių), iškart sudaroma kompiuteriu arba pradžioje nubraižoma popieriuje. Mokiniai gali susikurti ženklus, kuriais žymėtų tam tikras muzikos atkarpas, garsus.

Pavyzdys iš V. A. Mocarto Sonatos a-moll (KV 310) I dalies. Nors pasirinkti keturi taktai iš skirtingų kūrinio vietų, juos galima sėkmingai jungti įvairia tvarka:

Vienas iš galimų mozaikos variantų:

C	D	C	B	A	A	B	A	C	B	D
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Šiuos taktus iš pradžių mokiniai gali surinkti natografijos programa (pavyzdžiui, *Sibelius*), paskui pakeisti į *MIDI* formatą, įkelti į sekvenserinę programą ir dėti norima tvarka. Visą užduotį kopijavimo ir įkėlimo būdu galima atlikti vien *Sibelius* programa.

Kartais patogiau atkarpas žymėti ne raidėmis ar skaičiais, o grafiškai vaizduoti jų melikos kitimą ar faktūros pobūdį:

		—	~					~	~		~	—
							~	~	~	~	~	
~	—	~			~	—			~			—

Galima naudoti vien įrašytus aplinkos garsus, vien muzikos įrašus arba derinti vienus ir kitus.

Įvairių muzikinių programų naudojimas viename projekte

Kompiuterinėmis technologijomis garso skambesį galime gauti sintezės būdu arba įrašydami natūralius garsus. Sintezatoriai yra beveik visuose šiuolaikiniuose asmeniniuose kompiuteriuose, jų dėka galime girdėti natografijos (pavyzdžiui, *Sibelius*) bei sekvenserinių programų atliekamų kūrinčius. Kai kuriomis sekvenserinėmis programomis (pavyzdžiui, *Magix Music Maker*) galima sujungti įrašytus garsus (aplinkos, balsų, akustinių muzikos instrumentų) su sintetiniais garsais, garso ir *MIDI* formato muziką. Todėl mokiniai, dir-

bantys natografijos programa, gali parengti vieną muzikinę medžiagą, įrašinėjantys garsus mobiliąja įranga, mobiliaisiais telefonais ar diktofonais – kitą, o visa tai kūrybingai sujungus sekvenserine programa galima gauti bendrą muzikinės kūrybos rezultatą. Pasitelkiant kompiuterių tinklo galimybes, galima sudaryti muzikos įrašų, iškarpų „aruodą“, kurio išteklius papildytų bei jais naudotųsi mokiniai.

4. Mokymo(si) metodai

Dirbant pagal kompiuterinių muzikos technologijų programą siekiama, kad mokytojas, atsižvelgdamas į individualius mokinių poreikius ir galimybes, sudarytų sąlygas besimokantiejiems savarankiškai pasirinkti patrauklią mokymosi veiklą, ugdymo procese taikytų aktyvaus mokymo(si) metodus, įtrauktų mokinius į aktyvią kūrybinę veiklą ir išugdytų programoje numatytus mokinių gebėjimus.

Įgyvendinant didesnės apimties projektinį darbą, kuriame vieni mokiniai (grupės) naudoja kitų mokinių (grupių) anksčiau parengtą medžiagą (sintetinius ar įrašytus garsus, schemas, tekstus ar pan.), patartina kitiems mokiniams duoti individualias užduotis.

Kai kurios užduotys gali būti ne kūrybinio, o etaloninio pobūdžio (pavyzdžiui, dëlionė). Jas atliekant mokiniui reikia atkurti girdėtą kūrinį, o tai lavina jo vidinę klausą, atmintį bei muzikos formos pojūtį.

Kūrybinėse užduotyse taikomi du pagrindiniai kūrybinio proceso būdai:

1. Nuo visumos – elementų link (dedukcija).
 - ❖ Projektuoti pradedama nuo šių muzikos raiškos priemonių: kūrinio forma, dermė, tempas, instrumentai (tembrai).
 - ❖ Abstrakčios konstrukcijos pripildomos elementarių struktūrų (gamos, arpedžio, akordų ritminė pulsacija, ostinato ir pan.).
 - ❖ Panaudotos elementarios struktūros dailinamos, joms suteikiama daugiau individualumo, vidinės kaitos, visuma papildoma akcentais.
2. Nuo elemento – visumos link (indukcija).
 - ❖ Pradinė medžiaga gali būti savos ar kito autoriaus kūrybos fragmentas, melodinė intonacija, akordų junginys.
 - ❖ Skirtingi elementai jungiami nuosekliai ar lygiagrečiai (polifoniškai), taikomi augmentacijos ir diminucijos, transponavimo metodai.

Mokytojas gali pateikti mokiniams:

- ❖ tik bendro pobūdžio idėją;
- ❖ kūrinio schemą be garsinės medžiagos;
- ❖ muzikinę (garsinę) medžiagą.

Darbas gali būti organizuojamas tokiais būdais:

- ❖ mokinytis gauna užduotį ir dirba savarankiškai;
- ❖ mokinytis bendradarbiauja su mokytoju, dirba jo globojamas;
- ❖ grupė mokinių, atliekančių analogiškas užduotis, gali konsultuotis tarpusavyje bei su mokytoju. Pasiskirstę pareigomis, mokiniai atlieka bendrą darbą vienu metu, o „konvejeriniu“ būdu atlieka kiekvienas vis kitą darbo fazę;
- ❖ mokytojas, atsižvelgdamas į aplinkybes bei siekdamas veiklos efektyvumo, gali ir kitaip organizuoti darbą.

5. Mokinių pasiekimų vertinimas

Vertinimas skirtas skatinti mokinių asmenybės brandą, kelti mokymosi motyvaciją, padėti mokytis, siekti bendrųjų ugdymo tikslų, nustatyti mokinio pasiekimus ir pažangą, tolesnio ugdymo(si) žingsnius, koreguoti ugdymo procesą, informuoti mokinius, jų tėvus, mokyklos bendruomenę.

Kadangi dauguma kompiuterinės muzikos užduočių yra kūrybinio pobūdžio, norminis vertinimas joms netinka. Kriterinį vertinimą galima taikyti apklausoms, testams. Jų turėtų būti nedaug – vidutiniškai viena dvi per mokslo metus.

Pats natūraliausias, ypač pradiniam mokymosi etape, kai mokinys ir mokytojas bendrauja nuolat, yra formuojamasis vertinimas. **Formuojamasis vertinimas** padeda numatyti mokinio ateities ugdymo(si) kryptį bei veiksmus arba įtvirtinti daromą pažangą. Jis atliekamas viso ugdymo proceso metu, kai siekiama suteikti detalią informaciją apie tolesnio mokinio mokymo(si) bei tobulėjimo galimybes. *Mokytojas, taikydamas formuojamąjį vertinimą, turėtų formuluoti pozityvius komentarus.* Šis vertinimas negali būti siejamas su kitais vertinimo būdais, o ypač su *pažymiu*, nes formuojamojo vertinimo tikslas sunkiai dera su kontrole. Formuojamasis vertinimas yra veiksmingas, jei siejamas su nuolatiniu diagnostavimu ir grįžtamuoju ryšiu. Toks vertinimas skatina mokinius mokytis ir padeda suprasti, kad vertinimas yra svarbi mokymo(si) proceso dalis, skirta mokinių ir mokytojų bendradarbiavimui, padedanti mokiniams atskleisti jų stipriąsias ir silpnąsias vietas, analizuoti esamus pasiekimus ar spragas.

Kūrybiniais darbams vertinti puikiai tinka **vertinimo aplanko** metodas. Tai vertinimas, grįstas sukauptais mokinio *darbų pavyzdžiais*. Vertinimo aplankas – tai įvairiais būdais surinkta informacija apie mokinio mokymo(si) raidą ir pasiekimus; tai mokinio darbų bei mokytojų įrašų (pastabų, replikų, patarimų, pasiūlymų, įvertinimų) rinkinys. Vertinimo aplankas – konfidencialus dokumentas, kurio turinį žino tik pats mokinys, mokytojas bei tėvai ar globėjai. Jame kaupiami tik pozityvūs, mokinio pažangą liudijantys darbai, o pastabos bei komentarai yra ugdomojo pobūdžio. Vertinimo aplanke gali būti kaupiami: rašto darbai, kontroliniai darbai, pratybių užduočių pavyzdžiai ar sąsiuviniai, duomenys apie atskirų dalykų pasiekimus, projektinių darbų pavyzdžiai ar nuotraukos, mokinio socialinių, komunikacinių, pažintinių, veiklos, kūrybinių gebėjimų plėtrą liudijantys pavyzdžiai ir t. t.

VERTINIMO PAVYZDYS

Kriterijus	Požymiai	Vertinimas (pildo mokytojas)
Pranešimo teksto turinys	Lakoniškai pateikta svarbiausia informacija, tinkamai vartojami muzikiniai terminai, taisyklinga kalba.	
Pranešimo muzikinės iliustracijos	Yra foninės ir garsinių akcentų paskirties įrašų, susijusių su anonsuojamu renginiu.	
Pranešimo plano sukūrimas	Pranešimas turi įžanginę, dėstomąją ir apibendrinamąją dalis.	
Garso montavimas	Tinkamai panaudoti garso takelių perėjimo efektai (<i>fade-in, fade-out, crossfade</i>); tekstinė informacija pateikiama išskaidyta pagal prasmę ir logiką.	
Kūrybingumas	Ritminiai, intonaciniai ryšiai tarp teksto ir muzikinių intarpų, tikslinga ritmo ir tempo kaita.	
Darbo užbaigimas	Tinkamai subalansuoti garso takeliai, garsų tembrai, sukuriamas emocinis įspūdis, atitinkantis anonsuojamą renginį.	

6. Literatūra

Lietuvių kalba parašytos literatūros apie kompiuterines muzikos technologijas yra labai mažai. Beveik visa ji skirta konkrečių programinių įrankių vartotojams. Anglų kalba literatūros yra daug, o nemokantiejiems angliškai gali pagelbėti rusiškos knygos, straipsniai.

Metodinės knygos

1. Petty G. Šiuolaikinis mokymas: praktinis vadovas. Vilnius: Tyto Alba, 2006.
2. Jensen E. Tobulas mokymas: daugiau kaip 1000 praktinių patarimų vaikų ir suaugusiųjų mokymui. Vilnius: AB OVO, 1999.
3. Landsberg M. The Tao of Coaching. Boost your effectiveness at work by inspiring and developing those around you. Santa Monica, California: Knowledge Exchange, 1997.

Internetė

Kearsley G. Theory into practice *Learning Strategies*. Adresas internete: <http://tip.psychology.org/strategy.html>.

Dalykinės knygos

Lietuvių kalba

1. Šukys J. Muzikos mokytojo kompiuteris. Alytus: AB „Alytaus sp.“, 2000.
2. Brundza K. Cakewalk Pro Audio 9.0. Atmintinė. Kaunas: Smaltija, 2001.
3. Žalys V. Nuo garso iki kompiuterinės natografijos: Encore 4.5. Šiauliai: Lucilijus, 2005.
4. Brundza K. Atmintinė. Kompaktinių diskų įrašymas (su CD). Kaunas: Smaltija, 2006.
5. Brundza K. Atmintinė. DVD įrašymas (su CD). Kaunas: Smaltija, 2005.
6. Nakas Š. Šiuolaikinė muzika: vadovėlis 9–12 klasei. Vilnius: Alma littera, 2001.

Kaip pagalbinė medžiaga apie muzikinę akustiką gali būti naudojamos šios seniau išleistos knygos:

1. Bičiūnas V. Muzikinės akustikos pagrindai. Vilnius, 1988.
2. Bičiūnas V. Muzikos įrašai. Kaunas, 1988.

Skyriai:

Garso įrašymo raidos istorija.

Įrašinėjimas per mikrofoną.

Meniniai įrašinėjimo aspektai.

V. Bičiūno knygoje nerašoma apie kompiuterines technologijas, tačiau išsamiai paaiškinami garsų pasaulio dėsniai. Informacija apie garso aparatūrą ir su ja susijusius sutartinius ženklus yra pasenusi.

Rusų kalba

Лоянич А. А. Компьютер в помощь музыканту: создай, оцифруй и запиши свою мелодию. Москва: NT Press, 2006.

Anglų kalba

1. Roads C. The Computer Music Tutorial. The MIT Press, 1996. (Išsamus kompiuterinės muzikos žiny-nas).
2. Manding P. Electronic and computer music. Durham: Oxford University Press, 2004. (Istorinis veikalas, apimantis kompiuterinės muzikos raidą nuo jos atsiradimo iki šių dienų).

Elektroniniai leidiniai ir medžiaga internete*Lietuvių kalba*

1. <http://www.muzika.hmf.ktu.lt> – Kauno technologijos universiteto Humanitarinio fakulteto Garso ir vaizdo technologijų katedros tinklalapis. Jame galite rasti paskaitų konspektų bei laboratorinių darbų aprašymų.
2. Kompiuteris ir muzika / Eligijus Steponavičius. Švietimo informacinių technologijų centro metodinių darbų bazėje. Jos adresas internete: <http://www.ipc.lt>.
3. <http://www.midiaudio.lt> – prekyba muzikine kompiuterio įranga, forumai, diskusijos (daugiausia technologinėmis temomis).

Rusų kalba

1. <http://www.moline.ru/articles/articles.php> – nesudėtingi straipsniai įvairiomis kompiuterinės muzikos temomis.

Anglų kalba

2. <http://www.sonicspot.com/guide> – trumpas kompiuterinės muzikos vadovas.
3. <http://www.audiomidi.com/aboutus/classroom.cfm> – virtuali kompiuterinės muzikos klasė.
4. <http://www.soundonsound.com> – garso įrašų technologijų žurnalo straipsnių archyvas, aiškinamasis terminų žodynas, forumas ir t.t.
5. <http://www.harmonycentral.com> – muzikinių technologijų naujienos, produktų apžvalgos, praktiniai patarimai ir t.t.
6. <http://www.ishkur.com/music> – raškus elektroninės muzikos vadovas su stilių klasifikacija ir pavyzdžiais.
7. http://www.bboxesandarrows.com/view/why_is_that_thing_beeping_a_sound_design_primer – žaismingas straipsnis apie garsų dizainą, iliustruotas pavyzdžiais.
8. <http://www.filmsound.org> – svetainė, kurioje sukaupta įvairi informacija apie garsinį dizainą, jo istoriją ir teoriją, autorius, pasakojimai apie kūrybinį procesą, pateikiamos garso efektų bibliotekų adresai ir t.t.
9. <http://www.linuxaudio.org> ir <http://www.linux-sound.org> – apie *Linux* operacinei sistemai skirtas muzikines programas.

P ASTABOS

P ASTABOS

VIDURINIO UGDYMO BENDROSIOS PROGRAMOS Pasirenkamosios menų programos ir metodinės rekomendacijos

Redaktorės *Mimoza Kligienė* ir *Nijolė Šorienė*
Dailininkas *Romas Dubonis*
Maketuotojas *Gintautas Vaitonis*

2007-09-20. Tiražas 1500 egz.
Išleido Švietimo ir mokslo ministerijos Švietimo aprūpinimo centras, Geležinio Vilko g. 12, LT-01112 Vilnius
Spausdino UAB „Sapnų sala“, S. Moniuškos g. 21, LT-08113 Vilnius