

Nodarbības plāns**Mācību priekšmets:** Datorika un Vizuālā māksla**Klase:** 8. klase**Nodarbības ilgums:** Datorika (160 min. - plakāta izveidei, 80 min. - darba prezentēšanai), Vizuālā māksla (80 min.)**Nodarbības tēma:** Plakātu māksla.**Nodarbību veidoja:** N. A. Poga, U. Pekša un L. Veģere**Iepriekšējās zināšanas un prasmes:** *Prasmes lietotot kādu vektorgrafikas programmu (piem. InkScape), kompozīciju pamatlikumi.***Nepieciešamie resursi datorikai:** dators, vektorgrafikas programma (*piem. InkScape*)**Nepieciešamie resursi vizuālajā mākslā:** apgūta teorija par plakātu mākslu, izmantojamiem efektiem, kompozīciju.**1.daļa Vizuālā māksla - 80 min.**

Plānotais skolēnam sasniedzamais rezultāts	Skolēni izprot plakātu mākslas nozīmi, simbolu valodas izmantošanu, simbolu lasīšanu, aktuālas tēmas atspoguļošanu savā radošajā darbā.	Apskata un analizē dažādu laiku plakātu mākslas darbus, izsaka savus pieņēmumus par simbolu skaidrošanu. Pāru darbs.
	Nodarbības gaita: soļi, kas tiek īstenoti, konkrētās darbības, uzdevumi	Metodiskie komentāri
Aktualizācija	Apskata vizuālu materiālu, diskutē par plakātu mākslas atšķirībām no glezniecības, skaidro simbolus, diskutē par uzskates materiālā redzamo, izsaka savus minējumus par plakātu mērķi, galveno domu, plakāta radīšanas laiku, kādu notikumu fonā tas bijis vai ir joprojām aktuāli.	Svarīgi, lai uzskates materiālu veidotu dažādi plakāti gan idejiski, gan kompozicionāli.
Iepriekšējo zināšanu atkārtošana	Krāsu mācības atkārtojums, pamatkrāsas, pretkrāsas, krāsu nozīme.	Kā uzskates līdzeklis izmantots krāsu aplis.
Apjēgšana	Diskutē pa pāriem par savu iespējamo plakāta tematu, simboliem, kurus izmantos plakātā, dalās ar idejām starp pāriem, pārlicinās vai ideja ir nolasāma, aktuāla.	Skolēni iepazīstina pārējos klasesbiedrus ar savām 1-2 labākajām idejām, uzklausa ieteikumus.
Lietošana	Skicē idejas	Atkārtoti kompozīcijas pamatlikumus

	Meklē atbilstošus attēlus. Izmēģina dažādus burtu veidus. Domā plakāta saukli Plāno krāsu salikumus, kuri vislabāk izceltu izvēlēto tēmu, palīdzētu izteikt ideju. Zīmē skici, kuri tehniski īstenos datorikas stundā.	
--	--	--

2. daļa Datorika 160 min. + 80 min. (prezentēšana)

Plānotais skolēnam sasniedzamais rezultāts	Iepriekš iegūtās prasmes vektorgrafikas programmā izmanto, lai realizētu neparastas vizuālas kombinācijas un humoru, lai pievērstu sabiedrības uzmanību aktuālām problēmām un paustu savu viedokli.
---	---

	Nodarbības gaita: soļi, kas tiek īstenoti, konkrētās darbības, uzdevumi	Metodiskie komentāri
Aktualizācija	Skolēni sadalās pa pāriem, katram pārim tiek izdalīti dažādi plakāti. Tiek dots laiks, skolēni analizē plakātu nosakot plakātu veidu (politisks, informatīvs, reklāmas), plakāta vēstījums, ko darītu savādāk, ja paši veidotu šādu plakātu. Pēc šī uzdevuma diskusiju formā tiek pārunāti plakāti. Skolēni nosauc būtiskus kritērijus, kas jāievēro veidojot plakātu. Kas jādara, lai šos parametrus ievērotu un izmantotu vektorgrafikas programmā? (<i>prāta vētra, diskusija</i>)	Skolēniem jānosauc kritēriji, kas jāievēro veidojot plakātu. (<i>lapas izmērs, krāsu izvēle, mērķauditorija, teksts, plakātu detaļu izvietojums.</i>)

1.daļa 140 min.	Skolēni sadalās pa pāriem, vizuālā mākslā ir izstrādāta ideja un uzzīmēta skice. Datorikā vektorgrafikas programmā tiek realizēta ideja pēc dotajiem kritērijiem, kas jāizmanto plakāta izveidē: radošums (divi fonti, teksts, figūru apvienošana u.c.), tehniskie parametri (palīglinijas no lapu malas, lapas izmēri, visi objekti sagrupēti).	Darbu var izmantot kā pārbaudes darbu, lai pārbaudītu skolēnu spēju apgūtās prasmes izmantot radoši darba izveidē.
2.daļa 70 min.	Skolēni prezentē savu darbu pārējiem klases biedriem, pastāsto plakāta ideju un izstāstot kā izmantoti dotie kritēriji darba izveidē. Katram skolēnam ir iedoti divi citu klases biedru darbi, kurus skolēns klausoties prezentāciju novērtē un pēc prezentācijas uzdod jautājumu,	

<p>Refleksija 10 min.</p>	<p>Skolēni sadalās grupās, tā kā vērtēja viens otra darbus un sniedz viens otram atgriezenisko saiti, par to, kas plakātā bija izmantots veiksmīgi, skaidro simbolus, atbild uz klasesbiedru jautājumiem un, ko ieteiktu nākamo reizi uzlabot veidojot plakātu.</p>	
--------------------------------------	---	--