

METODISKAIS LĪDZEKLIS
RADOŠO DARBU
ĪSTENOŠANAI MŪZIKAS
NODARBĪBĀS VIDUSSKOLĀ,
IZMANTOJOT ZVAIGZNĀJA
DIGITĀLO STACIJU

RADOŠĀ DARBA UZDEVUMI AR ZVAIGZNĀJA DIGITĀLO STACIJU MŪZIKAS NODARBĪBĀS VIDUSSKOLĀ

Metodiskā līdzekļa satura un sagatavošanu publicēšanai vadīja Agnese Rozniece.

Satura metodiskā darba vadītāja - Lāsma Sondore.

Projekta eksperte - Mārīte Seile.

Mācību saturu izvērtēja ārējie eksperti - Irēna Nelsone.

Saturu izstrādāja autoru kolektīvs

Sandra Bondare

Ardis Avotiņš

Ilze Rijniece

Agnese Lukjanova

Rebeka Jāvalde

Evelīna Cielava

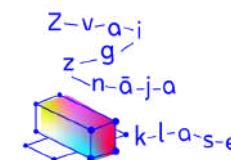
Iluta Alsberga

Paula Pūpola

Saturs veidots ar fonda “AUGT” finansējumu, realizējot projektu “ZVAIGZNĀJA KLASE: TEHNOLOĢIJU IEVIEŠANA MŪZIKAS NODARBĪBĀS VISPĀRIZGLĪTOJOŠĀ SKOLAS MĀCĪBU SATURĀ” metodiskā līdzekļa izstrādei vidusskolas skolotājiem.

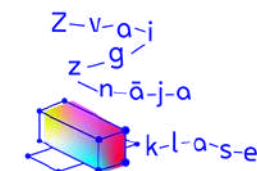
**FONDS
AUGT**

zvaigznajaklase@gmail.com



SATURS

METODISKĀ LĪDZEKĻA STRUKTŪRA	4
IETEIKUMI MĀCĪBU DARBA ORGANIZĒŠANAI, STRĀDĀJOT AR	
ZVAIGZNĀJA DIGITĀLO STACIJU	5
ZVAIGZNĀJA STACIJAS SHĒMA	6
METODISKĀ LĪDZEKĻA SATURS	7
MĀCĪBU SATURA UN PIEEJAS AKCENTI	8
MĀCĪBU SATURS	9
TĒMA V.1. KULTŪRAS IZPRATNE UN IZPAUSMES SABIEDRĪBĀ	10
TĒMA V.2. KULTŪRAS MANTOJUMA DAUDZVEIDĪBA	19
TĒMA V.3. KULTŪRAS PIEDERĪBA UN IDENTITĀTE	28
TĒMA V.4. KULTŪRAS PIEPRASĪJUMS UN PIEDĀVĀJUMS	37
TĒMA V.5. RADOŠĀ/PĒTNIECĪBAS PROCESA PIEREDZE	46
RADOŠĀ DARBA VĒRTĒŠANA	55
RESURSI INTERNETĀ	56
PIELIKUMI	
ĀRĒJĀS SKAŅAS KARTES UZBŪVE	58
ANALOGĀ SINTEZATORA UZBŪVE	59
ANALOGĀ SINTEZATORA SLĒGUMI	60
PAŠPĀRBAUDES TESTS	70



METODISKĀ LĪDZEKĻA STRUKTŪRA

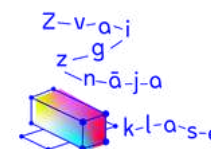
Metodiskais līdzeklis ir veidots, lai palīdzētu skolotājiem īstenot Mūzikas mācību programmā plānotos skolēnam sasniedzamos rezultātus kultūras izpratnes un pašizpaušmes mākslā mācību jomā. Mācību līdzeklis Mūzikas mācību programmā vidusskolai paredzēto tematu ietvaros piedāvā realizēt radošos darbus, kas dotu iespēju skolēniem klasiskās mūzikas vērtības pasniegt mūsdienīgā interpretācijā, izmantojot Zvaigznāja digitālo staciju.

Metodiskajā līdzeklī ietilpst:

- Ieteikumi mācību darba organizēšanai strādājot ar Zvaigznāja digitālo staciju
- Zvaigznāja digitālās stacijas shēma
- Mācību saturs
- Radošā darba vērtēšana
- Resursi internetā

Pielikums, kurā ietilpst:

- Zvaigznāja digitālās stacijas ārēja skaņas karte
- Analogā sintezatora apskats
- 1., 2., 3., 4., 5., 6., 7., 8., 9., 10. slēguma apraksts un vizualizācija
- Pašpārbaudes tests par Zvaigznāja digitālo staciju.



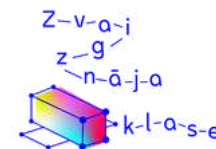
IETEIKUMI MĀCĪBU DARBA ORGANIZĒŠANAI, STRĀDĀJOT AR ZVAIGZNĀJA DIGITĀLO STACIJU

Metodiskais līdzeklis radošo darbu īstenošanai mūzikas nodarbībās, izmantojot Zvaigznāja digitālo staciju ir veidots, lai dotu iespēju skolēniem iepazīt mūzikas radīšanas procesu, izmantojot laikmetīgu metodiku un modernas mūzikas producēšanas iekārtas. Zvaigznāja stacijas galvenās komponentes ir dators, skaņas apstrādes programma Logic Pro, MIDI kontrolieri, analogais sintezators, ārējā skaņas karte, mikrofons, ausu monitori u.c. Pie vienas stacijas mācību stundas laikā var strādāt 3 skolēni un viena uzdevuma izpildei nepieciešamas 30 minūtes, atlikušās 10 minūtes no stundas tiek veltītas prezentācijas daļai - skolēni sniedz klasesbiedriem ieskatu sava darba gaitā un pamato izvēles, kas izdarītas darba procesā. Darbu ar Zvaigznāja staciju var veikt kā radošu projektu gan mūzikas stundas ietvaros frontāli, ja ir pieejama digitālā tehnoloģija visiem skolēniem, vai grupu darbā, kuru vada skolotāja asistents, kurš ir apmācīts, kā šo staciju lietot, gan ārpusstundu darbā projekta metodes ietvaros ar skolotāja atbalstu, gan interešu izglītībā.

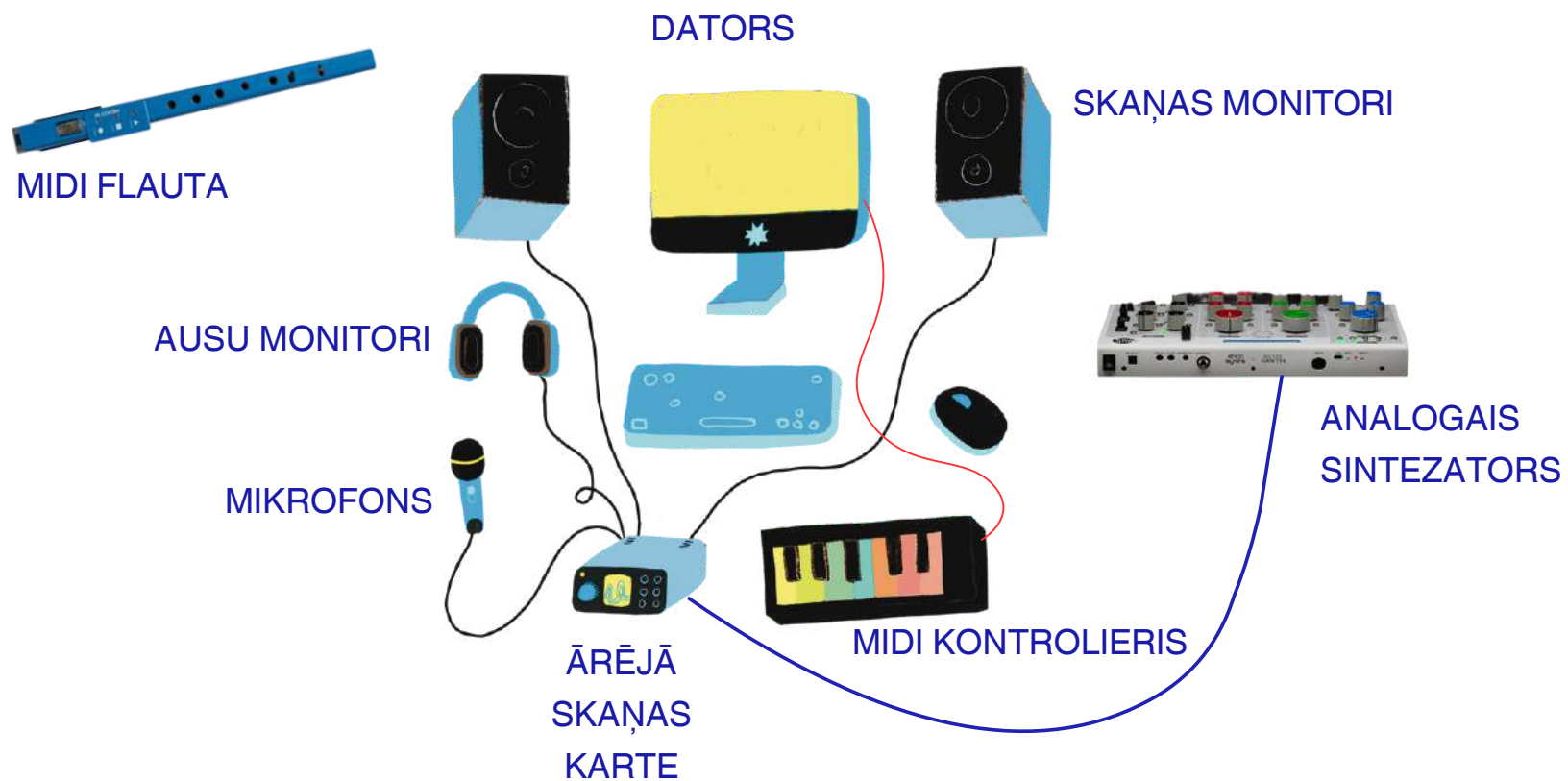
Sākoties mācību nodarbībai, skolēni, kas strādā ar digitālo tehnoloģiju, izmanto skolotāja norādīto radošā darba variantu. Nepieciešamie audiovizuālie materiāli radošā darba izpildei pieejami arī www.zvaigznajaklase.lv/virtualaklase.lv Viens darba uzdevums sastāv no 10 soļiem un tā pilnai izpildei paredzētas 30 minūtes no mācību stundas. Skolēni mācību uzdevumu risina patstāvīgi, darbojoties grupā pa 3 vai 4 dalībniekiem. Skolotājs vada stundu pārējai klasei kā ierasts. Tā kā katrs radošā darba variants sastāv no 10 punktiem, katra punkta izstrādei ieteicams veltīt ne vairāk kā 2 minūtes. Radošā darba noslēgumā 10 minūtes tiek veltītas darba noformēšanai un prezentācijai klases priekšā pēc skolotāja aicinājuma. Prezentācijas posmā svarīgi pamatot darba uzdevumā izdarītās izvēles mērķu sasniegšanai. Piemēram, ja darba process paredz strādāt ar dziesmas audio fragmentu, kuram nepieciešams pievienot balss ierakstu, paredzams, ka skolēni izveidos abām darbībām piemērotu audio celiņu, kam pievienos uzdevumā noteiktos audio efektus, lai gala darbu noformētu kā MP3 faila versiju un to prezentētu klasei.

Zvaigznāja klases stacijas integrācija notiek mūzikas kabinetā, kur ierakstu stacijai ir atvēlēta zona viena galda izmēra apjomā. Tā kā pie vienas stacijas mācību stundas laikā vienlaicīgi var strādāt 3-4 bērni, ir regulāri jāmaina grupas. Grupų maiņa notiek pēc rotēšanas principa visu semestri/mācību gadu.

Digitālās stacijas izmantošanai ir būtiska nozīme mācību procesā, jo tā ļauj izglītības saturu apgūt praktiskā veidā, veicot radošos darbus un padziļināti attīstot caurviju prasmes, tādējādi stiprinot jaunu zināšanu sasaisti ar personisko pieredzi. Būtiski ir mācīt bērniem jēgpilni izmantot digitālus rīkus, tādus kā mikrofons, MIDI kontrolieris, dators, mūzikas programmas, lai spētu realizēt mācību saturā noteiktos mērķus un uzdevumus radošā kontekstā. Radošo darbu veikšanas procesā skolēnam rodas jaunas idejas, kas var būt noderīgas gan konkrēta temata padziļinātai apguvei, gan noderīgas pašam skolēnam, savukārt uzņēmējspēja ļauj šīs idejas īstenot praksē.



ZVAIGZNĀJA DIGITĀLĀS STACIJAS SHĒMA



Metodiskā līdzekļa saturs

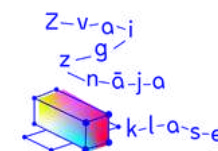
Mācību saturs ir veidots ciešā sasaistē ar Mūzikas mācību paraugprogrammu, saskaņā ar plānotiem skolēnam sasniedzamajiem rezultātiem kultūras izpratnes un pašizpaušmes mācību jomā (Noteikumi par valsts pamatizglītības standartu un pamatizglītības programmu paraugiem, 8.3., 4.pielikums), ko skolēns apgūst, lai veidotos vienota izpratne par apkārtējo pasauli un spētu sevi realizēt šajā pasaulē. Mācību līdzeklī piedāvātie radošie darbi palīdz saskatīt tradīciju un laikmetīguma saikni un apgūt to jaunrades eksperimentos. “Radošajā darbībā cilvēks pēta un pauž savu identitāti, izprot atšķirīgus pasaules uzskatus un tradīcijas, novērtē mantojumu un mākslinieciskas inovācijas” (3. lielā ideja).

Metodiskais materiāls ietver 5 tematus. Katra temata ievadā ir atsauce uz Mūzikas mācību paraugprogrammā vidusskolai minēto temata mērķi un komplekso sasniedzamo rezultātu, caurviju prasmēm un ieradumiem. Ir aktualizēti temata ietvaros apgūstamie jēdzieni, termini, personības un izmantotie mācību līdzekļi. Katra temata ietvaros ir piedāvāti četri radošā darba varianti, tajos ir definēts:

- radošā darba mērķis;
- sasniedzamie rezultāti;
- radošā darba īstenošanas stratēģija.

Piedāvātais saturs ir atbilstošs mūsdienu mūzikas izglītības tendencēm. Mācību uzdevumi ir veidoti, fokusējoties uz skolēnu praktisko darbu grupā, lai veidotos gala produkts – radošais darbs, ko caurvij starppriekšmetu saikne, dažādi digitāli risinājumi, kurus iespējams salīdzināt un novērtēt.

Lai sasniegtu programmas noteikto mērķi, darba process tiek organizēts grupās, kuras sastāv no 3-4 skolēniem. Tādā veidā tiek nodrošināta katra skolēna aktīva līdzdalība uzdevumu risināšanas procesā un darba organizācija veicina sadarbību un jaunrades prasmju attīstību. Tiek sasniegts arī programmas mērķis veidot starppriekšmetu saikni, kas tiek pakārtota katram darba uzdevumam.



Mācību satura un pieejas akcenti

Vispārējās vidējās izglītības satura īstenošanas mērķis ir lietpratīgs skolēns, kurš apzinās savas personiskās spējas un intereses mērķtiecīgai personiskās un profesionālās nākotnes veidošanai, kurš ciena sevi un citus, padziļina zināšanas, izpratni, prasmes un turpina nostiprināt vērtības un tikumus atbilstoši saviem nākotnes mērķiem, atbildīgi, inovatīvi un produktīvi darbojas paša, ģimenes, labklājīgas un ilgtspējīgas Latvijas valsts un pasaules veidošanā. Vidējās izglītības pakāpes loma ir dot iespēju jauniešiem mācīties iedziļinoties atbilstoši viņu interesēm un nākotnes mērķiem, padziļinot un vispārinot pamatzglītībā apgūto (10./11. klase), un mācoties dziļāk – šaurākā mācību jomu lokā (11./12. klase).

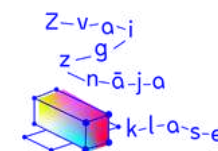
Lietpratība jeb kompetence ir indivīda spēja kompleksi lietot zināšanas, prasmes un paust attieksmes, risinot problēmas reālās dzīves mainīgās situācijās. Tā ir spēja adekvāti lietot mācīšanās rezultātu noteiktā kontekstā (izglītības, darba, personiskajā vai sabiedriski politiskajā). Lietpratība jeb kompetence ir kompleksa – tā ietver zināšanas, izpratni, prasmes un ieradumus, kas balstīti vērtībās.

Lai katrā mācību priekšmetā un kursā ikvienam skolēnam nodrošinātu mūsdienīgas lietpratības izglītību, būtiski ikvienam skolotājam neatkarīgi no mācību priekšmeta plānot un vadīt skolēna mācīšanos, izvirzot skaidrus sasniedzamos rezultātus, izvēloties atbilstošus un daudzveidīgus uzdevumus, sniedzot atbalstošu un attīstošu atgriezenisko saiti un iespēju mācīties iedziļinoties – skaidrot darbību gaitu, domāt par mācīšanos un sasniegto rezultātu; veidot fiziski un emocionāli drošu mācību vidi; regulāri sadarboties ar kolēģiem, kopīgi plānojot mācību satura īstenošanu un sekojot katra skolēna attīstības dinamikai, un veikt nepieciešamos uzlabojumus mācību procesā, ņemot vērā katra skolēna individuālās mācīšanās un attīstības vajadzības.

Mācīšanās mērķu sasniegšanai skolotājs izmanto tādas mācību organizācijas formas, kas atbilst skolēna mācīšanās vajadzībām, to skaitā optimālā un augstākā mācību satura apguves līmeņa rezultātu sasniegšanai. Nozīmīga laika daļa mācību procesā jāplāno mērķtiecīgi atbalstītam skolēna patstāvīgajam pētnieciskajam, sabiedriskajam vai jaunrades darbam. Šajā izglītības pakāpē skolotājam svarīgi rosināt skolēnus laikus un mērķtiecīgi apzināt savas intereses, vēlamos turpmāko studiju un profesionālās darbības virzienus un iespējas.

Kultūras izpratnes un pašizpausmes mākslā mācību jomas satura apguve skolēnam vidējā izglītības pakāpē turpina pamatzglītībā aizsākto kultūras izpratnes veidošanu, tāpēc tā apgūvē svarīgi ņemt vērā šādus mācību satura un pieejas akcentus:

- mācību saturs veidots, ņemot vērā kultūras izpausmju un to izpratnes veidošanu skolēnam pašam piedzīvojot, analizējot un reflektējot par savu kultūras un radošā darba pieredzi;
- radošajā darbībā skolēns izmanto apgūtās specifiskās prasmes pamatzglītības pakāpē iepazītajos mākslas veidos, padziļinot un nostiprinot arī teorētiskās zināšanas par šiem mākslas veidiem;
- satura apgūvē akcentēta skolēna personības identitātes veidošanās procesa izpēte un attīstība.



Mācību saturs

Tāpat kā pamatzglītībā, arī vidējās izglītības pakāpē mācību saturs ir veidots, fokusējoties uz skolēnam būtiskāko, lai veidotos lietpratība (kompetence) kā komplekss skolēna mācīšanās rezultāts ilgākā laika periodā. Mācību saturs ir organizēts saskaņā ar mācību satura būtiskākajiem pamatjēdzieniem jeb lielajām idejām (Li), kas skolēnam jāapgūst, lai veidotos vienota izpratne par apkārtējo pasauli un sevi tajā. Lielās idejas veido obligātā mācību satura strukturālo ietvaru; tām atbilstoši aprakstītas prasības mācību satura apguvei jeb plānotie skolēnam sasniedzamie rezultāti, pabeidzot noteiktu izglītības pakāpi.

Kultūras izpratnes un pašizpaušmes mākslā mācību jomas saturs ir strukturēts četrās lielajās idejās, kuras tiek kopīgi attīstītas visos mācību jomasursos, to skaitā pamatkursā Kultūra un māksla I (mūzika), un kuras turpina mācību jomas pamata izglītības pakāpes satura struktūru. Katra lielā ideja satur kompleksus sasniedzamos rezultātus. Sasniedzamie rezultāti formulēti no skolēna pozīcijām, akcentējot likumsakarības un skolēnam nozīmīgus mērķus.

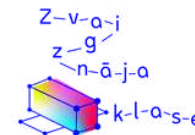
1. Lielā ideja Katru laikmetu un sabiedrību raksturo tai specifiskas kultūras pazīmes, kas radoši tiek izteiktas dažādos mākslas veidos turpina un padziļina pamatzglītībā aizsāktu katra mākslas veida specifisko izteiksmes līdzekļu iepazīšanu, skatot to no kultūras un sabiedrības attīstības aspekta un sasaistot ar kopējo katras sabiedrības kultūras pazīmju kopumu. Lielā ideja pamatzglītībā – Katram mākslas veidam ir tam raksturīgi izteiksmes līdzekļi.

2. Lielā ideja Kultūras procesi un mākslas darbi pauž sabiedrības vērtības, to pārmantojamību un transformāciju, veido intelektuālo, estētisko un emocionālo pieredzi padziļina pamatzglītībā apgūto ar visai sabiedrībai nozīmīgu vērtību apzināšanās dimensiju. Lielā ideja pamatzglītībā – Ideju, emociju un viedokļa paušanā nepieciešama drosmē, neatlaidība un gatavība izmēģināt dažādas pieejas.

3. Lielā ideja Radošajā procesā, iedvesmojoties no kultūras konteksta un sabiedrības vajadzībām, paplašinās kultūras pieredze, rodas jaunas idejas un inovācijas akcentē kultūras konteksta nozīmi paša skolēna radošajā darbībā, kultūras pieredzē un apzinātā jaunrades procesā. Lielā ideja pamatzglītībā – Radošajā darbībā cilvēks pēta un pauž savu identitāti, izprot atšķirīgus pasaules uzskatus un tradīcijas, novērtē mantojumu un mākslinieciskas inovācijas.

4. Lielā ideja Kultūras procesi rada pārmaiņas sabiedrībā. Mākslas darbiem ir mākslinieciska, sociāla un ekonomiska vērtība padziļina pamatzglītībā aizsāktu kultūras procesu nozīmes pētniecību un izpratnes veidošanu par kultūru kā tautsaimniecības nozari. Lielā ideja pamatzglītībā – Mākslas darbi rodas noteikta laikmeta un kultūras mijiedarbībā, tie veido daudzveidīgu pieredzi, attīsta estētisko un kultūras izpratni un spēj radīt pārmaiņas sabiedrībā.

Lielās idejas palīdz skolēnam uztvert apkārtējo pasauli un kopsakarības, ļauj fokusēties uz būtiskāko un, jau no pirmsskolas pēctecīgi attīstot izpratni, skaidri saprast, ko viņš mācās un kur viņam šīs zināšanas un prasmes noderēs. Lielās idejas ir ietvars, kas ļauj gan skolēnam, gan skolotājam pievērst uzmanību galvenajam.



V.1. Kultūras izpratne un izpausmes sabiedrībā. Kultūras noteiktais dzīvesveids. Kultūras izpausmju, vērtību mainība laikā.

Temata apguves mērķis: Izzināt kultūras laikmeta pazīmes un artefaktus, meklēt un saskatīt iepriekšējo kultūras laikmetu atsaucē mūsdienu kultūras procesos un mūzikā. Gūt pieredzi radošā muzikālā procesā, atklājot un pilnveidojot personisko ētisko un estētisko vērtību izpratni un empātiju mūsdienu pasaulē.

Komplekss sasniedzamais rezultāts: Atpazīst specifisku mūzikas izteiksmes līdzekļu, kultūras zīmju un simbolu lietojumu audiovizuālajā mākslā un kultūrā. Demonstrē savu interpretāciju kāda brīvi izvēlēta vēsturiskā mūzikas stila instrumentālam skaņdarbam vai dziesmai.

Caurviju prasmes: Šajā tematā aktualizētas šādas caurviju prasmes: kritiskā domāšana un problēmrisināšana; pašvadīta mācīšanās; digitālā prasme, sadarbība un pilsoniskā līdzdalība.

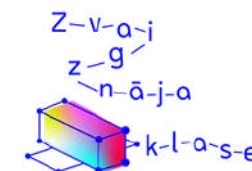
Ieradumi: Attīsta ieradumu lietpratīgi un atbildīgi atlasīt, lietot un salīdzināt daudzveidīgus digitālus avotus (digitāli arhīvi, datubāzes, muzeji, bibliotēkas) kultūras satura apguvei, kultūras mantojuma pētniecībai un digitalizācijai un mērķtiecīgi tos izmantot savā darbā. (Vērtība – kultūra; tikumi – atbildība, tolerance) Attīsta ieradumu patstāvīgi izvērtēt kultūras procesus, meklēt kopsakarības ar vēstures kontekstu. (Vērtība – kultūra; tikums – atbildība) Attīsta ieradumu radoši un mērķtiecīgi pašizpausties un gūt jaunu pieredzi dažādos mākslas veidos. (Vērtība – brīvība; tikumi – drosmē, gudrība, atbildība) Veido un attīsta ieradumu nebaidīties kļūdīties un izmēģināt dažādas pieejas, izvērtējot sava radošā darba procesu un rezultātu, uzklauso dažādus viedokļus un izsakot argumentētu vērtējumu citiem. (Vērtība – darba tikums; tikumi – atbildība, centība)

Jēdzieni, termini: kultūra, kultūras kopiena, kultūras pieredze, subkultūra, elitārā kultūra, etniskā kultūra, masu kultūra, artefakts, simbols, kultūrvaronis, zīmols, naratīvs, skatuves māksla, mākslas stili un virzieni, romānika, gotika, renesanse, baroks, klasicisms, romantisms, modernisms, postmodernisms, laikmetīgā māksla un mūzika.

Starppriekšmetu saikne: Dizains un tehnoloģijas, latviešu valoda, vēsture un sociālās zinātnes, literatūra.

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli: “Skola2030” mācību līdzeklis; mūzikas enciklopēdijas, vārdnīcas, mācību literatūra, kultūras, mūzikas un mākslas vēstures grāmatas, periodika.

Papildu iespējas: Skolēna klātienē kultūras notikuma pieredzi var organizēt kā kopīgu ieskaite darbu konkrētai klasei ar muzikālu līdzdalību.



V.1. Kultūras izpratne un izpausmes sabiedrībā.

V.1.1. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

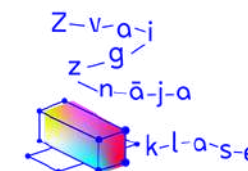
Iepazīt 12 taktu blūza harmonisko struktūru, tā raksturīgo skanējumu un kultūrvēsturisko nozīmi, kā arī praktiski izmantot Logic Pro, lai radoši veidotu daudzslāņainu blūza kompozīciju, integrējot instrumentālos, vokālos un tehniskos elementus.

Sasniedzamais rezultāts

Skolēns prot izmantot 12 taktu blūza shēmu, izveidot un ierakstīt MIDI un audio celiņus Logic Pro vidē, veikt pamata skaņas apstrādi, kā arī sakārtot projekta struktūru. Spēj pamatot savas radošās izvēles, raksturot blūza žanra kultūrvēsturisko ietekmi un skaidrot, kā personīgā muzikālā gaume atspoguļojas radītajā darbā.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izveidot jaunu projekta failu Logic Pro.
2. Izmantot klasisko 12 taktu blūza harmonisko shēmu (I – I – I – I; IV – IV – I – I; V – IV – I – I), ierakstīt basa līniju ar izvēlētu MIDI instrumentu 24 taktu apjomā.
3. Izveidot otru MIDI celiņu ar melodiju, ritmu vai improvizācijas fragmentu, izmantojot brīvi izvēlētu virtuālo instrumentu.
4. Pievienot audio balss ierakstu, improvizējot melodiju, ritmu vai runātā teksta frāzes, kas stiliski atbilst blūza noskaņai.
5. Pievienot vokālajam celiņam reverberācijas efektu “Room”.
6. Palielināt balss audio skaļumu par +4 dB.
7. Eksportēt MIDI nošu pierakstu Score skatā un saglabāt kā PDF failu.
8. Sakārtot celiņus un nosaukt tos pēc satura.
9. Eksportēt gala rezultātu kā MP3 un saglabāt failu darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei, īsi izskaidrojot:
 - kā tavs darbs atspoguļo blūza kultūras un vērtību ietekmi;
 - kā tavas muzikālās izvēles atspoguļo personīgo gaumi;
 - ko iemācījies par blūzu kā kultūrvēsturisku parādību.



V.1.2. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

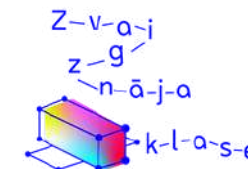
Iepazīt un analizēt dažādu kultūras laikmetu pazīmes un raksturīgos elementus, pētīt to ietekmi un atsaucis mūsdienu mūzikā un sabiedrības kultūras procesos, kā arī radoši veidot muzikālu kompozīciju, iekļaujot izvēlēto kultūras laikmeta raksturīgās iezīmes.

Sasniedzamais rezultāts

Raksturo kultūras laikmeta muzikālās un vizuālās iezīmes, atpazīst muzikālos motīvus un to saistību ar laikmetu, sadarbojas grupā un efektīvi izmanto Logic Pro X, veido muzikālu materiālu integrējot izvēlēto motīvu, veic pamata skaņas apstrādi, eksportē skaņdarbu un prezentācijā pamato savas radošās izvēles.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izpēti kultūras laikmetu muzikālās un vizuālās iezīmes (links_1). Izvēlēties vienu motīvu, ko attīstīt un iekļaut sava muzikālā materiāla izveidē.
2. Atver programmu Logic Pro X un izveido jaunu projektu ar nosaukumu, kas reprezentē izvēlēto motīvu.
3. Izveido pirmo audio celiņu (New Track), ievieto lejupielādēto failu un izgriez 20 sekunžu motīva fragmentu.
4. Radi jaunu skanējumu šim motīvam, pievienojot jaunu audio celiņu, kurā ierunā balss fragmentu ar tekstu, kas reprezentē motīva vērtības.
5. Radi jaunu skanējumu šim motīvam, pievienojot jaunu audio celiņu - izvēlies instrumentu no Loop sekcijas. Izvēlētajam motīvam muzikālajā materiālā jāparādās vismaz vienu reizi.
6. Radi jaunu skanējumu šim motīvam, pievienojot jaunu MIDI celiņu, ar virtuālo instrumentu pēc izvēles.
7. Veido skaņas apstrādi tā, lai viens skaņas celiņš nebūtu skaļāks par citu.
8. Nosauc skaņas celiņus atbilstoši saturam, skaņdarba garumam jābūt 20 sekundes garam.
9. Eksportē darbu kā MP3 failu.
10. Muzikālo materiālu prezentē klasei un reflektē par paveikto darbu ar skolotāju un klasesbiedriem. Pamato izvēlētos mūzikas izteiksmes līdzekļus skaņdarbā.



V.1.3. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

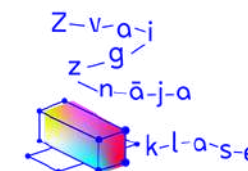
Izveidot 40 - 60 sekunžu garu kompozīciju, izmantojot latviešu dzejnieka Ojāra Vācieša dzeju un mūsdienu ritmus, kā arī klavieru, sintezatora vai ģitāras paraugus, kas pieejami programmas "Logic pro" bibliotēkā, savienojot 20.gadsimta prozu ar 21.gadsimta mūsdienīgo skanējumu.

Sasniedzamais rezultāts

Kritiskā domāšana. Spēja sastrādāties komandā. Dzejas analīze. Emociju attainošana mūzikā. 20.gadsimta mākslas sasaiste ar 21.gadsimta mūziku. Prezентēšanas prasme.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izvēlies vienu dzejas fragmentu no latviešu dzejnieka Ojāra Vācieša dzejas krājuma.
2. Izrunā, kādas emocijas/asociācijas rodas lasot izvēlēto dzejoli, piefiksē idejas uz lapas.
3. Izveido jaunu projektu programmā Logic pro X, nosauc to dzejoļa vārdā.
4. Pamatojoties uz emociju analīzi, radi noskaņu/atmosfēru izvēloties atbilstošu skaņdarba BPM jeb tempu, iestati tempu projektā.
5. Izveido 3 jaunus audio celiņus.
6. No LOOP sekcijas pirmajam audio celiņam izvēlies ritma partiju, kas atbilst dzejas fragmenta saturam 16 taktu apjomā.
7. Otrajam audio celiņam izvēlies instrumentu - analogo sintezatoru un ieraksti skaņas dizaina fragmentu izmantojot Bullfrog slēgumu nr 8, kas atrodams pielikumā.
8. Jaunā audio celiņā iedziedi vai deklamē Ojāra vācieša tekstu.
9. Dod iespēju skolēniem papildināt skanējumu, pievienojot papildus audio celiņus.
10. Dziesmu exportē MP3 formātā un demonstrē klasei, paskaidrojot dziesmas radīšanas procesu un izdarītās mākslinieciskās izvēles.



V.1.4. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

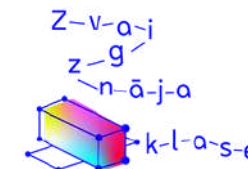
Noklausīties un analizēt latgaliešu ķekatu tautasdziesmu, izveidot tautasdziesmas kanonu un radoši strādāt ar Logic Pro X programmu.

Sasniedzamais rezultāts

Spēj veikt darbības ar Logic Pro X programmu.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izveido projekta failu Logic Pro X.
2. Ievieto tautasdziesmas audio failu. Izdomā šim skaņas celiņam nosaukumu un pārdēvē to.
3. Ievietotajam audio failam noņem ievadu un nobeigumu. Izmantojot “trim” opciju, sadali dziesmu pantos.
4. Izveido skaņu celiņu Nr. 2 un pārdēvē to.
5. Dublē otro, trešo, ceturto pantu skaņas celiņā Nr 2. Novieto šos pantus tā, lai veidojas pantu nobīdes par 4 taktīm, veidojot kanonu.
6. Izveido trešo audio celiņu un atver “Apple loop” funkciju.
7. Izvēlies vienu skaņas cilpu no “loop” bibliotēkas un atrodi šai tautas dziesmai sitamo instrumentu pavadījumam. Meklē skaņas cilpu no mūzikas žanru bibliotēkas.
8. Izmantojot mikrofonu, ieraksti balss audio pieteikumu ar tautasdziesmas nosaukumu kompozīcijas sākumā.
9. Izveido balss ierakstam reverberācijas audio efektu “Vocal Hall”.
10. Dziesmu exportē MP3 formātā un demonstrē klasei, paskaidrojot dziesmas radīšanas procesu un izdarītās mākslinieciskās izvēles.



V.1.5. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

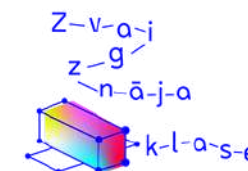
Izzināt vēsturiska skaņdarba izcelsmi, analizēt tā vēstījumu un laikmeta vērtības, radošā studijas darbā izveidot savu mūsdienīgo interpretāciju skaņdarbam.

Sasniedzamais rezultāts

Analizē baroka laikmeta muzikālās un kultūras pazīmes, sasaista vēsturisko mūziku ar mūsdienu interpretācijām, veic skaņas ierakstu un apstrādi, izmantojot digitālos efektus.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Noklausies Antonio Vivaldi kompozīciju “Gadalaiki: Pavasaris”
2. Izveido Logic Pro jaunu projektu un atver jaunu audio celiņu, kur ievieto fragmentu no skaņdarba 20 sekunžu apjomā.
3. Noklausies skaņdarba moderno versiju, analizē kādas līdzības/atšķirības dzirdi ierakstos. Pieraksti: 3 līdzības, 3 atšķirības (skaņas apstrāde, instrumentācija, ritms, stils).
4. Izveido jaunu audio celiņu Logic Pro un ievieto tajā modernizētās versijas skaņdarba fragmentu 20 sekunžu apjomā, kas seko iepriekšējam fragmentam. Izvēlies fragmenta daļu, kas satur galveno melodisko motīvu.
6. Izveido jaunu MIDIceliņu un pievieno ritma elementus ar virtuāliem ritma sekcijas instrumentiem. veido ritmisku savienojumu 8 takšu apjomā stapr abiem fragmentiem.
7. Izveido vēl vienu MIDI celiņu un iespēlē basa partiju vienai no fragmentu versijām. Izvēlies instrumentu sub-bass, synth bass, electric bass. Pamatojies uz Vivaldi harmonijas kustību, bet vari to stilistiski mainīt, radot improvizāciju.
8. Izmanto reverb audio apstrādi, lai radītu skaņas telpiskumu.
9. Izmanto EQ, lai regulētu frekvenču grupu kopējo skanējumu.
10. Saglabā failu MP3 formātā un prezentē darbu klasei.



V.1.6. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

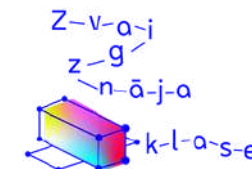
Izveidot 30–60 sekunžu muzikālu kompozīciju, par pamatu izmantojot romantisma laikmeta kompozīciju.

Sasniedzamais rezultāts

Pēta un zina romantisma laikmeta muzikālās pazīmes. Zina, kā realizēt savu radošo ideju, izmantojot ritma sekciju, melodiju ar stīgu instrumentiem vai klavierēm. Veic skaņas apstrādi. Diskutē par paveikto darbu.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Nokalusies Roberta Šūmaņa "Sapņojums" un izpēti Romantisma laikmeta muzikālās pazīmes: emocionalitāte un izteiksmīgums, harmonija, melodija, dinamika, instrumentācija.
2. Radi projekta failu Logic Pro un iestati BPM 80.
3. Izveido jaunu audio celiņu, kur veidosi savu skaņdarbu. Izveido klavieru vai stīgu melodijas ar MIDI instrumentu. Tam ir formas struktūra: Intro daļa 8 taktis - klavieru ievads; Attīstība 16 taktis: harmonijas un emocionālie kāpumi ar MIDI stīgu instrumentiem; Kāpinājums 16 taktis: pievienojas elektroniskais ritms un sintezators, veidojot kulmināciju; Noslēgums 16 taktis: melodijas atkārtojums ar maigāku dinamiku.
4. Jaunā MIDI celiņā attīstības fāzē veido melodiju ar stīgu instrumentiem vai klavierēm — veido dziļi emocionālu, plūstošu melodiju.
5. Kāpinājuma daļā jaunā audio celiņā izveido ritma struktūru izmantojot skaņas no Loop sekcijas.
6. Pievieno jaunu audio celiņu un izmanto skaņas dizainu ar Bullfrog slēgumu nr 7.
7. Izveido jaunu MIDI celiņu noslēguma sadaļai un pievieno mūsdienīgu elementu. Šim celiņam jāveido kontrasts un vienlaikus dialogs ar romantisma melodiku. Izvēlies vienu vai vairākus: Lēns trap vai mūsdienu pop ritms; Atmosfērisks sintezatoru pads; Elektronisks sub-bass; Moderni efekti: reverse reverb, granular delay, filter sweeps.
8. Skaņas apstrāde. Jāizmanto vismaz trīs efekti uz trim dažādiem skaņas celiņiem; Ekvalaizeris: nofiltrējot zemos diapazonus sintezatoriem vai klavierēm; Reverberācija: liels, telpisks (piem., "Hall" vai "Cathedral"), lai radītu emocionālu plašumu; Dīlejs: melodijai vai ritma elementiem; Kompresors: mūsdienu ritma stabilizēšanai.
9. Eksportē darbu kā MP3 un WAV.
10. Uzraksti īsu refleksiju (5–7 teikumi): Kādas romantisma iezīmes iekļāvi?; Kā tās apvienoji ar mūsdienu elementiem? Kas sagādāja grūtības?; Kādi jauni darba paņēmieni Logic Pro tika apgūti?



V.1.7. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

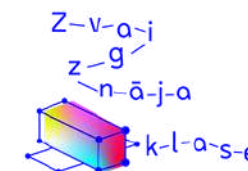
Veidot izpratni par to, kā kultūra, vērtības un sabiedrības paradumi mainās laikā, un kā šo izmaiņu nospiedumi parādās mūzikā, skaņās un jaunrades procesos, izmantojot mūsdienu tehnoloģijas

Sasniedzamais rezultāts

Prot analizēt dažādu laikmetu mūziku, izprot, kā kultūras vērtības un sabiedrības dzīvesveids atspoguļojas skaņā, spēj salīdzināt mūzikas stilistiskās un tehnoloģiskās iezīmes laikā, un, izmantojot Logic Pro X unizmantojot analogo sintezatoru, rada īsu radošu skaņas skici, kurā iekļauj laikmetam raksturīgas un mūsdienīgas skaņas. Skolēns attīsta kultūras izpratni, radošo domāšanu, digitālās prasmes, skaņas sintēzes pamatzināšanas, kā arī spēju argumentēt un prezentēt savus radošos risinājumus.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Noklausies 3 dažādu periodu un kultūru mūzikas fragmentus (Elvis Presley- agrīnais rokenrols, Stevie Wonder dzīvā uzstāšanās 1974.gadā- funk un digitālo sintezatoru pirmsākumi un Aminata un Tautumeitas - digitālās revolūcijas, straumēšanas laikmeta mūzika).
2. Izveido jaunu projekta failu Logic Pro un ievieto tajā vienu no audio fragmentiem.
3. Ar Steam Splitter sadali audio failu pa atsevišķiem celiņiem, noņemot kādu no oriģinālajiem celiņiem,
4. Izveido jaunu MIDI ieraksta celiņu.
5. Izveido 16 taktis ar skaņu ierakstu, papildinot izvēlēto fragmentu.
6. Mēģini noteikt un pielāgot audio tempu BPM.
7. MIDI celiņam izvēlies digitālu efektu ar reverbu, kas atbilst kādam no stiliem: 50tie - rock'n'roll bungas, kontrabass, “ slapback echo”; 70tie - funk ritms, izmantojot Erica Synths Bullfrog analogo sintezatoru; mūsdienas- digitālais bass, trap ritmi, elektroniski pad-synths, skaņas dizaina efekti, echo.
8. Nosauc visus celiņus pēc satura.
9. Eksportēt failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Atskaņot savu darbu un īsi prezentēt: kāda laiks mūziku izmantoji un kā tas, tavuprāt, ietekmēja cilvēku kopienu?; Kāds ir pievienotais elements mūzikas skicē- fragmentā?; Ko tu saproti no kultūras mainības laikā?



V.1.8. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

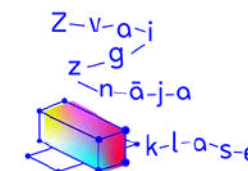
Izprast baroka laikmeta vokālās ornamentācijas funkciju un izteiksmes iespējas, atpazīt tās mūsdienu mūzikā, un radoši pielietot tās digitālajā mūzikas stacijā, apvienojot vēsturisko un mūsdienu muzikālo valodu.

Sasniedzamais rezultāts

Apzinās baroka vokālās ornamentācijas īpatnības un to izteiksmes funkciju, atpazīst muzikālos motīvus un to saistību ar laikmetu, sadarbojas grupā, lieto Logic Pro X radošā darbā, veido 8 taktu muzikālu materiālu ar mūsdienīgu interpretāciju, veic pamata skaņas apstrādi, eksportē gatavo skaņdarbu un prezentācijā pamato savas izvēles un radošos risinājumus.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Noklausies baroka laikmeta fragmentu piemērus un izpēti baroka laikmeta vokālās mūzikas iezīmes, īpašu uzmanību pievēršot ornamentācijai.
2. Pēc dzirdes atpazīsti baroka vokālās līnijas, ornamentācijas veidus un emociju izteiksmi.
3. Izvēlies vienu 8 taktu motīvu no kāda no trīs piemēriem.
4. Atver Logic Pro X un izveido jaunu projektu ar nosaukumu “Baroka ornamentācija – [vārds]”.
5. Izveidot pirmo celiņu (New Track), ievietot lejupielādēto failu un izgriezt (cut) izvēlēto 8 taktu fragmentu.
6. Radi jaunu skaņējumu fragmentam, pievienojot jaunu MIDI celiņu, kuros nospēlē vai noimprovizē fragmentu ar ornamentāciju mūsdienīgā stilā.
7. Radīt jaunu skaņējumu fragmentam, pievienojot jaunu audio celiņu, kuros: iedzied fragmentu ar ornamentāciju mūsdienīgā stilā. Var izmantot instrumentālos pavadījumus vai ritmisko pamatu no Loop sekcijas. Motīvs jāiekļauj vismaz vienu reizi.
8. Veido skaņas apstrādi: EQ, reverberāciju, kompresiju, panēšanu, lai fragmenta ornamentācija un mūsdienīgais pielietojums skaņētu skaidri un līdzsvaroti.
9. Eksportē gatavo materiālu kā MP3 vai WAV failu, saglabājot nosaukumu “Baroka ornamentācija – [vārds]”.
10. Muzikālo materiālu prezentēt klasei, noklausīties katru darbu un reflektēt par paveikto: kādi ornamentācijas elementi tika saglabāti, kādi pielāgoti mūsdienīgā stilā, un kā fragmenta raksturs mainījās interpretācijas laikā.



V.2. Kultūras mantojuma daudzveidība. Kultūras mantojums personiskajā un ikdienas pieredzē. Mantojuma veidošanās un nozīme.

Dažādu mantojuma veidu saglabāšana, praktizēšana un tālāknodošana.

Temata apguves mērķis: Novērtēt un pilnveidot izpratni par paaudžu mijiedarbes, tradīciju un inovāciju nozīmi, lietojot kultūras mantojumu (materiālo un nemateriālo) dzīves kvalitātes uzlabošanai.

Komplekss sasniedzamais rezultāts: Analizē savu kā mākslas darba uztvērēja (skatītāja, klausītāja, lasītāja), kultūras un sabiedriskos procesos iesaistīta dalībnieka pieredzi personiski nozīmīgas vērtību sistēmas saglabāšanā un veidošanā. Argumentē, kāpēc konkrēti kultūras artefakti tiek atzīti par kultūras mantojumu. Reflektē par sev nozīmīgu kultūras mantojumu. Vienaudžu auditorijai muzikāli interpretē sev tuvu Latvijas kultūras kanona vērtību, demonstrējot muzikālās prasmes un pamatojot kultūras vērtības aktualitāti savai personībai.

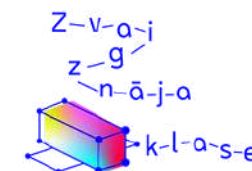
Caurviju prasmes: Šajā tematā aktualizētas šādas caurviju prasmes: pilsoniskā līdzdalība, kritiskā domāšana un problēmrisināšana.

Ieradumi: Attīsta ieradumu dažādās kultūrvidēs, kultūras un ikdienas norisēs cieņpilni un ar labvēlību izturēties, akceptējot konkrētajai videi atbilstošu uzvedības modeli, vispārpieņemtus ētikas principus un normas. (Vērtība – cilvēka cieņa; tikumi – atbildība, tolerance, taisnīgums, līdzcietība, solidaritāte, laipnība) Attīsta ieradumu piedalīties kultūras mantojuma saglabāšanā, praktizēšanā, interpretācijā un tā pārradē. (Vērtība – darba tikums; tikumi – atbildība, godīgums, centība) Attīsta ieradumu lietpratīgi un atbildīgi atlasīt, lietot un salīdzināt daudzveidīgus digitālus avotus (digitāli arhīvi, datubāzes, muzeji, bibliotēkas) kultūras satura apguvei, kultūras mantojuma pētniecībai un digitalizācijai, un mērķtiecīgi tos izmantot savā darbā. (Vērtība – latviešu valoda; tikumi – atbildība, gudrība, centība) Attīsta ieradumu saglabāt un nodot tālāk ģimenes un kultūras tradīcijas. (Vērtība – ģimene; tikums – atbildība)

Jēdzieni, termini: materiālais kultūras mantojums, nemateriālais kultūras mantojums, tradīcijas, kultūrvēsturiska vērtība, kultūras vide, kultūrainava, Latvijas kultūras kanons, Valsts/reģionālas/vietējas nozīmes kultūras piemineklis, dziesmu un deju svētki – UNESCO Pasaules mantojuma daļa, kontraversāls/pretrunīgs mantojums, kultūras kopiena, autentiskums, restaurācija, rekonstrukcija, tradīcijas nepārtrauktība, tradīcijas mainība.

Starppriekšmetu saikne: Dizains un tehnoloģijas, vēsture un sociālās zinātnes, literatūra.

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli: “Skola2030” mācību līdzeklis; vārdnīcas, mūzikas vēstures un teorijas avoti un mācību grāmatas, nošu materiāli, vēsturiski nošu krājumi un dziesmu grāmatas.



V.2. Kultūras mantojuma daudzveidība.

V.2.1. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

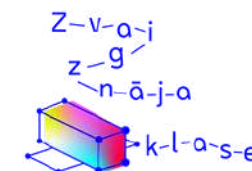
Izprast un radoši interpretēt latviešu tradicionālās mūzikas materiālu, izmantojot digitālās audio darbstacijas (DAW) iespējas. Attīstīt prasmes apvienot kultūrvēsturisku melodiju ar mūsdienīgiem skaņējumiem, veikt pamata skaņas apstrādi un veidot muzikālu kompozīciju, kas saglabā un vienlaikus modernizē latvisko muzikālo mantojumu.

Sasniedzamais rezultāts

Skolēns prot izmantot dziesmas fragmentu Logic Pro vidē, izveidot un ierakstīt MIDI melodiju flautai, pielietot skaņas efektus un veikt skaņas apstrādi. Spēj pievienot mūsdienīgu skaņas dizainu, nepazaudējot kultūrvēsturisko raksturu, nosaukt un sakārtot celiņus, eksportēt audio un PDF nošu pierakstu. Pamato izvēlēto materiālu, raksturo tā kultūrvēsturisko nozīmi un skaidro, kā radītais mūzikas materiāls palīdz saglabāt un radoši attīstīt kultūras mantojumu.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izveido jaunu projekta failu Logic Pro darbstacijā (DAW).
2. Izveido audio celiņu, kurā ievieto fragmentu no dziesmas "Bēdu manu lielu bēdu".
3. Izveido jaunu MIDI celiņu flautas skaņai.
4. Ieraksti melodiju, kas papildina vai kontrastē ar pamatmotīvu.
5. Pievienot celiņam reverberācijas efektu, lai saglabātu tradicionālu, dabīgu skaņējumu.
6. Flautas skaņas celiņam veic skaņas apstrādi, pielāgojot dinamiku un balansu.
7. Izveido vienu audio celiņu, pievienojot skaņas dizainu no Bullfrog analogā sintezatora, kas nepārklāj kultūrvēsturisko materiālu, bet izceļ to.
8. Nosauc visus celiņus pēc to satura.
9. Eksportē projektu kā MP3 un saglabāt darba mapē; papildus eksportēt flautas MIDI celiņa nošu pierakstu PDF formātā.
10. Prezentē darbu klasei, izskaidrojot: Kāpēc izvēlējies tieši šo latviešu mantojuma skaņdarbu; Ko uzzināji par tā kultūrvēsturisko nozīmi; Kā flautas partija papildina vai modernizē labi zināmas melodijas; Kā šāds radošs darbs palīdz saglabāt un nodot kultūras mantojumu tālāk.



V.2.2. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

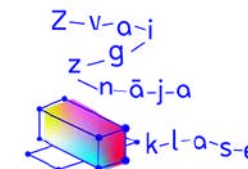
Izzināt dažādu kultūras mantojuma veidu (materiālā un nemateriālā) daudzveidību, analizēt to nozīmi sabiedrībā. Pēta tradīciju un inovāciju mijiedarbību, kā arī radoši veido muzikālu kompozīciju, kurā atklājas izvēlēta mantojuma elementu mūsdienīga interpretācija.

Sasniedzamais rezultāts

Pazīst un raksturo materiālā un nemateriālā kultūras mantojuma veidus. Izprot Latvijas kultūras mantojuma nozīmi un spēj to radoši interpretēt. Lieto valodu radoši un strukturēti, izmantojot poētiskos paņēmienus. Prot atvērt un izmantot programmu Logic Pro X, izveidojot jaunu projektu. Izveido MIDI un AUDIO celiņus, izvēlas atbilstošu tempu un tonalitāti. Ierunā dzejoli, ievērojot mikrofona lietošanas un dikcijas prasmes. Pielieto pamata skaņas apstrādes rīkus (EQ, Reverb u.c.). Eksportē skaņdarbu atbilstošā audio formātā. Prezentē izveidoto muzikālo materiālu. Reflektē par radošo procesu, izmantotajiem izteiksmes līdzekļiem un darba kvalitāti.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Iepazīsties ar materiālā un nemateriālā kultūras mantojuma veidiem un piemēriem (links_1).
2. Saceri astoņu rindiņu dzejoli, iekļaujot atslēgvārdus stelles, muiža, grāmata, tautasdziesma, ēdiens, koris dažādos locījumos.
3. Atver programmu Logic Pro X un izveido jaunu projektu ar nosaukumu pēc izvēles.
4. Izveido pirmo MIDI celiņu (New Tracks). Izvēlies tempu (BPM) 60 un tonalitāti G dur.
5. Izveido instrumentālo pavadījumu, iespēļējot ar MIDI klaviatūras palīdzību doto akordu secību (links_1). Izvēlies taustiņinstrumenta skanējumu un iespēļēto akordu secību kopē 2 reizes, kārtot partijas secīgi.
6. Izveidotajam instrumentālajam pavadījumam veido skaņas apstrādi. Izmanto ekvalaizeri un reverberāciju.
7. Izveido otro audio celiņu (New Tracks). Ierunā pašsacerēto dzejoli un pievērs uzmanību mikrofona attālumam un dikcijai. Ja nepieciešams, veic elpas vingrinājumus, skaņu un vārdu izpēti.
8. Izveidotajam audio celiņam veido skaņas apstrādi.
9. Eksportē darbu kā MP3 vai WAV failu.
10. Muzikālo materiālu prezentē klasei un reflektē par paveikto uzdevumu.



V.2.3. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

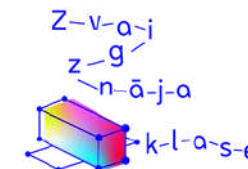
Izveidot latviešu tautasdziesmai, kura atrodama Krišjāņa Barona Dainu skapja krātuvē, melodiju un pavadījumu, izmantojot mūsdienu mūzikas elementus. Nemateriālā kultūras mantojuma sasaiste ar pasaules kultūru.

Sasniedzamais rezultāts

Izprot tautasdziesmas nozīmi latviešu kultūras nemateriālā mantojuma saglabāšanā. Prot sacerēt jaunu melodiju. Orientējas digitālajos rīkos.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Iepazīsties ar Dainu skapi un tā saturu <https://www.dainuskapis.lv/>
2. Izvēlies tautasdziesmas četrindi no Dainu skapja kataloga.
3. Atver Logic pro un izveidot jaunu projektu ar 2 audio celiņiem.
4. Iestati projekta BPM 80.
5. Katalogā LOOP sekcijā meklē skaņas fragmentus un izvēlies Hip hop semplus pie genre (žanrs). Kopē Loop fragmentu lai veidotos 32 taktis.
5. Otrā audio celiņā izvieto cita veida LOOP semplus, kas papildina viens otru, veidojot harmoniju.
6. Izveidot trešo audio celiņu, iedziedi vai ierunā tautasdziesmi uz izveidotā pavadījuma.
7. Garumu dziesmai veidot tā, lai četrindi iespējams atkārtot 2 reizes.
8. Saglabā projektu ar nosaukumu "Mana tautasdziesma".
9. Eksportē dziesmu kā MP3 failu.
10. Prezentē darbu klasei.



V.2.4. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

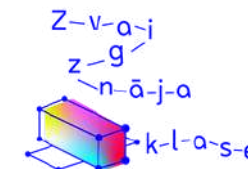
Iepazīties ar ķekatu tradīciju un izpētīt to atšķirības dažādās Latvijas vietās - Līgatnē un Rēzeknes novadā. Tādā veidā pēta kultūras mantojumu un redz, kā tas tiek aktivizēts ikdienā un nodots nākamajai paaudzei.

Sasniedzamais rezultāts

Izprast kultūras mantojuma daudzveidību, iemācīties atšķirt lokāli atšķirīgus ķekatu tradīcijas procesus. Apgūto informāciju prast pielietot Logic Pro X programmā.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izveido projekta failu Logic Pro X programmā.
2. Noskaties divus video, vēro un ieraksti procesa gaitu, kas notika video materiālos.
3. Izveido 2 audio celiņus, un katru pārdēvē pēc satura - vokāls un pavadījums.
4. Pirmajā skaņu celiņā ierunā atšķirīgās pazīmes par ķekatām, kas notika Līgatnē. Turpini stāstījumu par atšķirīgajām pazīmēm par ķekatām, kas notika Rēzeknes novadā. Noslēdz ierakstu ar secinājumiem par kopīgām pazīmēm abiem notikumiem.
5. Ieraksti, izkārto un izveido celiņus tā, lai veidojas plūstošs stāstījums.
6. Otrā audio skaņas celiņā ieraksti pavadījumu ar instrumentu, kas atrodams mūzikas kabinetā.
7. Izveido jaunu MIDI celiņu.
8. Izveido MIDI skaņas celiņam ritma sekciju, izmantojot virtuālos ritma instrumentus.
9. Exportē failu un saglabā darbu WAV un MP3 formātā.
10. Prezentē savu darbu klasei.



V.2.5. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

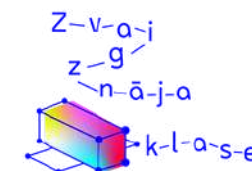
Izprot tradīcijas vērtību un rada mūsdienīgu audio interpretāciju, izmantojot dzejoli kā kultūras mantojumu.

Sasniedzamais rezultāts

Radoši interpretē tradīciju kā kultūras mantojumu, izmantojot dzejoli un digitālu audio veidošanu (balss ierakstu, efektus un instrumentālo pavadījumu), un spēj pamatot savas izvēles.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Vienojies grupā par vienu tradīciju, kas ir kopīga jūsu ģimenēm, skolai vai kopienai.
2. Atrodi dzejoli, kas raksturo šo tradīciju. Tas var būt folkloras teksts, mūsdienu dzejolis, tautasdziesmas vārdi vai pašu rakstīts īss četrpindes teksts.
3. Izlasiet dzejoli, nosakiet tā noskaņu un vēstījumu - vai tas ir svinīgs, rotaļīgs, mierīgs u.tml.
4. Izveido jaunu projektu Logic Pro - nosauc projektu, kas atbilst tradīcijas vēstījumam.
5. Izveido audio celiņu, ieraksti dzejoļa lasījumu vai dziedājumu, izmantojot mikrofonu. (piemēram: izteiksmīgi nolasi, rečitē, ritmiski iedziedi vienkāršā melodijā).
6. Vokālo celiņu apstrādā ar reverberācijas efektu un ekvalaizeri, lai balss ieraksts būtu skaidrāks un izceltos.
7. Veido jaunu audio celinu un ieraksti instrumentālo pavadījumu, izmantojot tautas instrumentus, kas atrodami klasē. Ja izmanto MIDI instrumentus, atrod tādu tembru, kas piestāv lasījumam.
8. Slāņo instrumentus (layer), pievieno jaunu MIDI celiņu ar cita tembra instrumentu ,piem., stīgām.
9. Papildini skaņdarbu ar audio celiņu, kurā ierakstīti ritma elementi, piemeklē tautiska skanējuma instrumentus (tamburīns, bungas).
10. Prezentē darbu klasei, aicini klasesbiedrus piedalīties diskusijā, vai kāds spēj noteikt tradīciju un vai muzikālais pavadījums atbilst prezentētajai tradīcijai.



V.2.6. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

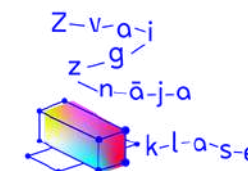
Izveidot 30- 60 sekunžu muzikālu kompozīciju, kas apvieno paaudžu mijiedarbību, kultūras tradīcijas un mūsdienu inovācijas, izmantojot gan materiālo, gan nemateriālo kultūras mantojumu, lai uzlabotu dzīves kvalitāti.

Sasniedzamais rezultāts

Izzina materiālo un nemateriālo kultūras mantojumu. Prot iekļaut savā kompozīcijā tradicionālu mūzikas elementu no sava vai citu kultūru mantojuma (piemēram, tautas dziesmas, tradicionālos instrumentus, īpašus, atšķirīgus ritmus). Rada savu kompozīciju, diskutē par paveikto.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izvēlies kādu tradicionālu mūzikas elementu no sava vai citu kultūru mantojuma (piemēram, tautas dziesmas, tradicionāli instrumenti, īpaši ritmi).
 - Materiālais mantojums (tradicionālie instrumenti): Piemēram, tamburīns, dūdas, kokle, vai cita tradicionāla instrumenta digitāla versija (Logic Pro piedāvā vairākus tautas instrumentu sintezatorus vai var izmantot paraugus).
 - Nemateriālais mantojums (ritmi un melodijas):Iekļauj melodiju vai ritmu, kas raksturo konkrētu tautas tradīciju. Tā var būt dziesma, instrumentāls motīvs vai pat vecs, tradicionāls ritms, ko varat modernizēt.
2. Radi projekta failu Logic Pro un nosauc to atbilstoši darba tēmai.
3. Izvēlies tempu un tonalitāti, iestati tos.
4. Izveido jaunu MIDI celiņu un izvēlies virtuālu instrumentu, kas raksturīgs tautas instrumenta skanējumam.
5. Ja kāds no komandas spēlē kādu instrumentu, piemēram, kokli vai dzied, tad veido audio celiņu un ieraksti to. Nosauc celiņu to attiecīgā instrumenta nosaukumā.
6. Savieno tradicionālos elementus ar mūsdienu skanējumu kabinējot ritmisko slāni (mūsdienīgu bītu vai elektronisku elementu). Nosauc jaunizveidoto celiņu. Pievienot skaņas apstrādi (efektu) reverberāciju, granulāro dīleju vai flendžera efektus.
7. Jaunā audio celiņā ieraksti analogā sintezatora skaņas dizainu, lai radītu modernu, telpisku fonu tradicionālajiem skaņu elementiem.
7. Izveido kompozīcijas struktūru, kurā mūsdienu un tradicionālie elementi mijiedarbojas.Ieteicamā struktūra: Ievads: Tradicionāls motīvs vai dziesma (var būt tikai instrumentāla); Attīstība: Pievieno modernus elementus (ritmus, sintezatorus); Kāpinājums: Maksimālais skaņas apjoms, apvienojot tradicionālo instrumentu skanējumu ar mūsdienu elektronisko skaņu (piemēram, sintezatorus, bītus); Noslēgums: Atgriešanās pie tradicionālā motīva vai lēna pāreja uz klusāku fāzi.
8. Izmanto šādus efektus, lai uzlabotu skaņas kvalitāti: Ekvalaizeris: Iztīri zemo frekvenču zonas (bass), lai tradicionālie instrumenti nebūtu pārāk smagi; Reverberācija: Izmanto lielu reverb efektu tradicionālajiem instrumentiem, lai tie iegūtu "dzīvo" izskatu, īpaši tautas dziesmām vai instrumentiem; Dīlejs: Pievieno mūsdienīgu delay efektu (piemēram, ping-pong delay) kā papildus dinamiku; Kompresors: Līdzsvaro dinamiku, lai skaņas nebūtu pārāk "pārbīvētas".
9. Eksportē savu darbu kā MP3 vai WAV.
10. Uzraksti īsu (5–7 teikumu) refleksiju, kurā atbildi uz šādiem jautājumiem: Kādu kultūras mantojuma elementu izvēlējies un kāpēc? Kā šie tradicionālie elementi tika apvienoti ar mūsdienu tehnoloģijām un inovācijām? Kā radītais skaņdarbs atspoguļo paaudžu mijiedarbību un tradīciju ievērošanu? Ko iemācījies par kultūras mantojuma izmantošanu mūzikā un dzīves kvalitātes uzlabošanā?



V.2.7. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

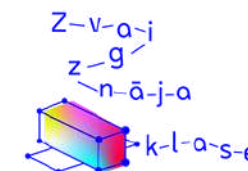
Skolēni iepazīst un analizē Suitu sievu apdziedāšanās tradīciju kā Latvijas kultūras mantojuma daļu, izprot tās nozīmi mūsdienās un, izmantojot mūzikas tehnoloģijas (Logic Pro X), radoši interpretē mantojuma fragmentu, veidojot īsu skaņas skici, kas atspoguļo mantojuma un mūsdienu muzikālās izpausmes mijiedarbību.

Sasniedzamais rezultāts

Skolēns prot izmantot audio fragmentu Logic Pro X vidē, veidot tam piemērotus MIDI papildinājumus, ierakstīt balss partiju un izvēlēties elementus no LOOP bibliotēkas. Spēj pielietot efektus, eksportēt galarezultātu kā MP3. Spēj izskaidrot suitu tradīciju iezīmes un pamatot savas radošās izvēles, kas palīdz savienot kultūras mantojumu ar mūsdienīgu skanējumu.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izveido jaunu Logic Pro X projektu un saglabā nosaukumu.
2. Ielādē projektā 20 sekunžu audio fragmentu no Alsungas etnogrāfiskā ansambļa „Suitu slievas” apdziedāšanas ieraksta.
3. Izveidot 3 MIDI celiņus, kuros ieraksti papildinājumus fragmentam:
Izvēlies virtuālos instrumentus, kura tembrs saskan ar suitu tradīcijām, piemēram: flauta / whistle; string pad; world instruments; maigāks sintezators mūsdienīgam skanējumam
4. Izveido jaunu audio celiņu un ieraksti vienkāršu balss melodijas vai burdona līniju, papildini daudzbalsīgo faktūru.
5. Veido jaunu audio celiņu un izvēlies ritmisku vai teksturālu LOOP no Logic bibliotēkas: mīkstas perkusijas (shaker, light frame drum); dabas fona troksnis; “world/folk” rakstura ritms.
6. Apstrādā LOOP celiņu ar efektu-
Pievienot reverb - Room vai Space Designer - Medium Hall, lai radītu telpisku efektu, kas atgādina tradicionālo dziedāšanas vidi (klēts, sēta, skatuve).
7. Izveido jaunu MIDI celiņu ar mūsdienīgu elementu: elektroniski veidots “sub bass”; moderns ritmisks “kick/snare” slānis; ambient sintezatora atmosfēra.
8. Nosauc visus celiņus pēc satura.
9. Veic skaņu apstrādi: sabalansē Suitu sievu ieraksta skaļumu; panot MIDI celiņus viegli uz kreiso/labo pusi; pēc nepieciešamības pielieto ekvalaizeri, lai saglabātu skaņas dzidrumu.
10. Eksportē galarezultātu kā MP3 failu un prezentē to klasei.



V.2.8. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

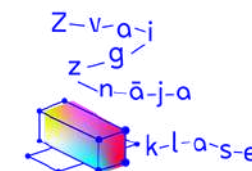
Izzināt latviešu gadskārtu svētku tradīcijas un to nozīmi personiskajā un sabiedriskajā dzīvē, pēta tautasdziesmu un pantiņu struktūras, kā arī radoši veido savu četrindi – pantiņu – mūzikas kompozīcijā, izmantojot tradicionālos motīvus mūsdienīgā interpretācijā, iesaistot arī mākslīgā intelekta atbalstu ideju ģenerēšanā.

Sasniedzamais rezultāts

Izprot latviešu gadskārtu svētku tradīciju nozīmi un spēj to atspoguļot radošā darbā. Veido īsus poētiskus tekstus – pantiņus – un izmanto valodas izteiksmes līdzekļus. Spēj integrēt tradicionālos motīvus un jaunākās tehnoloģijas ideju radīšanā. Pārvalda Logic Pro X pamata funkcijas un prot organizēt projektu. Izveido instrumentālos un vokālos celiņus, izvēlas piemērotu tempu un tonalitāti. Pielieto skaņas apstrādes pamatefektus, uzlabo celiņu skanējumu. Ierunā tekstu, ievērojot dikcijas un ierakstīšanas prasmes. Apvieno instrumentālo un vokālo materiālu, veidojot pilnvērtīgu kompozīciju. Saglabā un eksportē gatavo darbu audio formātā. Prezentē savu radīto darbu un reflektē par procesu, izvēlētajiem risinājumiem un rezultātu.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Iepazīsties ar latviešu gadskārtu svētku tradīcijām un to nozīmi personiskajā un sabiedriskajā dzīvē (Jāņi, Līgo, Mārtiņi, Ziemassvētki).
2. Izvēlies savu iecienītāko svētku tēmu un izveido četrindi – pantiņu. Grupas diskusija, ideju ģenerēšana, iespējams izmantot mākslīgā intelekta atbalstu ar atslēgvārdiem par svētku elementiem.
3. Atver programmu Logic Pro X un izveido jaunu projektu ar atbilstošu nosaukumu.
4. Izveido pirmo MIDI celiņu (New Tracks). Izvēlies tempu BPM 80 un tonalitāti, kas atbilst tavam pantiņam.
5. Izveido instrumentālo pavadījumu, spēlējot akordus ar MIDI klaviatūru vai kontrolieri, dublē akordu secību vismaz divas reizes, lai veidotu pamatu kompozīcijai. Akordu secība faila pielikumā.
6. Apstrādā instrumentālo celiņu, izmantojot ekvalaizeri, reverberāciju vai citus efektus, lai iegūtu dzīvīgu un pievilcīgu skanējumu.
7. Izveido otro AUDIO celiņu (New Tracks). Ierunā savu pantiņu, pievēršot uzmanību dikcijai, elpai un intonācijai.
8. Apstrādā ierakstīto pantiņa celiņu ar reverberāciju, kompresoru vai citiem efektiem, lai tas labi iekļautos instrumentālajā pavadījumā.
9. Eksportē gatavo darbu kā MP3 vai WAV failu, saglabājot nosaukumu, kas atspoguļo tavas pantiņa un mūzikas kompozīcijas tēmu.
10. Prezentē savu muzikālo materiālu klasei, noklausies citu grupu darbus, diskutē par tradīciju un inovāciju mijiedarbību, reflektē par paveikto un pieredzēto radošajā procesā.



V.3. Kultūras piederība un identitāte. Kultūras nozīme savas un vienaudžu identitātes veidošanā: valoda un kultūrtelpa. Latviskās kultūrtelpas saglabāšana. Kultūras piederība un identitāte daudzveidīgā kultūrvidē.

Temata apguves mērķis: Apzināties un pamatot savu individuālo, kopienas un nacionālo identitāti, kas ir balstīta konkrētas kultūras piederībā, vērtībās, tradīcijās.

Komplekss sasniedzamais rezultāts: Rada savai gaumei atbilstošu radošu darbu, kas raksturo kādas līdzīgi domājošu jauniešu grupas muzikālās gaumes atspoguļojumu vai paša kultūras piederību, pamato savu izvēli, salīdzina ar kādu atšķirīgas kultūras piemēru.

Caurviju prasmes: Šajā tematā aktualizētas šādas caurviju prasmes: pilsoniskā līdzdalība, kritiskā domāšana un problēmrisināšana; jaunrade un uzņēmējspēja; sadarbība; digitālā pratība.

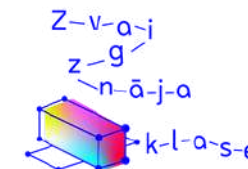
Ieradumi: Attīsta ieradumu patstāvīgi izvērtēt kultūras procesus, meklējot kopsakarības ar vēstures kontekstu, Latvijas valstiskuma, latviešu valodas un kultūras nozīmību tajos. (Vērtība – cilvēka cieņa; tikumi – līdzcietība, solidaritāte, tolerance,) Attīsta ieradumu lietpratīgi un atbildīgi atlasīt, lietot un salīdzināt daudzveidīgus digitālus avotus (digitāli arhīvi, datubāzes, muzeji, bibliotēkas) kultūras satura apguvei, kultūras mantojuma pētniecībai un digitalizācijai, un mērķtiecīgi tos izmantot savā darbā. (Vērtība – latviešu valoda; tikumi – centība, atbildība) Attīsta ieradumu piedalīties kultūras mantojuma saglabāšanā, praktizēšanā, interpretācijā un tā pārradē. (Vērtība – Latvijas valsts; tikumi – gudrība, atbildība) Attīsta ieradumu dažādās kultūrvidēs, kultūras un ikdienas norisēs cieņpilni un ar labvēlību izturēties, akceptējot konkrētajai videi atbilstošu uzvedības modeli, vispārpieņemtus ētikas principus un normas. (Vērtība – dzīvība; tikumi – savaldība, mērenība, laipnība)

Jēdzieni, termini: identitāte, kultūras kopiena, piederība, digitālā identitāte, identitātes zīmols, digitālā pēda, autortiesības.

Starppriekšmetu saikne: Latviešu valoda, dizains un tehnoloģijas, vēsture un sociālās zinātnes, literatūra, svešvaloda

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli: “Skola2030” mācību līdzeklis; dažādu tautu mūzikas nošu piemēri, ieraksti, mūzikas enciklopēdijas, literatūras avoti svešvalodās.

Papildu iespējas: Var veidot draudzīgus improvizētus pasākumus brīvā stilā, sniedzot muzikālus priekšnesumus, demonstrējot savu un iepazīstot citas kultūras un mūzikas piemērus.



V.3. Kultūras piederība un identitāte..

V.3.1. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

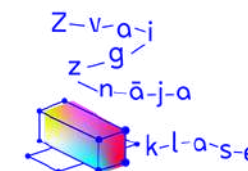
Izprast un radoši interpretēt latviskās kultūrtelpas muzikālos un skaņu elementus, savienojot tos ar personīgo identitāti un mūsdienīgu skanējumu. Attīstīt prasmes strādāt Logic Pro vidē, veidojot daudzslāņainu skaņdarbu, kur tradicionālie un individuālie elementi tiek apvienoti vienotā muzikālā kompozīcijā.

Sasniedzamais rezultāts

Skolēns prot izveidot un ierakstīt MIDI un audio celiņus Logic Pro vidē, ierakstīt analogā sintezatora audio celiņu un pievienot personīgas identitātes izpausmes. Spēj veikt audio celiņu apstrādi, nosaukt celiņus, eksportēt audio un MIDI pierakstu. Spēj skaidri pamatot izvēlētos kultūras un identitātes elementus un to savstarpējo mijiedarbību radītajā skaņdarbā.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izveido jaunu projekta failu Logic Pro un iestati projekt BPM 80.
2. Izvēlies latviskās kultūrtelpas elementu, ko izmantot darbā: tautasdziesmas melodijas fragments; dabas skaņas (jūra, vējš, mežs),
3. Izveido jaunu MIDI celiņu, izmantojot virtuālo kokles vai ģitāras instrumenta skaņu, un izveidot pavadījuma motīvu 16 taktu apjomā, kas pielāgota izvēlētajam stilam (folk, pop, elektronika, ambient u.c.).
4. Pievieno jaunu audio celiņu un ierakstīt baltā trokšņa elementus ar analogā sintezatora palīdzību, kas raksturo meža vai jūras šalkoņu.
5. Pievieno personīgās identitātes elementu, piemēram: savas balss ierakstu; mūsdienīgu ritmu no LOOP sekcijas; instrumentālu motīvu, kas raksturo skolēna gaumi; īsu runātu tekstu par piederību vai valodu.
6. Eksperimentē ar skanējumu, izmanto audio efektu funkcijas - reverberācija un distortion.
7. Apstrādā celiņus, pielāgojot skaļumu, panorāmu, saglabājot latvisko elementu atpazīstamību.
8. Nosauc visus celiņus pēc satura.
9. Eksportē gala versiju kā MP3 un saglabāt darba mapē; papildus eksportē MIDI nošu pierakstu kā PDF.
10. Prezentēt darbu klasei, īsi izskaidrojot: kādas kultūras piederības izpausmes iekļāvi darbā; kā latviskais elements mijiedarbojas ar tavu identitāti; kā izvēlētais skanējums atspoguļo tevi kā kultūras telpas dalībnieku.



V.3.2. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

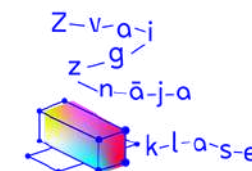
Skolēni apzinās un analizē savu kultūras piederību, izvēloties tautasdziesmu no sava dzimtā reģiona un radot tai mūsdienīgu muzikālu apdari programmā Logic Pro X, demonstrējot izpratni par identitāti, valodu, kultūrtelpu un mūzikas izteiksmes līdzekļiem.

Sasniedzamais rezultāts

Skolēns spēj atpazīt un analizēt dažādu Latvijas reģionu kultūras un tautas mūzikas īpatnības, izvēloties tautasdziesmu un identificējot tās reģionālo piederību. Prot radoši apdarināt tautasdziesmu, izmantojot Logic Pro X.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Iepazīsti un apskati vizuālus un muzikālus piemērus interneta vietnēs, kas raksturo dažādas kultūras piederības Latvijas reģionos. Apskati: tautas mūziku, kopienų vai subkultūru mūziku, reģionālās tradīcijas, diasporas vai etnisko identitāšu muzikālās izpausmes, kā arī dialektus.
2. Iepazīsties ar piedāvātajiem tautasdziesmu piemēriem un nosaki, kuram Latvijas reģionam tās pieder. Izvēlies vienu tautasdziesmu un atrodi YouTube vietnē iedvesmas video, kur tai ir veidota apdare, tā ir aranžēta vai interpretēta.
3. Atver programmu Logic Pro X un izveido jaunu projektu.
4. Izveido pirmo MIDI celiņu. Iestati izvēlētais tautasdziesmas tempu (BPM), tonalitāti, taktsmēru.
5. Izvēlies taustiņinstrumenta skanējumu un nospēlē tautasdziesmas melodiju.
6. Izveido jaunu MIDI celiņu (New Tracks). Veido aranžiju ar basa instrumenta līniju.
7. Pievieno jaunu audio celiņu sitaminstrumentu skaņām (perkusijas, šeikeri, tamburīnu u.c.) un veido skaņdarba dinamisko attīstību no LOOP sekcijas.
8. Izveidotajiem MIDI celiņiem veic skaņas apstrādi.
9. Eksportē muzikālo materiālu kā MP3 vai WAV failu, bet nošu materiālu kā PDF.
10. Prezēntē muzikālo materiālu (noklausies skaņdarbu, apskati nošu materiālu) un reflektē par paveikto.



V.3.3. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

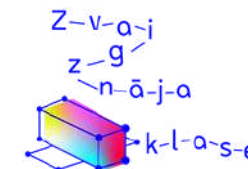
Izveidot muzikālu darbu, izmantojot latviešu sakāmvārdus, veidojot piederības un identitātes sajūtu.

Sasniedzamais rezultāts

Iepazīties ar latviešu sakāmvārdiem. Apzināties savu piederību, identitāti. Izveidot muzikālu darbu/ainavu. Spēt eksportēt failu. Spēt veikt balss apstrādi. Prast veikt ierakstu ar MIDI kontrolieri. Spēt veikt ierakstu caur mikrofonu.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver latviešu sakāmvārdu krātuvi <http://valoda.ailab.lv/folklorasakamvardi/>.
2. Izvēlies 10 sakāmvārdus, no dažādiem tematiem.
3. Atver programmu Logic Pro un izveidot jaunu projektu.
4. Izveido MIDI celiņu (Software instrument) un atrdod atmosfērisku virtuālo instrumentu.
5. Ieraksti fragmentu 30 sekunžu garumā, brīvi izvēloties skaņas.
6. Izveido audio celiņu. Ar mikrofonu ieraksti 5 atlasītos sakāmvārdus. Ierakstam izveido reverbrācijas efektu.
7. Izveidot jaunu audio celiņu. Caur mikrofonu ierakstīt pārējos 5 sakāmvārdus. Transponē ierunāto balsi par 3 pustoņiem uz leju (-3).
8. Pēc brīvas izvēles pievieno MIDI vai audio celiņu, lai papildinātu muzikālo ainavu ar skaņu elementiem.
9. Eksportē projektu kā WAV failu ar nosaukumu "Sakāmvārdi".
10. Prezentr darbu klasei.



V.3.4. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

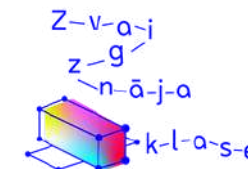
Saglabājot savu latvisko kultūrtelpu iepazīties ar www.dainuskapis.lv un izmantot dainas savā radošajā darbā Logic Pro X programmā.

Sasniedzamais rezultāts

Zināt latvju dainu digitālo resursu www.dainuskapis.lv un spēt to izmantot ikdienā un arī radošajos darbos.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izveido projekta failu Logic Pro X programmā un iestati projekta tempu 70 BPM.
2. Iepazīsties ar www.dainuskapis.lv, atrodi kādu sev tīkamu tēmu un izvēlies četras četrindes.
3. Atver “Apple loop” funkciju un izvēlies sev tīkamu “loop”, kas būtu par pamatu tavai dziesmai.
4. Izveido jaunu audio skaņas celiņu un ierunā sevis izvēlētās četras dainas.
5. Pievieno instrumentālo daļu savā dziesmā, izmantojot MIDI kontrolieri, ierakstot tēmu jaunā MIDI celiņā.
6. Izveido jaunu skaņas celiņu, izvēlies vienu dainu un iedziedi to.
7. Izveido jaunu skaņas celiņu, iedziedi burdonu.
8. Pievieno burdonam reverberācijas audio efektu - koncertzāle.
9. Eksportē failu MP3 formātā.
10. Prezentē savu veikumu klasē. Kas būtu šīs dziesmas mērķauditorija?



V.3.5. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

Izmantojot digitālos mūzikas radošos paņēmienus (audio importēšanu, MIDI spēli un skaņas apstrādi), demonstrē savu kultūras piederību, izvēloties un pārveidojot dziesmas fragmentu.

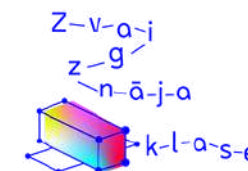
Sasniedzamais rezultāts

Izmantojot digitālos skaņas veidošanas rīkus Logic Pro vidē, izvēlas un interpretē skaņdarbu, kas atspoguļo viņa kultūras piederību, papildinot to ar instrumentāliem un ritmiskiem slāņiem.

Skolēns pamato savas muzikālās izvēles, sasaistot tās ar personīgo identitāti, tradīciju, prot tehniski sagatavot mūzikas fragmentu prezentēšanai.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izvēlies dziesmu, kas raksturo tavu kultūras piederību vislabāk. Tā var būt tautasdziesma vai popdziesma.
2. Pieraksti, kāpēc tieši šī dziesma raksturo tavu piederības sajūtu.
Kas tajā atspoguļo valodu, tradīciju, hobiju, reģionu?
3. Izveido jaunu projektu Logic Pro.
4. Izveido jaunu audio celiņu un iedziedi skaņdarba fragmentu jaunajā projektā 20 sekunžu apjomā.
5. Izveido jaunu MIDI celiņu un iespēlē instrumentālu motīva papildinājumu. Izvēlies instrumentu, kuru skanējums ir raksturīgs tevis izvēlētajam skaņdarbam (piemēram: kora balsis, pūšaminstrumenti, stīgu instrumenti).
6. Papildini ierakstu ar jaunu audio celiņu, kurā ir ritma pavadījums.
7. Atver Loop bibliotēku un izvēlies vienu melodisku fragmentu (tas būs intro), pārbaudi, lai loop tonalitāte saskan ar izvēlētajā dziesmas tonalitāti (balss, taustiņinstrumenti).
8. Novieto izvēlēto LOOP cilpu ieraksta sākumā uz pirmās takts un pārvieto visus celiņus par vienu takti uz priekšu. Ja vēlies, intro var būt arī garāks.
9. Intro fragmentam pievieno Fade in efektu un visiem celiņiem pievieno Fade out beigās.
10. Saglabā savu projektu MP3 formātā.



V.3.6. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

Izveidot 45–90 sekunžu muzikālu kompozīciju Logic Pro vidē, kas atspoguļo skolēna individuālo, kopienas un nacionālo identitāti, izmantojot konkrētai kultūras piederībai raksturīgus muzikālos elementus, vērtības un tradīcijas.

Sasniedzamais rezultāts

Izzina savu individuālo identitāti, kopienas identitāti un nacionālo identitāti. Prot savienot visu kopīgā skaņdarbā, izmantojot mūsdienu ritmus, instrumentus, dziedājumu, kas raksturo tradīcijas. Uzraksta pašrefleksiju.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atbildi uz trim jautājumiem un pieraksti atbildes: Kāda mūzika mani raksturo?; Kādi instrumenti vai skaņas man patīk?; Kādu noskaņu vēlos radīt?; Kādu mūziku klausās mana ģimene, draugi, vietējā kopiena?; Vai mana apkārtnē ietekmē manu muzikālo gaumi?; Kādi ir tradicionālie manas tautas instrumenti, ritmi, melodijas?; Kuras vērtības vai simboli man ir svarīgi?
2. Izveido jaunu projektu Logic Pro un nosauc to "Pētījums".
3. Iestati projekta tempu 70 BPM.

4. Izveido audio celiņu ar 1 muzikālo elementu no LOOP sekcijas, kas raksturo tevi kā indivīdu 16 taktu apjomā.

Vari izvēlēties: mūsdienu ritmu (trap, hip-hop, pop, funk u. c.); sintezatoru melodiju, kas atbilst tavam stilam; instrumentu, kuru pats spēlē; skaņu, kas raksturo tavu noskaņu (pads, klavieres, gitāra utt.)

5. Pievieno vēl vienu audio celiņu ar skaņu vai melodiju no LOOP sekcijas, kas saistās ar tavu ģimeni, vidi vai kopienu. Idejas: ģimenē bieži skanoša mūzika (piem., roks, kantrī, tautas mūzika); ritms vai harmonija, kas raksturo kultūru, kurā esi uzaudzis; vietējās kopienas ietekme (piem., pilsētas ritmi vs. lauku mierīgums). Šim vajadzētu papildināt un bagātināt individuālo slāni.

6. Izvēlies 1–2 elementus un pievieno jaunā celiņā, kas raksturo tavas tautas mantojumu. Piemēram: tradicionālās melodijas fragments; tautas instrumenta digitālais paraugs (kokle, stabule, dūdas utt.); raksturīgs ritmisks motīvs; dziedājums, kas raksturo tradīcijas (piemēram, balsis ar reverb, kora fragmenti)

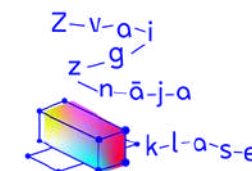
Logic Pro var izmantot: "World Instruments", "Studio Strings" melodijām tautas manierē, audio sampling vai vokālos ierakstus. Šis slānis simbolizē mantojumu, piederību un tradīcijas.

7. Ar reverberācijas audio efektu palīdzību padari vokālos vai tradicionālos instrumentus telpiskus.

8. Ar Delay audio efektu izveido efektus mūsdienu skaņojumam.

9. Eksportē darbu kā MP3 failu.

10. Uzraksti 5 teikumu pašrefleksiju: Kādi elementi pārstāvēja tavu individuālo identitāti?; Kas raksturo tavu kopienu?; Kā parādīji savas tautas mantojumu un tradīcijas?; Kā šie identitātes līmeņi mijiedarbojas skaņdarbā?



V.3.7. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

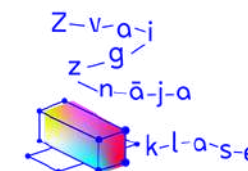
Skolēni pēta un apzinās personīgo kultūras piederību, izmantojot radošu skaņu ierakstīšanu un digitālās mūzikas tehnoloģijas, un veido īsu muzikālu skici, kurā interpretē savas identitātes izpausmes, kultūras ietekmes un to nozīmi mūsdienu kultūrtelpā.

Sasniedzamais rezultāts

Analizē un pamato, kā personiskā un ikdienas pieredze veido viņa kultūras piederību. Pēta dažādas identitātes izpausmes mūsdienu kultūrtelpā un reflektē par faktoriem, kas tās ietekmē. Interpretē kultūras mantojuma un mūsdienu elementu mijiedarbību, radot jaunu muzikālu ideju. Izmanto digitālās tehnoloģijas (Logic Pro X) skaņas ierakstīšanā, apstrādē un radošā kombinēšanā. Plāno radošā darba soļus, veic izvēles un pamato tās. Reflektē par pieņemtajiem radošajiem lēmumiem un to saistību ar kultūras ietekmēm

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Dodies “skaņu medībās” audio parauga meklēšanā pa skolu vai tuvāko apkārtni un telefonā ieraksti 10 dažādas skaņas, kas, tavuprāt, raksturo tavu piederību skolas kopienai.
2. Izveido Logic Pro X jaunu projektu un nosauc to “Mana skola”.
3. Izveido audio celiņu un importē telefonā ierakstītās skaņas, pielāgojot tās garumu un sākuma punktu, kārtot skaņas secīgi.
4. Izveido projekta tempu BPM 80.
6. Izveido MIDI celiņu ar jebkuru izvēlētu instrumentu un ieraksta īsu melodisku vai ritmisku frāzi (8 taktis), kas atspoguļo tavu muzikālo gaumi.
7. Pievieno trešo skaņas celiņu ar jaunu muzikālu slāni - ritma, melodijas vai atmosfēras elementu, izmantojot Logic Pro Loop vai paša radītu skaņu, lai parādītu kultūras ietekmju mijiedarbību.
8. Veic sākotnējo skaņu miksēšanu: sabalansē skaļumus, izvieto skaņas panorāmā ar Panning. Samazini vai palielini katra celiņa skaļumu par 3-6 dB, līdz viss skan vienmērīgi.
9. Nosauc visus celiņus pēc satura.
10. Eksportē failu kā MP3, demonstrē darbu klasi, reflektē par trim jautājumiem: Ko šī skaņa atklāj par tvau piederību skolai? Kā es izmantoju digitālās tehnoloģijas, lai to interpretētu? Kā mana identitāte sasaucas ar mūsdienu kultūras telpu?



V.3.8. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

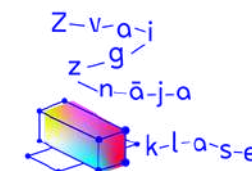
Skolēni pēta un apzinās latviskās kultūras mantojumu, izmantojot radošu Raimonda Paula dziesmu izvēli un digitālās mūzikas tehnoloģijas, un veido īsu muzikālu fragmentu, kurā mūsdienīgā veidā interpretē izvēlēto dziesmas panta vai piedziedājuma melodiju, harmoniju un ritmu, saglabājot tās atpazīstamību un izceļot savu identitātes un jaunatnes ietekmi uz mūzikas izpildījumu.

Sasniedzamais rezultāts

Skolēni spēj analizēt Raimonda Paula dziesmas melodiju, ritmu un harmoniju, radoši interpretēt izvēlēto fragmentu, saglabājot tā atpazīstamību un kultūras identitāti, kā arī izmantot digitālās mūzikas tehnoloģijas mūzikas radīšanai un apstrādei. Veicot darbu, skolēni attīsta prasmes sadarboties grupā, plānot radošo procesu, harmonizēt un ritmizēt melodiju, veidot ornamentus, kā arī skaidrot savas radošās izvēles un to nozīmi kultūras un identitātes kontekstā.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Apskati Raimonda Paula dziesmu "Kamolā tinēja" un atlasi vienu pantu vai piedziedājumu, kuru vēlies interpretēt. Noklausīties oriģinālo dziesmu un analizē tās melodiju, ritmu un harmoniju.
2. Diskutē grupā par dziesmas raksturīgajām iezīmēm un vienojies, kādus elementus saglabāt, kādus pielāgot mūsdienu stilam, var mainīt tempu vai ritma pavadījumu.
3. Atver programmu Logic Pro X
4. Izveido jaunu projektu ar nosaukumu "Kamolā tinēja".
5. Izveido audio celiņu (New Tracks), ievieto oriģinālās dziesmas fragmentu un, ja nepieciešams, izgriezt (cut) izvēlēto motīvu, lai to izmantotu kā bāzi jaundarbam.
6. Radi jaunu skanējumu dziesmas fragmentam, pievienojot jaunu audio celiņu, kurā ierunā vai iedziedi melodiju uz M vai A.
7. Pievieno jaunu audio celiņu ar ritmisko pamatu (beat) no Loop sekcijas. Fragmentam muzikālajā materiālā jāparādās vismaz vienu reizi, un skaņdarba garumam jābūt aptuveni 40 sekundes garam.
8. Veic skaņas apstrādi- pielāgo celiņu skaļumus.
9. Eksportē darbu kā MP3 un WAV failu.
10. Prezentē muzikālo materiālu klasei un reflektē par izvēlētajiem mūzikas izteiksmes līdzekļiem un to, kā dziesmas identitāte saglabājas mūsdienīgajā interpretācijā.



V.4. Kultūras pieprasījums un piedāvājums. Kultūras produkta patēriņš. Profesionālās nodarbinātības iespējas kultūras jomā un radošajās industrijās.

Temata apguves mērķis: Apzināties kultūru kā tautsaimniecības nozari un skaidrot, kā veidojas kultūras pieprasījums un piedāvājums atbilstoši sabiedrības kultūras vajadzībām.

Komplekss sasniedzamais rezultāts: Pētījumā par savu un klasesbiedru kultūras patēriņu, dažādu kultūras auditoriju vajadzībām demonstrē izpratni par kultūras un mākslas māksliniecisko, sociālo un ekonomisko vērtību. Individuālā un/vai kolektīvā mākslinieciskās jaunrades procesā radoši interpretē mūsdienu kultūras artefaktus, veido savu radošu projektu mūzikā atbilstoši modelētajai konkrētai auditorijai.

Caurviju prasmes: Šajā tematā aktualizētas šādas caurviju prasmes: kritiskā domāšana un problēmrisināšana, jaunrade un uzņēmējspēja, sadarbība, digitālā pratība.

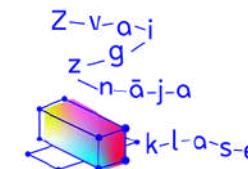
Ieradumi: Attīsta ieradumu pilnveidot savu kultūras pieredzi, apmeklējot kultūras pasākumus, institūcijas, kultūrvēsturiski nozīmīgas vietas, pastāvīgi lasot sev interesējošu literatūru un pēc konkrētām, katram mākslas veidam atbilstošām pazīmēm vērtējot kultūras piedāvājuma kvalitāti. (Vērtība – kultūra; tikumi – gudrība, atbildība, tolerance, taisnīgums) Attīsta ieradumu izzināt, saglabāt un nodot tālāk ģimenes un kultūras tradīcijas. (Vērtība – darba tikums; tikumi – godīgums, atbildība, centība) Attīsta ieradumu atlasīt, lietot un salīdzināt daudzveidīgus digitālus avotus (digitāli arhīvi, datubāzes, muzeji, bibliotēkas) kultūras satura apguvei, kultūras mantojuma pētniecībai un digitalizācijai, un mērķtiecīgi tos izmantot savā darbā. Attīsta ieradumu darboties ilgtspējīgi un apkārtējai videi draudzīgi, uzņemoties atbildību par saviem lēmumiem. (Vērtība – brīvība; tikumi – drosme, gudrība, atbildība)

Jēdzieni, termini: autors, mākslinieks, radošs process, patērētājsabiedrība, starpkultūru mijiedarbe, radošās industrijas, kultūras produkts, masu produkts, elitārs produkts, nišas produkts, kultūras operators, kultūras auditorija, kultūras un radošā uzņēmējdarbība, kultūras tūrisms, izklaides vērtība, autortiesības, komerciāla un nekomerciāla māksla, plaģiāts.

Starppriekšmetu saikne: Latviešu valoda, dizains un tehnoloģijas, vēsture un sociālās zinātnes, kultūra un māksla.

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli: "Skola2030" mācību līdzeklis; vārdnīcas, mūzikas vēstures un mūzikas teorijas avoti un mācību grāmata; mākslas, mūzikas, teātra izrādes klātienēs apmeklējums vai video demonstrējums.

Papildu iespējas: Apmeklēt mākslas, mūzikas iestādes – operu, koncertzāli, Jāzepa Vītola Latvijas Mūzikas akadēmiju u. c. –, iepazīstot, kāds ir šo institūciju kultūras piedāvājums, kādas karjeras iespējas pastāv mūzikas jomā. Mākslas izstādes, mūzikas pasākuma, teātra izrādes klātienēs apmeklējums vai video demonstrējums. Sadarbībā skolotāji/skolas vadība var organizēt pasākumu skolā, kā arī piedalīties novada/pilsētas kultūras pasākumu organizēšanā.



V.4. Kultūras pieprasījums un piedāvājums.

V.4.1. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

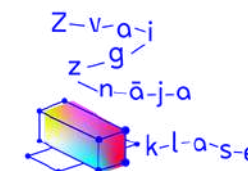
Izprast, kā mūzikas un skaņas dizains tiek izmantots kultūras pasākumu reklamēšanā, analizēt mērķauditoriju un radīt audio reklāmu, izmantojot Logic Pro. Attīstīt prasmes atlasīt piemērotus skaņas elementus, ierakstīt balss tekstu, apstrādāt audio un ētiski izmantot digitālos resursus kultūras un radošo industriju kontekstā.

Sasniedzamais rezultāts

Skolēns spēj noteikt izvēlēta kultūras pasākuma mērķauditoriju, izveidot balss ierakstu reklāmai un atlasīt piemērotus ritmiskos un muzikālos fona elementus no LOOP bibliotēkas. Spēj pamatot radošās izvēles, skaidrot mērķauditorijas paradumus un atspoguļot, kā audio dizains palīdz efektīvi komunicēt par kultūras notikumu.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izveido projekta failu Logic Pro.
2. Izvēlies kultūras notikumu, piem., tuvāko skolas pasākumu, kam tiks veidota reklāma. Variantus piedāvā skolotājs vai izvēlas pats skolēns, piemēram: māmiņdienas koncerts; muzeja izstāde; mūzikas festivāls; teātra izrāde.
3. Nosaki mērķauditoriju, analizējot: vecumgrupu; intereses; kultūras patēriņa paradumus; kāpēc reklāma viņus uzrunās. (Šo informāciju iekļausi īsā projekta aprakstā.)
4. Izveido jaunu audio celiņu ar balss ierakstu, kurā: skaidri un kodolīgi paziņots pasākums, vieta, laiks; iekļauts īss aicinājums apmeklēt ("Nepalaid garām!", "Pievienojies!" u.c.).
5. Izveido jaunu audio celiņu, lai radītu fona noskaņu ar ritma celiņu no LOOP sekcijas.
6. Izveido jaunu audio celiņu, lai radītu fona noskaņu ar īsu muzikālu fragmentu no LOOP sekcijas.
7. Pievieno nepieciešamos efektus balss un mūzikas celiņiem: kompresiju; ekvalaizeri; reverberāciju pēc vajadzības.
8. Nosauc celiņus pēc to satura.
9. Eksportēt audio reklāmu kā MP3 failu un saglabāt darba mapē; papildus sagatavot īsu dokumentu (PDF vai tekstu) par autortiesībām: kas ir paša radīts; ko nedrīkst izmantot; kā nodrošināta ētiska lietošana.
10. Prezentēt darbu klasei, izskaidrojot: pasākuma mērķauditoriju; kultūras patēriņa paradumus šajā grupā; kā reklāmas skanējums to uzrunā; kādas prasmes kultūras un radošajās industrijās varētu būt nepieciešamas līdzīga darba veikšanai; īsu kopsavilkumu kultūras pieredzes dienasgrāmatā.



V.4.2. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

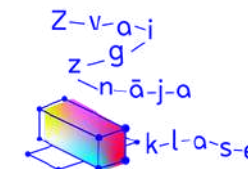
Skolēni izzina, kā mūzikas kultūra attīstās, balstoties uz sabiedrības pieprasījumu un piedāvājumu, apzinās kultūras patēriņa ietekmi uz mūzikas žanriem, izpildītājiem un tirgu, kā arī radoši analizē savu lomu mūzikas kultūras veidošanā. Veido reklāmas "Jingle"

Sasniedzamais rezultāts

Audzēknis spēj analizēt mūzikas tirgus tendences tās izprast, spēj izveidot 30 sekunžu reklāmas jingle, apvienojot muzikālo pavadījumu un tekstu, izmantojot digitālās platformas un mūzikas programmas rīkus. spēj reflektēt par reklāmas izveides procesu, identificējot paņēmienus, kas piesaista uzmanību un veicina kultūras piedāvājuma popularizēšanu.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Iepazīsties un analizē mūzikas tirgus attīstību, tostarp populāros žanrus, koncertu piedāvājumu, digitālo platformu lomu un izpildītājus. Apskati, kā personiskā muzikālā gaume un radošā ietekme veido mūzikas patēriņu. Uzrakstīt, kā reklāmas piesaista uzmanību, kādas stratēģijas tiek izmantotas un kāpēc tās ir nozīmīgas kultūras patēriņa veicināšanā.
2. Izvēlies vienu kultūras jomu un izveido 30 sekunžu reklāmas teksta un muzikālā koncepta plānu.
3. Atver programmu Logic Pro X un izveido jaunu projektu.
4. Izveido pirmo celiņu (New Track) un iestati tempu (BPM 80).
5. Izveido 30 sekunžu reklāmas "jingle" jeb pavadījumu, kas raksturo izvēlēto kultūras aktivitāti. Izmanto pavadījumā Bulfrog analogā sintezatora slēgumu nr 5,
6. Jaunā celiņā ieraksti MIDI melodiju izmantojot digitālo flautu.
7. Izveidot AUDIO celiņu (New Track), ierunāt reklāmas tekstu, pievēršot uzmanību mikrofona attālumam un dikcijai. Vajadzības gadījumā veic elpas vingrinājumus, kā arī skaņu un vārdu izpēti.
8. Veic skaņas apstrādi AUDIO celiņam ar reverberācijas funkciju.
9. Eksportē muzikālo materiālu kā MP3 failu.
10. Prezentēt reklāmuklasei un reflektē par paveikto. Analizē, kādi paņēmieni tika izmantoti, lai piesaistītu uzmanību reklāmai.



V.4.3. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

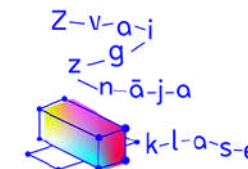
Izveidot 16 taktis garu muzikālu fragmentu, kas piemērots latviešu tautasdejai.

Sasniedzamais rezultāts

Saprast deju svētku tradīcijas nozīmi latviešu kultūrā. Spēt izveidot pavadījumu latviešu tautasdeju kolektīvam. Saskatīt likumsakarību tautasdeju mūzikai darba tirgū Latvijā. Spēt iespēlēt melodisku motīvu. Orientēties 2/4 taktismērā. Spēt atrast instrumentus programmā Logic pro.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Iepazīsties ar latviešu deju svētku kultūras tradīciju.
2. Noskaties video, rodot izpratni par Deju svētku krāšņumu un nozīmīgumu
3. Izveido aranžējumu tautasdziesmai "Seši mazi bundzinieki", kā dejas pavadījumu.
4. Atver programmu Logic pro un izveidot jaunu projektu.
5. Izveido projektam MIDI celiņu (Software instrument), izvēlies solo pūšamo instrumentu (flauta, klarnete, u.c.).
6. Izveido projekta tempu 90 bpm, 2/4 taktsmērā.
7. Ieraksti tautasdziesmas "Seši mazi bundzinieki" melodiju Do mažorā, ar izvēlēto solo instrumentu, 16 takšu garumā
8. Izveido jaunu MIDI celiņu, izvēlēties Drums. Iespēlēt melodijai ritmu ar basbungu, spēlējot uz 1. takts daļas.
9. Pievieno audio celiņu no LOOP sekcijas, kas skan kā šeikeris, kurš spēlē sešpadsmitdaļas.
10. Izveido jaunu MIDI celiņu, izvēlies instrumentu Bass. Ieraksti tautasdziesmai basa līniju, izmantojot 1., 4., 5. pakāpi. Eksportē dziesmu kā MP3 failu un nosauc to "Seši mazi bundzinieki".



V.4.4. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

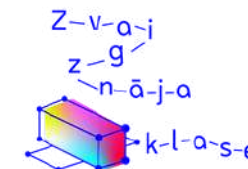
Analizēt un salīdzināt, spēt saskatīt atšķirības starp autentisko izpildījumu un mūsdienīgu izpildījumu, izpētot spēt radīt savu radošo variantu Logic Pro X programmā.

Sasniedzamais rezultāts

Spēt pētīt vienu un to pašu dziesmu dažādos izpildījumos, spēt saprast laika atšķirības un tā rezultātā radīt savu ideju Logic Pro x programmā.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Iepazīsties ar autentisko tautasdziesmas izpildījumu
2. Noklausies Tautumeitu mūsdienīgo interpretāciju
3. Salīdzini abus izpildījumus, pierakstot galvenās atšķirības (tempi, instrumenti, dziedājuma maniere, noskaņa).
4. Izveido radošo ideju savai versijai, īsi aprakstot noskaņu un stilu, ko vēlies radīt Logic Pro X projektā.
5. Logic Pro X atver jaunu projektu. Izveido jaunu audio failu un ievieto tur audio failu ar dziedājumu.
6. Izveido MIDI celiņu (Software Instrument) un ieraksti dziesmas pavadījumu 16 takšu garumā.
7. Izveido jaunu MIDI celiņu un izveido ritma pavadījumu, kas atbilst mūsdienīgajam stilam.
8. Pievieno audio celiņu, no Loop sekcijas izvēlies atbilstošu perkusiju (šeikeri, tamburīnu u.c.) un ievieto skaņu projektā.
9. Nobalansē skaņas celiņu pēc skaļumiem.
10. Eksportē projektu MP3 formātā, nosaucot to „Mana dziesmas radošā versija”.



V.4.5. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

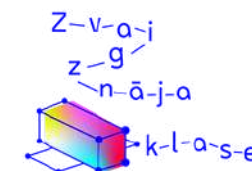
Radoši izzina kultūru kā tautsaimniecības nozari, veido muzikālu produktu konkrētai mērķauditorijai, izmantojot digitālos skaņas veidošanas rīkus Logic Pro vidē, un pamato, kā auditorijas pieprasījums ietekmē kultūras piedāvājumu.

Sasniedzamais rezultāts

Izvērtē auditorijas vajadzības un veido mūzikas skaņdarbu, kas pielāgots konkrētam kultūras pieprasījumam, izvēloties atbilstošus instrumentus, ritmu, tembru un stilistiku. Skolēns pamato muzikālās izvēles, cik piemērotas tās ir mērķauditorijai.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. No saraksta izvēlies mērķauditoriju, kurai veidosi muzikālo produktu: bērniem → rotaļīgs ritms, vienkārša atskaņojama melodija; jauniešiem → hip-hop, EDM, pop; senioriem → valsis, šlāgeris, kordziesmas noskaņa; tūristiem → tautiska atraktīva apdare
2. Izvērtē auditorijas “pieprasījumu”. Pieraksti 2–3 šīs auditorijas vajadzības vai vēlmes mūzikā: piemēram: enerģija, mierīgums, tradīcija, moderns skaņējums, “ballīšu mūzika”, patriotiska noskaņa, sporta emocijas.
3. Izveido Logic Pro projektu un nosauc to pēc savas izvēlētās auditorijas.
4. Izveido jaunu audio celiņu un izmanto Loop bibliotēku, lai radītu reklāmas pamatu: viens ritma slānis,
5. Pievieno jaunu audio celiņu un veido harmonisko slāni: Bērniem - ksilofons, taustiņinstrumenti, zvārguļi; Jauniešiem - sub-bass, sintezators; Senioriem - akordeons, ērģeles, stīgas; Tūristiem - tautiski instrumenti vai no visa mazliet
5. Papildini projektu ar vairāk instrumentiem, ja nepieciešams (papildus instrumenti)
6. Izveido “kultūras vērtības elementu”. Pievieno mazu muzikālu simbolu, kas atklāj māksliniecisko, sociālo vai ekonomisko vērtību: tautas dziesmas motīvs (skaņdarba sākumā kā intro, vai kā "build up" daļa pa vidu"; frāze latviešu valodā (vokāls); dabas skaņa, (ar telefonu ierakstīta); kora harmonija (no kāda youtube ieraksta); tradicionāls ritms.
6. Apstrādā skaņas: Reverberācija - concert hall, room, bloomy u.c.; Delay/Chorus - lai radītu mūsdienu industrijas skaņējumu; Ekvalaizeris - notīri liekos zemos vai augstos blakusos
7. Eksportē projektu MP3 formātā.
8. Uzraksti īsu refleksiju par izveidoto skaņdarbu: vai skaņdarbs atbilst izvēlētajai auditorijai? ko skaņdarbā varētu vēl uzlabot/papildināt?
9. Prezentē savu darbu klasei
10. Veido diskusiju: vai klases biedri nezinot plānoto auditoriju spēj noteikt to pēc dzirdētā skaņdarba tembra.



V.4.6. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

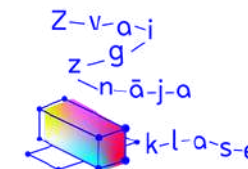
Izveidot 45–90 sekunžu audio kompozīciju Logic Pro vidē, kurā atspoguļots, kā kultūra funkcionē kā tautsaimniecības nozare Latvijā, izmantojot ierakstītu autentisku Latvijas skaņu (vides, dabas, pilsētas vai kultūras pasākuma fragmentu).

Sasniedzamais rezultāts

Prot saklausīt un ierakstīt sev interesējošu Latvijas skaņu, importēt LogicPro programmā, apstrādāt to, pievienojot ritma un skaņu pavadījumu. Veic pašrefleksiju.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izdomā, kādas skaņas raksturo Latviju, piemēram: jūras viļņi; vējš un meža skaņas; Rīgas centra tramvajs vai vilciens; tautas dziesmas fragments (paša dziedāts vai kāds motīvs); tirgus skaņas (Centrāltirgus, vietējais tirgus); skolas, pilsētas vai kādas kopienas skaņu ainava; kultūras pasākuma elements (aplausi, folkloras kopas balsis, instrumenti)
2. Veido jaunu projektu Logic Pro un atver jaunu audio celiņu.
3. Veido skaņas ierakstu ar balsi attēlojot Latviju raksturojošos elementus, piem., jūras viļņi.
3. Jaunā audio celiņā izveido muzikālu elementu, kas atspoguļo sabiedrības intereses Latvijā. Izvēlies vienu no šiem variantiem LOOP sekcijā: mūsdienīgs ritms (pop, elektronika, hip-hop) → jauniešu kultūras pieprasījums; mierīgs, akustisks skanējums → pieprasījums pēc tradīcijām, kultūras mantojuma; sintezatori → digitālās kultūras un jaunās industrijas.
4. Pievieno skaņu vai melodiju jaunā celiņā, kas simbolizē Latvijas kultūras piedāvājumu: profesionālā mūzika (stīgas, koris, orķestris); tautas mūzikas motīvs vai instruments (kokle, stabule, bungas); teatrāls vai kinomūzikai līdzīgs slānis; elektroniskā mūzika, kas raksturīga Latvijas jaunajiem producentiem
5. Nākamajā celiņā tiek izmantots ierakstītais Latvijas skaņas fragments. Tas jāintegrē: kā ritmisks elements (sagriežot un veidojot loop); kā melodiskais elements; kā simbolisks kultūras un vides atgādinājums.
6. Izmanto skaņas apstrādi ar reverberācijas efektu un piešķir telpiskumu dabas vai pilsētas skaņām.
7. Pievieno Delay efektu, lai radītu dziļumu melodiskajiem slāņiem.
8. Nosauc visus celiņus pēc satura.
9. Eksportē darbu kā MP3 formātā.
10. Prezentē darbu klasei. Kādu Latvijas skaņu Tu ierakstīji? Kāpēc?; Kas Tavuprāt Latvijā šobrīd ir populārs kultūras pieprasījumā?; Ko Tu uzzināji par kultūru kā tautsaimniecības nozari?



V.4.7. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

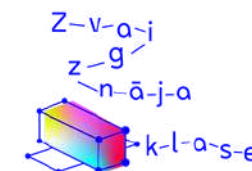
Skolēni pēta dažādu mērķauditoriju kultūras patēriņu, izprot radošo industriju profesijas, apzinās mūzikas izmantošanas juridiskos un ētiskos aspektus un rada īsu muzikālu prototipu Logic Pro X vidē, definējot sava darba mērķauditoriju un iespējamo reklāmas ideju.

Sasniedzamais rezultāts

Prot analizēt kultūras piedāvājumu un mērķauditorijas vajadzības, spēj noteikt, kāda mūzika un skaņējums ir pievilcīgs konkrētai auditorijai. Pēta profesionālās iespējas kultūras un radošajās industrijās - izprot producenta, skaņu dizainera, mūzikas autora, reklāmas speciālista u.c. lomas. Izprot un ievēro juridiskos un ētiskos aspektus mūzikas izmantošanā. Spēj prognozēt sava radošā darba mērķauditoriju un iespējamās reklāmas kanālus un pamato, kāpēc izvēlēts konkrētais stils, efekti, instruments un skaņējums. Rada īsu muzikālu prototipu Logic Pro X, izmantojot tehnoloģijas mērķtiecīgi. Prot reflektēt par savu radošo procesu un apzinās, kā skaņa, kultūra un identitāte savstarpēji ietekmējas. Spēj izskaidrot savas izvēles un saistīt tās ar auditoriju.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Radi jaunu projekta failu Logic Pro, iestati projekta BPM uz 80.
2. Izvēlies vienu īsu skaņu vai audio fragmentu no LOOP sekcijas, kas kļūs par tavas reklāmas skaņdarba “izejmateriālu”, kuru tu tālāk pārveidosi un stilistiski pielāgosi savas skolas reklāmas izveidei.
3. Kopē LOOP fragmentu un izveidot vienu audio celiņu 32 taktu apjomā.
4. Izveido MIDI skaņas celiņu ar virtuālā instrumenta pavadījumu, kas papildina audio failu izvēlētajā stilā.
5. Pievieno jaunu audio celiņu un veic balss ierakstu, kas kalpo kā melodisks vai atmosfēriskais elements.
6. Pievieno audio celiņam vienu efektu pēc savas izvēles no Audio FX efektu kategorijām.
7. Noregulē audio un Midi celiņu skaļumu, pielieto ekvalaizeri, lai samazinātu pārmērīgi zemas vai asas frekvences.
8. Nosauc visus celiņus pēc satura.
9. Eksportē darbu kā MP3 failu.
10. Prezentēt darbu klasei. Diskutēt: Kāda ir darba mērķauditorija un kāpēc to izvēlēties?; Kāds būtu projekta galaprodukta nosaukums?; Vai izmantotie Loop paraugi (ja izmantoji) ir royalty-free, kā arī pamato, kāpēc nedrīkst izmantot komerciālo mūziku bez atļaujas?; Kā tu reklamētu šo projektu sociālajos tīklos?



V.4.8. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

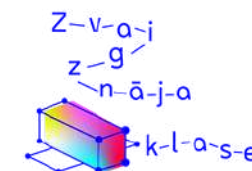
Skolēni apzina kultūras produktu veidošanas procesu un pieprasījumu, iepazīst radošo industriju profesijas, analizē mūzikas un reklāmas sasaisti ar mērķauditoriju, izstrādā īsu festivāla reklāmu ar oriģinālu melodiju vai džinglu, izmantojot DAW vidi, un reflektē par savu radošo izvēli un tās ietekmi uz kultūras patēriņu.

Sasniedzamais rezultāts

Raksturo kultūras produktu veidošanas procesu un tā saistību ar sabiedrības pieprasījumu, identificē radošās industrijas profesijas, sadarbojas grupā un efektīvi izmanto DAW vidi (Logic Pro X), izstrādā īsu festivāla reklāmu ar oriģinālu melodiju vai džinglu, veic pamata skaņas miksēšanu un apstrādi, eksportē gala materiālu un prezentācijā pamato savas radošās izvēles, sasaistot tās ar mērķauditoriju un kultūras patēriņu.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izdomā vasaras festivāla nosaukumu un tā galveno mērķi.
2. Izstrādā īsu 10–20 sekunžu reklāmas tekstu, kurā iekļauts festivāla nosaukums, datums, vieta un aicinājums piedalīties.
3. Atver Logic Pro, izveido jaunu projektu ar nosaukumu “Festivāla_reklāma_[grupas_nosaukums]” un iestati tempu 90 BPM.
4. Ierunā reklāmas tekstu, izmantojot mikrofonu un ausu monitorus, veic vairākus mēģinājumus, lai nodrošinātu skaidru un vienmērīgu balss ierakstu.
5. Izvēlies melodijas noskaņu, kas raksturo festivālu (priecīga, dinamiska, vasarīga) un pievienot cilpu no LOOP sekcijas.
6. Pievieno jaunu MIDI celiņu un ieraksti melodiju, izmantojot MIDI kontrolieri.
7. Pielāgo melodijas tempu un tonalitāti, lai tā saskanētu ar ierunāto reklāmas tekstu.
8. Veic skaņas miksēšanu un apstrādi, pielāgojot skaļumu, ekvalaizeri un efektus.
9. Savieno ierunāto tekstu ar džinglu un eksportē gala materiālu kā MP3 vai WAV failu.
10. Prezentē izveidoto reklāmu, noklausies un reflektēt par paveikto, izvēlētajiem mūzikas un skaņas izteiksmes līdzekļiem, kā arī par to, kā šī reklāma sasaista festivālu ar kultūras piedāvājumu un pieprasījumu.



V.5. Radošā/pētniecības procesa pieredze. Tēls un ideja laikmeta kontekstā. Mākslas izteiksmes līdzekļu starpdisciplinārītāte radošā darbībā.

Temata apguves mērķis: Realizēt radošu, pētniecībā balstītu muzikālu projektu no idejas līdz galarezultātam.

Komplekss sasniedzamais rezultāts: Skaņdarba un priekšnesuma izveide no idejas līdz prezentācijai auditorijai, argumentēti novērtējot savu un citu māksliniecisko sniegumu.

Caurviju prasmes: Šajā tematā aktualizētas šādas caurviju prasmes: pašvadīta mācīšanās, jaunrade un uzņēmējspēja, sadarbība.

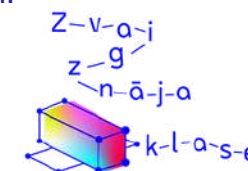
Ieradumi: Attīsta ieradumu patstāvīgi izvērtēt kultūras procesus, meklējot kopsakarības ar vēstures kontekstu, Latvijas valstiskuma, latviešu valodas un kultūras nozīmību tajos. (Vērtības – kultūra, Latvijas valsts, latviešu valoda; tikumi – atbildība, gudrība) Veido un attīsta ieradumu nebaidīties kļūdīties un izmēģināt dažādas pieejas, izvērtējot sava radošā darba procesu un rezultātu, uzklusot dažādus viedokļus un izsakot argumentētu vērtējumu citiem. (Vērtība – kultūra; tikumi – gudrība, drosmē, savaldība, tolerance) Attīsta ieradumu radoši un mērķtiecīgi pašizpausties un gūt jaunu pieredzi dažādos mākslas veidos. (Vērtība – kultūra; tikumi – gudrība, drosmē, savaldība, tolerance)

Jēdzieni, termini: mākslinieciska ideja, radošs process, māksliniecisks sniegums, interpretācija, mūzikas žanrs, stils, starpdisciplinārītāte, satura un formas vienotība, estētika, ētika, oriģinalitāte, kvalitāte, koncepcija.

Starppriekšmetu saikne: Dizains un tehnoloģijas, vēsture un sociālās zinātnes, kultūra un māksla.

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli: “Skola2030” mācību līdzeklis; vārdnīcas, mūzikas vēstures un teorijas avoti un mācību grāmatas, nošu krājumi; mākslas, mūzikas, teātra piemēri – klātienē apmeklējums vai video demonstrējums.

Papildu iespējas: Sadarboties ar citu Kultūra un māksla kursu – Kultūra un māksla (vizuālā māksla), Kultūra un māksla (teātra māksla) un pamatkursa Literatūra skolotājiem, lai plānotu skolēnu sadarbību radošajā procesā. Var veidot laikmetīgas mākslas projektu, kurā līdzīga nozīme ir vairākiem mākslas veidiem, piemēram, veidojot smilšu gleznas un izpildot muzikālas improvizācijas ar atbilstošu mūzikas instrumentu u. tml. Var veikt pētniecības darbus, lai raksturotu mūzikas un mākslas savstarpējo ietekmi, saistību dažādos gadsimtos, mūsdienās u. tml.



V.5. Radošā/pētniecības procesa pieredze.

V.5.1. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

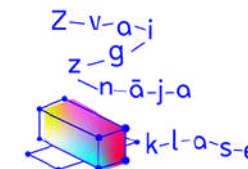
Iepazīt reālisma laikmeta vizuālo mākslu un tās sociāli vēsturisko kontekstu, analizēt gleznas noskaņu un radoši interpretēt to skaņas dizainā, kas atspoguļo izvēlētajā mākslas darba emocionālo un tematisko saturu.

Sasniedzamais rezultāts

Skolēns analizē izvēlēto reālisma gleznu, izveido tai atbilstošu audio atmosfērai Logic Pro vidē, lieto pamatapstrādes efektus, nosauc celiņus, eksportē darbu un īsi pamato radošās izvēles prezentācijā.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izveido projekta failu Logic Pro.
2. Atrod internetā gleznas un izvēlies reālisma laikmeta darbu, piemēram: Žans Fransuā Milē “Aruļi”, “Sējējs”; Ilja Repins “Buru velcēji pie Volgas”; Gustavs Kurbe “Akmens lauzēji”; Georgs Millers, u.c. (vēlams publiskā domēna darbi).
3. Veic īsu gleznas analīzi un pieraksti: kāda ir gleznas noskaņa? (mierīga, skumja, smagnēja, darbīga); kāds laikmets un sociālā vide tiek attēlota?; kādas skaņas varētu “eksistēt” tās pasaulē? Šī analīze kalpos kā skaņas idejas pamats.
4. Izvēlies skaņas atmosfēras virzienu: dabas atmosfēra (vējš, lauks, ūdens u.c.); darba skaņas (soļi, rīki, ritmiski trokšņi); telpas atmosfēra (istaba, iela, darbnīca); minimāla melodiska noskaņa; emocionāli skanoši foni (drone, ambient).
5. Izveido pirmo audio celiņu un radi skaņas atmosfēru (piem., vējš, istabas troksnis, darba ritms, ambient drone). Izmanto analogo sintezatora slēgumu.
6. Pievieno otro audio vai MIDI celiņu, kas atspoguļo gleznas emocionālo aspektu: klusinātu melodiju; ritmisku motīvu; skaņu dizaina elementus (riser, drone, hit); akordu fonu.
7. Pievieno efektus skaņas telpiskumam un noskaņai: reverberācija; delay (ja vajag), ekvalaizeris.
8. Nosauc audio celiņus pēc satura.
9. Eksportē gala audio darbu MP3 formātā un saglabā to darba mapē; papildus sagatavot īsu PDF vai DOC failu ar gleznas nosaukumu, autoru un 5–7 teikumiem par skaņas dizaina ideju (pētniecības daļa).
10. Prezentē darbu klasei, iekļaujot: īsu gleznas raksturojumu; kādas skaņas izvēlētas un kāpēc; kā skaņu atmosfēra atspoguļo reālisma laikmeta noskaņu; kas bija radošā procesa izaicinājumi un atklājumi.



V.5.2. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

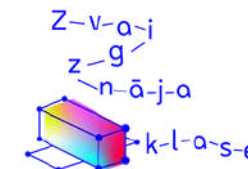
Skolēns spēj radīt radošu, avangarda stila muzikālu fragmentu un ilustratīvi attēlot tā struktūru notīs.

Sasniedzamais rezultāts

Analizēt avangarda mūziku, identificējot spēles paņēmienus un grafiskos partitūras elementus. Prot radīt radošu avangarda stila skaņdarbu un vizuāli attēlot tā struktūru grafiskajā partitūrā. Prezentēt savu darbu, reflektēt par radošā un pētniecības procesa rezultātiem un novērtēt klausītāja emocionālo pieredzi.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Noklausies Helmut Lachenmann skaņdarbu “Guero”. Pievērsiet uzmanību nošu rakstam, spēles paņēmieniem un grafiskajiem elementiem.
2. Izveido 30 sekunžu avangarda stila skaņdarbu. Vizualizē skaņdarbu uz papīra – izmantojot grafisko partitūru ar simboliem, līnijām, krāsām vai citiem radošiem elementiem, ilustrē mūzikas plūsmu, dinamiku un emocijas.
3. Atver programmu Logic Pro X un izveido jaunu projektu.
4. Izveido pirmo celiņu (New Tracks).
5. Izmantojot izveidoto avangarda skaņdarba grafisko partitūru “ietērp” muzikālās skaņas partitūru ar dziedāšanu, runāšanu un instrumentu spēli. Veido ritma elementus izmantojot rečetatīvu.
6. Ierakstītajiem vokālajiem celiņiem izmanto dažādus filtrus, lai tas izklausītos neordināri.
7. Veic skaņas apstrādi visiem izveidotajiem celiņiem ar reverberācijas un ekvalaizera funkciju.
8. Salīdzini grafisko partitūru ar ierakstīto skaņdarbu. Veic nepieciešamās izmaiņas vai papildinājumus grafiskajā partitūrā, lai tas precīzi atspoguļotu dzirdēto.
9. Eksportē muzikālo materiālu kā MP3 failu.
10. Prezentē savu avangarda skaņdarbu klasei. Reflektē par paveikto: kā vizuālais un muzikālais materiāls sasaistās, un kādas emocijas tas rada klausītājam.



V.5.3. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

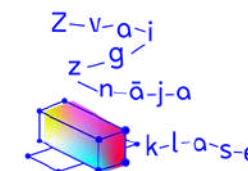
Izveidot savu oriģinālkompozīciju, izmantojot programmu Logic pro.

Sasniedzamais rezultāts

Izveidota 16 takts gara oriģinālkompozīcija par izvēlēto tēmu. Radīts jauns, unikāls darbs.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izvēlies tēmu, par kuru tiks radīta oriģinālkompozīcija: "Nākotne manās plaukstās"; "Kopā mēs varam"; "Es Tevi dzirdu"; "Manas pilsētas balss".
2. Izveido 4-8 rindu dzejoli par izvēlēto tēmu.
3. Atver programmu Logic pro un izveido jaunu projektu.
4. Projektam iestati tempu BPM atbilstoši dziesmas noskaņai.
5. Sagatavo 2 MIDI celiņus - software instruments. Vienam MIDI celiņam izvēlēties pavadošo instrumentu Vintage electric piano. Otram celiņam ritma sekciju, piemēram, drums.
6. Atver jaunu audio celiņu un iespēlē 16 taktu motīvu, kas kalpos kā pavadījums. Vari izvēlēties skaņas cilpi no gataviem sempliem LOOP sekcijā.
7. Veido ritma pavadījumu.
8. Izveido jaunu audio celiņu un nosauc to - vokāls. Iedziedi vai ritmiski deklamē savas dziesmas melodiju, ar uzrakstīto dzeju.
9. Izveido vokālam apstrādi, no Logic pro piedāvātajiem paraugiem ar kompresoru, atbilstoši dziesmas noskaņai.
10. Eksportē failu MP3 formātā, nosaucot darbu oriģinālkompozīcijas vārdā. Prezētē darbu klasei.



V.5.4. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

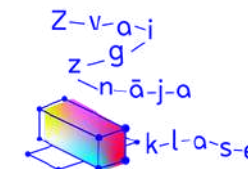
Caur Ziemassvētku tautasdziesmu mācīties improvizēt, radīt un meklēt veidus, kā izveidot muzikālo skaņdarbu Logic Pro X programmā.

Sasniedzamais rezultāts

Atcerēties Ziemassvētku tautasdziesmu. Radoši izpausties izveidojot muzikālo skaņdarbu.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izveido projekta failu Logic Pro X programmā.
2. Ievieto tautasdziesmu "Sidrabiņa lietiņš Iija" audio failu jaunā skaņu celiņā.
3. Audio failā atzīmē ievadu un pantus ar Marker opciju.
4. Audio failā sadali ievadu, pirmo un otro pantu ar "trim" opciju.
5. Ievada daļu ievieto jaunā audio celiņā un pievieno atbalsi, jeb "delay".
6. Otro pantu ievieto citā audio celiņā un pamaini "Chromaverb" jeb reverberācijas parametrus.
7. Izveido jaunu MIDI skaņas celiņu, saceri un iespēlē kontrabasa partiju.
8. Izveido jaunu skaņas celiņu, kurā būs izveidojis "balto troksni" ar analogo sintezatoru.
9. Eksportē failu MP3 formātā.
10. Darbu prezentē klasei.



V.5.5. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

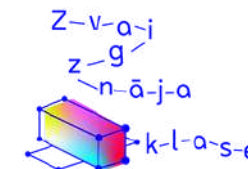
Izmantojot radošu pieeju, izveido oriģinālu muzikālu kompozīciju Logic Pro vidē, sākot no tēmas un dzejoļa radīšanas līdz vokāla ierakstam, skaņas apstrādei un galarezultāta noformēšanai.

Sasniedzamais rezultāts

Patstāvīgi īsteno radošu muzikālās jaunrades procesu, izveidojot oriģinālu kompozīciju no tēmas un dzejoļa izstrādes līdz vokāla ierakstam un skaņas apstrādei.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izvēlies radošo tēmu, no piedāvātajām, kas tevi personīgi uzrunā: “Mana paaudze skaņās”; “Mana pilsēta / mans novads”; “Tradīcija + inovācija” Pieraksti 2–3 teikumos: kāpēc tieši šī tēma ir nozīmīga?
2. Uzraksti 4–8 rindu dzejoli. Dzejolī jāatspoguļo izvēlētajās tēmas vēstījums — tas kļūs par tavas kompozīcijas tekstu.
Ieteikums: iekļauj ritmisku atkārtojumu vai frāzi, kas būs melodiski vieglāk izmantojama.
3. Atver Logic Pro un izveido jaunu projektu.
4. Izveido 2 MIDI celiņus (Software Instrument) - Pirmais celiņš: izvēlies harmonisko instrumentu, kas atbilst tava dzejoļa noskaņai (piem.: Soft Piano, Classic Electric Piano, Warm Synth Pad); Otrais celiņš: izveido ritma sekciju.
5. Izveido jaunu audio celiņu vokāla ierakstam. Ieraksti savu dzejoli melodiski vai ritmiski rečitējot. Atkārtoti ieraksti vairākas reizes, līdz iegūsti skanējumu, ar kuru esi apmierināts. Vajadzības gadījumā sadali frāzes pa atsevišķām audio daļām, lai labāk rediģētu.
6. Apstrādā vokāla celiņus: Izmanto reverberācijas efektu, lai mainītu kopskaņas telpiskumu; Pamēģini Delay, lai izveidotu balss celiņam nelielu atbalss efektu; Ar ekvalaizeri uzlabotu skanējumu, lai tas būtu skaidrāks.
7. Izveido konkrētu nobeigumu - balsij un instrumentālajam pavadījumam izmanto Fade out efektu.
8. Saglabā projektu MP3 formātā.
9. Uzraksti īsu refleksiju par veikto darbu: Kādus mūzikas elementus es izmantoju, lai mūzikā atspoguļotu konkrēto tēmu?; Kura radošā projekta daļa Tev patika vislabāk?; Kādus radošos elementus vēl es varētu izmantot, lai uzlabotu šo projektu?
10. Prezentē darbu klasei



V.5.6. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

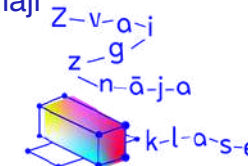
“No idejas līdz skaņdarbam”. Radošs un pētniecībā balstīts muzikāls projekts, kurā jāizveido 60 - 120 sekunžu garš skaņdarbs, iekļaujot melodisko un ritma elementus, paša ierakstītu skaņu.

Sasniedzamais rezultāts

Zina, kā veidot radošu un pētniecībā balstītu muzikālu projektu, iekļaujot melodiskos un ritma elementus, kā arī paša ierakstītu skaņu. Prot veikt kvalitatīvu skaņas ierakstu. Veic pašrefleksiju.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. TĒMAS IZVĒLE (pētniecības sākums) Skolēns izvēlas vienu muzikālo vai kultūras tēmu, kuru pētīs un par kuru veidos skaņdarbu. Piemēri: “Rīgas skaņu ainava”; “Latviešu folkloras modernā interpretācija”; “Mana paaudze skaņās”; “Dabas un tehnoloģiju mijiedarbe”; “Laika ritms pilsētā”; “Tradīcija + inovācija mūzikā”
2. PĒTNIECĪBA (teorētiskais pamats) Skolēns veic īsu izpēti par savu tēmu. Ieteicams iegūt atbildes uz 3 jautājumiem: Kas raksturo šo tēmu mūzikā? (stili, instrumenti, noskaņas, tehniskie paņēmieni); Kā šī tēma parādās mūsdienu kultūrā? (mūzika, skaņu māksla, producenti, piemēri); Kādas skaņas, melodijas, ritmi vai paraugi man būs vajadzīgi? (daba, pilsēta, tautas mantojums, sintezatori u. c.)
3. SKAŅU VĀKŠANA (materiāla iegūšana) Skolēnam jāiegūst vismaz 3 oriģināli skaņu avoti, piemēram: Paša ieraksti: dabas skaņas, pilsētas trokšņi, instrumentu skaņas, balss u.c.; Digitāli avoti: Logic Pro instrumenti, sintezatori, beat loops, paša spēlēti instruments.
4. IZVEIDO KOMPOZĪCIJU
5. Radi projekta failu, nosauc to pēc izvēlētās tēmas. Iestati tempu un tonalitāti.
6. Izveido skaņu celiņu melodiskajam elementam - motīvs vai tematiska frāze, kas atspoguļo izvēlēto tēmu. Nosauc to pēc satura.
7. Izveido ritmu jaunā audio celiņā (var izmantot arī dabas/pilsētas skaņas perkusijām). Nosauc to pēc satura.
8. Izveido jaunu audio celiņu fonam - tas var būt Pads, akordi, ambient skaņas, telpiski trokšņi u.c. Nosauc celiņu pēc satura. Pievieno paša ierakstīto skaņu vai skaņas. Obligāta — vismaz viena oriģināla skaņa. Nosauc celiņu pēc satura.
9. Izmanto skaņas apstrādes katram celiņam pēc saviem ieskatiem. - ekvalaizeri, lai balansētu frekvences, kompresoru. (dinamikai un reverberāciju, delay (atskaņa) u.c.)
10. Eksportē darbu kā MP3 failu un prezentē klasei. PAŠREFLEKSIJA: Kāda bija projekta tēma un kāpēc to izvēlējies?; Ko uzzināji pētniecības procesā?; Kuras skaņas ieguvi pats un kā tās izmantoji?; Kā veidojās skaņdarba struktūra?; Kuri posmi bija radošākie un kuri — tehniski grūtāki?; Kāda ir galarezultāta kvalitāte?; Ko būtu darījis citādāk?



V.5.7. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

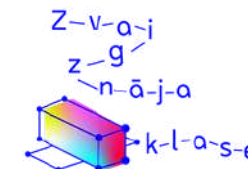
Pētīt un interpretēt laikmetu caur starpdisciplināru pieeju, izmantojot mākslas darbu kā iedvesmu skaņu radīšanai, un Logic Pro X veido īsu skaņas tēlu, kas atspoguļo konkrēta kultūras konteksta ideju un noskaņu.

Sasniedzamais rezultāts

Skolēns spēj izveidot pārdomātu radošā darba plānu, nosakot ideju, mērķi, vajadzīgos materiālus un tehnoloģiskos resursus, kā arī secīgi sakārtot darba soļus. Skolēns veic izpēti par izvēlēto laikmeta, kultūras vai mākslinieciskā tēla kontekstu, apkopo informāciju no dažādiem avotiem un pamato, kā šis konteksts ietekmē viņa radošo ieceri. Praktiskajā darbā skolēns improvizē, sacer un veido muzikālu materiālu, izmantojot atbilstošus mākslinieciskos paņēmienus un tehnoloģijas (Logic Pro X, instrumenti, ieraksta paņēmieni). Skolēns spēj pierakstīt idejas audio vai MIDI veidā un iteratīvi attīstīt tās līdz priekšnesuma vai audio darba formai. Radošajā procesā skolēns spēj analizēt savu materiālu, koriģēt to un pilnveidot gan māksliniecisko saturu, gan tehnisko kvalitāti (balanss, ritms, skaņas slāņojums, efekti) un sagatavo galarezultātu atbilstoši izvēlētajam stilam un koncepcijai.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izvēlies laikmetu vai mākslas darbu (glezna, fotogrāfija, kadrs no filmas, arhitektūras objekts) un saglabāt attēlu darba mapē.
2. Logic Pro X izveido jaunu projektu un nosauc to pēc satura vai mākslas darba nosaukuma.
3. Izkārtu vizuālo materiālu projekta logā (piem., ievietot video vai attēlu kā atsauci) ar File - Movie - Open Movie.
4. Izveido jaunu audio celiņu un radi skaņu pamatu - atmosfēras slāni (soundscape) 8 takšu garumā no LOOP sekcijas. Izveido projekta tempu BPM pēc konceptuālas izvēles.
5. Izveido jaunu audio celiņu, ieraksti ar balsi īsu fona skaņu (vējš, pilsētas troksnis, būvdarbi u.c.).
- 5.2. Piešķirt balss ierakstam efektu Reverb - Space Designer ar lielu telpu, lai radītu atmosfēru.
6. Izveido jaunu MIDI celiņu un ieraksti vēl vienu instrumentu pēc izvēles.
7. Pievieno skaņu efektu vai simplu (Izmanto Loops sadaļu vai ierakstīt ar telefonu), kas pārstāv laikmetam raksturīgu simbolu. Apstrādāt to ar Delay- Stereo Delay vai filtru AutoFilter.
8. Izmanto starpdisciplināru elementu, izveidojot audio celiņu ar paša izvēlētu elementu: īsu poētisku frāzi, citātu no literāra darba.
9. Nosauc celiņus pēc satura.
10. Eksportē darbu kā MP3 failu un prezentē klasei. Reflektē par radošās ieceres rezultātu: Prezentācijā parādi attēlu un izskaidro: Kā skaņa atspoguļo laikmetu?; Kādi radošie lēmumi pieņemti.



V.5.8. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

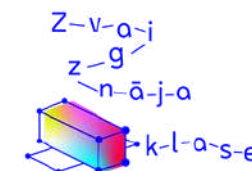
Skolēni iepazīst un analizē 90. gadu mūzikas raksturīgās iezīmes, pēta to stilistiskās un kultūras atsaucis, kā arī radoši veido īsu muzikālu remiksu — repa partiju, kas vienlaikus skan kopā ar izvēlēto dziesmas melodiju, saglabājot tās atpazīstamību un interpretējot laikmeta muzikālos elementus mūsdienīgā formā.

Sasniedzamais rezultāts

Skolēni raksturo 90. gadu mūzikas stilam raksturīgās iezīmes, atpazīst muzikālos motīvus un izvēlas piemērotu fragmentu radošam remiksam. Viņi sadarbojas grupā, efektīvi izmanto Logic Pro X, veido muzikālu materiālu, integrējot izvēlēto motīvu un īsu (10–30 sekunžu) angļu valodas repa līniju, veic pamata skaņas apstrādi, eksportē gatavo skaņdarbu un prezentācijā pamato savas radošās un tehniskās izvēles.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izpēti 90. gadu dziesmas fragmentu un grupā izvēlies vienu dziesmu, kas vislabāk pazīstama un kurai varētu veidot īsu remiksu, integrējot angļu valodas repa līniju.
2. Atskaņo motīvu un pievērs uzmanību ritmam, melodijai, instrumentācijai un vokāla iezīmēm.
3. Atver programmu Logic Pro X un izveido jaunu projektu ar skaidru nosaukumu.
4. Izveido jaunu audio celiņu un ievieto tajā fragmentu.
5. Radi jaunu skanējumu šim motīvam, pievienojot divus jaunus audio celiņus, kuros ierunā, iedzied vai ieraksta angļu valodas repa līniju.
6. Nospēlē pavadījumu jaunā MIDI celiņā
7. Izvēlētajam MIDI motīvam muzikālajā materiālā jāparādās vismaz vienu reizi.
8. Veic skaņas apstrādi, pielietojot ekvalaizeri, reverberāciju, kompresoru un citus efektus, lai nodrošinātu harmonisku skanējumu.
9. Eksportēt darbu kā MP3 vai WAV failu.
10. Muzikālo materiālu prezentē un reflektēt par paveikto, izvēlētajiem mūzikas izteiksmes līdzekļiem un repa līnijas integrāciju motīvā.



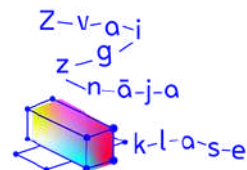
Radošā darba vērtēšana

Vērtēšana ir neatņemama mācību procesa daļa, tās primārajam mērķim jābūt: dot nepieciešamo informāciju, lai varētu uzlabot mācīšanu un mācīšanos. Vērtēšana nosaka abu iesaistīto pušu – gan skolotāju, gan skolēnu – ieinteresētību un aktīvu, mērķtiecīgu darbību. Vērtēšanai ir tikpat liela nozīme izglītības sistēmā, kā mācību saturam un mācību videi. Veiksmīga mācīšanās nav iespējama bez vērtēšanas. Lai bērns vai jaunieš veiksmīgi apgūtu mācību saturu, pilnveidotos un attīstītos, ir nepieciešama vērtēšanas pieeja, kas fokusējas uz to, kas jau šobrīd izdodas un kas vēl jāpilnveido.

Vērtēšanas galvenā sastāvdaļa ir efektīva atgriezeniskā saite, kas liek skolēnam domāt un apgūt nepieciešamas zināšanas, lai uzlabotu savu sniegumu. Atgriezeniskās saites jeb formatīvās vērtēšanas būtība ir atbalstīt skolēnu mācību procesā un dot viņam iespēju uzlabot savu sniegumu, līdz sasniegts labākais iespējamais rezultāts. Mācību procesā skolotājs pārliecinās par to, ko skolēni ir iemācījušies, un, ja nepieciešams, atbilstoši pielāgo savas mācīšanas metodes. Efektīva atgriezeniskā saite ir sniegta īstajā laikā, konkrēta, izmantojama un cieņpilna.

Atzīme katra temata noslēgumā parāda tikai to, cik labi ir apgūts mācību saturs. Skolotāja izliktais vērtējums (atzīme 10 ballu skalā) parāda skolēna zināšanas, prasmes, izpratni pret sasniedzamo rezultātu konkrētajā brīdī. Skolotājs vērtē skolēna sniegumu pēc konkrētiem kritērijiem pret sasniedzamo rezultātu (to, kas skolēnam jāiemācās). Radošo darbu skolotājs var vērtēt pēc saviem ieskatiem, izvēloties formatīvo jeb skolēnu snieguma vērtēšanu ikdienā, lai uzlabotu mācīšanos; summatīvo vērtēšanu jeb skolēnu snieguma novērtēšanu vai diagnosticējošo vērtēšanu – ar mērķi palīdzēt skolotājam izvērtēt skolēna mācīšanās stiprās un vājās puses un noskaidrot nepieciešamo atbalstu, lai atbilstoši un efektīvi plānotu turpmāko mācību procesu.

Uzdevumu estētiskajam noformējumam paliek daudz radošās telpas, kurās skolēni var izpausties un demonstrēt savu ideju originalitāti. Caurviju prasmes uzdevumos raksturojamas kā dažādu digitālo rīku lietošana, saprotot to funkciju un jēgu, piemēram, digitālā flauta, analogais sintezators, mikrofons, dators u.c. Skolēnu vērtēšanas princips paliek skolotāja izvēles ziņā, izvērtējot paveikto.



RESURSI INTERNETĀ



ZVAIGZNAJAKLASE.LV PIEDĀVĀ VIDEO
SATURU PADZIĻINĀTAI PRIEKŠMETA
APGUBEI



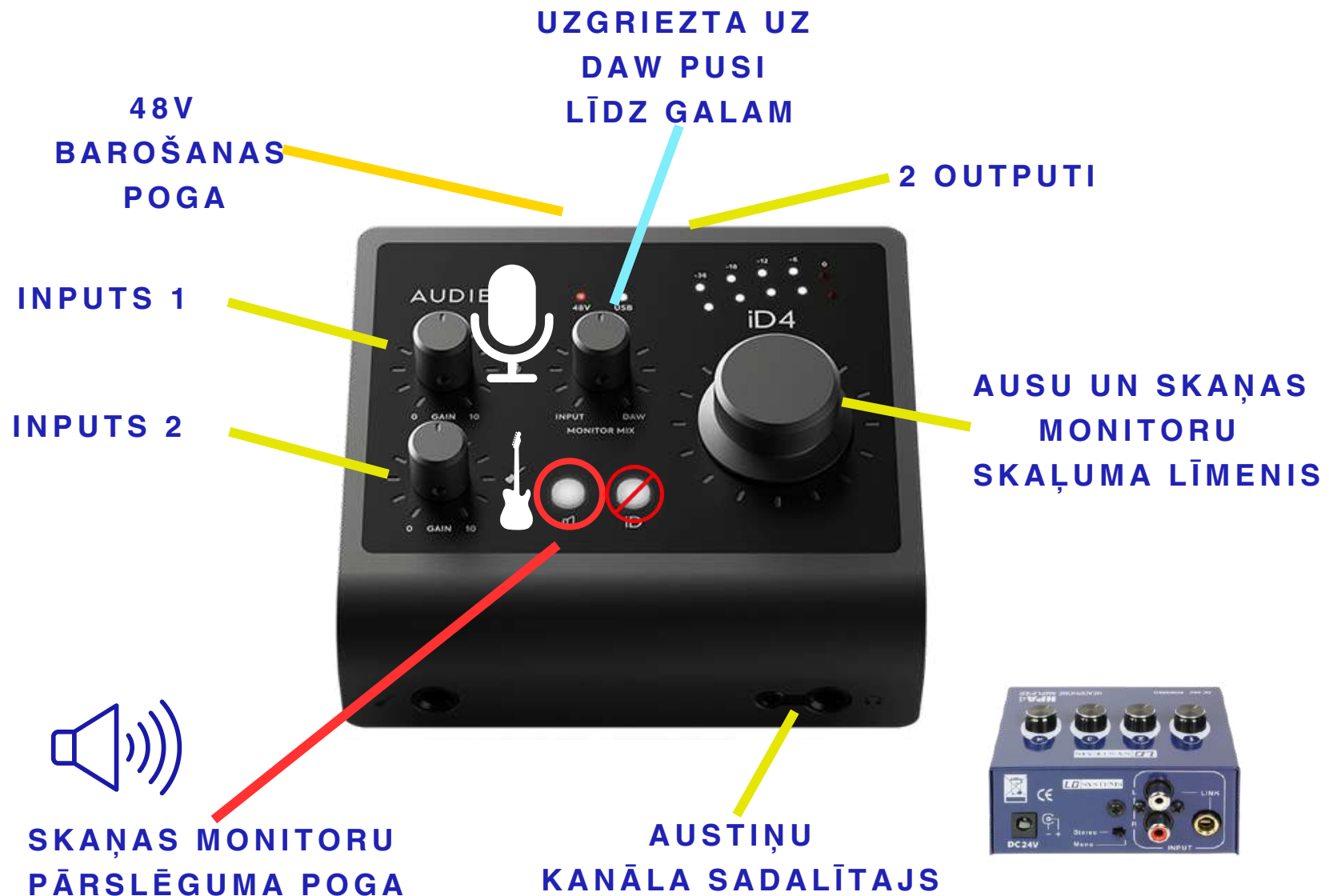
MĀCĪBU MATERIĀLI UN INFORMĀCIJA
PEDAGOGIEM PAR INTELEKTUĀLO
ĪPAŠUMU, TOSTARP AUTORTIESĪBĀM
UN BLAKUSTIESĪBĀM.

AUTORSKOLA.LV



PIELIKUMS

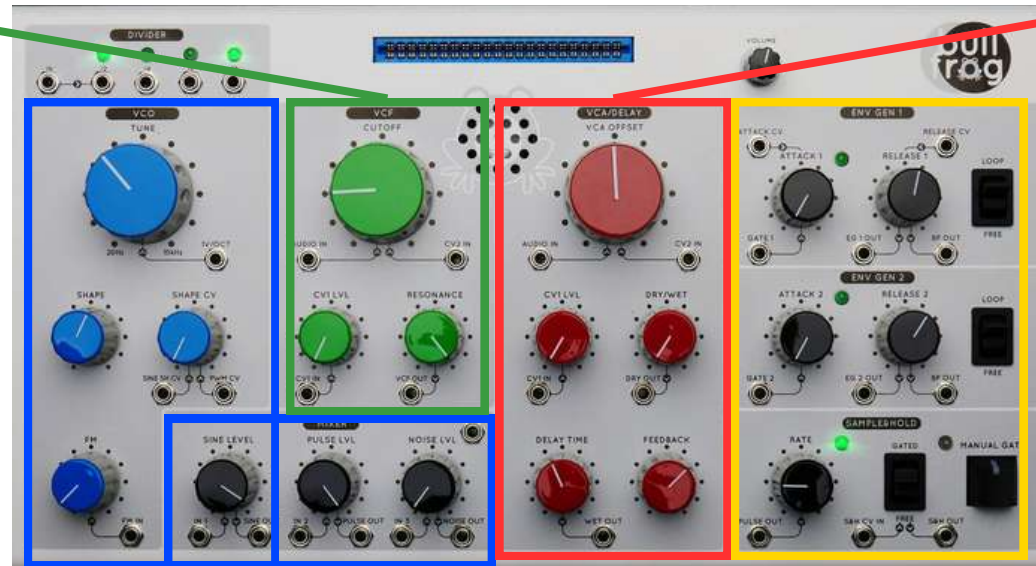
ĀRĒJĀ SKAŅAS KARTE



ANALOGĀ SINTEZATORA APSKATS

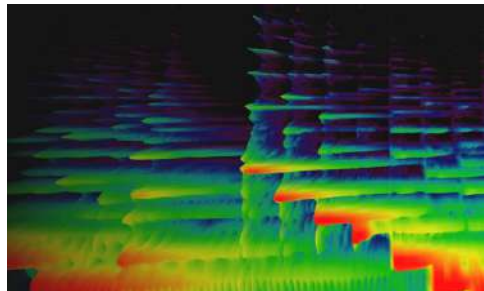
VCF - SKAŅAS
FREKVENČU FILTRS

VCA - SKAŅAS SIGNĀLA
PASTIPRINĀTĀJS



VCO -SPRIEGUMA
REGULĒTS
ĢENERĀTORS

SKAŅAS SIGNĀLU
IETEKMĒJOŠU PARAMETRU
MODULIS



CHROMEMUSICLAB

MUSICLAB.CHROMEEXPERIMENTS.COM

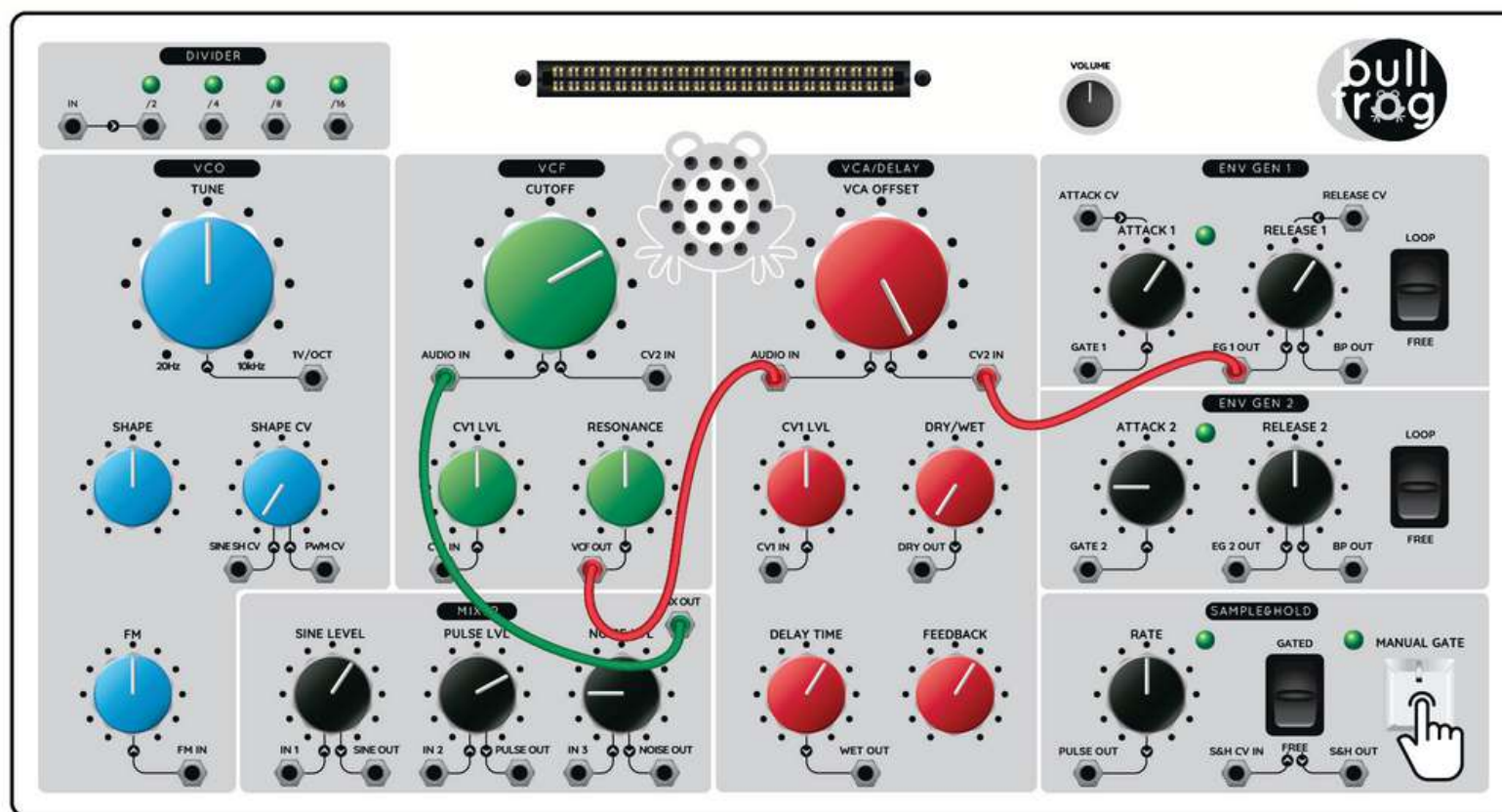
OSCILLATOR SPECTROGRAM



1. SLĒGUMS

APLIECĒJA ĢENERATORS

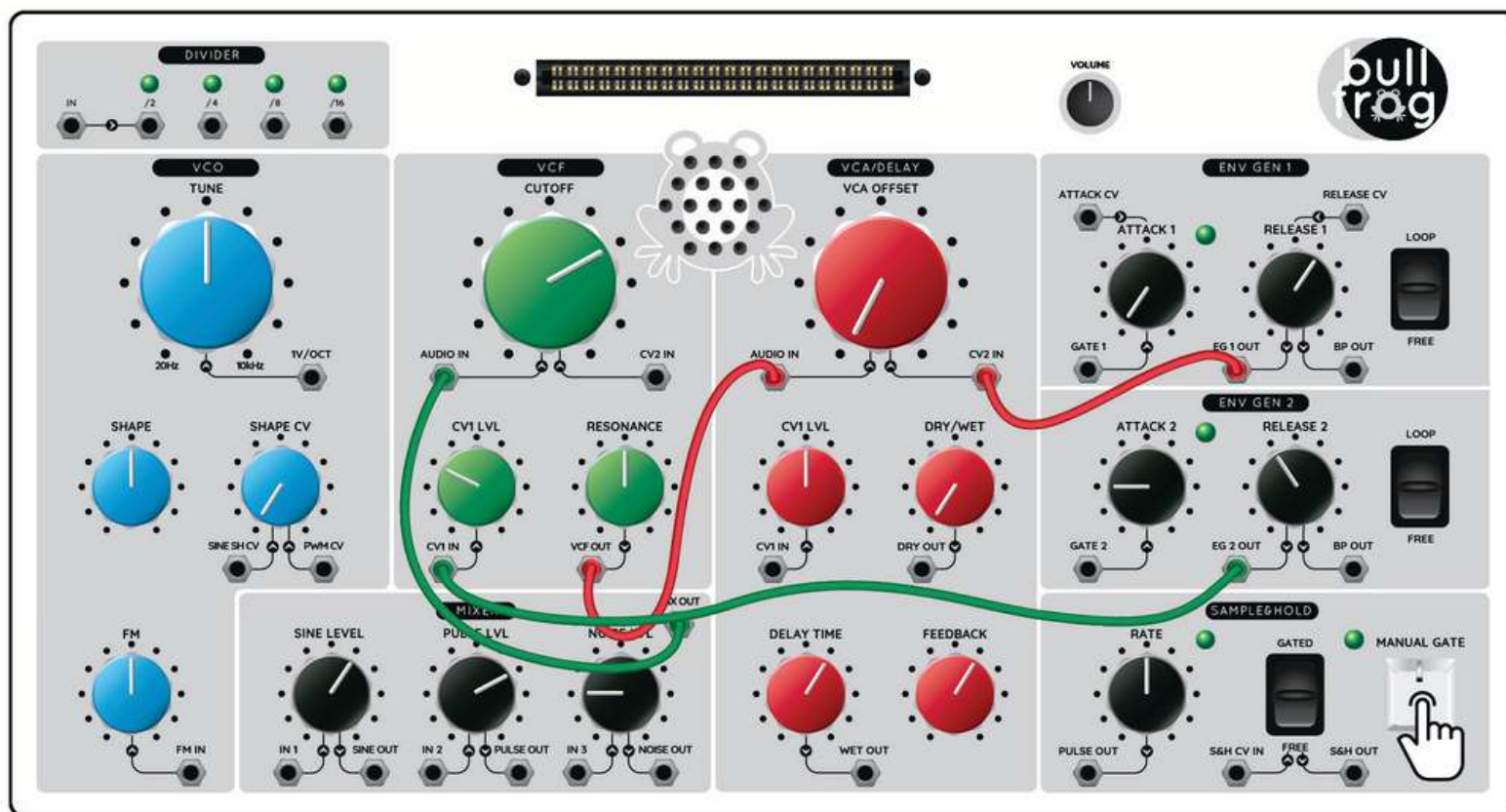
Iestatīsim sintezatoru tā, lai apliecējas ģenerators (EG 1) kontrolē skaļumu, jeb, citiem vārdiem - EG 1 sūtīs kontroles spriegumu uz regulējama sprieguma pastiprinātāja CV ieeju - tas mainīs signāla amplitūdu. Iestati EG pogas tā, kā attēlots piemērā. Iestati sviras slēdzi uz FREE pozīcijas. EG modulis tagad gaida, kad saņems GATE signālu, lai sāktu strādāt. Savieno MIXER OUT ar VCF moduļa AUDIO IN, VCF OUT ar VCA moduļa AUDIO IN, EG 1 moduļa EG OUT ar VCA moduļa CV2 IN. Pierēgulē MIXER moduļa pogas, TUNE un CUTOFF pogas, lai iegūtu sev vēlamo skaņu. Griez VCA OFFSET pogu līdz galam uz kreiso pusi - skaņa pazudīs, jo pastiprinātājs ir aizvērts. Tagad, piespied MANUAL GATE pogu, lai palaistu apliecējas ģeneratoru! Kolīdz tiek piespiesta poga, VCA atverās un parādās skaņa. Izmēģini dažādas ATTACK un RELEASE pogu pozīcijas un dažādus GATE atvēršanas periodus (cik ilgi tiek turēta MANUAL GATE poga).



2. SLĒGUMS

APLIECĒJA ĢENERATORS 2

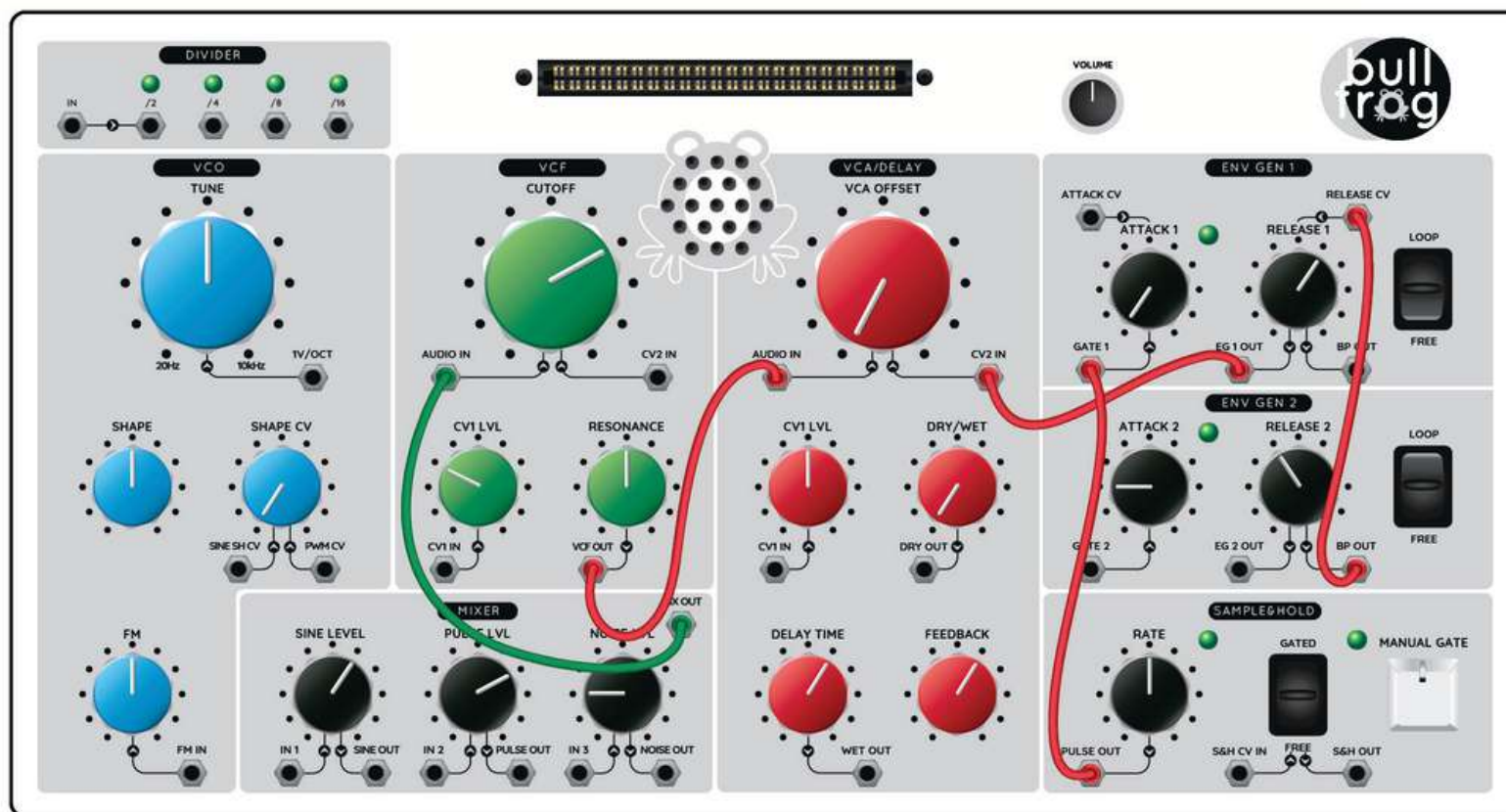
Pievienosim ķēdei otro apliecējas ģeneratoru (EG 2). Tas mainīs skaņas tembru, citiem vārdiem, tas sūtīs kontroles spriegumu uz CUTOFF parametru VCF modulī. Savieno EG 2 OUT izeju ar CV 1 IN ieeju VCF modulī, pagriez CV 1 pogu uz plkst. 11:00. CV 1 LVL poga noteiks, cik daudz kontroles sprieguma tiek nosūtīts CUTOFF parametram. Iestati EG 1 un EG 2 pogas tā, kā attēlots paraugā. Tagad nospied MANUAL GATE pogu un klausies, kā veidojas skaņa. Izmēģini dažādus ATTACK un RELEASE iestatījumus abos EG moduļos un VCF modulī CV 1 LVL. Lai iegūtu atbalss efektu, vari uzstādīt VCA/DELAY moduļa DRY/WET pogu vidus pozīcijā.



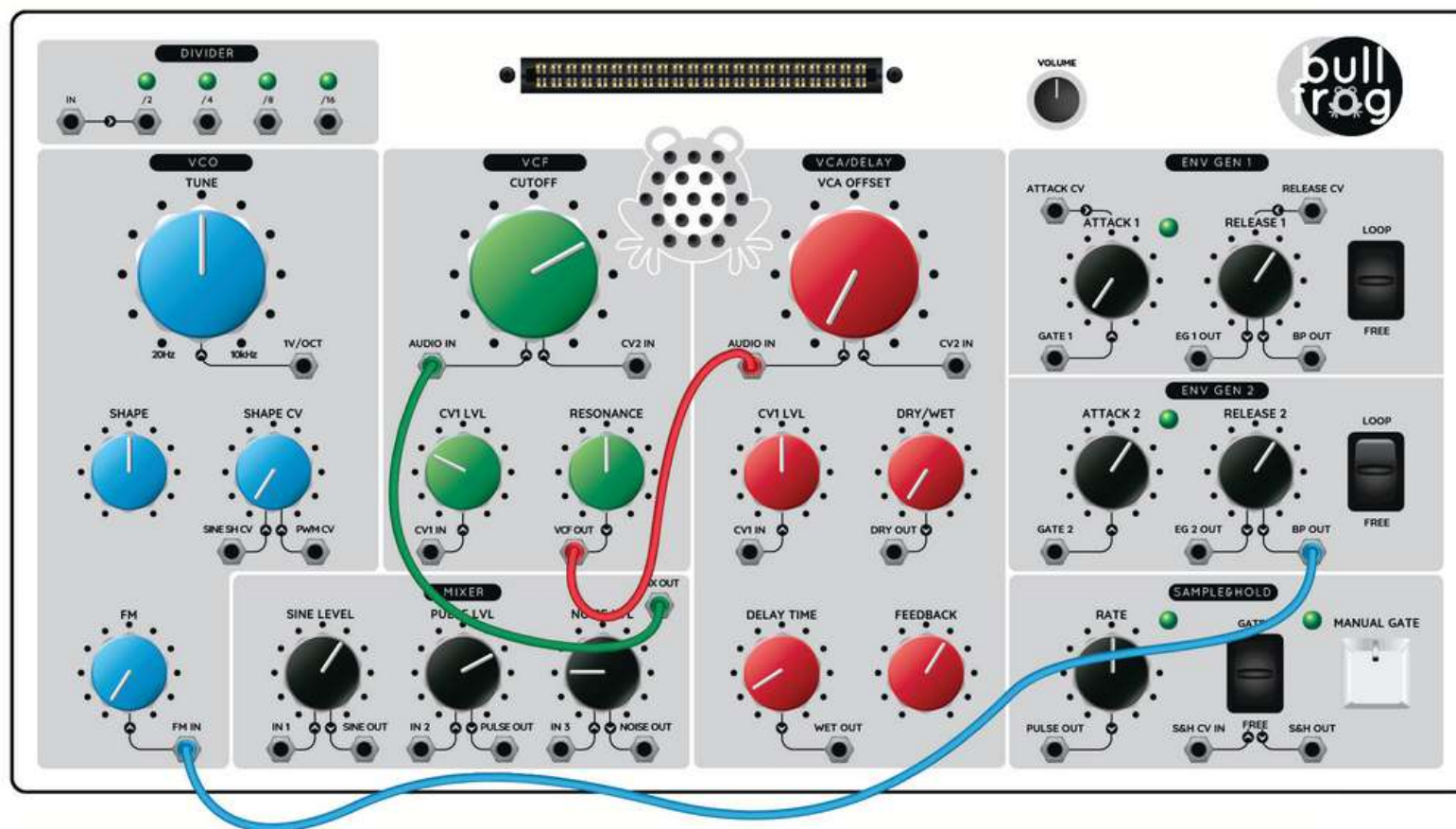
3. SLĒGUMS

APLIECĒJA ĢENERATORS ar SAMPLE&HOLD moduli

Šajā slēgumā mēs aktivizēsim EG 1 ar SAMPLE&HOLD moduļa taktsimpulsa ģenerators PULSE OUT, kas būtībā ir zemfrekvences ģenerators (LFO), kas ģenerē pulsa viļņformu. Aktivizēšanas ātrumu nosaka RATE poga. Katrs pozitīvais pulsa signāls no PULSE OUT iedarbinās apliecējas ģeneratoru, aiztures laiks būs vienāds ar pozitīvā pulsa ilgumu. Savieno PULSE OUT ar GATE 1 un EG režīma slēdzi uzstādi FREE pozīcijā. Varbūt tu jau ievēroji, ka EG 1 modulim ir divas kontroles strāvas ieejas - ATTACK CV un RELEASE CV. Šīs ir strāvas kontroles, kas nosaka skaņas parādīšanās un izdzišanas ilgumu. Tāpat kā ar CV ieejām citos moduļos, vadības spriegums tiek pievienots attiecīgās pogas iestatījumam. Tātad, piemēram, ja DECAY CV palielinās (kļūst pozitīvs), arī skaņas izdzišanas laiks palielinās un tad krīt (kļūst negatīvs) – skaņas izdzišanas laiks samazinās. Šis izmaiņas rada interesantākas variācijas citādi statiskajā izdzišanas laikā. Mēs izmantosim EG 2 moduļa bipolāro izeju (BP OUT), lai kontrolētu izdzišanas laiku EG 1 modulī - savieno šīs ligzdas ar vadu un uzstādi EG 2 LOOP režīmā, kā arī pagriez ATTACK un RELEASE 2 pogas, tā, lai tie uzstādītu garāku skaņas parādīšanās un noklušanas laiku. Izmēģini dažādus ATTACK un RELEASE iestatījumus abos EG, atrodi sev vēlamās pugu pozīcijas!

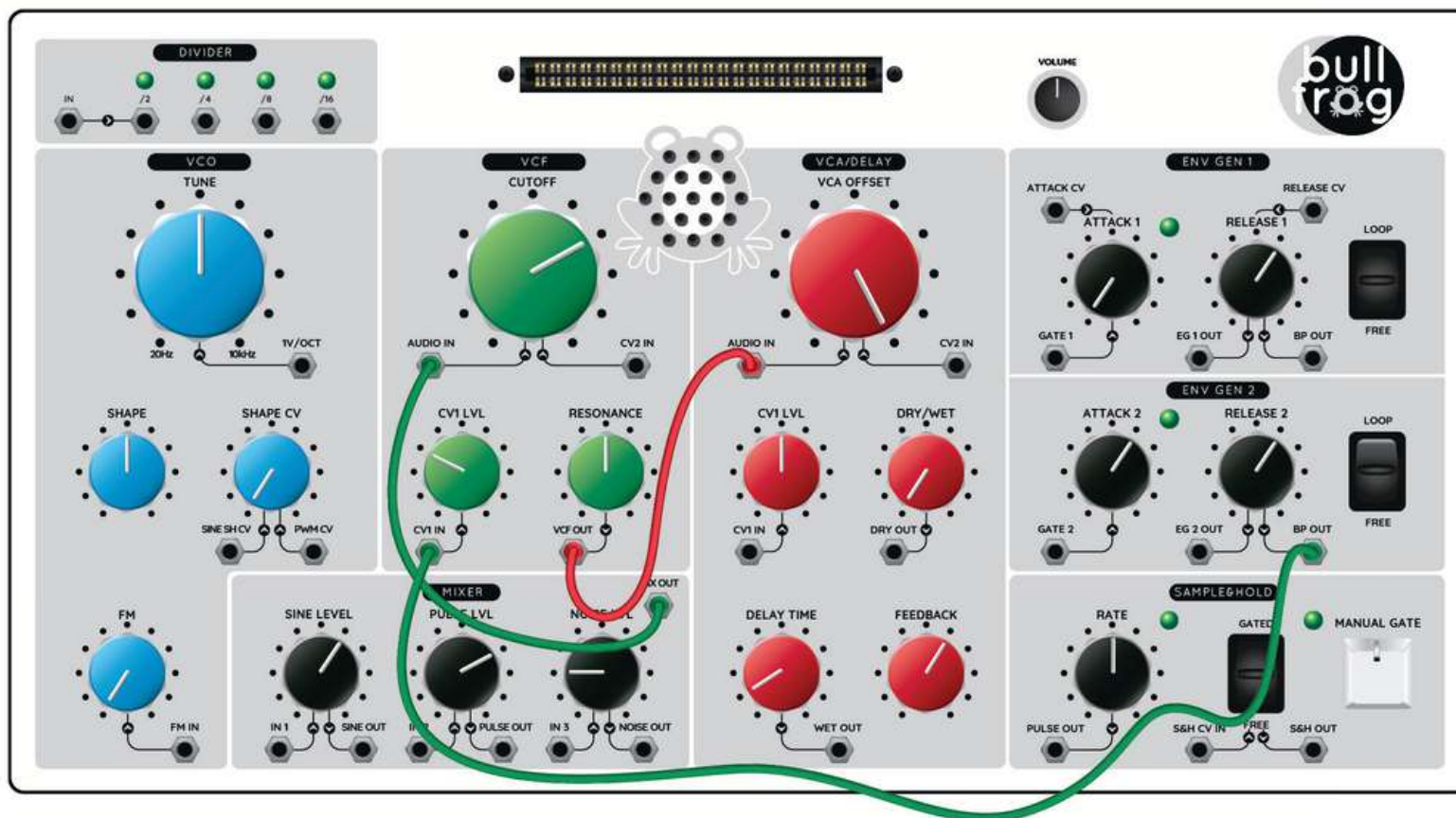


Šajā slēgumā izmantosim EG 2 moduļa BP OUT, iestatītu LOOP režīmā, lai nedaudz pamainītu VCO (nesējsignālu) frekvenci, panākot VIBRATO efektu (frekvences modulēts signāls). Vibrato ir muzikāls efekts, kas sastāv no regulāras, pulsējošas augstuma maiņas. Tas tiek izmantots, lai pievienotu izteiksmi vokālajai un instrumentālajai mūzikai. Vibrato parasti raksturo divi faktori - skaņas augstuma svārstību apjoms ("vibrato apmērs") un ātrums, ar kas nosaka skaņas augstuma daudzveidību ("vibrato ātrums"). Maini VCO moduļa FM pogas pozīciju, lai mainītu skaņas augstuma daudzveidību un ATTACK 2 un RELEASE 2, lai mainītu mainītu vibrācijas ātrumu. Atrodi sev vēlamo iestatīju- mu. Iestati DRY/WET poļu vidus pozīcijā, lai iegūtu atbalss efektu.



REGULĒJAMA SPRIEGUMA FILTRS: WAH-WAH EFEKTS

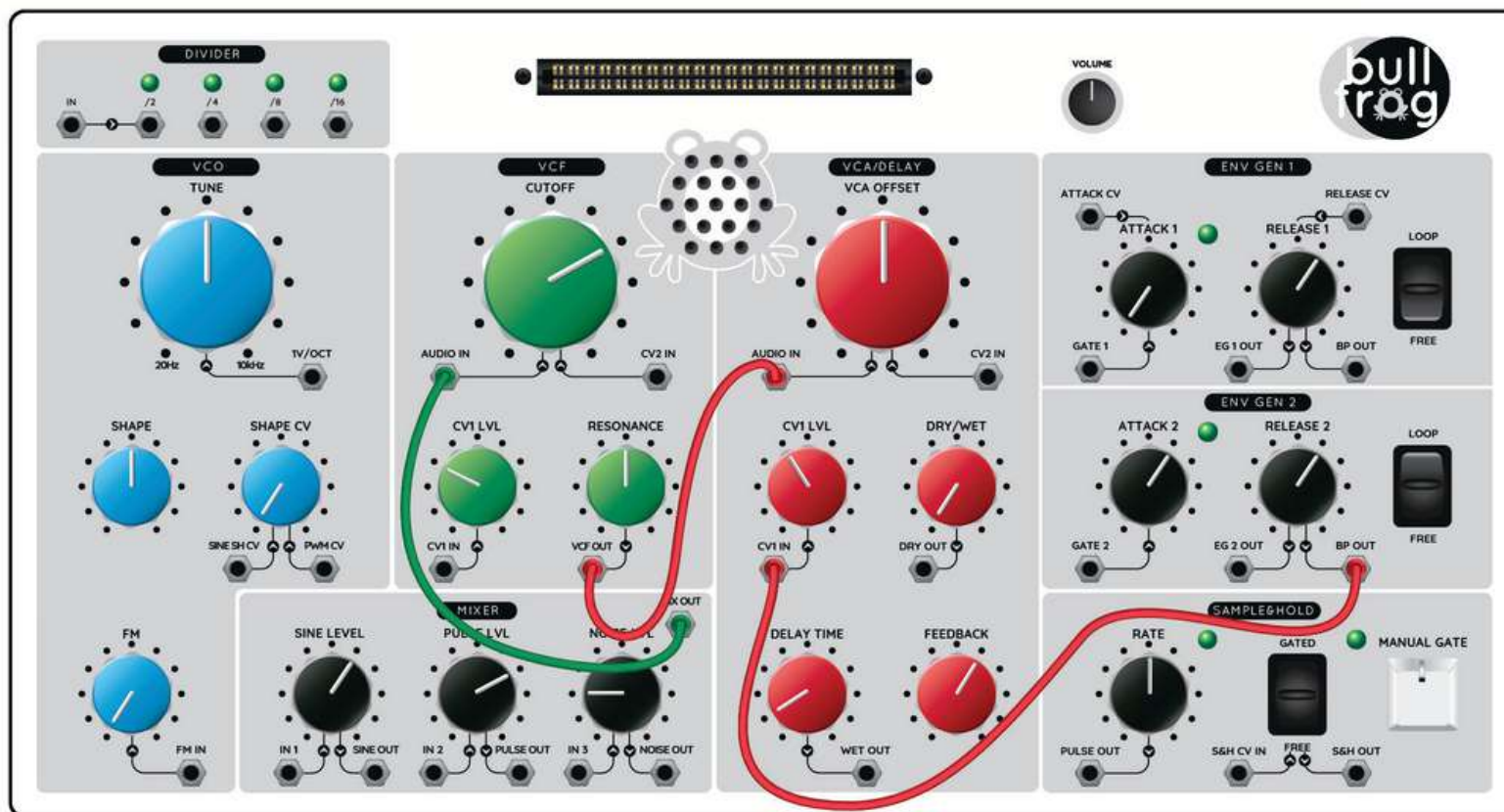
Šajā slēgumā mēs izmantosim EG 2 moduļa BP OUT, uzstādītu LOOP režīmā, lai mainītu VCF nogriešanas frekvenci, panākot WAH-WAH efektu un radot skaņu, kas atdara cilvēka balsi, sakot wah-wah. Grozi VCF moduļa CV 1 LVL pogu, lai mainītu filtra nogriešanas frekvenci un ATTACK 2 un RELEASE 2 pogas, lai mainītu efekta ātrumu. Atrodi sev vēlamos iestatījumus. Uzstādi DRY/WET pogu vidus pozīcijā, lai iegūtu atbalss efektu.



6. SLĒGUMS

REGULĒJAMA SPRIEGUMA PASTRIPRINĀTĀJS: TREMOLO EFEKTS

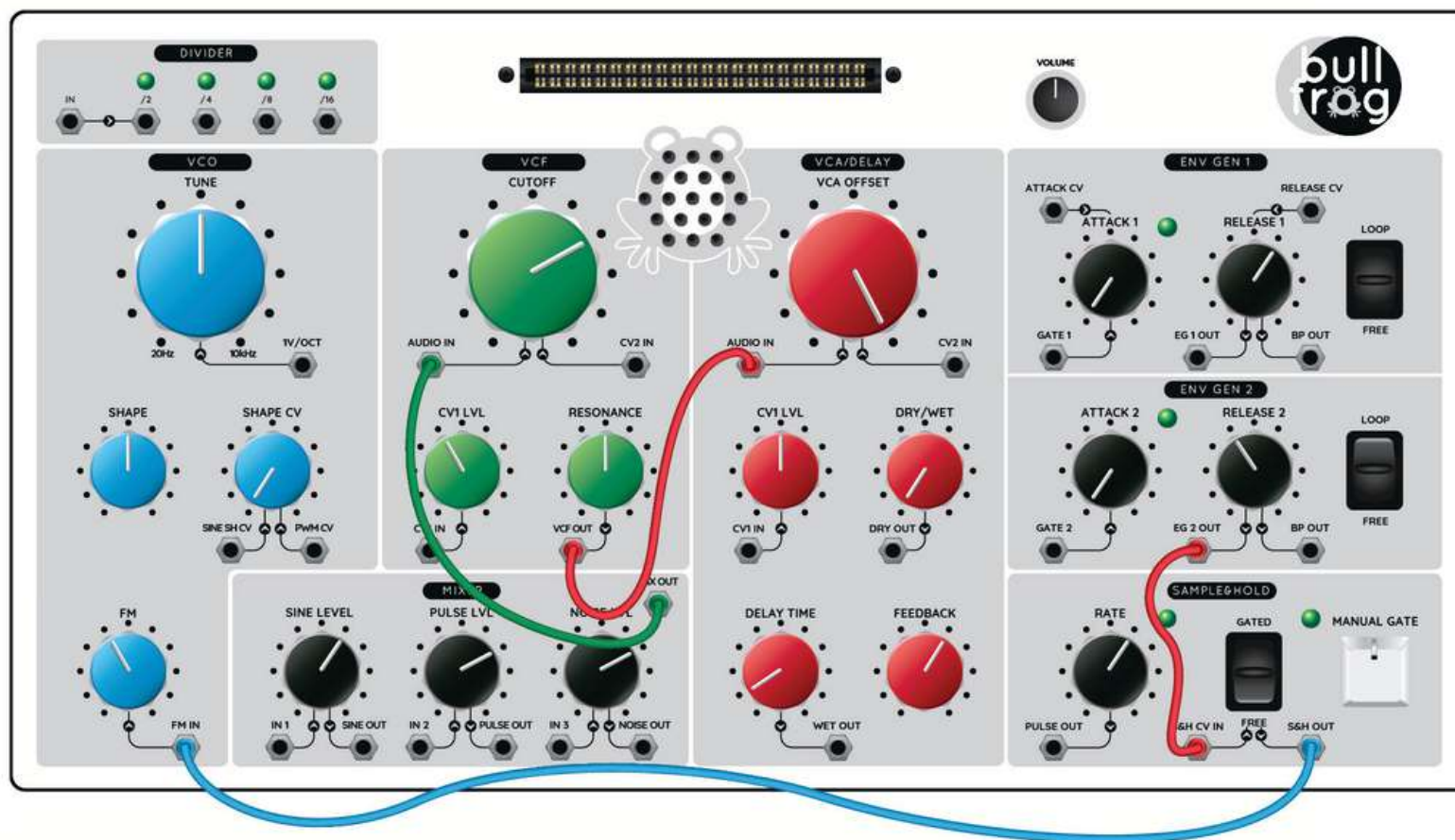
Mūzikas tehnoloģijās, īpaši sintezatoros un elektriskajās ērģelēs, tremolo efekts attēlots kā amplitūdas variācijas - ātri palielinot un samazinot signāla skaļumu, veidojas mirgojošs efekts. Savieno EG 2 moduļa BP OUT, uzstādītu LOOP režīmā, ar VCA moduļa CV 1 IN. Tas mainīs VCA nobīdi (cik daudz VCA ir vaļā), lai panāktu TREMOLO efektu. Grozi VCA moduļa CV 1 LVL pogu, lai mainītu signāla amplitūdas variāciju daudzumu un ATTACK 2 un RELEASE 2 pogas, lai mainītu efekta ātrumu. Atrodi sev vēlamos uzstādījumus. Uzstādi DRY/WET pogu vidus pozīcijā, lai iegūtu atbalss efektu.



7. SLĒGUMS

SAMPLE & HOLD 1

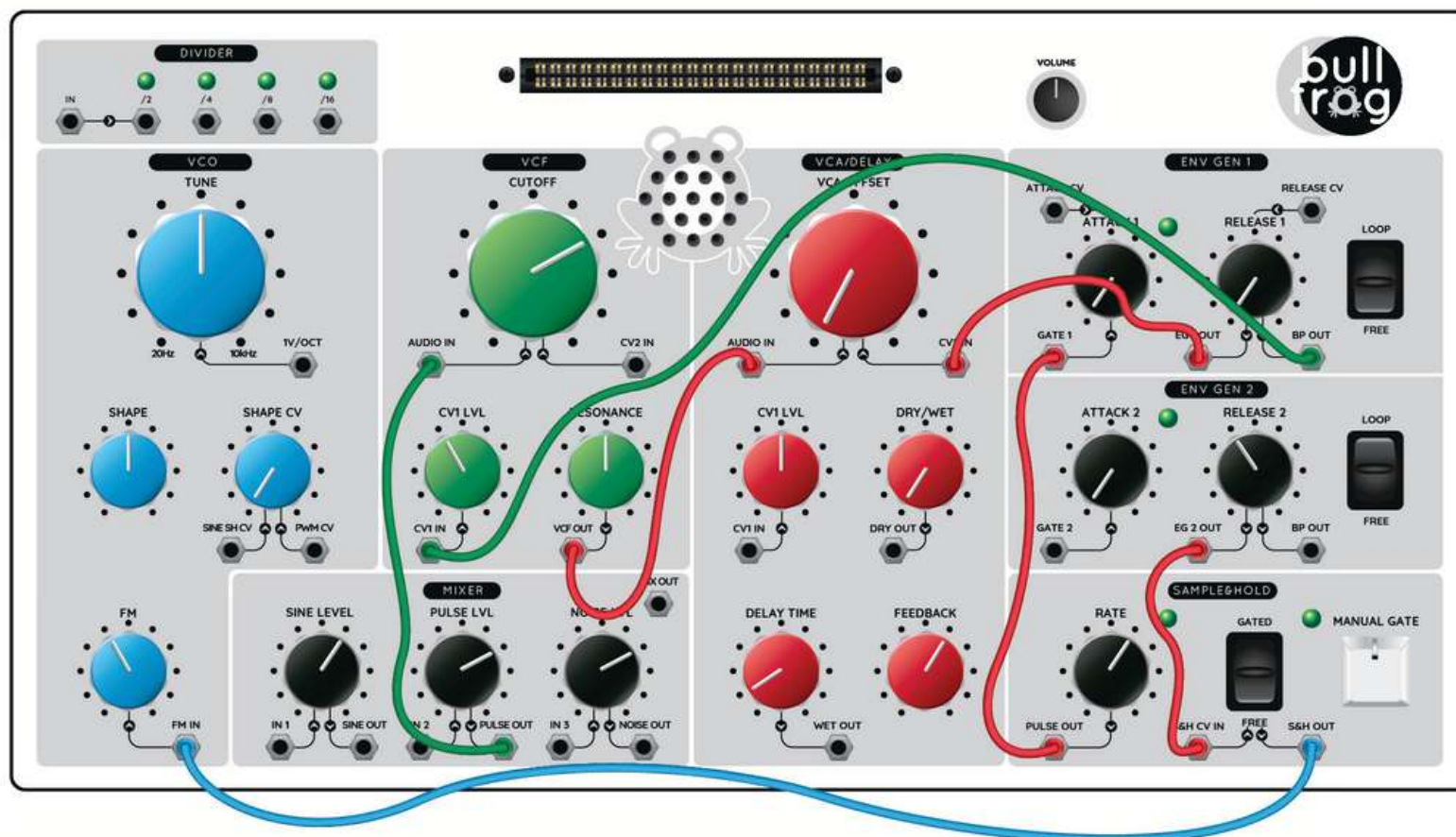
Šajā slēgumā mēs kontrolēsim VCO skaņas augstumu ar kāpņveidīgu CV no S&H moduļa. Lai iegūtu kāpņveidīgu CV, ir nepieciešams zemfrekvences ģenerators, kas rada zāgsprieguma viļņformu. To var izdarīt viens no apliecēja ģeneratoriem - uzstādi EG 2 LOOP režīmā, ATTACK 2 pogu līdz galam pretēji pulksteņrādītāja virzienam (lai skaņas parādīšanās laiks ir tūlītējs) un uzstādi RELEASE 2 pogu kā attēlots piemērā. Tagad, savieno EG 2 OUT ar S&H CV IN (šis būs spriegums, kas tiks ņemts kā paraugs), tad S&H OUT savieno ar VCO moduļa FM IN. Tagad mēs varam uzbūvēt skaņas slēgumu - PULSE OUT saslēdzot ar VCF moduļa AUDIO IN un VCF OUT saslēdzot ar VCA moduļa AUDIO IN. Tagad tev vajadzētu dzirdēt kā skaņas augstums paaugstinās pa soļiem. Soļu skaits ir atkarīgs no RATE pogas pozīcijas, skaņas augstuma maiņas diapazonu nosaka FM pogas iestatījumi, bet kāpuma laiku nosaka RELEASE 2 pogas iestatījumi. Tā vietā, lai iegūtu tikai augšupejoša kāpuma skaņas augstuma izmaiņas, var iegūt arī lejupējošas izmaiņas - pagrieziet ATTACK 2 pogu līdz galam pulksteņrādītāja virzienā. Izmēģini dažādus slēdžu iestatījumus un atrodi sev vēlamos!



8. SLĒGUMS

SAMPLE & HOLD 2

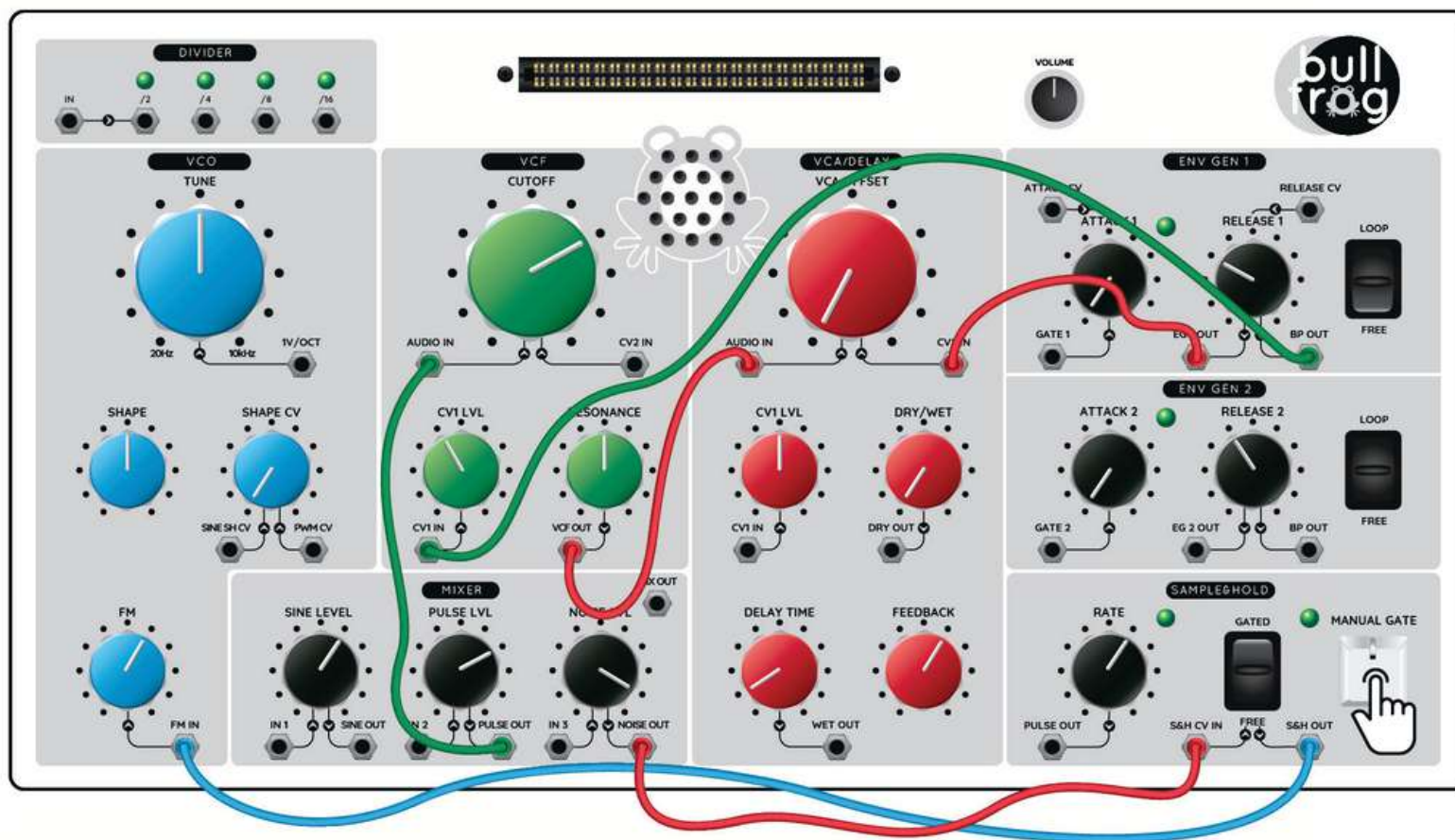
Pievienosim slēgumam VCA. Pilnībā aizver VCA, pagriežot VCA OFFSET pogu pilnībā pretēji pulkstenrādītāja virzienam - skaņa pazudīs. Tagad izmantosim EG 1 moduli FREE režīmā, lai kontrolētu VCA - savieno EG 1 OUT ar CV 2 IN. Pagaidām nekas nenotiek, jo mums vajag GATE signālu, lai palaistu ENV GEN 1; mēs izmantosim PULSE OUT no SAMPLE & HOLD moduļa (kas ir tas pats taktsimpulss, kas darbina S&H slēgumu) kā GATE - vienkārši savieno to ar GATE 1. Tagad, nepārtraukta toņa, pieaugoša augstuma vietā, tu dzirdēsi individuālas notis, kuru garumu nosaka ATTACK 1 un RELEASE 1 pogu iestatījumi. Atrodi sev vēlamos iestatījumus! Izmēģini dažādus VCF moduļa CUTOFF un RESONANCE iestatījumus. Vari izmēģināt savienot EG 1 moduļa BP OUT ar VCF moduļa CV 1 IN, lai modulētu aizvēršanas frekvenci un izveidotu wah-wah efektu. Izmēģini dažādus CUTOFF, RESONANCE un CV 1 LVL pogu iestatījumus, lai iegūtu labākos rezultātus. Uzstādi DRY/WET pogu vidus pozīcijā, lai iegūtu atbalss efektu.



9. SLĒGUMS

SAMPLE & HOLD 3

Pievienosim ķēdei otro apliecējas ģeneratoru (EG 2). Tas mainīs skaņas tembru, citiem vārdiem, tas sūtīs kontroles spriegumu uz CUTOFF parametru VCF modulī. Savieno EG 2 OUT izeju ar CV 1 IN ieeju VCF modulī, pagriez CV 1 pogu uz plkst. 11:00. CV 1 LVL poga noteiks, cik daudz kontroles sprieguma tiek nosūtīts CUTOFF parametram. Iestati EG 1 un EG 2 pogas tā, kā attēlots paraugā. Tagad nospied MANUAL GATE pogu un klausies, kā veidojas skaņa. Izmēģini dažādus ATTACK un RELEASE iestatījumus abos EG moduļos un VCF modulī CV 1 LVL. Lai iegūtu atbalss efektu, vari uzstādīt VCA/DELAY moduļa DRY/WET pogu vidus pozīcijā.



SAMPLE & HOLD 4



PAŠPĀRBAUDES TESTS

1. KO NOZĪMĒ SAĪSINĀJUMS “DAW”?

- A. DIGITAL AUDIO WARPING
- B. DIGITAL AUDIO WORKSTATION
- C. DIGITAL AUDIO WIRE

2. AR KĀDU VADA VEIDU PIEVIENO MIKROFONU ĀRĒJAI SKAŅAS KARTE?

- A. USB
- B. JACK JACK
- C. XLR

3. AR KĀDU VADA VEIDU PIEVIENO MIDI KLAVIATŪRU IERAKSTU STACIJAI?

- A. USB
- B. JACK JACK
- C. XLR

4. VAI MIDI FAILU VAR IERAKSTĪT AR MIKROFONU?

- A. ATKARĪBĀ NO MIKROFONA VEIDA
- B. JĀ

5. AR KĀDIEM VADU TIPIEM VAR PIEVIENOT SKAŅAS MONITORUS PIE SKAŅAS KARTES?

- A. JACK- JACK UN XLR-JACK
- B. USB
- C. MINI JACK

6. KURU SKAŅAS KARTI IZMANTO, LAI IERAKSTĪTU SKAŅAS SIGNĀLU NO MIKROFONA, KAS PIESLĒGTS AR XLR VADU?

- A. IEKŠĒJĀ SKAŅAS KARTE
- B. ĀRĒJĀ SKAŅAS KARTE

7. VAI DATORAM IR SAVA SKAŅAS KARTE?

- A. IR VISIEM DATORIEM
- B. NAV KATRAM DATORAM

8. KURŠ AUDIO FAILS IR “LIELĀKS”?

- A. MP3
- B. WAV

9. KĀDA IR SKAŅAS SKAĻUMA MĒRVIENĪBA

- A. WAV
- B. DB
- C. MP3
- D. HZ

10. VAI MIKROFONS IERAKSTA VAI ATSKAŅO SKAŅU?

- A. IERAKSTA
- B. ATSKAŅO
- C. NEVIENS NO MINĒTAJIEM
- D. ABI

11. SKAŅAS KARTEI VAR PIEVIENOT:

- A. MIDI KONTROLIERI, MIKROFONU
- B. AUSU MONITORUS UN MIDI KLAVIATŪRU
- C. MIKROFONU, AUSU MONITORUS UN SKAŅAS MONITORUS

12. REVERBERĀCIJAS FUNKCIJU RAKSTURO

- A. SKAŅAS Telpiskums
- B. SKAŅAS FREKVENČU AMPLITŪDAS KOREKCIJA NOTEIKTĀ REĢISTRĀ
- C. SKAŅAS SKAĻUMA SAMAZINĀŠANA

13. SKAŅAS EKVALAIZERI RAKSTURO PARAMETRI

- A. DB UN HZ
- B. DB UN LAIKS
- C. HZ

14. ANALOGAIS SINTEZATORS IR TAS PATS KAS MIDI KONTROLIERIS

- A. APGALVOJUMS PAREIZS
- B. APGALVOJUMS NEPAREIZS

15. MIDI FAILA FORMĀTA FAILU IR IESPĒJAMS ATSKAŅOT TELEFONĀ

- A. TAISNĪBA
- B. TAS NAV IESPĒJAMS

