

MĀCĪBU SATURS KULTŪRAS IZPRATNES JOMĀ VIDUSSKOLĀ

Skolēnam sasniedzamo rezultātu formulējumi ietver arī t.s. caurviju prasmes, kas tabulās apzīmētas šādi: C1 - domāšana un radošums, C2 - digitālā prasme, C3 - sadarbība un līdzdalība, C4 - pašizziņa un pašvadība.

SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS

LIELĀ IDEJA

1. Apzinoties un izprotot kultūras piederību, veidojas individuālā, kopienas, tautas, valsts (nacionālā) identitāte.

Pamata līmenis	Optimālais līmenis
1.1.P. Dažādās ikdienas praksēs izmanto mūsdienu nacionālos, etniskos un interešu kopienu simbolus, zīmes un pamato savu saikni ar tiem. Salīdzina un raksturo Eiropā dzīvojošo tautu un nāciju (Lietuva, Igaunija un/vai citas valstis) identitātes zīmolus, kas izpaužas ikdienas dzīves kultūrā un mākslas praksē. C1, C4	1.1.O. Ir piedzīvojis, kā piederības izjūta pagastam, pilsētai, novadam, valstij attīstās un izpaužas konkrētas mākslinieciskās jaunrades praksē. Raksturo, kā reālajā un digitālajā vidē radošās darbības rezultātā izpaužas personiskā un kopienas identitāte. C1, C2
1.2.P. Sadarbībā ar domubiedru grupu definē savu personisko kultūras piederību, pamatojoties uz individuālo rīcības motivāciju un uzvedības modeļa pašvērtējumu reālajā un digitālajā vidē. C1, C3, C4	

LIELĀ IDEJA

2. Iepazīstot un piedzīvojot mūsdienu kultūras artefaktus (kultūras fenomenus un procesus), vērtības, rituālus, svētkus, simbolus (arī mitoloģiskos, reliģiskos), zīmes, varoņus, iespējams raksturot konkrētu kultūru.

2.1.P. Pēc izvēlētiem kritērijiem salīdzina savu kultūru ar kādas citas tautas, reģiona, novada kultūru vai subkultūru un raksturo to atšķirības. Klātienē pēta kultūras vērtību, rituālu, svētku, simbolu, zīmju izpausmes dažādās telpiskās vidēs: pilsētā vai lauku vidē. Ar konkrētiem piemēriem raksturo vides kultūras atšķirības, ar tām saistītās problēmsituācijas un grupā modelē to risināšanas iespējas. C1, C3	2.1.O. Individuālā un/vai kolektīvā mākslinieciskās jaunrades procesā radoši interpretē mūsdienu kultūras artefaktus, vērtības, rituālus, svētkus, simbolus, zīmes, varoņus. Kritiski izvērtē un pamato tradicionālu vērtību, simbolu un zīmju izmantošanas mērķus personiskajā jaunradē. C1, C3
2.2.P. Saskata kultūras zīmju un simbolu izpausmes daudzveidīgās audiovizuālās izpausmēs – reklāmās, TV, kino un foto mākslā, interpretē to nozīmi. Mērķtiecīgi un kritiski analizē, kā sociālie un citi mediji savā saturā izmanto dažādu kultūras vēsturisko periodu kultūras fenomenus. C1, C2	2.2.O. Lieto sociālajos tīklos biežāk lietotās zīmes un simbolus, interpretē un vērtē to jēgu un nozīmi, pieņem atšķirīgu viedokli šo zīmju interpretācijā. C1, C2
2.3.P. Diskutē un atzīst atšķirīgus viedokļus par kultūras vērtībām, dzīvesveidu un uzvedības modeļiem. Saskata savu vienaudžu dzīves veidā dažādu subkultūru izpausmes. C1, C3, C4	

MĀCĪBU SATURS KULTŪRAS IZPRATNES JOMĀ VIDUSSKOLĀ

Skolēnam sasniedzamo rezultātu formulējumi ietver arī t.s. caurviju prasmes, kas tabulās apzīmētas šādi: C1 - domāšana un radošums, C2 - digitālā prasme, C3 - sadarbība un līdzdalība, C4 - pašizziņa un pašvadība.

LIELĀ IDEJA

3. Kultūras mantojuma, tradīciju pārmantošana un pārradīšana jeb jaunrade notiek individuāli, kopienas, tautas un valsts līmenī (apzinot kultūras mantojumu un tradīcijas, var pārmantot un pārradīt jaunradē individuāli, kopienā, tautas un valsts līmenī).

SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS

Pamata līmenis	Optimālais līmenis
3.1.P. Pamato viedokli par cilvēces kultūras mantojuma nozīmi un nepieciešamību 21.gs. Analizē mantojuma un tradīciju jēdzienu saistībā ar personisko pieredzi. Izvērtē savas individuālās, ģimenes un skolas iespējas un atbildību tradīciju un kultūras mantojuma pārmantošanā. Atpazīst un mērķtiecīgi izmanto spilgtākos Latvijas materiālā un nemateriālā kultūras mantojuma elementus. C1	3.1.O. Saskata kopsakarības starp personiskajām (un/vai kolektīvajām) mākslinieciskās jaunrades aktivitātēm un pastāvošo kultūras mantojumu un tradīcijām. Pēta un analizē kopīgo un atšķirīgo Latvijas novadu materiālajā un nemateriālajā kultūras mantojumā un tradīcijās. Argumentē, kāpēc konkrēti kultūras artefakti tiek atzīti par kultūras mantojumu. C1
3.2.P. Īsteno pētniecības un līdzdalības aktivitātes atmiņas institūcijās (muzeji, arhīvi, bibliotēkas), pauž savu viedokli par šo institūciju darbības mērķiem un jauno tehnoloģiju nozīmi to darbā. Mērķtiecīgi atlasa, lieto un salīdzina daudzveidīgus digitālus avotus (digitāli arhīvi, muzeji, bibliotēkas) kultūras saturs apguvei. C1, C2	3.2.O. Pamato, kādu kultūras mantojumu būtu vērts saglabāt un kādā vidē vai formātā. Piedāvā savu modeli (dokumentēšana, saglabāšana, komunicēšana citiem), kā saglabāt un nodrošināt sev nozīmīgu vērtību pārmantošanu nākamajām paaudzēm, piedāvā veidu, kā komunicēt Latvijas kultūras vērtības pasaulei. C1, C4
3.3.P. Patstāvīgi un sadarbībā ar vienaudžiem iegūst informāciju par Latvijas kultūras kanonā iekļautajiem artefaktiem, novērtē to kompleksu saikni ar citām kultūras vērtībām. Definē, kuras kultūras vērtības ir personiski nozīmīgas, un modelē tām atbilstošas pārmantošanas iespējas. Kritiski izvērtē un lieto papildinformāciju, kas iegūta no valsts un pašvaldību iestādēm, NVO, viedokļu līderiem par attieksmi pret kultūras mantojumu. C1, C3	

LIELĀ IDEJA

4. Apzinoties un iepazīstot kultūru daudzveidību un globalizācijas procesus, izprotot dažādu kultūru atšķirības un konfliktus, attīsta cieņu starpkultūru komunikācijā.

4.1.P. Pēc konkrētām pazīmēm raksturo globālo procesu izpausmes savā dzīvē, identificē to izraisītās problēmsituācijas ikdienas dzīvē. Analizē kultūras daudzveidības un unifikācijas radītās pretrunas 21.gs. Pamatojoties savā ikdienas pieredzē, novērtē savu kā masu produkta patērētāja rīcību kultūras patēriņa kontekstā. C1, C3	4.1.O. Savu radošās darbības produktu vērtē masu kultūras un daudzveidības kontekstā. Pēc definētiem kritērijiem kritiski analizē savas jaunrades oriģinalitātes potenciālu. C1
4.2.P. Izmantojot konkrētus kritērijus, kritiski vērtē mediju informāciju par starpkultūru mijiedarbes procesiem. Vērtē kultūru atšķirību izpausmes no dažādu kultūru piederīgo skata punkta. Veido tolerantas attiecības ar dažādiem cilvēkiem neatkarīgi no viņu kultūras piederības. C1, C2	4.2.O. Saskata un raksturo ar radošām izpausmēm saistītu iespējamu starpkultūru komunikācijā balstītu konfliktu riskus un modelē iespējamus risinājumus. C1, C2

MĀCĪBU SATURS KULTŪRAS IZPRATNES JOMĀ VIDUSSKOLĀ

Skolēnam sasniedzamo rezultātu formulējumi ietver arī t.s. caurviju prasmes, kas tabulās apzīmētas šādi: C1 - domāšana un radošums, C2 - digitālā prasme, C3 - sadarbība un līdzdalība, C4 - pašizziņa un pašvadība.

SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS

LIELĀ IDEJA

5. Attīstoties sabiedrības kultūras vajadzībām, veidojas kultūras produkta piedāvājums un pieprasījums, kultūra attīstās kā tautsaimniecības nozare.

Pamata līmenis	Optimālais līmenis
5.1.P. Pēc konkrētām pazīmēm salīdzina kultūras produktu (piemēram, audiovizuālu mākslas darbu vai reklāmu) ar citiem plaša patēriņa produktiem. Salīdzina profesionālās un amatiermākslas jaunrades produktu atšķirības kultūras patēriņā, skaidro pretrunas to vērtības noteikšanā. C1, C2	5.1.O. Pēta un apkopo (no daudzveidīgiem avotiem) informāciju par dažādu cilvēku grupu kultūras interesēm, vajadzībām un kultūras patēriņa paradumiem. Mērķtiecīgi identificē savam radošajam produktam atbilstošu auditoriju. Raksturo mākslas darba vērtības attiecības ar mākslas produkta cenu un prognozē tā lietotājus. C1, C2
5.2.P. Modelē savu un vienaudžu kultūras un mākslas vajadzību un interešu izmaiņas konkrētas kultūras pieredzes iespaidā. Atlasa un lieto atbilstošus digitālos resursus, lai vērtētu dažādu kultūras auditoriju vajadzības, kultūras un tās produkta patēriņa motivāciju. C1, C2, C3	5.2.O. Savas radošās darbības produktam piemēro atbilstošus komunikācijas kanālus un instrumentus. Identificē radošai darbībai un produkta piedāvājumam piemērotu vidi un telpu. C1, C2
5.3.P. Izvērtē, kādas profesionālās nodarbinātības iespējas piedāvā kultūras nozarēs. Pielāgojas mainīgiem kultūrvides apstākļiem un pieņem lēmumu atbilstoši savām radošajām interesēm un spējām. C1, C4	

MĀCĪBU SATURS PAŠIZPAUSMES MĀKSLĀ JOMĀ VIDUSSKOLĀ

Skolēnam sasniedzamo rezultātu formulējumi ietver arī t.s. caurviju prasmes, kas tabulās apzīmētas šādi: C1 - domāšana un radošums, C2 - digitālā prasme, C3 - sadarbība un līdzdalība, C4 - pašizziņa un pašvadība.

LIELĀ IDEJA

1. Katram mākslas veidam ir unikāli izteiksmes līdzekļi.

SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS

VIZUĀLĀ MĀKSLA		MŪZIKA		DRĀMA	
Pamata līmenis	Optimālais līmenis	Pamata līmenis	Optimālais līmenis	Pamata līmenis	Optimālais līmenis
1.1.P. Saskata laikmetīgā mākslas darbā dažādu kultūras vēstures periodu un mākslas stilu un virzienu atsauces. Analizē mūsdienu mākslas veidiem raksturīgos izteiksmes līdzekļus. C1, C4	1.1.O. Atšķir un analizē vizuālās pasaules daudzveidību, dažādas vizuālās izteiksmes formas, kodus, sistēmas un tiem atbilstošus izteiksmes līdzekļus. C1, C4	1.1.P. Sintezē, kombinē, brīvi lieto mūzikas izteiksmes līdzekļus (melodiju, ritmu, tempu, tembru, harmoniju u.c.) daudzveidīgos vingrinājumos, mūzikas stilos un veidos. C1, C3, C4	1.1.O. Sintezē, kombinē un brīvi lieto mūzikas izteiksmes līdzekļus radošā muzikālajā darbībā. C1, C2, C3, C4	1.1.P. Analizē tragēdiju tekstu (teātra tradīcijā no Senās Grieķijas līdz mūsdienām), interpretē to skatuves darbībā. Veido atbilstošu muzikālo (skanisko) un scenogrāfisko (vizuālo) noformējumu. C3	1.1.O. Veido un piedalās dažādu veidu skatuviskos uzvedumos un procesos. Pēc izvēles darbojas jaunāko teatrālo artefaktu (procesu) veidošanā – postdramatiskajā teātrī, neredzamajā teātrī, performancē, teatrālā akcijā, hepeningā. C3
1.2.P. Radošā darbā (gan materiālā, gan digitāli) atbilstoši idejai izmanto dažādus simbolus, zīmes un pamato vizuālās izteiksmes līdzekļu atbilstību mākslas veidam un idejai. C1, C2, C4	1.2.O. Radošā darbā atbilstoši idejai izmanto un interpretē dažādus simbolus un zīmes un daudzveidīgus vizuālās izteiksmes līdzekļus (gan materiālā, gan digitāli), mērķtiecīgi apvieno dažādu mākslas veidu izteiksmes līdzekļus. C1, C2, C4			1.2.P. Izmanto argumentētas runas prasmes publiskā priekšnesumā. C4	1.2.O. Izmanto argumentētas runas prasmes, mērķtiecīgi tās lietojot akadēmiskā, lietišķā un mākslinieciskā publiskā prezentācijā, priekšnesumā. Izmanto digitālās prasmes argumentācijas veidošanā. C2, C4
1.3.P. Salīdzina saturiski līdzīgus, bet dažādās tehnikās veidotus mākslas darbus, apraksta tos, izmantojot speciālos terminus un atsauces uz teoriju. C1, C4	1.3.O. Salīdzina un apraksta daudzveidīgu kultūras vēstures periodu izpausmes mākslas darbos (autori, žanri, virzieni, motīvi, idejas, tendences u.c.), izmantojot speciālos terminus un atsauces uz teoriju. C1, C4				1.3.O. Motivēti izmanto runas prasmes lietišķā (informējošā, argumentētā) publiskā un individuālā sarunā, mākslinieciskā (ritmizētā, neritmizētā) publiskā priekšnesumā. C4

MĀCĪBU SATURS PAŠIZPAUSMES MĀKSLĀ JOMĀ VIDUSSKOLĀ

Skolēnam sasniedzamo rezultātu formulējumi ietver arī t.s. caurviju prasmes, kas tabulās apzīmētas šādi: C1 - domāšana un radošums, C2 - digitālā prasme, C3 - sadarbība un līdzdalība, C4 - pašizziņa un pašvadība.

LIELĀ IDEJA

2. Ideju, emociju un viedokļa izpausme pieprasa drosmi, pacietību, gatavību uzņemties riskus un vēlmi izmēģināt dažādas pieejas.

SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS

VIZUĀLĀ MĀKSLA		MŪZIKA		DRĀMA	
Pamata līmenis	Optimālais līmenis	Pamata līmenis	Optimālais līmenis	Pamata līmenis	Optimālais līmenis
2.1.P. Meklējot idejas un izvēloties mērķi radošam darbam, izmanto vizuālās mākslas, mūzikas, literatūras, teātra, kino un audiovizuālās mākslas piemērus, iedvesmojas no dabas un sabiedrības dzīves aktualitātēm. C1, C2, C4	2.1.O. Analizē iedvesmas avotu un radošā procesa veidu daudzveidību vizuālajā mākslā. Saskata paralēles un atšķirības vizuālās mākslas darba interpretācijā citos mākslas veidos, komentē kultūras (arī sociālo un ētisko vērtību ietekmi) un izglītības nozīmi oriģinālas idejas radīšanā. C1, C2, C4	2.1.P. Muzicēšanas procesā izmanto aranžētus, stilizētus skaņdarbus (vokālus, instrumentālus). Veido muzikālus pavadījumus melodijai, izmantojot burtu sistēmu. C1, C3, C4	2.1.O. Piedalās muzicēšanas procesā, analizējot, interpretējot un sintezējot dažādus mūzikas stilus. Veido muzikālus pavadījumus. Patstāvīgi izvērza mācīšanās mērķi un to realizē radošā muzicēšanas procesā. C1, C3, C4	2.1.P. Pēta teātra mākslas tradīcijas, analizē tragiskā aktualitāti mākslā un saista to ar personisko pieredzi, veidojot skatuvisku priekšnesumu. C3, C4	2.1.O. Izmantojot personisko pieredzi, izmēģina jaunas satura formas un tehnikas, to skaitā digitālās, sava viedokļa, attieksmes paušanā. C2, C4
2.2.P. Rada vizuālās mākslas projektu kopā ar citiem un atklāj un pilnveido savu radošo potenciālu. C1, C2, C3, C4	2.2.O. Mērķtiecīgi vada radošo procesu saskaņā ar savām individuālajām spējām un interesēm. Ievēro radoša procesa secīguma principus idejas īstenošanā, skaidro radošā procesa posmus un to secības nozīmi citiem, uzņemas sev atbilstošu uzdevumu. C1, C2, C3, C4				2.2.O. Izmanto teātra metodikas prasmes visdažādāko radošo mākslas projektu veidošanā. Rada idejas un tās realizē individuāli vai sadarbojoties komandā. C2, C3, C4
2.3.P. Ievēro ētiskus principus demonstrējot rezultātu, analizējot radošo procesu un kritiski izvērtējot savu ieguldījumu un grupas darbību. C1, C3, C4	2.3.O. Ievēro ētiskus principus demonstrējot rezultātu, izmanto speciālo terminoloģiju analizējot radošo procesu un kritiski izvērtē savu ieguldījumu un grupas darbību. C1, C3, C4				

MĀCĪBU SATURS PAŠIZPAUSMES MĀKSLĀ JOMĀ VIDUSSKOLĀ

Skolēnam sasniedzamo rezultātu formulējumi ietver arī t.s. caurviju prasmes, kas tabulās apzīmētas šādi: C1 - domāšana un radošums, C2 - digitālā prasme, C3 - sadarbība un līdzdalība, C4 - pašizziņa un pašvadība.

LIELĀ IDEJA

3. Radīt, interpretēt un prezentēt mākslas darbu ir iespējams ar dažādiem materiāliem, tehnikām un tehnoloģijām.

SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS

VIZUĀLĀ MĀKSLA		MŪZIKA		DRĀMA	
Pamata līmenis	Optimālais līmenis	Pamata līmenis	Optimālais līmenis	Pamata līmenis	Optimālais līmenis
3.1.P. Kritiski izvērtē un izmanto interneta informāciju par dažādu mākslas veidu (arhitektūras, glezniecības, tēlniecības, grafikas, foto, video) tehniskajiem paņēmieniem un izvēlas vizuālās mākslas materiālus un tehniku atbilstoši savām iespējām un idejai. C1, C2, C4	3.1.O. Mērķtiecīgi un atbilstoši idejai izmanto būtiskākās vizuālās mākslas tehnikas un tehnoloģijas darbam divās un trijās dimensijās, materiālā un digitāli atbilstoši savām iespējām un idejai. C1, C2, C4	3.1.P. Eksperimentē ar skaņu, apgūst elementāras apskaņošanas aparatūras izmantošanas prasmes. Interpretē, aranžē, apdarina populārās melodijas, lieto mūzikas valodas kompozīcijas pamatprincipus. Rada, iestudē skaņdarbu, ar tehnoloģiju palīdzību apstrādā ierakstīto materiālu, prezentē to. C1, C2, C3, C4	3.1.O. Atpazīst, rada un pilnveido idejas radošā vidē, plāno procesu un prognozē rezultātu. Veido audiovizuālus produktus (video klipus, reklāmu), patstāvīgi sekojot to tapšanas gaitai. C1, C2, C3, C4	3.1.P. Ar savu pasaules izpratni un viedokli par konkrēto tēmu, izmantojot ķermeniskās skatuviskās prasmes, veido skatuvisku priekšnesumu grupā, papildina priekšnesumu ar citiem izteiksmes līdzekļiem, materiāliem, tehnoloģijām. C2, C3	3.1.O. Lieto individuālās spējas, talantus un prasmes darbā ar dažādām tehnoloģijām un materiāliem, darbojas komandā, veidojot multimediju izrādi, performanci vai citas formas izrādi. C2, C3, C4
3.2.P. Veidojot radošu darbu kādā no mākslas veidiem (arhitektūras makets, glezniecība, tēlniecība, grafika, foto, video), patstāvīgi seko paša plānotiem radošā procesa soļiem, lieto atbilstošus iedvesmas avotus, kas raksturīgi 21.gs. mākslai. C1, C2, C4	3.2.O. Izvēlas idejai piemērotus materiālus un tehniku (vai sintezē dažādus materiālus un paņēmienus, radot autortehniku), patstāvīgi pēta un izmanto to lietojuma pamācības un piemērus 21.gs. nozīmīgākajos mākslas darbos. Pamato izvēli un seko paša plānotiem radošā procesa soļiem darba īstenošanā. C1, C2, C4			3.2.P. Mērķtiecīgi lieto teātra izrādē izmantojamās tehnoloģijas, apgaismošanas un atskaņošanas tehniku, saprotot to nozīmi mākslinieciskajā noformējumā, izrādes koptēla veidošanā un ietekmi uz skatītāju. C2, C3	
3.3.P. Prezentējot radošo darbu, izvērtē emocionālo pieredzi un komentē savu tehnisko meistarību un izvēlēto materiālu nozīmi idejas īstenošanas procesā. C1, C4	3.3.O. Mērķtiecīgi lieto izvēlētas tehnikas, pilnveido individuālam vai kolektīvam mākslas projektam nepieciešamās tehniskās prasmes un, prezentējot radošo darbu, analizē emocionālo un praktisko pieredzi. C1, C4				

MĀCĪBU SATURS PAŠIZPAUSMES MĀKSLĀ JOMĀ VIDUSSKOLĀ

Skolēnam sasniedzamo rezultātu formulējumi ietver arī t.s. caurviju prasmes, kas tabulās apzīmētas šādi: C1 - domāšana un radošums, C2 - digitālā prasme, C3 - sadarbība un līdzdalība, C4 - pašizziņa un pašvadība.

LIELĀ IDEJA

4. Mākslas darbā ietvertās idejas veidojas autoru, noteikta laikmeta un kultūras mijiedarbībā, un tās var radīt pārmaiņas apkārtējā vidē un sabiedrībā.

SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS

VIZUĀLĀ MĀKSLA		MŪZIKA		DRĀMA	
Pamata līmenis	Optimālais līmenis	Pamata līmenis	Optimālais līmenis	Pamata līmenis	Optimālais līmenis
4.1.P. Skaidro Latvijas un pasaules 20.gs. mākslas un arhitektūras nozīmīgākos darbus un vērtē to nozīmi. C1, C3, C4	4.1.O. Patstāvīgi un mērķtiecīgi diskutē, vērtē, pauž attieksmi par sava laikmeta mākslas procesiem un izpausmēm, lieto atsauces uz nozīmīgāko kultūras laikmetu zīmēm, sabiedrības vai grupas kultūras vērtībām, politiskajiem, reliģiskajiem un ekonomiskajiem procesiem. C1, C3, C4	4.1.P. Analizē un izvērtē autora, izpildītāja un klausītāja mainīgās attiecības dažādos laikmetos, mūzikas stilos un žanros, to ietekmi uz mūzikas valodu un kultūrvēsturisko vidi. C1, C2, C3, C4	4.1.O. Patstāvīgi vērtē, analizē, pilnveido zināšanas par mākslinieciskās darbības kvalitātes rādītājiem (intonācijas precizitāte, nošu atbilstība partitūrai, skaņas veidošanas kvalitāte, uzstāšanās kultūra u.c.). C1, C4	4.1.P. Analizē traģisko dažādu nozaru mākslās, argumentēti diskutē par skaisto un traģisko mākslā. C1	4.1.O. Piedzīvo jaunu teatrālu izpausmju ietekmi jaunas mākslinieciskas realitātes radīšanā, sabiedrības attieksmes neviennozīmību. C3
4.2.P. Mērķtiecīgi un kritiski izvēlas informāciju par mākslas darbiem un to autoriem. Diskutē par laikmetīgās mākslas darbiem, analizējot mākslinieka pasaules redzējumu un tēmas aktualitāti. C1, C2, C4	4.2.O. Nosaka un vērtē mākslas darba tēmu un ideju, autora pasaules redzējumu, laikmeta aktualitāti. Analizē to, izmantojot nozīmīgāko kultūras vēstures periodu pazīmes (tēli, idejas, sižeti, kultūratsauces u.c.). Izmanto sociālās, kultūras u.c. jomu informāciju, raksturojot mākslas darbus noteiktos kultūras vēstures periodos. C1, C2, C4			4.2.P. Izmanto runas, kustību, darbības izteiksmes līdzekļus sava priekšnesuma veidošanā. Diskutē par citu lietoto runas, kustību, darbības izteiksmes līdzekļu efektivitāti idejas atklāsmē. C4	4.2.O. Izmanto runas, kustību, darbības izteiksmes līdzekļus netradicionāla priekšnesuma veidošanā. C4
4.3.P. Ir gatavs izvēlēties profesiju un formulēt savus nākotnes plānus un to saistību ar mākslas un kultūras vērtībām. C1, C3, C4	4.3.O. Vāc un komentē informāciju, raksta kritiku par paša izvēlētu laikmetīgās mākslas tēmu un konkrētos mākslas darbos vai kultūras notikumos paustām vērtībām. Pamato mākslas darbu nozīmi pašizziņas un mācīšanās procesā. C1, C3, C4				4.3.O. Atšķir un lieto dažādu laikmetu un virzienu skatuves mākslas elementus. Reflektē par gūtās pieredzes, apzināšanās nozīmi, šīs pieredzes plašumu un dziļumu saskarsmē, par iespējām to izmantot turpmākajā dzīvē. C1, C4

MĀCĪBU SATURS PAŠIZPAUSMES MĀKSLĀ JOMĀ VIDUSSKOLĀ

Skolēnam sasniedzamo rezultātu formulējumi ietver arī t.s. caurviju prasmes, kas tabulās apzīmētas šādi: C1 - domāšana un radošums, C2 - digitālā prasme, C3 - sadarbība un līdzdalība, C4 - pašizziņa un pašvadība.

LIELĀ IDEJA

5. Mākslas darba piedzīvošana un analīze attīsta ētisko un estētisko izpratni, empātiju un veido dažādas pieredzes.

SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS

VIZUĀLĀ MĀKSLA		MŪZIKA		DRĀMA	
Pamata līmenis	Optimālais līmenis	Pamata līmenis	Optimālais līmenis	Pamata līmenis	Optimālais līmenis
5.1.P. Spriež par laikmetīgiem mākslas darbiem, atsaucoties uz savu pieredzi, zināšanām par stiliem un izteiksmes līdzekļiem, komentē atšķirīgo un līdzīgo un pamato to ar analogiju, loģikas paņēmieniem. C1, C4.	5.1.O. Saskata estētiskos un ētiskos principus un vērtības vizuālās mākslas darbos, skaidro to iedarbības iespējas un daudzveidību. Komentē to saikni ar kultūras tradīciju un konkrētu identitāti. C1, C4.	5.1.P. Analizē koncertierakstus, apmeklē populārās (džeza) un klasiskās mūzikas (simfoniskās, kora mūzikas) koncertus, festivālus (dabas koncertzāles, populārās mūzikas u.c.) un izrādes, mākslas filmas (mūzikla, operas), ievēro koncerta uzvedības normas, vispārpieņemtās tradīcijas. C1, C3, C4	5.1.O. Klausās vai apmeklē dažādus kultūras pasākumus (koncertus, izrādes, mūzikas festivālus, radio un TV raidījumus), raksta recenziju par dažādiem kultūras notikumiem, inovācijām. C1, C2, C3, C4	5.1.P. Pēta un vērtē traģēdijas žanra dramatisko, ētisko, idejisko, psiholoģisko nozīmi sabiedrības savstarpējo norišu atspoguļojumā un domas veidošanā, indivīda un sabiedrības attiecībās. C3, C4	5.1.O. Līdzdarbojas jaunāko teatrālo procesu radīšanā, piedzīvo savas un apkārtējo viedokļu atšķirību, kopīgā un atšķirīgā dilemmu ikdienā un mākslā. C1, C3, C4
5.2.P. Novērtē emocionālu refleksiju par mākslas darbu kā izaicinājumu un garīgas baudas, jūtu un emociju, priekšstatu izziņas un pilnveides līdzekli. C1, C2, C4	5.2.O. Komentē un vērtē vizuāla un emocionāla jūtīguma, atvērtības, personiskās dzīves pieredzes, kultūras konteksta un profesionālu zināšanu nozīmi mākslas uztverē. C1, C2, C4				5.2.O. Reflektē par skatuviskā tēla un visā uzvedumā aktuālajām vērtībām, pasaules uzskatu un māksliniecisko pārdzīvojumu. Reālās dzīves norises motivēti projicē mākslas darbā. C1, C3, C4
5.3.P. Ir motivēts un ieinteresēts Latvijas kultūras un mākslas baudītājs. Apzināti veicina savu paradumu iepazīties ar mākslas darbu oriģināliem un reflektēt par tiem. C1, C3, C4	5.3.O. Novērtē laikmetīgās mākslas nozīmi ētisko un estētisko vērtību izpratnē un personiskās kultūras kompetences veidošanā. C1, C3, C4				

MĀCĪBU SATURS PAŠIZPAUSMES MĀKSLĀ JOMĀ VIDUSSKOLĀ

Skolēnam sasniedzamo rezultātu formulējumi ietver arī t.s. caurviju prasmes, kas tabulās apzīmētas šādi: C1 - domāšana un radošums, C2 - digitālā prasme, C3 - sadarbība un līdzdalība, C4 - pašizziņa un pašvadība.

LIELĀ IDEJA

6. Ar radošas darbības palīdzību cilvēks pauž un pēta savu identitāti, izprot un novērtē savus un citu pasaules uzskatus, tradīcijas, kultūras mantojumu un inovācijas.

SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS

VIZUĀLĀ MĀKSLA		MŪZIKA		DRĀMA	
Pamata līmenis	Optimālais līmenis	Pamata līmenis	Optimālais līmenis	Pamata līmenis	Optimālais līmenis
6.1.P. Rada idejas un iniciatīvas un radošā darbībā pierāda izpratni par iespējām ar mākslas palīdzību uzlabot dzīves kvalitāti, veidot estētisku vidi, protestēt un risināt sabiedrībai svarīgus jautājumus. C1, C3, C4	6.1.O. Analizē un kritiski komentē mākslas funkcijas un iespējas sabiedrības dzīves, kultūras vērtību attēlojumā. Piedalās radošos un pētniecības mācību projektos, veicinot laikmetīgās un tradicionālās kultūras mantojuma saglabāšanu un attīstību. C1, C3, C4	6.1.P. Piedalās kultūras notikumos, latviešu tautas muzicēšanas tradīcijās. Piedzīvo mūzikas darbības ietekmi uz sevi pašu un izzina cilvēka fizioloģiskos procesus muzicēšanas laikā. C1, C2, C3, C4	6.1.O. Aktīvi iesaistās vietēja vai valsts mēroga mūzikas dzīvē profesionāli vai sabiedriskā kārtā. C3, C4	6.1.P. Līdzdarbojas un sadarbojas skatuves mākslas radošās darbības ietekmi uz paša personību, vērtē savas iespējas, spējas un vietu komandā, citu uzskatus, kultūras mantojumu, piedzīvo radoša redzējuma, darbības nozīmi. C3	6.1.O. Piedzīvo jaunu teatrālu procesu kā mākslas radošās darbības ietekmi uz paša personību, vērtē savas iespējas, spējas un vietu komandā, citu uzskatus, viedokļu dažādību, sadarbības nozīmi. C3
6.2.P. Vērtē, kā plašsaziņas līdzekļi ietekmē cilvēku politiskos uzskatus un estētiskos priekšstatus, manipulē ar personisko un kultūras identitāti, priekšstatiem par kultūras mantojumu un vērtībām. Seko kultūras mediju un sociālo tīklu informācijai par mākslas un kultūras aktualitātēm. C2, C4	6.2.O. Izmanto un interpretē nacionālās kultūrvides (zīmes, personības, norises u.c.) vērtības savas identitātes pierādīšanai. Salīdzina dažādu laikmetu nacionālos un pasaules kultūrvēsturiskos ideālus, komentējot tos globalizācijas kontekstā. C2, C4			6.2.P. Izmanto tradīcijas un kultūras mantojumu skatuviska uzdevuma veikšanā, pielietojot pašizziņu un pašvadību skatuviska uzdevuma veikšanā un pašapliecinoties, atrodot atšķirīgo un līdzīgo citos cilvēkos, reflektējot par to. C4	6.2.O. Piedzīvojot patiesa radošuma mirklus, procesu, izvēlas vienu no dažādām iespējām problēmas risināšanai. Pielieto pašizziņu un pašvadību skatuviska uzdevuma veikšanā. Pašapliecinās, atrodot atšķirīgo un līdzīgo citos cilvēkos, reflektējot par to. C4
6.3.P. Komentē mākslas darbos saskatāmās kultūras identitātes iezīmes un iesaistās mākslas darba satura raisītā starpkultūru dialogā. Analizē un izmanto atsauces uz lokālo kultūrvidi (zīmes, personības, norises u.c.) savas identitātes pierādīšanai. C1, C2, C4	6.3.O. Vērtē mākslas darbā saskatāmās savas un citu tautu kultūras identitātes iezīmes, skaidro mākslas darbu nozīmi identitātes veidošanā. Iesaistās vietējā, valsts vai pasaules mēroga mākslas dzīvē profesionāli vai sabiedriskā kārtā (kā radītājs, skatītājs, atbalstītājs, balsotājs, sociālo tīklu komentētājs u.c.). Seko izvēlēto kultūras plašsaziņas līdzekļu informācijai un kritiski to analizē. C1, C2, C4				