

METODISKAIS LĪDZEKLIS
RADOŠO DARBU
ĪSTENOŠANAI MŪZIKAS
NODARBĪBĀS 7.KLASĒ,
IZMANTOJOT ZVAIGZNĀJA
DIGITĀLO STACIJU

RADOŠĀ DARBA UZDEVUMI AR ZVAIGZNĀJA DIGITĀLO STACIJU MŪZIKAS NODARBĪBĀS 7. KLASEI

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

Didzis Soste

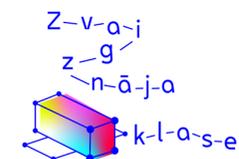
Edijs Upmalis

Agnese Rozniece

Saturs veidots ar LaIPA fonda „Izglītības un kultūras atbalsta struktūrvienība” finansējumu, realizējot projektu paraugprogrammas “MŪZIKAS IZGLĪTĪBAS TEHNOLOĢIJAS” metodiskā līdzekļa izstrādei 7. klašu skolotājiem.

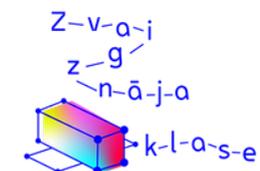
L a I P A
LATVIJAS IZPILDĪTĀJU UN PRODUCENTU APVIENĪBA

zvaigznajklase@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
TĒMA 7.1. RITMS, MŪZIKA, KUSTĪBAS	8
TĒMA 7.2. ĢIMENES GODI	13
TĒMA 7.3. TEKSTA NOZĪME MŪZIKAS SATURA ATKLĀSMĒ	18
TĒMA 7.4. TEĀTRIS UN MŪZIKLS	23
TĒMA 7.5. NO MUTVĀRDU TRADĪCIJAS LĪDZ NOŠU PIERAKSTAM	28
TĒMA 7.6. BRUŅINIEKU LAIKMETA UN MŪSDIENU MĪLAS DZIESMAS	33
TĒMA 7.7. VIDUSLAIKU UN MŪSDIENU POPULĀRĀ MŪZIKA	38
TĒMA 7.8. CEĻOJUMI. DABA UN DABAS SKAŅAS KĀ IEDVESMAS AVOTS	43
RADOŠĀ DARBA VĒRTĒŠANA	48
RESURSI INTERNETĀ	49
PIELIKUMI	
ĀRĒJĀS SKAŅAS KARTES UZBŪVE	51
ANALOGĀ SINTEZATORA UZBŪVE	52
ANALOGĀ SINTEZATORA SLĒGUMI	53
PAŠPĀRBAUDES TESTS	63



METODISKĀ LĪDZEKĻA STRUKTŪRA

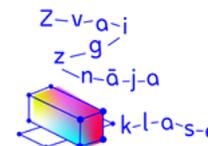
Metodiskais līdzeklis ir veidots, lai palīdzētu skolotājiem īstenot Mūzikas mācību programmā plānotos skolēnam sasniedzamos rezultātus kultūras izpratnes un pašizpaušmes mākslā mācību jomā. Mācību līdzeklis Mūzikas mācību programmā 7.klasei paredzēto tematu ietvaros piedāvā realizēt radošos darbus, kas 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.



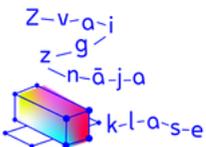
IETEIKUMI MĀCĪBU DARBA ORGANIZĒŠANAI, STRĀDĀJOT AR ZVAIGZNĀJA DIGITĀLO STACIJU

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.

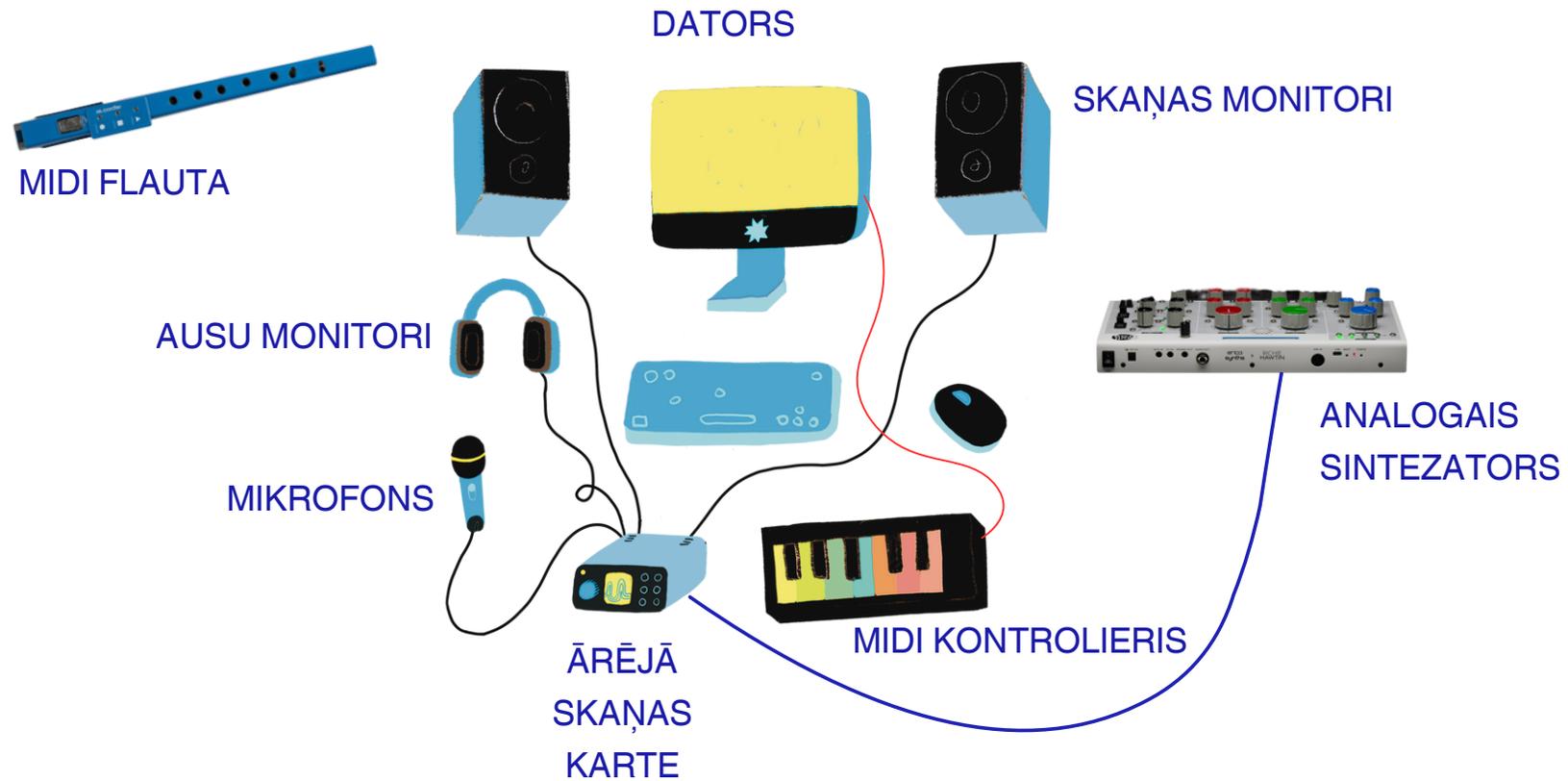
Sākoties mācību nodarbībai, skolēni, kas strādā ar digitālo tehnoloģiju, izmanto skolotāja norādīto radošā darba variantu. Nepieciešamie audiovizuālie materiāli radošā darba izpildei pieejami arī www.zvaigznajaklase.lv/virtualaklase.lv Viens darba uzdevums sastāv no 10 soļiem un tā pilnai izpildei paredzētas 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

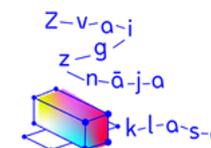
Mācību saturs ir veidots ciešā sasaistē ar Mūzikas mācību paraugprogrammu, saskaņā ar plānotiem skolēnam sasniedzamajiem rezultātiem kultūras izpratnes un pašizpaušmes mācību jomā (Noteikumi par valsts pamatizglītības standartu un pamatizglītības programmu paraugiem, 8.3., 4.pielikums), ko skolēns apgūst, 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 8 tematus. Katra temata ievadā ir atsauce uz Mūzikas mācību paraugprogrammā 7. klasei 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 definēti:

- 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.



7.1. Ritms, mūzika, kustības. Kā es varu apgūtos ritma elementus izmantot savas radošās idejas realizācijai?

Temata apguves mērķis: Aktualizēt apgūtos ritma elementus dziedot, ritmizējot, spēlējot ar ritma instrumentiem; klausīties, salīdzināt ritma izpildīšanas tradīcijas dažādu tautu (latviešu, indiešu, spāņu, afrikāņu) mūzikā un dejās; realizēt savu radošo ideju, veidojot deju dziesmai pavadījumu.

Komplekss sasniedzamais rezultāts: Realizē savu radošo ideju: patstāvīgi izvēlas skaniskās vides elementus, eksperimentē un ieraksta audio, analizē un uzlabo priekšnesumu.

Caurviju prasmes: Temata apguves procesā skolēns attīsta jaunrades un uzņēmējspējas, sadarbības, kritiskās domāšanas un problēmrisināšanas prasmes, kā arī aktualizē sociāli emocionālās mācīšanās pilnveidi.

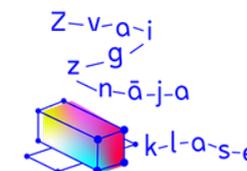
Ieradumi: Attīsta ieradumu radīt, improvizēt, eksperimentēt un meklēt jaunus risinājumus, uzņemoties iniciatīvu, mācoties pastāstīt par savu muzicēšanas pieredzi, izvērtēt, izprast, pieņemt vai noraidīt citu viedokli, argumentēti aizstāvēt savas idejas. Pauž savu viedokli, respektējot citus. Uzklauša citus un pauž cieņpilnu attieksmi pret atšķirīgu gaumi.

Jēdzieni, termini, personības

Bobs Mārlijs, regejs, hiphops, ritma partitūra.

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

“Skola2030” mācību līdzeklis; A. Fjodorova, R. Maurītis, I. Nelsone "Mūzika 7. klasei" (2025)



7.1. Ritms, mūzika, kustības.

7.1.1. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

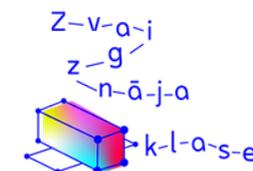
Apgūt ritma elementus iedvesmojoties no regeja ritmiem un Boba Mārlija daiļrades, ierakstīt bungu ritmu izmantojot virtuālo bungu instrumentu.

Sasniedzamais rezultāts

Prot strādāt ar Logic Pro un izveidot jaunu projektu. Prot izveidot ritma cilpu eksperimentējot ar ritma elementiem (metru, ritma grupām) un to ierakstīt ar virtuālo bungu instrumentu.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro un izveido jaunu projektu — “*Empty Project*” (tukšs projekts).
2. Izveido jaunu audio celiņu (*File* → *New* → *Audio Track*).
3. Ievieto projekta audio celiņā audio failu ar Boba Mārlija dziesmu.
4. Izmanto funkciju “*Stem Splitter*”.
5. Noklusini bungu celiņu (*drums*), izmantojot pogu M (*mute*).
6. Izveido jaunu MIDI instrumenta celiņu un pievieno tam virtuālo bungu instrumentu.
7. Ieraksti bungu ritmu, kas papildina Boba Mārlija dziesmu.
8. Eksportē gatavo darbu kā MP3 audio failu.
9. Saglabā projektu, nosaucot to pēc klases un grupas nosaukuma.
10. Demonstrē savu darbu klasei.



7.1.2. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

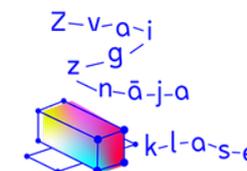
Izveidot savu skaņu banku no vides objektiem, lai radītu savu ritma partitūru.

Sasniedzamais rezultāts

Prot izveidot savu ritma sekciju izmantojot piedāvātos semplis. Prot salikt vairākus ritma cilpas slāņus vienā un, savienojot ar vokālo partiju, izveidot no tā interesantu skaņas dizainu.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro un izveido jaunu failu – Empty Project.
2. Izveido jaunu audio celiņu (File → New → Audio Track) un iestati projekta tempu - 90 BPM.
3. Izveido ritma struktūru 16 takšu apjomā, izmantojot skaņas no “Loops” sadaļas.
4. Sadaļā Instrumenti atzīmē "All Drums", bet sadaļā genre izvēlies “Hip Hop”.
5. Noklausies dažādus semplis, kurus piedāvā Loops sadaļa.
6. Izvēlies vienu semplu un nokopē to 8 takšu apjomā, izmantojot kopēšanas funkciju (Option + drag).
7. Uzraksti tekstu vokālajai partijai par kādu no tēmām: “Brīvība”, “Ģimene” vai "Labais un ļaunais”.
8. Izveido jaunu audio ieraksta celiņu un nosauc to “Vokālā partija”.
9. Ieraksti savu vokālo partiju.
10. Saglabā projektu ar savas klases un grupas nosaukumu, eksportē gatavo dziesmu kā MP3 failu un demonstrē savu darbu klasei.



7.1.3. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

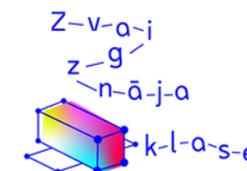
Izveidot savu skaņas banku no vides objektiem, lai radītu savu ritma partitūru.

Sasniedzamais rezultāts

Prot pielāgot un rediģēt Audio un MIDI failus ar Logic Pro. Prot izmantot ierakstītās vides skaņas ritma partitūras izveidē.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Ar telefona palīdzību ieraksti 6 dažādas vides skaņas - piem. loga atvēršanu, grāmatas lapu pāršķiršanu, pildspalvas klišķināšanu utml.
2. Atver Logic Pro un izveido jaunu "Empty Project" failu un iestati projekta BPM 80.
3. Izveido jaunu Audio celiņu (File → New → Audio Track).
4. Sūti visus ierakstītos audio failus no telefona uz datoru caur interneta pieslēgumu vai air dtop funkciju.
5. Ievieto skaņas projektā, katru skaņu savā audio celiņā.
6. Izveido ritmisku zīmējumu, izmantojot visas ierakstītās skaņas 16 takšu apjomā.
7. Izmanto efekta veidu "Reverb Concert Hall", lai radītu skaņas telpiskuma efektu.
8. Saglabā projektu ar savas klases un grupas nosaukumu
9. Eksportē gatavo dziesmu kā MP3 failu.
10. Demonstrē savu darbu klasei.



7.1.4. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

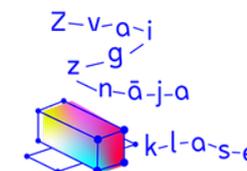
Aktualizēt ritma elementus - izvēlēties atbilstošās zilbes un dziedot atdarināt bungu ritmu.

Sasniedzamais rezultāts

Prot rediģēt audio celiņus Logic Pro vidē. Aktualizē ritma elementus ar dziedāšanu, prot ierakstīt ritmizētu vokālo partiju. Prot izmantot vides skaņas un piemērot efektus. Prot strukturēt 16 takšu bungu ritmu un eksportēt darbu MP3 formātā.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro un izveido jaunu projektu – “Empty Project”.
2. Izveido jaunu audio celiņu (File → New → Audio Track).
3. Iestati projekta tempu 90 BPM.
4. Ar vokāla palīdzību (ar balsi) ieraksti skaņu 16 takšu garumā, kas atgādina bungu ritmu, izmanto metronomu.
5. Izveido jaunu audio celiņu.
6. Ieraksti jaunu bungu ritma partiju, izmantojot citus skaņas elementus, lai papildinātu esošo ierakstu, kas arī ir 16 takšu apjomā.
7. Abiem celiņiem izmanto efektu "Reverb – Concert Hall".
8. Eksportē darbu kā MP3 failu.
9. Saglabā savu projektu, nosaucot to ar klases un grupas nosaukumu.
10. Demonstrē savu darbu klasei.



7.2. Ģimenes godi. Kā atspoguļojas ģimenes godi Latvijas komponistu daiļradē, folkloras un post folkloras grupu priekšnesumos?

Temata apguves mērķis: Izzināt ģimenes godus un to atspoguļojumu komponistu daiļradē, folkloras un postfolkloras grupu priekšnesumos. Pētīt savas ģimenes un tuvinieku kāzu tradīcijas; salīdzināt, kā kāzas svinēja agrāk un kā tās svin mūsdienās, lai apzinātu tradīciju nozīmi tautas un nācijas identitātes saglabāšanā.

Komplekss sasniedzamais rezultāts

Skolēns pēta ģimenes goda atspoguļojumu folklorā un mūzikā sadarbojoties grupās un izveido dziesmu kas ir saistīta ar šo tēmu.

Caurviju prasmes

Sadarbība – darbs grupās, ideju apmaiņa un kopīga radoša izpausme. Radošums – apsveikuma un skaņu dizaina veidošana, izmantojot dziesmu fragmentus. Kultūras izpratne un izpausme – tradicionālo vērtību un ģimenes tradīciju apzināšana. Digitālā izpratne – audio apstrāde, ieraksts un prezentēšana ar tehnoloģiju palīdzību. Pašvadīta mācīšanās – informācijas vākšana no ģimenes, patstāvīgs darbs ar saturu.

Ieradumi

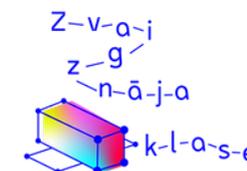
Attīsta ieradumu patstāvīgi izvērtēt mūzikas kultūras sasniegumus, veidojot izpratni par Latvijas nozīmību pasaulē, apzinās, ka mūzikas tradīcijas ir būtiska Latvijas kultūras mantojuma daļa. Ir tolerants pret savas tautas tradīcijām un mūzikas kultūru. (Vērtības – Latvijas valsts, kultūra, latviešu valoda; tikumi – gudrība, taisnīgums, solidaritāte, tolerance)

Jēdzieni, termini, personības

Pēteris Vasks, tradīcijas, grupa "Tautumeitas", Renārs Kaupers

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

"Skola2030" mācību materiāli; A. Fjodorova, R. Maurītis, I. Nelsone "Mūzika 7. klasei" (2025).



7.2. Ģimenes godi

7.2.1. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

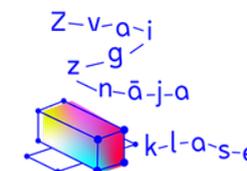
Izveidot podkāstu par tēmu "Ģimenes godi" un to atspoguļojums mūsdienu daiļradē. Papildināt Paula Dambja kompozīcijas "Precību dancis" fragmentu ar digitālu skaņu efektiem.

Sasniedzamais rezultāts

Prot izveidot īsu podkāstu par tēmu "Ģimenes godi". Prot izvēlēties P.Dambja kompozīcijas "Precību dancis" saturam atbilstošus skaņas efektus.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro un izveido jaunu projektu — "Empty Project" (tukšs projekts).
2. Uzraksti uz A4 lapas: "Ko tev nozīmē ģimenes tradīcijas".
3. Izveido jaunu audio celiņu: izvēlies (File → New → Audio Track).
4. Ieraksti uzrakstīto tekstu par ģimenes tradīcijām vismaz 1 minūtes garumā.
5. Piemēro audio celiņam Compressor efektu. piemēro efektu "Reverb – Concert Hall".
6. Piemēro efektu "Reverb – Concert Hall".
7. Izveido jaunu audio celiņu.
8. Papildini vokālo Paula Dambja kompozīcijas "Precību dancis" (no cikla "Danču dziesmas") ierakstu ar kompozīcijas saturam atbilstošiem skaņu efektiem.
9. Saglabā projektu, nosaucot to klases un grupas vārdā, eksportē gatavo darbu kā MP3 audio failu.
10. Demonstrē savu darbu klasei.



7.2.2. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

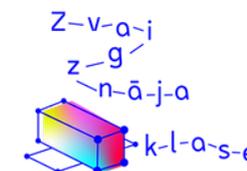
Radīt savu audio celiņu mūsdienu folkloras un postfolkloras skatījumā. Izveidot savu latviešu tradicionālās mūzikas piemēra "Pāde" versiju un interpretēt to atbilstoši folkroka žanram.

Sasniedzamais rezultāts

Prot digitālajā vidē interpretēt latviešu tradicionālās mūzikas piemēru folkroka manierē. Prot komunicēt ar grupas biedriem un pamatot savu izvēli.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro un izveido jaunu projektu — "Empty Project" (tukšs projekts).
2. Izveido jaunu Audio celiņu (File → New → Audio Track).
3. Ievieto grupas "Tautumeitas" dziesmu "Pāde" izveidotajā audio celiņā.
4. Izmanto funkciju stem splitter.
5. Noklusini vokālo celiņu ar M funkciju.
6. Izveido jaunu audio celiņu.
7. Ieraksti savu dziesmas versiju folkroka manierē.
8. Saglabā projektu, nosaucot to klases un grupas vārdā,
9. Eksportē gatavo darbu kā MP3 audio failu.
10. Demonstrē savu darbu klasei.



7.2.3. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

Radīt apsveikumu jaunajam pārim kāzu ceremonijā, ietverot svinīgu un apcerīgu noskaņu.

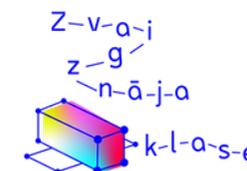
Sasniedzamais rezultāts

Prot skaidri noformulēt kāzu novēlējumu un ierakstīt to audio formātā.

Prot izveidot emocionāli atbilstošu skaņu dizainu, radoši izmantot skaņas efektus un mūziku, lai pastiprinātu vēstījumu.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro un izveido jaunu "Empty Project".
2. Izdomā kāzu dienas apsveikuma tekstu un uzraksti to uz lapas.
3. Izveido jaunu Audio celiņu (File → New → Audio Track).
4. No Loop sekcijas izvēlies svinīgu un tekstam atbilstošu audio cilpu.
5. Sakopē izvēlēto skaņas cilpu 16 takšu garumā.
6. Izveido jaunu audio celiņu vokāla ierakstam un ieraksti apsveikuma tekstu.
7. Izveido jaunu MIDI celiņu.
8. Izmanto MIDI flautu un ieraksti melodiju, kas papildina apsveikumu.
9. Saglabā projektu, nosaucot to klases un grupas vārdā un eksportē gatavo darbu kā MP3 audio failu.
10. Demonstrē savu darbu klasei.



7.2.4. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

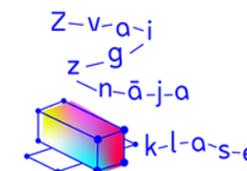
Izmantojot skaņas elementus, veidot jaunu skaņas dizainu Renāra Kaupera dziesmai "Par mezglēm", kas papildina māksliniecisko izpaušmi.

Sasniedzamais rezultāts

Prot radoši pārveidot mūzikas fragmentu. Prot skaņā izteikt emociju vai ideju. Prot ierakstīt un apstrādāt audio, izmantojot tehnoloģijas.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro un izveido jaunu "Empty Project".
2. Importē fragmentu no dziesmas "Par mezglēm".
3. Izveido jaunu audio celiņu.
4. Pievieno simbolisku skaņas dizainu no LOOP sekcijas (zvani, dūdas, zvārgulīši).
5. Veido no skaņas elementiem vienkāršu ritma sekciju.
6. Apstrādā skaņu ar efektu Reverb.
7. Pievieno jaunu MIDI celiņu.
8. Ieraksti melodiju ar neparastu virtuālo instrumentu.
9. Saglabā projektu, nosaucot to klases un grupas vārdā un eksportē gatavo darbu kā MP3 audio failu.
10. Demonstrē savu darbu klasei.



7.3. Teksta nozīme mūzikas satura atklāsmē. Kādas ir teksta un mūzikas mijietekmes?

Temata apguves mērķis: Pētīt teksta un mūzikas mijietekmes, lai atklātu, ka teksts palīdz labāk uztvert skaņās izteikto domu, savukārt mūzika paspīgtina teksta saturu.

Komplekss sasniedzamais rezultāts: Skolēns izprot teksta nozīmi mūzikā, veido pats dziesmas tekstu un piemērotu bītu, izmantojot digitālās tehnoloģijas. Spēj radoši paust emocijas un vēstījumu caur skaņu un vārdu saskaņu.

Caurviju prasmes: Izvērtēt, kā teksts un mūzika ietekmē viens otru. Veidot savus mūzikas un teksta darbus. Diskutēt un dalīties viedokļos par mūziku un tekstu. Skaidri izteikt savas domas un idejas gan mutiski, gan rakstiski.

Ieradumi

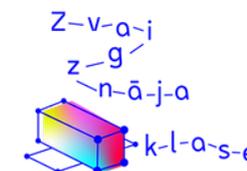
Attīsta ieradumu tiekties pēc pilnveidošanās un jaunas pieredzes iegūšanas, sekmīgi darbojoties individuāli un komandā, ieklausās; vēro, novērtē situāciju, cieņpilni un atbildīgi uzvedas un rīkojas, atrodoties gan publikā, gan uz skatuves, gan aizkulisēs, gan mēģinājumu procesā, koncertos skolā. (Vērtības – cilvēka cieņa, darba tikums; tikumi – drosme, mērenība, tolerance)

Jēdzieni, termini, personības

Reps, rečetatīvs, radošā rakstīšana.

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

"Skola2030" mācību materiāli; A. Fjodorova, R. Maurītis, I. Nelsone "Mūzika 7. klasei" (2025).



7.3. Teksta nozīme mūzikas satura atklāsmē.

7.3.1. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

Izveidot savu repa tekstu un radīt tam atbilstošu ritma sekciju.

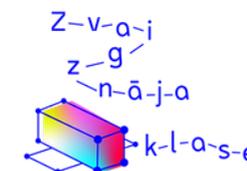
Sasniedzamais rezultāts

Prot izveidot vienkāršu dziesmas struktūru, izmantojot bītu, vokālu un melodiju. Prot ierakstīt vokālu un pielāgot to izvēlētajam ritmam.

Prot izmantot virtuālo instrumentu MIDI formātā. Prot saglabāt un eksportēt audio projektu atbilstošā formātā.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro un izveido jaunu "Empty Project".
2. Izveido jaunu Audio celiņu (File → New → Audio Track) un iestati projekta BPM 110.
3. Izvēlies ritma instrumentus no "loop" sekcijas.
4. Kopē ritma cilpu 16 takšu apjomā.
5. Uzraksti tekstu par kādu no tēmām "Laiks", "Tradīcijas" vai "Mājas".
6. Izveido jaunu audio celiņu ar nosaukumu - balss.
7. Izveido vokāla ierakstu 16 takšu apjomā un ieraksti jaunradīto tekstu.
8. Saglabā savu projektu ar klases un grupas nosaukumu
9. Eksportē failu kā MP3.
10. Demonstre darbu klasei.



7.3.2. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

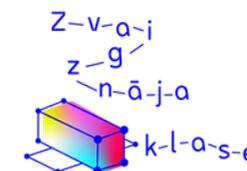
Izveidot stāstu, izmantojot daudzveidīgus skaņas dizaina elementus

Sasniedzamais rezultāts

Prot izveidot skaņu stāstu Logic Pro vidē, izmantojot audio celiņus un Loops skaņas. Prot sakārtot skaņas tā, lai radītu saprotamu un interesantu stāstu bez vārdiem. Prot pielietot efektus, lai uzlabotu skaņu kvalitāti un radītu noskaņu. Prot eksportēt un saglabāt savu darbu pareizā formātā, kā arī prezentēt to klasei.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro un izveido jaunu projektu – “Empty Project”.
2. Izveido jaunu audio celiņu (File → New → Audio Track).
3. Izdomā vārdus stāstam ar nosaukumu "Labākā diena pasaulē".
4. Izveido vienkāršu skaņas dizainu fonā izmantojot Bullfrog analogo sintezatora slēgumu nr4.
5. Ieraksti 30 sekunžu garu audio failu izmantojot analogā sintezatora slēgumu.
6. Ieraksti savu vokālo partiju jaunā skaņas celiņā.
7. Pievieno balss celiņam efektu Reverb.
8. Saglabā savu projektu, nosaucot to ar klases un grupas nosaukumu.
9. Eksportē darbu kā MP3 failu.
10. Demonstrē savu darbu klasei.



7.3.3. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

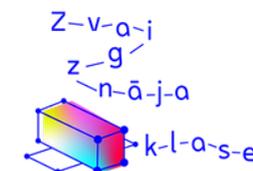
Eksperimentēt ar dažādām teksta frāzēm un to ritmisko sadalījumu, rezultātā veidojot savu dziesmu

Sasniedzamais rezultāts

Prot izmantot Logic Pro, lai ierakstītu vokālo partiju un sadalītu to mazākos fragmentos. Prot radoši eksperimentēt ar fragmentu secību, ritmu un atkārtojumiem, veidojot interesantu skaņas struktūru. Prot pielietot efektus, piemēram, Reverb, Delay un Pitch Shifter, lai mainītu un uzlabotu skaņu. Prot saglabāt un eksportēt projektu MP3 formātā, kā arī prezentēt savu darbu klasei.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro un izveido jaunu projektu – “Empty Project”.
2. Izveido jaunu audio celiņu (File → New → Audio Track).
3. Ieraksti īsu vokālu frāzi par tēmu "Dabas pasaule".
4. Sadali ierakstīto frāzi mazākos fragmentos, izmantojot rīku šķēres (scissor).
5. Eksperimentē ar šo fragmentu secību, ritmisko novietojumu un atkārtojumiem.
6. Izveido interesantu ritmisko struktūru, mainot frāžu garumu, pauzes un to atkārtošanas biežumu.
7. Pievieno balss celiņam efektu Reverb.
8. Saglabā savu projektu, nosaucot to ar klases un grupas nosaukumu.
9. Eksportē darbu kā MP3 failu.
10. Demonstrē savu darbu klasei.



7.3.4. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

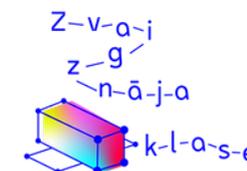
Radīt savu dziesmu ar mainīgu atmosfēru, atkarībā no izvēlētā teksta

Sasniedzamais rezultāts

Prot ierakstīt un sadalīt vokālu vairākās daļās, izmantojot Logic Pro. Prot pielāgot katras dziesmas daļas skaņu ar dažādiem instrumentiem un efektu palīdzību. Prot izmantot automatizāciju, lai mainītu skaļumu un efektu intensitāti dažādos dziesmas brīžos. Prot eksportēt un saglabāt projektu MP3 formātā, kā arī demonstrēt savu darbu klasei.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro un izveido jaunu projektu – “Empty Project”.
2. Izveido jaunu audio celiņu (File → New → Audio Track).
3. Izdomā un ieraksti vienkāršu vokālo partiju vai īsu tekstu par cilvēka emocijām.
4. Izveido jaunu audio celiņu.
5. Ieraksti jaunradīto tekstu un izmanto balsi, lai parādītu tekstā paustās emocijas.
6. Pievieno efektu – "Reverb", lai radītu dažādas noskaņas.
7. Pievieno vienu MIDI celiņu un iespēlē atbilstošu melodiju, izvēloties kādu no virtuālajiem stīgu instrumentiem.
8. Saglabā projektu ar klases un grupas nosaukumu.
9. Eksportē darbu kā MP3 failu.
10. Parādi savu darbu klasei.



7.4. Teātris un mūzikls. Kāda nozīme mūzikai ir teātra uzvedumos, kāda – mūziklos?

Temata apguves mērķis: Pētīt, kāda nozīme mūzikai ir teātra uzvedumos; salīdzināt ar mūzikliem; izzināt scenāriju veidošanas pamatprincipus, lai varētu sagatavot svētku sarīkojumu klasē; iestudējuma procesā, sadarbojoties ar teātra un vizuālās mākslas skolotāju, veikt dažādus uzdevumus (no ieceres līdz sarīkojumam).

Komplekss sasniedzamais rezultāts

Skolēni izprot mūzikas nozīmi teātra izrādēs un mūziklos, prot salīdzināt šos žanus. Veido vienkāršu scenāriju un sadarbojas iestudējuma procesā, sagatavojot svētku sarīkojumu.

Caurviju prasmes

Radošums un jaunrade, Sadarbība un komunikācija, Digitālās prasmes, Kultūras izpratne un pašizpaušme mākslā, Atbildība un uzdevumu plānošana

Ieradumi

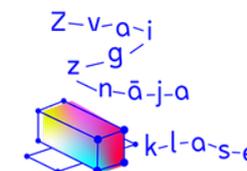
Attīsta ieradumu atbildīgi izturēties pret saviem pienākumiem, ievērot uzvedības kultūru mēģinājumos, priekšnesuma laikā, ir mērķtiecīgs un neatlaidīgs. Mācās pastāstīt par savu pieredzi, izvērtēt, pieņemt citu viedokli, argumentēti aizstāvēt savas idejas. (Vērtība – uzvedības kultūra; tikumi – atbildība, tolerance)

Jēdzieni, termini, personības

Muzikāls dialogs, Tēli mūzikā, Muzikāla ainava

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

"Skola2030" mācību materiāli; A. Fjodorova, R. Maurītis, I. Nelsone "Mūzika 7. klasei" (2025).



7.4. Teātris un mūzikls.

7.4.1. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

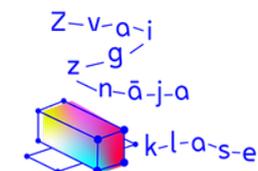
Nostiprināt zināšanas par simfoniskā orķestra mūzikas instrumentiem un to grupām.

Sasniedzamais rezultāts

Izveidot īsu muzikālu dialogu.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro un izveido jaunu projektu – “Empty Project”.
2. Uzraksti īsu dialogu starp diviem tēliem no kādas latviešu pasakas.
3. Izveido divus audio celiņus – nosauc tos “Varonis 1” un “Varonis 2”.
4. Ieraksti audio failus, kā dialogu starp abiem varoņiem (vienkārši teikumi vai frāzes).
5. Izvēlies atmosfēru no “Loops” sadaļas, kas atbilst dialoga noskaņai.
6. Pielieto efektus loop sekcijai “Delay”, lai radītu noskaņu un telpiskumu.
7. Pievieno Varonis 1 un Varonis 2 efektu Reverb.
8. Saglabā projektu ar klases un grupas nosaukumu.
9. Eksportē darbu kā MP3.
10. Demonstrē savu muzikālo dialogu klasei.



7.4.2. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

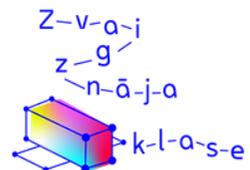
Izveidot muzikālu tēlu portretu.

Sasniedzamais rezultāts

Prot veidot muzikālu tēla portretu, izmantojot vokālu, melodiju un bītu. Prot radoši pielietot efektus, lai radītu īpašu noskaņu. Prot saglabāt un eksportēt projektu, kā arī paskaidrot savu darbu klasei.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro un izveido jaunu projektu – “Empty Project”.
2. Izveido audio celiņu vokāla ierakstam.
3. Ieraksti vokālu performanci, kas raksturo tēlu no latviešu teātra izrādes 16 takšu apjomā.
4. Izveido jaunu MIDI celiņu ar virtuālo instrumentu - klavieres.
5. Ieraksti melodiju, kas atbilst tēla noskaņai vai raksturam.
6. Pielieto efektus Delay klavieru partijai un eksperimentē ar skaņām, lai veidotu tēla noskaņu.
7. Pielieto efektu Reverb vokāla ierakstam.
8. Saglabā projektu ar klases un grupas nosaukumu
9. Eksportē darbu kā MP3 failu.
10. Prezēntē darbu klasei.



7.4.3. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

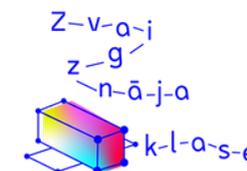
Radīt muzikālu ainavu pēc savas izvēlētas tematikas.

Sasniedzamais rezultāts

Prot izveidot muzikālu ainavu, izmantojot dažādas dabas vai vides skaņas. Prot papildināt ainavu ar melodiju un efektu palīdzību. Prot saglabāt, eksportēt un prezentēt savu darbu.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro un izveido jaunu projektu – “Empty Project”.
2. Izveido audio celiņu un atrodi skaņas “Loops” sadaļā 3 skaņas, kas atgādina pilsētas troksni.
3. Sakārto skaņas secībā, kas veido muzikālu ainavu.
4. Izveido jaunu MIDI instrumenta celiņu ar piemērotu instrumentu (piemēram, flautu vai sintezatoru).
5. Ieraksti vai iezīmē melodiju, kas papildina pilsētas ainavu.
6. Izmanto efektus (Reverb, Delay), lai padarītu skaņas dzīvākas un telpiskākas.
7. Īsi pastāsti par savu ainavu un kādā teātra izradē tā iederas.
8. Saglabā projektu ar klases un grupas nosaukumu.
9. Eksportē darbu kā MP3 failu.
10. Prezentē klasei savu muzikālo ainavu.



7.4.4. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

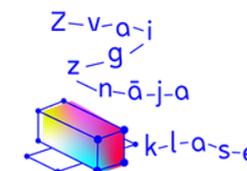
Radīt savu muzikālo tēlu, izmantojot skaņas.

Sasniedzamais rezultāts

Prot ierakstīt un pārveidot balsi ar dažādiem efektiem (Pitch Shifter, Distortion, Flanger). Prot izmantot skaņu, lai radītu tēla noskaņu un raksturu. Prot veidot saskaņotu skaņas kompozīciju ar fonu. Prot saglabāt, eksportēt un prezentēt savu darbu klasei

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro un izveido jaunu projektu – “Empty Project”.
2. Izveido jaunu audio celiņu un ieraksti īsu frāzi, kas sākas ar "Sveiki, es esmu noslēpumains tēls, jo...".
3. Transponē balss augstumu – padari balsi zemāku vai augstāku par -12 vai +12 pustoņiem - funkcija Transpose.
4. Pievieno efektu "Distortion", lai padarītu balsi robotisku, šņācošu vai “tumsnēju”.
5. Izmanto efektu "Flanger", lai radītu kustības sajūtu.
6. Atrod LOOPS sekcijā atbilstošu fona mūzikas cilpu, kas pastiprina tēla noskaņu.
7. Izveido atbilstošu fona mūziku izmantojot LOOPS cilpu to kopējot.
8. Saglabā projektu ar klases un grupas nosaukumu.
9. Eksportē savu audio darbu kā MP3 failu.
10. Demonstrē savu audio tēlu klasei un īsi pastāsti, kādu tēlu vēlējies radīt.



7.5. No mutvārdu tradīcijas līdz nošu pierakstam. Kā es varu nošu rakstu izmantot savas kompozīcijas pierakstā?

Temata apguves mērķis: Pētīt agrajiem viduslaikiem raksturīgo mūzikas valodu, lai klausoties to atšķirtu no mūsdienu mūzikas. Izzināt, kā un kāpēc radās nošu raksts, kā ar nošu rakstu var piefiksēt savas muzikālās idejas.

Komplekss sasniedzamais rezultāts

Pētīt agrajiem viduslaikiem raksturīgo mūzikas valodu, lai klausoties to atšķirtu no mūsdienu mūzikas. Izzināt, kā un kāpēc radās nošu raksts, kā ar nošu rakstu var piefiksēt savas muzikālās idejas. Izmēģināt dažādas vienkāršas notācijas (neumi, ritma zīmes, grafiskie pieraksti), veidojot pašam nelielus muzikālus fragmentus.

Caurviju prasmes

Kritiskā domāšana un problēmu risināšana analizējot, kāpēc radās nepieciešamība pēc nošu pieraksta. Radošums un pašizpaušme mākslā veidojot savu skaņu pierakstu. Kultūras izpratne un izpaušme izprotot viduslaiku kultūras nozīmi mūzikas attīstībā.

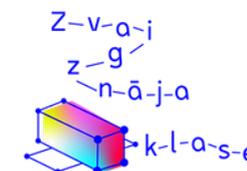
Ieradumi

Attīsta ieradumu radīt, improvizēt, eksperimentēt un meklēt jaunus risinājumus, uzņemties iniciatīvu. Pauž savu viedokli, respektējot citus. Uzklauša citus un pauž cieņpilnu attieksmi pret atšķirīgu gaumi. (Vērtības – cilvēka cieņa, darba tikums; tikumi – drosmē, godīgums, tolerance).

Jēdzieni, termini, personības

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

"Skola2030" mācību materiāli; A. Fjodorova, R. Maurītis, I. Nelsone "Mūzika 7. klasei" (2025)



7.5. No mutvārdu tradīcijas līdz nošu pierakstam.

7.5.1. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

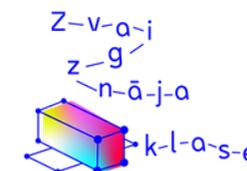
Radīt savu mūzikas ainavu ar mainīgu atmosfēru.

Sasniedzamais rezultāts

Prot veidot vienkāršu melodiju ar 3–5 notīm. Prot pievienot fonā dabas skaņas, lai veidotu noskaņu. Prot izmantot vienu efektu (piemēram, Reverb vai Chorus), lai uzlabotu skanējumu. Prot veidot vienkāršu ritmu un apvienot to ar melodiju. Prot sagatavot darbu demonstrēšanai klasei.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro un izveido jaunu projektu – “Empty Project”.
2. Izveido 1 MIDI celiņu un izvēlies virtuālo instrumentu Harp vai Choir.
3. Iespēlē vienkāršu tautasdziesmas melodiju izmantojot 3–5 notis ar MIDI kontrolieri.
4. Atver izveidotās melodijas celiņa nošu raksta skatu - komanda E un Score, un apskati notis.
5. Atver jaunu audio celiņu un ieraksti to pašu melodiju ar balsi.
6. Pievieno balss celiņam efektu Reverb.
7. Veic korekcijas, lai melodija izklausītos harmoniska.
8. Saglabā projektu ar klases un grupas nosaukumu.
9. Eksportē darbu kā MP3 audio failu.
10. Demonstrē savu muzikālo dialogu klasei.



7.5.2. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

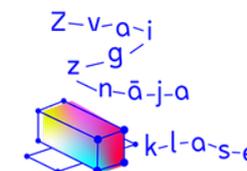
Radīt savu muzikālo ainavu, izmantojot mūzikas izteiksmes līdzekļus kā stāstījuma veidu.

Sasniedzamais rezultāts

Prot izvēlēties un izmantot divus dažādus instrumentu celiņus. Prot radīt melodiju, kas atbilst tēmai vai noskaņai. Prot pielietot vienkāršu efektu, piemēram, "Tremolo". Prot kombinēt instrumentus ar cilpām (baznīcas zvani, putni, bungas). Prot uzlabot darbu, pārbaudot skaņas līdzsvaru. Prot nosaukt darbu un pastāstīt, ko tas izsaka.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro un izveido jaunu projektu.
2. Izveido MIDI instrumentu celiņu ar flautas virtuālo instrumentu: Flute.
3. Izveido MIDI instrumentu celiņu ar stīgu virtuālo instrumentu: Strings.
4. Ieraksti vienkāršu melodiju katrā celiņā, kas attēlo "rītu senā pilī".
5. Pievieno audio celiņu un ievieto cilpu no LOOP sekcijas, kas atgādina baznīcas zvanus.
6. Uzliec Tremolo efektu MIDI stīgu celiņam.
7. Uzliec Reverb efektu MIDI flautas celiņam.
8. Saglabā darbu ar klases un stāsta nosaukumu.
9. Eksportē darbu kā MP3 audio failu.
10. Uzdevums klasei minēt, kāds varētu būt audio stāsta nosaukums.



7.5.3. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

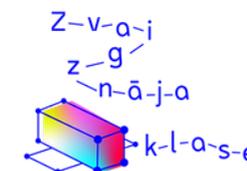
Radīt skaņas dizanu, izmantojot seno viduslaiku dziedājumu paraugus.

Sasniedzamais rezultāts

Prot ierakstīt un atpazīt latviešu sakāmvārdu vai teicienu. Prot izmantot vokālos efektus, piemēram, “Vocal Transformer” un “Echo”. Prot radīt vienkāršu muzikālu fonu ar instrumentiem. Prot pārbaudīt skaņas saplūšanu – vai teksts ir dzirdams. Prot nosaukt un saglabāt darbu. Prot izskaidrot, ko nozīmē izvēlētais sakāmvārds.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro un izveido jaunu projektu.
2. Izveido jaunu audio celiņu un nosauc to Teicējs.
3. Ieraksti vienu latviešu sakāmvārdu vai vienkāršu teicienu.
4. Izmanto efektu “Vocal Transformer”, lai radītu skaņas izmaiņas balss ierakstā.
5. Pievieno jaunu MIDI instrumenta celiņu.
6. Izvēlies MIDI celiņam virtuālo instrumentu Church Organ un izveido sakāmvārdam skaņas dizainu.
7. MIDI ierakstam izmanto Space Designer efektu.
8. Saglabā darbu ar klases un stāsta nosaukumu.
9. Eksportē darbu kā MP3 audio failu.
10. Demonstrē darbu klasei.



7.5.4. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

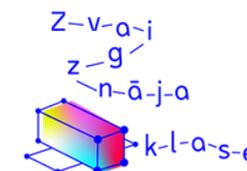
Veidot savu senās mūzikas pierakstu, ierakstīt audio failu, kam raksturīgs senās mūzikas melodiskums.

Sasniedzamais rezultāts

Realizē savu radošo ideju: prot izveidot dziesmas "Dzimtā valoda" ierakstu, pievienot improvizētu, pašradītu ritma sekciju, radot jaunu mūzikas failu.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro un izveido jaunu projektu.
2. Izveido jaunu audio celiņu un nosauc to PASAKA.
3. Ieraksti vienu latviešu pasakas fragmentu.
4. Izmanto efektu "Vocal Transformer", lai radītu skaņas izmaiņas balss ierakstā.
5. Pievieno jaunu MIDI instrumenta celiņu.
6. Izvēlies MIDI celiņam virtuālo instrumentu Strings un izveido pasakai skaņas dizainu.
7. MIDI ierakstam izmanto Space Designer efektu.
8. Saglabā darbu ar klases un stāsta nosaukumu.
9. Eksportē darbu kā MP3 audio failu.
10. Demonstrē darbu klasei.



7.6. Bruņinieku laikmeta un mūsdienu mīlas dziesmas. Kas ir kopīgs un kas – atšķirīgs bruņinieku laikmeta un mūsdienu mīlas dziesmās?

Temata apguves mērķis: Klausīties, dziedāt un analizēt bruņinieku laikmeta un mūsdienu mīlas dziesmas, pētīt un salīdzināt trubadūru un dziesminieku tradīcijas, mūzikas valodu un dziesmu saturu mūsdienās un agrāk.

Komplekss sasniedzamais rezultāts

Spēj pilnībā veidot un vadīt Logic Pro projektu. Prot komponēt un ierakstīt melodijas ar medieval sampler un mūsdienu instrumentiem. Spēj veidot pavadijumu, ritmu un tekstūras Prot izdomāt un ierakstīt romāntisku tekstu. Spēj apvienot bruņinieku laikmeta un mūsdienu mīlas dziesmu elementus. Prot lietot efektus (reverb, delay) un balansēt miksu Spēj sagatavot un eksportēt gatavu audio projektu

Caurviju prasmes

Radošā domāšana un problēmu risināšana. Digitālās prasmes un tehnoloģiju lietojums (Logic Pro). Kritiskā domāšana un analīze, balansējot skaņas un efektus. Literārā izteiksme un teksta radīšana. Kultūras un vēsturiskās izpratnes attīstīšana. Komunikācijas un sadarbības prasmes, prezentējot radīto darbu

Ieradumi

Attīsta ieradumu patstāvīgi izvērtēt mūzikas kultūras sasniegumus, veidojot izpratni par Latvijas nozīmību pasaulē, apzinās, ka mūzikas tradīcijas ir būtiska Latvijas kultūras mantojuma daļa. Ir tolerants pret savas tautas tradīcijām un mūzikas kultūru.

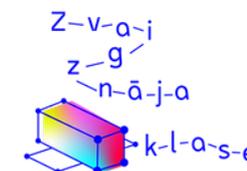
(Vērtības – Latvijas Valsts, kultūra, latviešu valoda; tikumi – gudrība, taisnīgums, solidaritāte, tolerance)

Jēdzieni, termini, personības

Trubadūrs, dziesminieks

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

"Skola2030" mācību materiāli; A. Fjodorova, R. Maurītis, I. Nelsone "Mūzika 7. klasei" (2025)



7.6. Bruņinieku laikmeta un mūsdienu mīlas dziesmas.

7.6.1. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

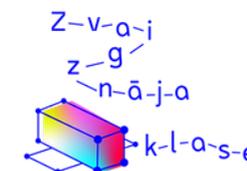
Veidot savu bruņinieku laika melodiju, ierakstīt vai sintezēt melodiju trubadūru stilā.

Sasniedzamais rezultāts

Prot izmantot Logic Pro pamatfunkcijas (projekta izveide, celiņu pievienošana, instrumentu izvēle). Prot ierakstīt vai sintezēt melodiju ar izvēlēto instrumentu. Prot izveidot vienkāršu ritma pavadījumu (bungas, tamburīns u.c.). Prot pielietot efektus (piemēram, reverb) skaņas telpiskuma radīšanai. Prot sagatavot un saglabāt audio projektu kā gatavu failu prezentācijai.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro → File → New → Empty Project.
2. Iestati projekta tempu 70 BPM.
3. Izveido MIDI celiņu.
4. Atver skaņas banku Library (Y) un izvēlies instrumentu: arfai līdzīgu skaņu vai flautu, lai radītu viduslaiku noskaņu.
5. Ieraksti populāru mūsdienu melodiju izmantojot MIDI kontrolieri 16 takšu apjomā.
6. Izveido jaunu audio celiņu ar nosaukumu bungas un izveido ritma partiju no sekcijas LOOPS. Ja vēlies autentiskāku skaņu, pievieno tamburīna vai bungu sitienus ik pa taktij. Vari izmantot Medieval sempleri, kas piedāvā plašu viduslaikiem raksturīgu skaņu banku.
7. MIDI celiņam un bungu partijām Izmanto reverb efektu, lai radītu baznīcas vai pils zāles akustiku.
8. Saglabā darbu ar klases un darba nosaukumu.
9. Eksportē darbu kā MP3 audio failu.
10. Prezentē darbu klasei.



7.6.2. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

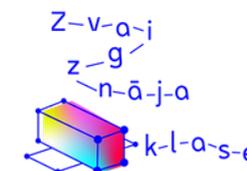
Izveidot īsu instrumentālu pavadījumu mūsdienu mīlas dziesmai.

Sasniedzamais rezultāts

Prot izmantot Logic Pro projektu veidošanai un instrumentu pievienošanai. Prot izveidot akordu progresiju un papildināt to ar melodiju. Prot lietot digitālos instrumentus un efektus (reverb, delay). Prot sabalansēt skaņas līmeņus un veidot vienotu aranžējumu. Prot eksportēt audio failu prezentēšanai vai turpmākam darbam.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro un izveido jaunu projektu (File → New → Empty Project).
2. Iestati projekta tempu 80 BPM.
3. Izveido MIDI celiņu.
4. Izvēlies virtuālo instrumentu, kam raksturīgs maigs skanējums, piemēram, Classic Piano.
5. Ieraksti akordu progresiju C – Am – F – G
6. Pievieno audio celiņu un izveido ritma sekciju akordu progresijai, kam raksturīga viduslaku atmosfēra.
7. Izmanto bungu celiņam efektu reverb, lai padarītu skanējumu plašāku un sapņaināku.
8. Saglabā darbu ar klases un darba nosaukumu.
9. Eksportē darbu kā MP3 audio failu.
10. Prezentē darbu klasei.



7.6.3. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

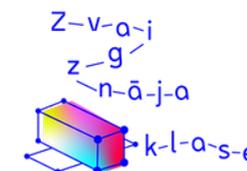
Izveidot savu mūsdienu mīlas dziesmu ar bruņinieku laika mūzikas elementiem.

Sasniedzamais rezultāts

Prot izveidot projektu un iestatīt tempu Logic Pro. Prot izmantot medievālo sampleri un audio, lai radītu melodiju. Prot veidot perkusiju un atmosfēras efektus. Prot ierakstīt balsi un radīt tekstu. Prot lietot efektus (reverb, delay) telpiskumam.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro un izveido jaunu projektu (File → New → Empty Project).
2. Iestati projekta BPM 90.
3. Izveido jaunu audio ceļiņu un ieraksti romantisku melodiju izmantojot Medieval sampler.
4. Izveido jaunu audio ceļiņu.
5. Atrdod dzejoli par bruņiniekiem un izvēlies fragmentu, kuru vēlies ierakstīt.
6. Izveido balss ierakstu, kur deklamē dzejoļa fragmentu.
7. Izmanto efektu reverb, lai panāktu skaņas telpiskumu.
8. Saglabā darbu ar klases un darba nosaukumu.
9. Eksportē darbu kā MP3 audio failu.
10. Prezentē darbu klasei.



7.6.4. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

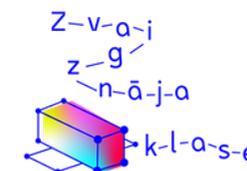
Radīt bruņinieku laikmeta mīlas dziesmu, izmantojot mūsdienīga skanējuma instrumentus.

Sasniedzamais rezultāts

Prot izveidot projektu un iestatīt tempu Logic ProProt ierakstīt melodiju ar medieval sampler. Prot integrēt mūsdienu instrumentus melodijā. Prot veidot melodisku pavadījumu, Prot radīt interesantu tekstūru ar neparastām skaņām. Prot izdomāt un ierakstīt tekstu. Prot lietot efektus (reverb, delay) instrumentiem un vokālam

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro un izveido jaunu projektu (File → New → Empty Project).
2. Iestati projekta tempu 90 BPM.
3. Atver jaunu audio celiņu un ieraksti improvizētu melodiju ar Medieval sampler 16 takšu apjomā.
4. Pievieno celiņam efektu Reverb.
5. Izveido jaunu audio celiņu.
6. Pievieno zobenu skaņas, lai izveidotu interesantu skaņas tekstūru ar Medieval sampler.
7. Ieraksti romantisku dzejas fragmentu jaunā audio celiņā, izmantojot latviešu dzejnieka darbu.
8. Saglabā darbu ar klases un darba nosaukumu.
9. Eksportē darbu kā MP3 audio failu.
10. Prezentē darbu klasei.



7.7. Viduslaiku un mūsdienu populārā mūzika. Kas raksturo mūzikas popularitāti viduslaikos un kas – mūsdienās?

Temata apguves mērķis: Izzināt viduslaiku muzicēšanas tradīcijas pilsētās, salīdzināt tās ar mūsdienām, lai rastos priekšstats, kā veidojās un attīstījās populārā mūzika.

Komplekss sasniedzamais rezultāts: Skolēns spēj izveidot Logic Pro projektus, kuros apvieno viduslaiku melodijas ar mūsdienu instrumentiem un ritmu, pielieto efektus (Reverb, Delay, Tremolo, Compressor) skaņas telpiskuma un dinamikas veidošanai, eksperimentē ar cilpu garumu, ritmu un ornamentiem, ieraksta un integrē vokāla fragmentus, kā arī saglabā un eksportē gatavu audio failu, radot harmonisku un daudzslāņainu muzikālu fragmentu.

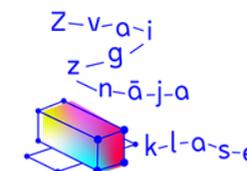
Caurviju prasmes: Temata apguves procesā skolēns attīsta pētnieciskās prasmes, sadarbības, kritiskās domāšanas un problēmrisināšanas prasmes, kā arī aktualizē pašvadītas mācīšanās pilnveidi un digitālo pratību.

Ieradumi: Attīsta ieradumu patstāvīgi izvērtēt mūzikas kultūras sasniegumus, veidojot izpratni par Latvijas nozīmību pasaulē, apzinās, ka mūzikas tradīcijas ir būtiska Latvijas kultūras mantojuma daļa. Ir tolerants pret savas tautas tradīcijām un mūzikas kultūru. (Vērtības – Latvijas valsts, kultūra, latviešu valoda; tikumi – gudrība, taisnīgums, solidaritāte, tolerance)

Jēdzieni, termini, personības

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

“Skola 2030” materiāli; A. Fjodorova, R. Maurītis, I. Nelsone "Mūzika 7. klasei" (2025).



7.7. Viduslaiku un mūsdienu populārā mūzika.

7.7.1. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

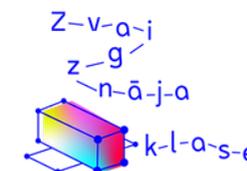
Radīt savu viduslaiku melodiju, izmantojot atbilstošas muzikālās faktūras.

Sasniedzamais rezultāts

Prot izveidot Logic Pro projektu un izvēlēties instrumentu celiņu. Spēj komponēt un ierakstīt viduslaiku melodiju ar harfu. Prot pievienot mūsdienu instrumentus (elektronisko basu) un cilpas. Spēj sakombinēt melodiju un ritmu, radot harmonisku saplūšanu. Prot lietot efektus (Tremolo, Reverb, Compressor) skaņas telpiskumam un dinamikai. Spēj ierakstīt vokāla motīvus, kas harmonē ar instrumentiem. Prot balansēt skaņas un sagatavot gatavu audio failu eksportam.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro → File → New → Empty Project.
2. Izveido jaunu audio celiņu.
3. Ievieto fragmentu no dziesmas Miri it is while summer ilast 1 minūtes garumā.
4. Pievieno jaunu virtuālo instrumentu celiņu.
5. Nosauc jauno celiņu - bungas.
6. Izveido bangu pavadījumu dziesmas fragmentam.
7. Pievieno reverba efektu bangu partijai.
8. Saglabā projektu un izdomā tam nosaukumu.
9. Eksportē kompozīciju kā MP3 audio failu.
10. Prezentē kompozīciju klasei.



7.7.2. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

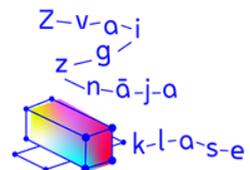
Radīt ritma un melodijas harmoniju viduslaiku mūzikas stilā.

Sasniedzamais rezultāts

Prot izveidot un nosaukt instrumentu celiņu Logic Pro. Spēj ierakstīt viduslaiku melodiju un pievienot mūsdienu ritma cilpas. Prot lietot efektus (Delay, Reverb, Compressor) un balansēt skaņu. Spēj mainīt cilpu atkārtojumu un veidot dinamisku fragmentu. Prot ierakstīt vokālu un eksportēt gatavu audio failu.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro → File → New → Empty Project.
2. Izveido jaunu audio celiņu.
3. Ievieto fragmentu no dziesmas Edi be thou, Heven-Queene 1 minūtes garumā.
4. Pievieno jaunu virtuālo instrumentu celiņu.
5. Nosauc jauno celiņu - bungas.
6. Izveido bangu pavadījumu dziesmas fragmentam.
7. Pievieno reverba efektu bangu partijai.
8. Saglabā projektu un izdomā tam nosaukumu.
9. Eksportē kompozīciju kā audio MP3 failu.
10. Prezentē kompozīciju klasei.



7.7.3. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

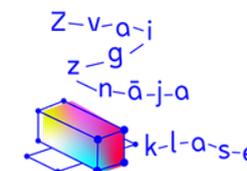
Veidot savu dziesmu, izmantojot viduslaiku vēsturisko un mūsdienu populārās mūzikas sintēzi.

Sasniedzamais rezultāts

Spēj kombinēt viduslaiku instrumentus ar mūsdienu sintezatoru. Prot eksperimentēt ar ritmu, syncopation un ornamentiem. Spēj lietot efektus (Reverb, Delay) telpiskuma un plašuma radīšanai. Prot ierakstīt vokāla fragmentus un integrēt tos ar instrumentiem. Spēj saglabāt un eksportēt gatavu audio failu.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro → File → New → Empty Project.
2. Izveido jaunu audio celiņu.
3. Ievieto fragmentu no viduslaiku dziesmas Als I Lay on Yoolis Night - Anon. (14thC) / Martin Best Ensemble.
4. Pievieno jaunu MIDI celiņu.
5. Pievieno mūsdienām rakstūrīga instrumenta partiju, kas papildina viduslaiku dziesmu.
6. Izveidot efektu Reverb savam ierakstam.
7. Pievieno jaunu audio celiņu un izveido vides skaņu ierakstu no Medieval samplera.
8. Saglabā projektu un izdomā tam nosaukumu.
9. Eksportē kompozīciju kā audio failu.
10. Prezentē kompozīciju klasei.



7.7.4. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

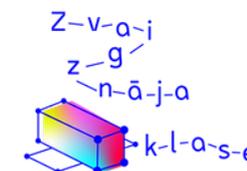
Radīt savu ceļojumu laikā "No mūsdienām līdz viduslaikiem".

Sasniedzamais rezultāts

Prot izveidot MIDI un audio celiņus Logic Pro. Spēj sapludināt dažādu laikmetu skaņas vienā kompozīcijā. Prot izmantot efektus pārejām un harmonizācijai. Spēj saglabāt un eksportēt gatavu audio darbu. Prot prezentēt un pamatot savas radošās izvēles.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro → File → New → Empty Project.
2. Izveido jaunu audio celiņu.
3. Ievieto fragmentu no viduslaiku dziesmas Alas Alas is My Chief Song - Walter Frye (15thC) / Ferrara Ensemble.
4. Pievieno jaunu MIDI celiņu.
5. Pievieno mūsdienām raksturīga instrumenta partiju, kas papildina viduslaiku dziesmu.
6. Izveidot efektu Reverb savam ierakstam.
7. Pievieno jaunu audio celiņu un izveido vides skaņu ierakstu no Medieval samplera.
8. Saglabā projektu un izdomā tam nosaukumu.
9. Eksportē kompozīciju kā audio failu.
10. Prezentē kompozīciju klasei.



7.8. Ceļojumi. Daba un dabas skaņas kā iedvesmas avots. Kā dabas skaistums un dabas skaņas rosina komponistu daiļradi?

Temata apguves mērķis: Pētīt un analizēt skaņdarbus, kuros komponisti atspoguļojuši dabas skaistumu, atklājot, ka dabas skaņas un daba ir iedvesmojusi komponistus gan agrāk/pagātnē, gan mūsdienās.

Komplekss sasniedzamais rezultāts: Skolēns spēj pētīt un analizēt skaņdarbus, kuros komponisti atspoguļojuši dabas skaistumu, atklājot dabas un dabas skaņu ietekmi gan vēsturiskajā, gan mūsdienu mūzikā. Skolēns prot praktiski izmantot dabas skaņas, instrumentus un digitālās mūzikas programmas (Logic Pro), eksperimentēt ar ritmu, melodiju, efektu lietojumu un vokāla integrāciju, radot harmoniskus un daudzslāņainus muzikālus fragmentus, kas atspoguļo dabas iedvesmu.

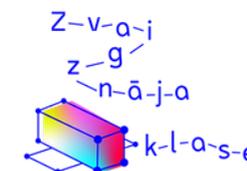
Caurviju prasmes: Kritiskā domāšana un analīze: spēja pētīt un analizēt skaņdarbus, identificējot dabas ietekmi uz melodiju, ritmu un instrumentāciju. Radošā izpausme: prasme radīt muzikālus fragmentus, izmantojot dabas skaņas, instrumentus un digitālās programmas. Tehnoloģiju lietojums: kompetence darbā ar Logic Pro, audio ierakstīšanu, cilpu manipulēšanu un efektu (Reverb, Delay) pielietošanu. Sadarbība un komunikācija: spēja prezentēt savus darbus, skaidrojot radošo procesu un iedvesmas avotus. Savstarpējā sasaistīšana: spēju sasaistīt mūzikas teoriju, vēsturi un dabas novērojumus vienotā radošā procesā.

Ieradumi: Attīsta ieradumu patstāvīgi izvērtēt mūzikas kultūras sasniegumus, veidojot izpratni par Latvijas nozīmību pasaulē, apzinās, ka mūzikas tradīcijas ir būtiska Latvijas kultūras mantojuma daļa. Ir tolerant pret savas tautas tradīcijām un mūzikas kultūru. (Vērtības – Latvijas valsts, kultūra, latviešu valoda; tikumi – gudrība, taisnīgums, solidaritāte, tolerance)

Jēdzieni, termini, personības

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

“Skola 2030” materiāli; A. Fjodorova, R. Maurītis, I. Nelsone "Mūzika 7. klasei" (2025).



7.8. Ceļojumi. Daba un dabas skaņas kā iedvesmas avots.

7.8.1. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

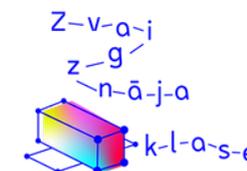
Izveidot savu ritma fragmentu, kam pievienot melodiju par dabas tematiku, imitējot dabas skaņas.

Sasniedzamais rezultāts

Prot izmantot dabas skaņas kā mūzikas elementus. Prot apvienot akustiskos un elektroniskos instrumentus. Prot pielietot efektus telpiskuma radīšanai.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro → File → New → Empty Project.
2. Izveido MIDI celiņu, izmantojot virtuālo instrumentu, kas atgādina dabas skaņas.
3. Ieraksti melodiju 8 takšu garumā, izmantojot MIDI kontrolieri.
4. Pievieno jaunu audio celiņu, izveido ritma sekciju izmantojot koka ritma instrumentus no LOOP sekcijas.
5. Izveido vēl vienu MIDI celiņu un izmantojot MIDI flautu veido skaņas dizaina ierakstu, kas papildina melodiju
6. Pievieno Chorus efektu flautas MIDI celiņam, lai radītu telpiskuma sajūtu.
7. Pievieno Reverb efektu koka ritma celiņam.
8. Saglabā projektu un izdomā tam nosaukumu.
9. Eksportē kompozīciju kā MP3 audio failu.
10. Prezentē kompozīciju klasei.



7.8.2. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

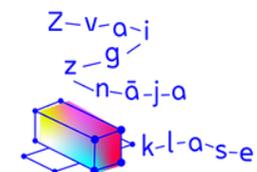
Izveidot savu audio skaņas ceļiņu, integrējot jūrai raksturīgās skaņas ritma zīmējumā

Sasniedzamais rezultāts

Prot izmantot dabas skaņas ritmā. Prot radīt muzikālu fragmentu ar noskaņu. Prot izmantot efektus, lai radītu atmosfēru.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro → File → New → Empty Project.
2. Iestati BPM 80.
3. Izmanto Bullfrog analogo sintezatoru un veido slēgumu num.5 pēc shēmas.
4. Izveido jaunu audio ceļiņu, lai ierakstītu Bullfrog sintezatora skaņas dizainu.
5. Ieraksti analogā sintezatora Bullfrog skaņas dizainu 16 takšu garumā.
6. Pievieno Delay efektu Bullfrog audioceliņam.
7. Maini Delay efekta intensitāti, veidojot dažādas noskaņas.
8. Saglabā projektu un izdomā tam nosaukumu.
9. Eksportē kompozīciju kā MP3 audio failu.
10. Prezentē kompozīciju un pamato savas radošās izvēles.



7.8.3. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

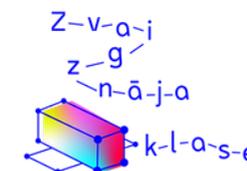
Izveidot savu muzikālo audio celiņu balsij, izmantojot vējam raksturīgās skaņas šajā muzikālajā fragmentā.

Sasniedzamais rezultāts

Prot radīt melodiju, iedvesmojoties no dabas skaņām. Prot izmantot efektus kustības un noskaņas radīšanai. Prot apvienot balsi ar instrumentiem un papildināt skanējumu ar dabas fonam raksturīgām skaņām.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro → File → New → Empty Project.
2. Pievieno mikrofonu skaņas kartei, lai varētu ierakstīt balsi.
3. Izveido jaunu audio celiņu balsij.
4. Ieraksti balsi, kas atgādina vēja skaņas, 16 takšu garumā.
5. Audio celiņam pievieno Reverb efektu.
6. Maini Reverb efekta intensitāti, radot dažādas vēja noskaņas.
7. Izveido vēl vienu tādu pašu audio celiņu ar citu balss ierakstu, kas atgādina koku lapu čaboņu.
8. Saglabā projektu un izdomā tam nosaukumu.
9. Eksportē kompozīciju kā MP3 audio failu.
10. Prezentē kompozīciju un pamato savas radošās izvēles.



7.8.4. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

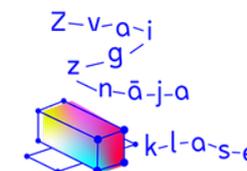
Izveidot savu melodiju, radot meža atmosfēru.

Sasniedzamais rezultāts

Prot kombinēt akustiskus instrumentus ar dabas skaņām un elektroniskiem elementiem. Spēj eksperimentēt ar ritmu, ornamentiem un cilpu atkārtojumiem. Prot lietot efektus (Reverb, Delay) telpiskuma un atmosfēras radīšanai. Spēj ierakstīt vokāla fragmentus un integrēt tos ar instrumentiem. Spēj saglabāt un eksportēt gatavu audio failu prezentācijai.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Atver Logic Pro → File → New → Empty Project.
2. Iestati projekta BPM 70.
3. Izveido MIDI celiņu.
4. Izvēlies virtuālo instrumentu, kam raksturīga meža atmosfēra.
5. Ieraksti īsu melodiju 16 takšu garumā.
6. Izveido jaunu audio celiņu ar nosaukumu "Balss".
7. Ieraksti 3 teikumus par vienu dienu mežā.
8. Pievieno Reverb efektu balss ierakstam, lai iegūtu plašu un telpisku skanējumu.
9. Saglabā projektu un izdomā tam nosaukumu.
10. Eksportē kompozīciju kā MP3 audio failu un prezentē kompozīciju un pamato savas radošās izvēles.



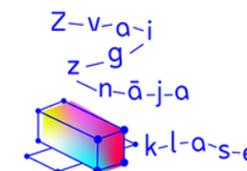
Radošā darba vērtēšana

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 jauniešs 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 oriģinalitāti. 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



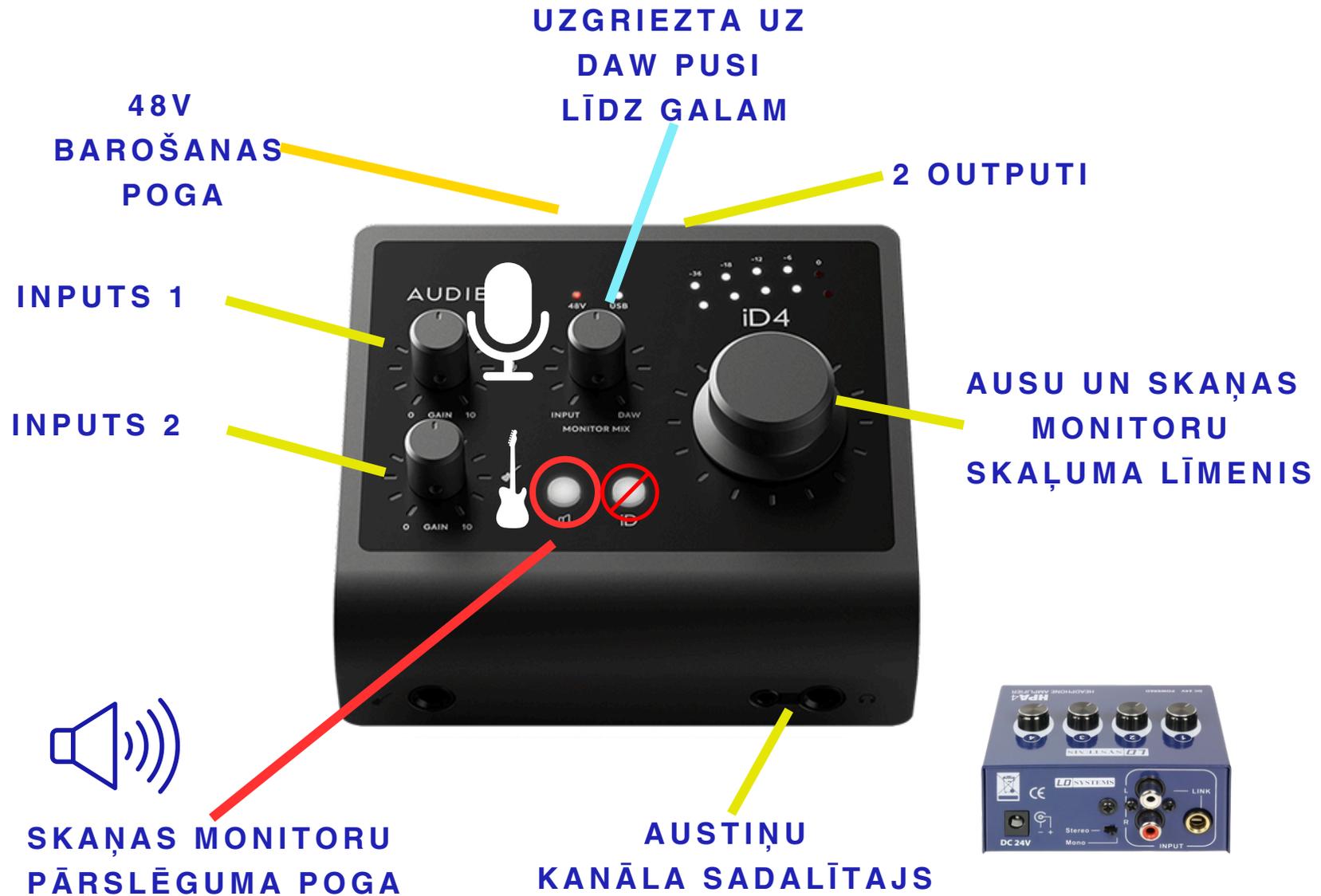
MĀCĪBU MATERIĀLI UN INFORMĀCIJA
PEDAGOGIEM PAR INTELEKTUĀLO
ĪPAŠUMU, TOSTARP AUTORTIESĪBĀM
UN BLAKUSTIESĪBĀM.

AUTORSKOLA.LV



PIELIKUMS

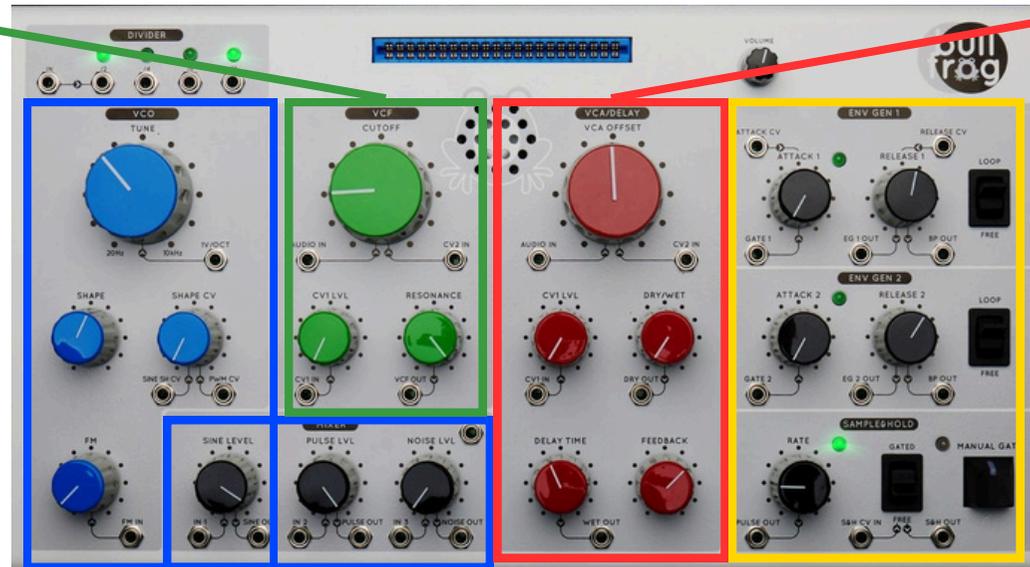
ĀRĒJĀ SKAŅAS KARTE



ANALOGĀ SINTEZATORA APSKATS

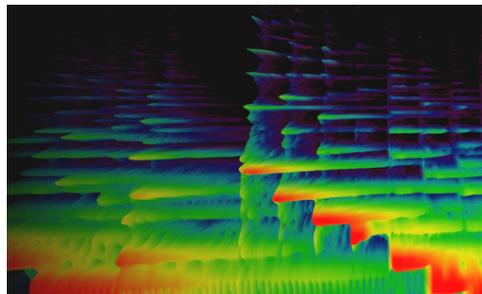
VCF - SKAŅAS
FREKVENČU FILTRS

VCA - SKAŅAS SIGNĀLA
PASTIPRINĀTĀJS



VCO -SPRIEGUMA
REGULĒTS
ĢENERĀTORS

SKAŅAS SIGNĀLU
IETEKMĒJOŠU PARAMETRU
MODULIS



CHROMEMUSICLAB

MUSICLAB.CHROMEEXPERIMENTS.COM

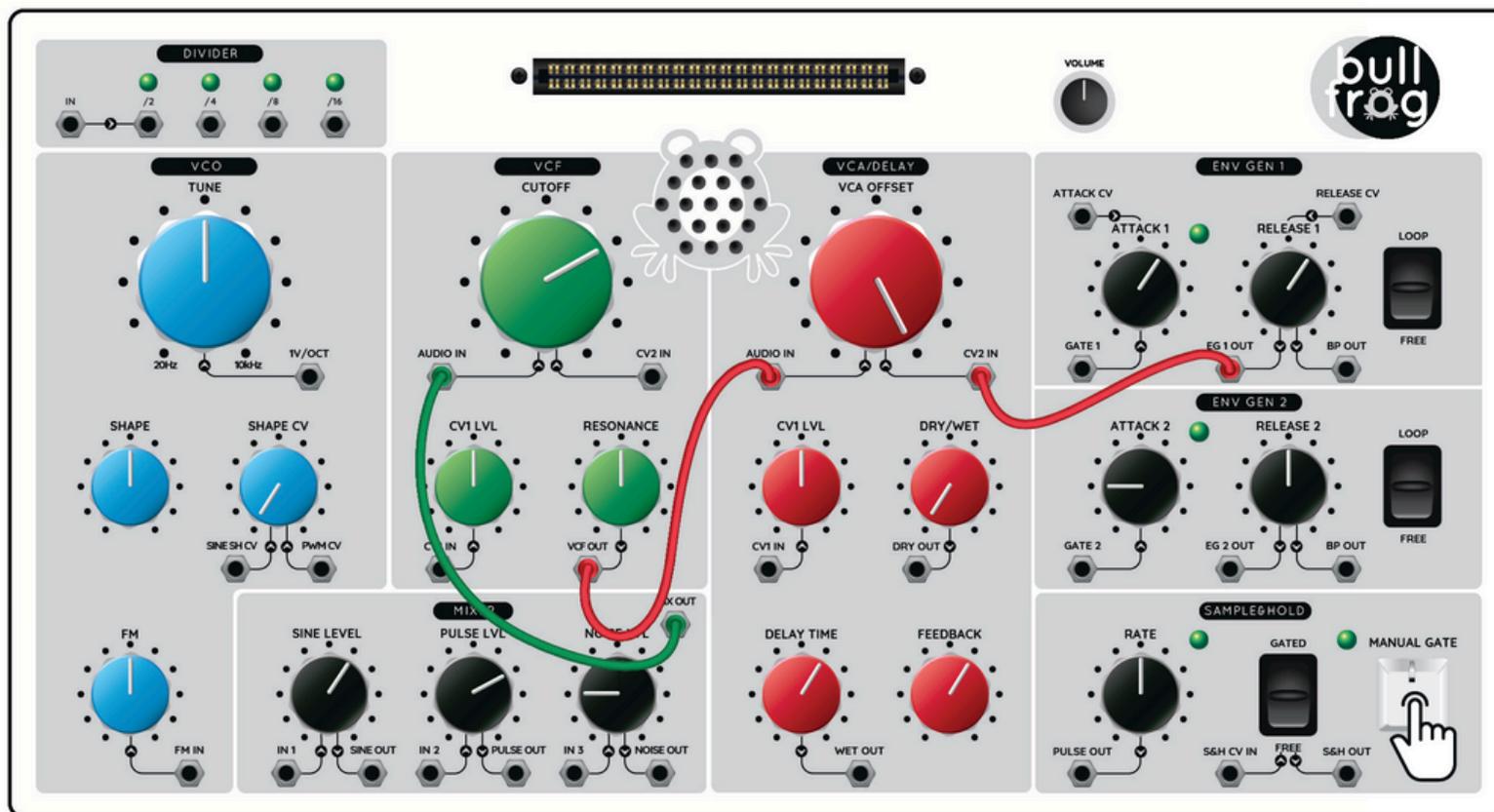
OSCILLATOR SPECTROGRAM



1. SLĒGUMS

APLIECĒJA ĢENERATORS

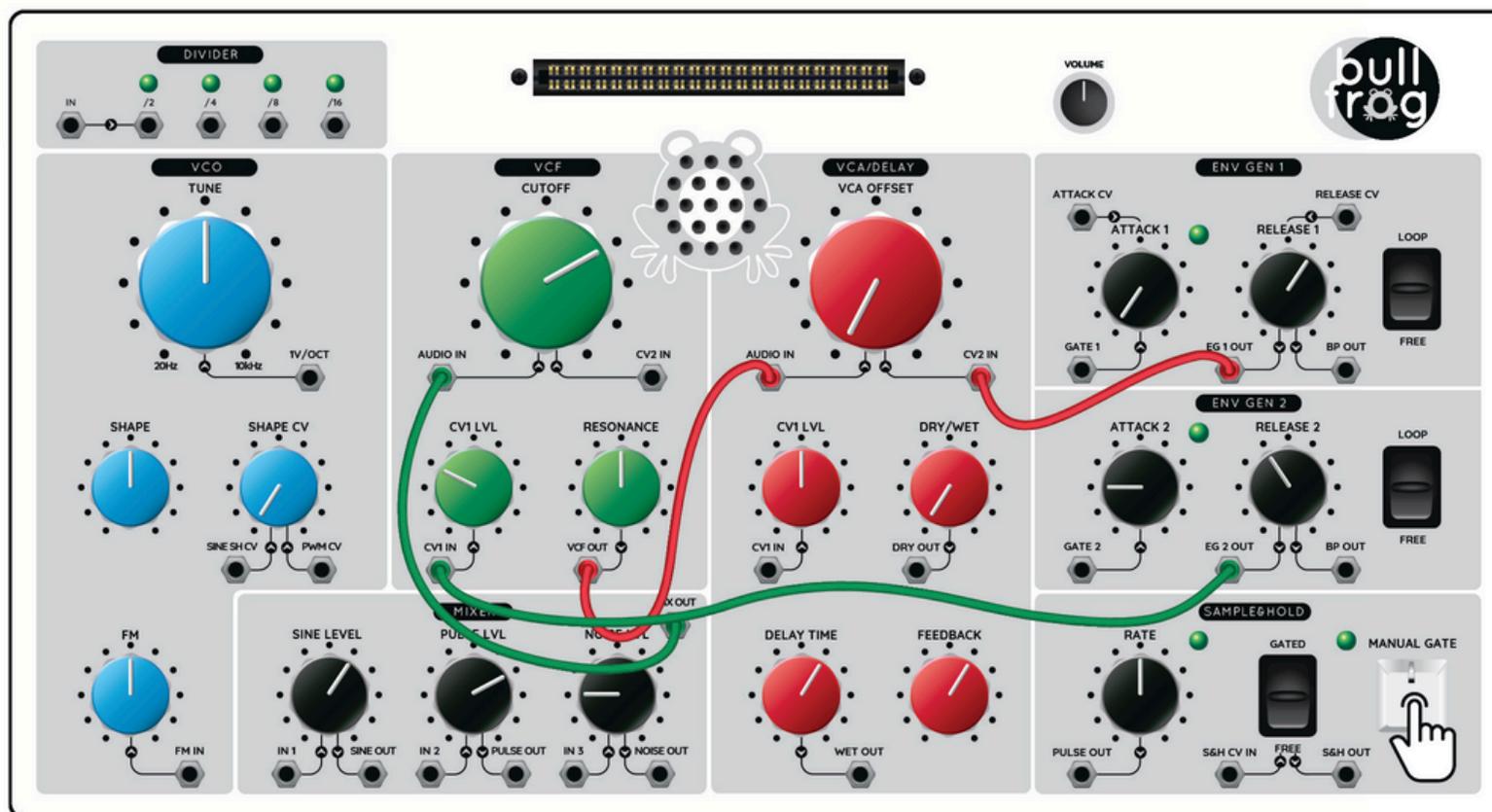
Iestatīsim sintezatoru tā, lai apliecējas ģenerators (EG 1) kontrolē skaļumu, jeb, citiem vārdiem - EG 1 sūtīs kontroles spriegumu uz regulējama sprieguma pastiprinātāja CV ieeju - tas mainīs signāla amplitūdu. Iestati EG pogas tā, kā attēlots piemērā. Iestati sviras slēdzi uz FREE pozīcijas. EG modulis 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. Piergulē 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

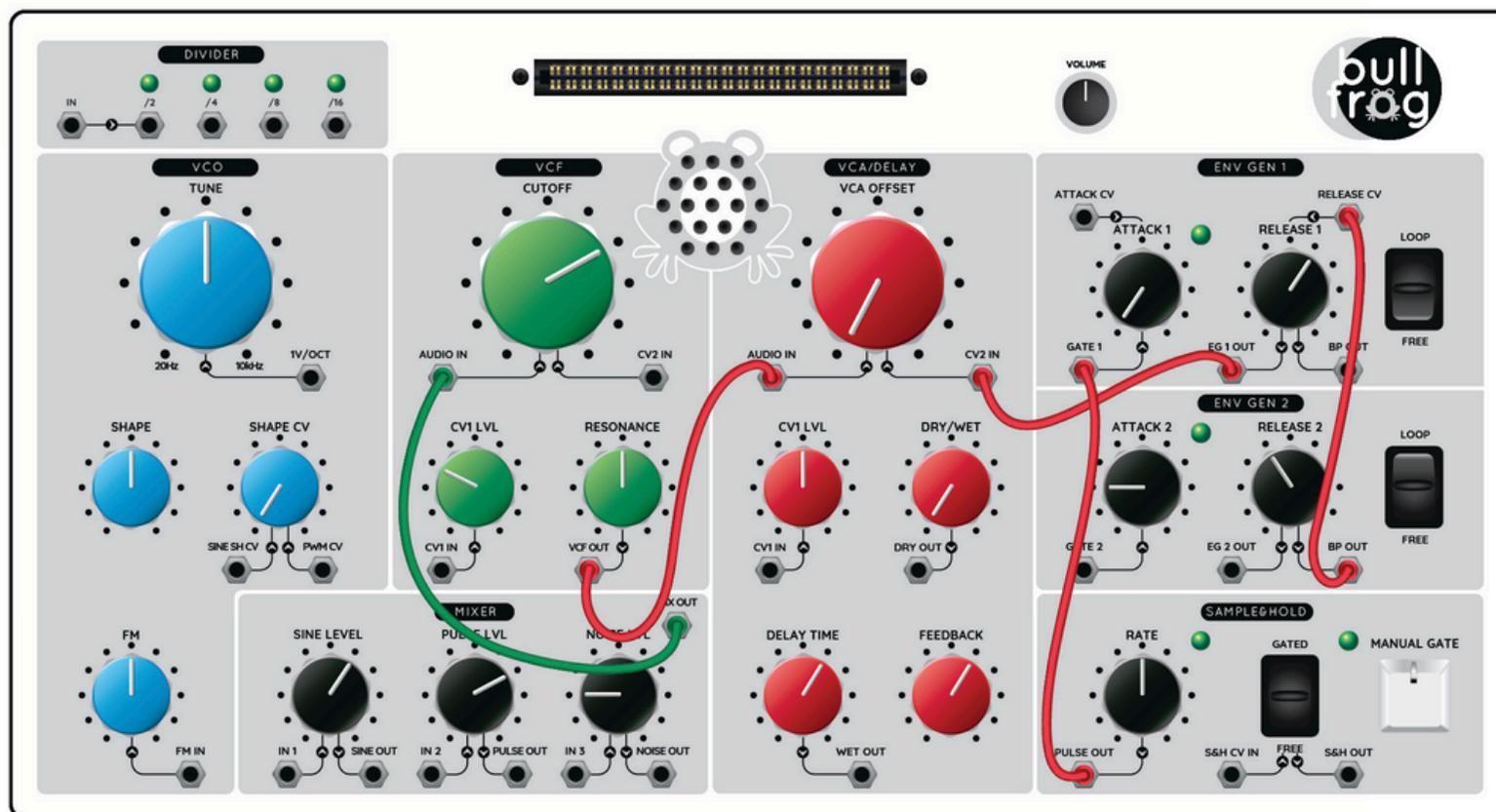
Pievienosim ķēdei otro apliecējas ģeneratoru (EG 2). Tas mainīs skaņas tembru, citiem vārdiem, tas sūtīs kontroles spriegumu uz CUTOFF parametru VCF modulī. Savieno EG 2 OUT izeju ar CV 1 IN ieeju VCF modulī, pagriez CV 1 pogu uz plkst. 11:00. CV 1 LVL poga noteiks, cik daudz kontroles sprieguma tiek 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

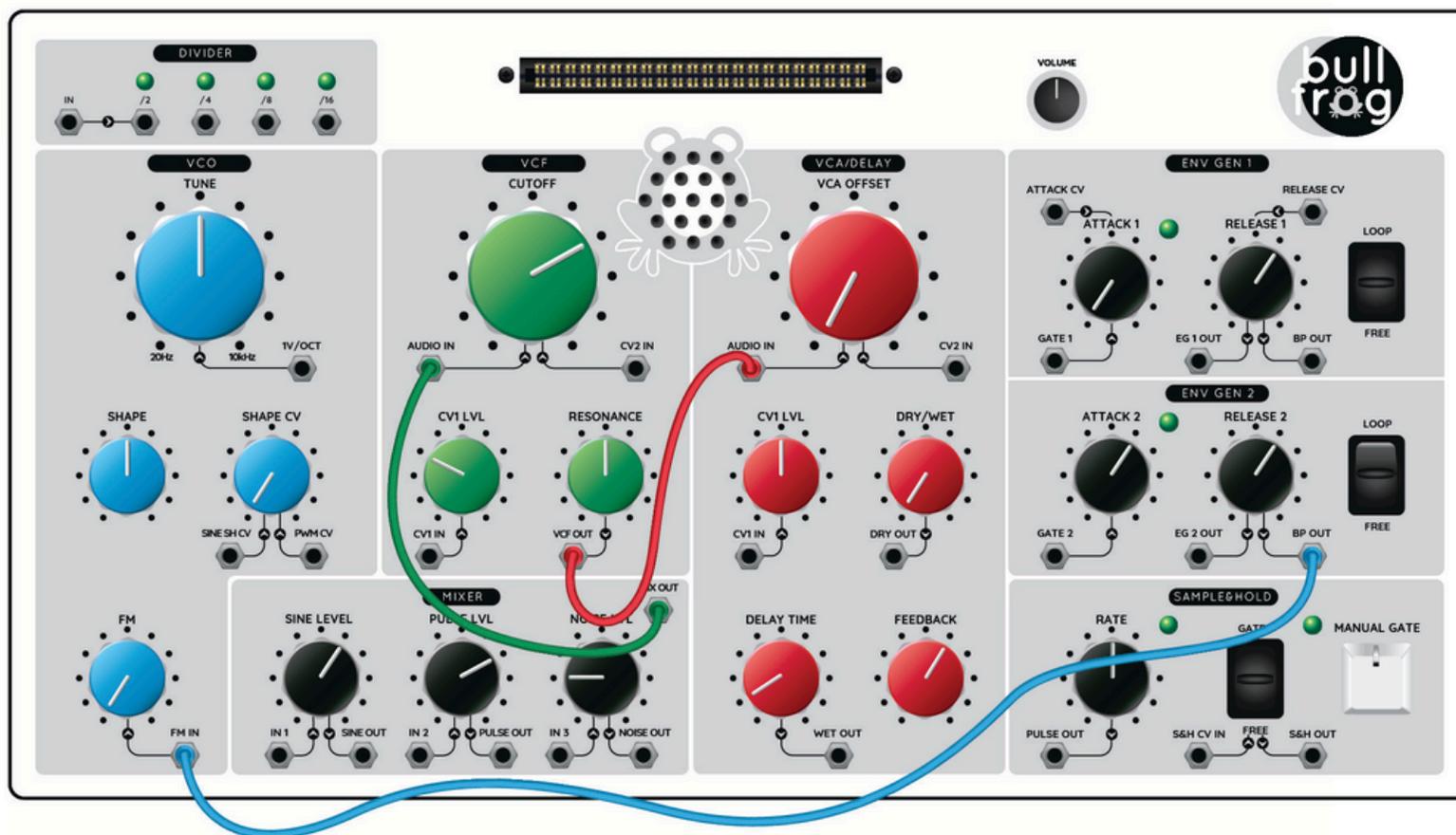
Šajā slēgumā mēs aktivizēsim EG 1 ar SAMPLE&HOLD moduļa taksimpulsa ģenerators PULSE OUT, kas būtībā ir zemfrekvences ģenerators (LFO), kas ģenerē pulsa viļņformu. Aktivizēšanas ātrumu nosaka RATE poga. Katrs pozitīvais pulsa signāls no PULSE OUT iedarbinās apliecējas ģeneratoru, aiztures laiks būs vienāds 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!



4.SLĒGUMS

SKAŅAS ĢENERATORS: VIBRATO

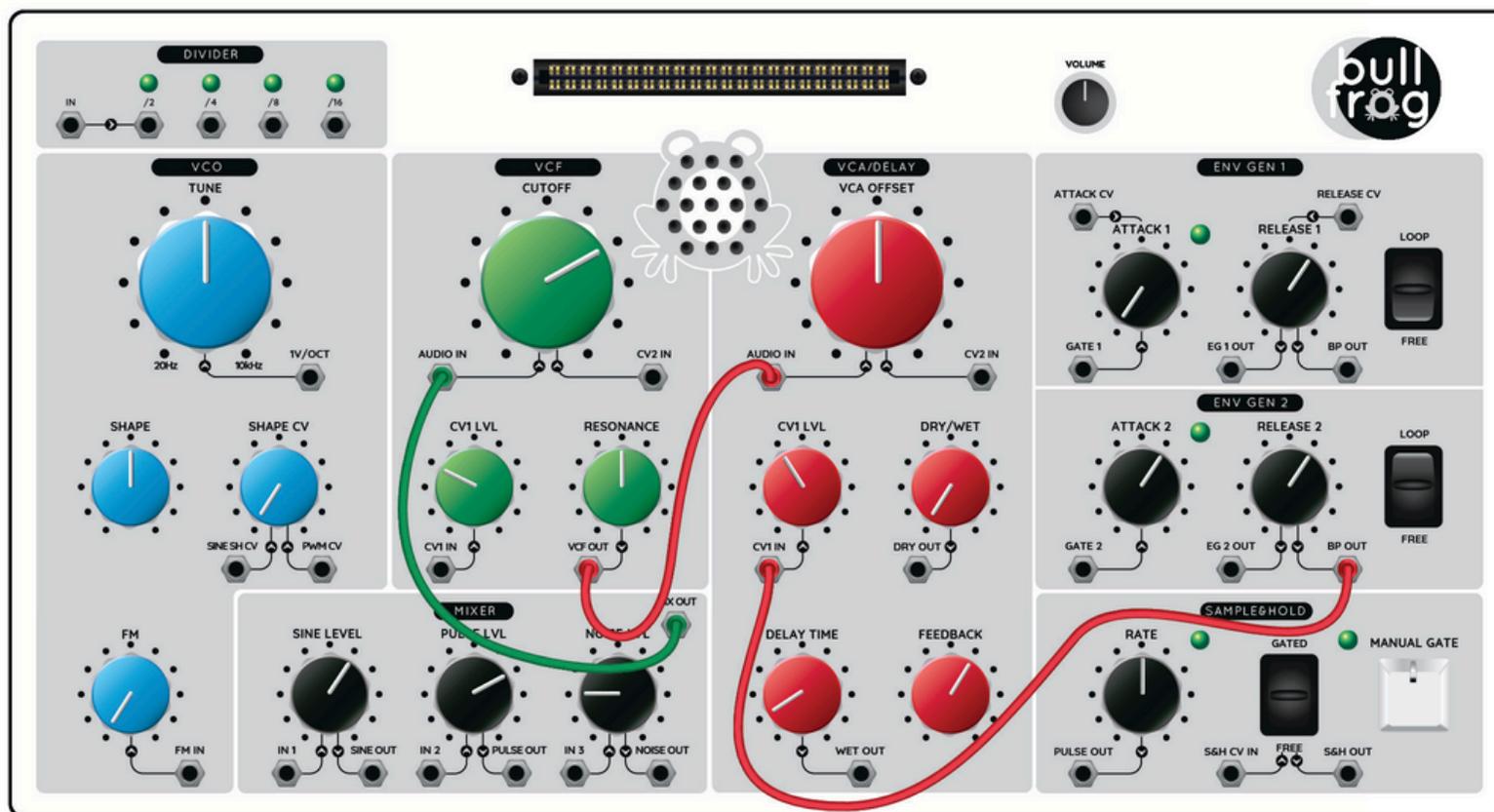
Šajā slēgumā izmantosim EG 2 moduļa BP OUT, iestatītu LOOP režīmā, lai nedaudz pamainītu VCO (nesējsignālu) frekvenci, panākot VIBRATO efektu (frekvences modulēts signāls). Vibrato ir muzikāls efekts, kas sastāv no regulāras, pulsējošas augstuma maiņas. Tas tiek izmantots, lai pievienotu izteiksmi vokālajai 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 vibrācijas ātrumu. Atrodi sev vēlamo iestatīju- mu. Iestati DRY/WET pogu vidus pozīcijā, lai iegūtu atbalss efektu.



6. SLĒGUMS

REGULĒJAMA SPRIEGUMA PASTRIPRINĀTĀJS: TREMOLO EFEKTS

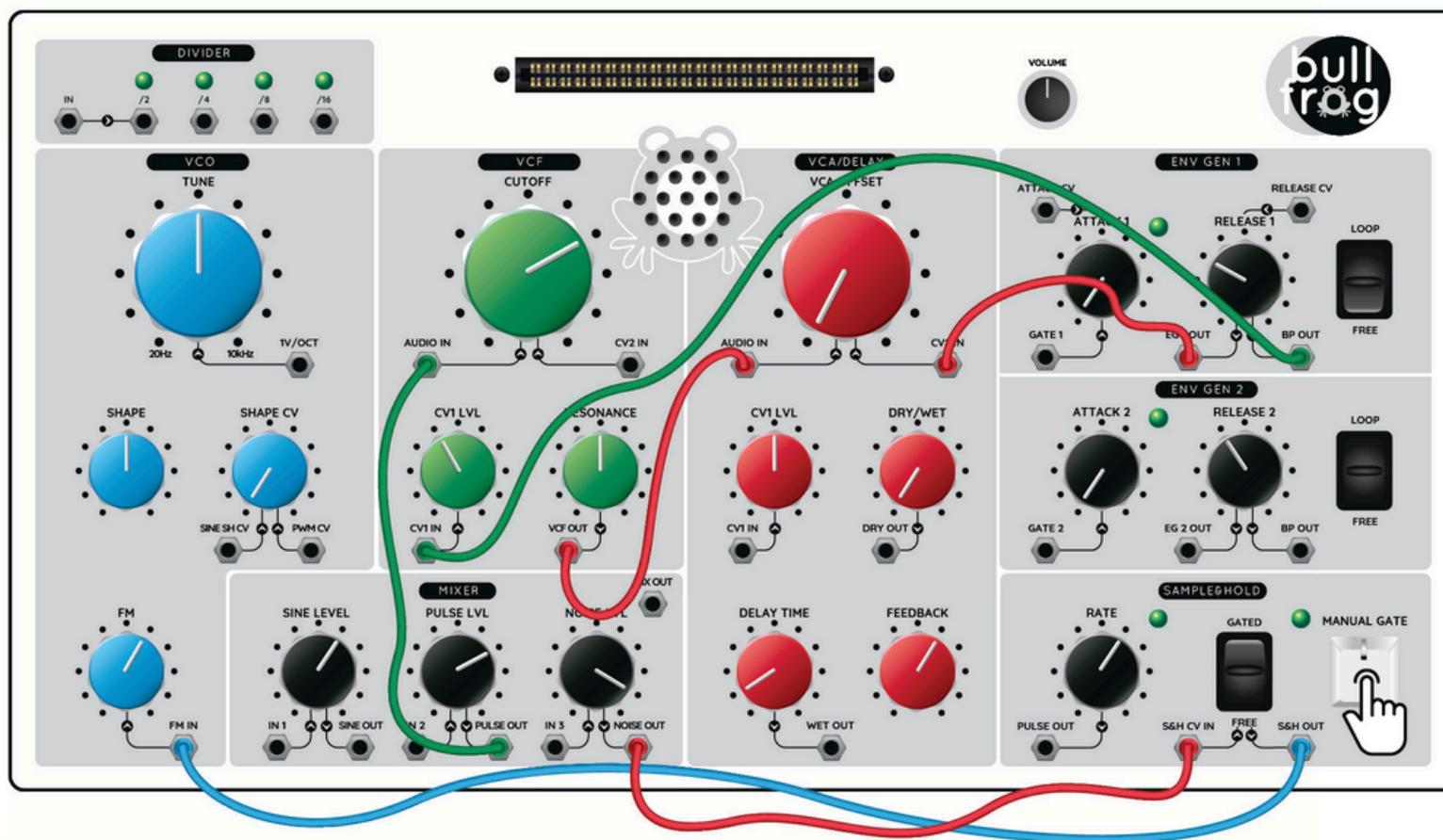
Mūzikas tehnoloģijās, īpaši sintezatoros un elektriskajās ērgelēs, tremolo efekts attēlots kā amplitūdas variācijas - ātri palielinot un samazinot signāla skaļumu, veidojas mirgojošs efekts. Savieno EG 2 moduļa BP OUT, uzstādītu LOOP režīmā, ar VCA moduļa CV 1 IN. Tas mainīs VCA nobīdi (cik daudz VCA 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.



9. SLĒGUMS

SAMPLE & HOLD 3

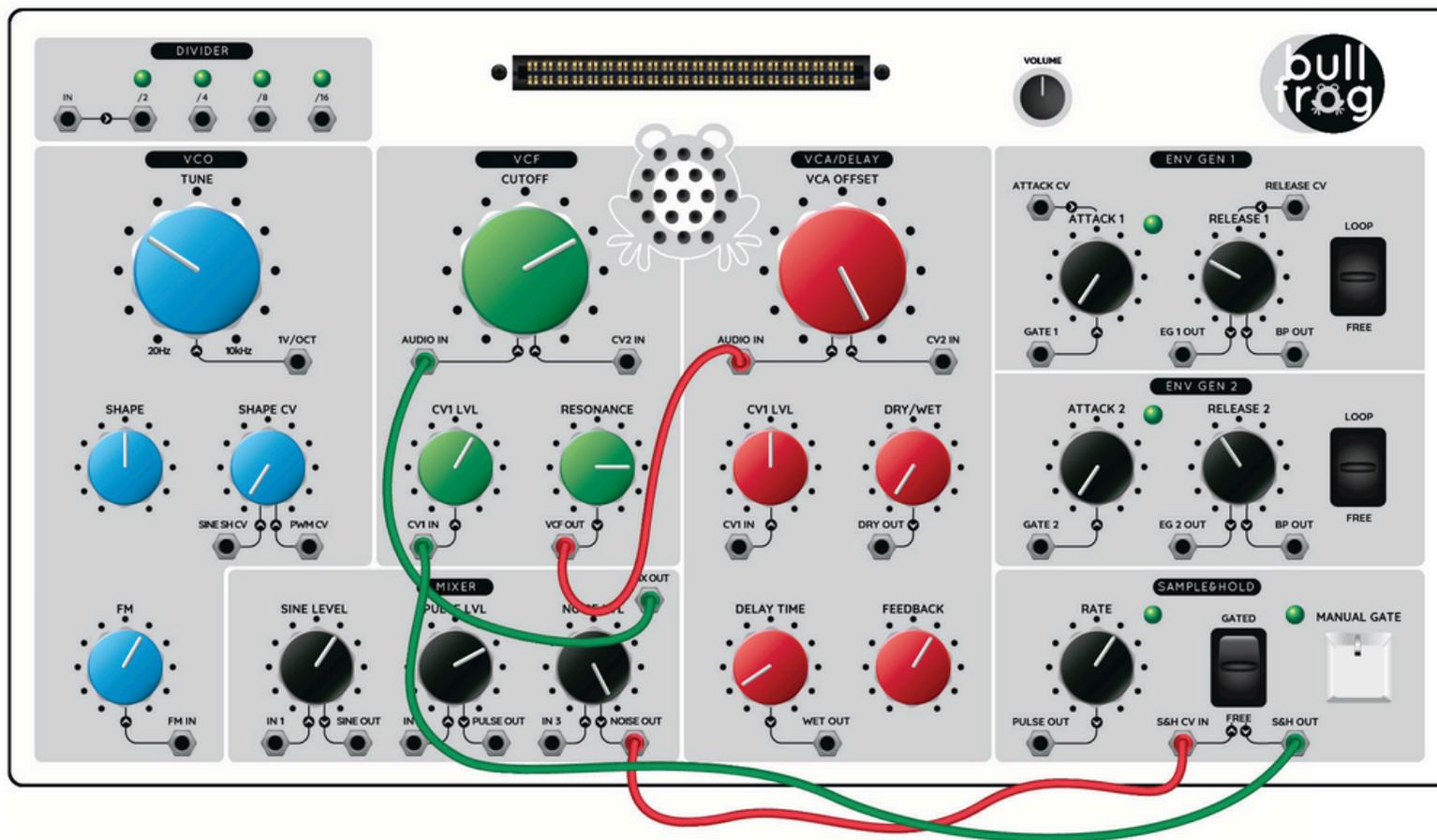
Pievienosim ķēdei otro apliecējas ģeneratoru (EG 2). Tas mainīs skaņas tembru, citiem vārdiem, tas sūtīs kontroles spriegumu uz CUTOFF parametru VCF modulī. Savieno EG 2 OUT izeju ar CV 1 IN ieeju VCF modulī, pagriez CV 1 pogu uz plkst. 11:00. CV 1 LVL poga noteiks, cik daudz kontroles sprieguma tiek 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.



10. SLĒGUMS

SAMPLE & HOLD 4

Pievienosim ķēdei otro apliecējas ģeneratoru (EG 2). Tas mainīs skaņas tembru, citiem vārdiem, tas sūtīs kontroles spriegumu uz CUTOFF parametru 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.



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 TĒLPISKUMS
- 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

