

METODISKAIS LĪDZEKLIS
RADOŠO DARBU
ĪSTENOŠANAI MŪZIKAS
NODARBĪBĀS 8.KLASĒ,
IZMANTOJOT ZVAIGZNĀJA
DIGITĀLO STACIJU

RADOŠĀ DARBA UZDEVUMI AR ZVAIGZNĀJA DIGITĀLO STACIJU MŪZIKAS NODARBĪBĀS 8. 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

Evelīna Cielava

Rebeka Jāvalde

Dace Riekstiņa

Jūlija Rostovska

Liene Breča

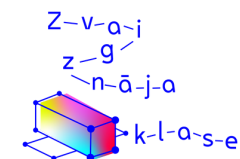
Lolita Misāne

Aivars Cimbulis

Saturs veidots ar AKKA/LAA Kultūras un izglītības fonda finansējumu projekta paraugprogrammas "MŪZIKAS IZGLĪTĪBAS TEHNOLOĢIJAS" metodiskā līdzekļa izstrādei 8. klašu skolotājiem.

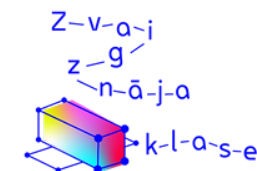
The logo for AKKA/LAA is a stylized, handwritten-style signature in a dark red or maroon color. The letters are fluid and connected, with the 'A's being particularly prominent.

zvaigznajaklase@gmail.com



SATURS

METODISKĀ LĪDZEKĻA STRUKTŪRA	4
IETEIKUMI MĀCĪBU DARBA ORGANIZĒŠANAI STRĀDĀJOT AR	
ZVAIGZNĀJA DIGITĀLO STACIJU	5
ZVAIGZNĀJA STACIJAS SHĒMA	6
METODISKĀ LĪDZEKĻA SATURS	7
TĒMA 8.1. KANONU DAUDZVEIDĪBA	8
TĒMA 8.2. OPERA BAROKA LAIKĀ UN ROKOPERA	13
TĒMA 8.3. ZIEMASSVĒTKI GALMĀ UN BAZNĪCĀ	18
TĒMA 8.4. TRADĪCIJAS, PARAUGI MŪZIKĀ	23
TĒMA 8.5. MŪZIKA REVOLŪCIJU LAIKĀ	28
TĒMA 8.6. NACIONĀLĀS IDENTITĀTES MEKLĒJUMI LATVIJĀ	33
TĒMA 8.7. DZIESMU UN DEJU SVĒTKU TRADĪCIJA LATVIJĀ	38
RADOŠĀ DARBA VĒRTĒŠANA	43
RESURSI INTERNETĀ	44
PIELIKUMI	
ĀRĒJĀS SKAŅAS KARTES UZBŪVE	46
ANALOGĀ SINTEZATORA UZBŪVE	47
ANALOGĀ SINTEZATORA SLĒGUMI	48
PAŠPĀRBAUDES TESTS	58



METODISKĀ LĪDZEKĻA STRUKTŪRA

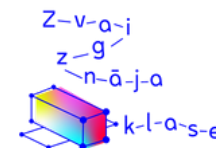
Metodiskais līdzeklis ir veidots, lai palīdzētu skolotājiem īstenot Mūzikas mācību programmā plānotos skolēnam sasniedzamos rezultātus kultūras izpratnes un pašizpaušmes mākslā mācību jomā. Mācību līdzeklis Mūzikas mācību programmā 8.klasei paredzēto tematu ietvaros piedāvā realizēt radošos darbus, kas 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.



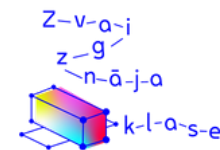
IETEIKUMI MĀCĪBU DARBA ORGANIZĒŠANAI STRĀDĀJOT AR ZVAIGZNĀJA DIGITĀLO STACIJU

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.

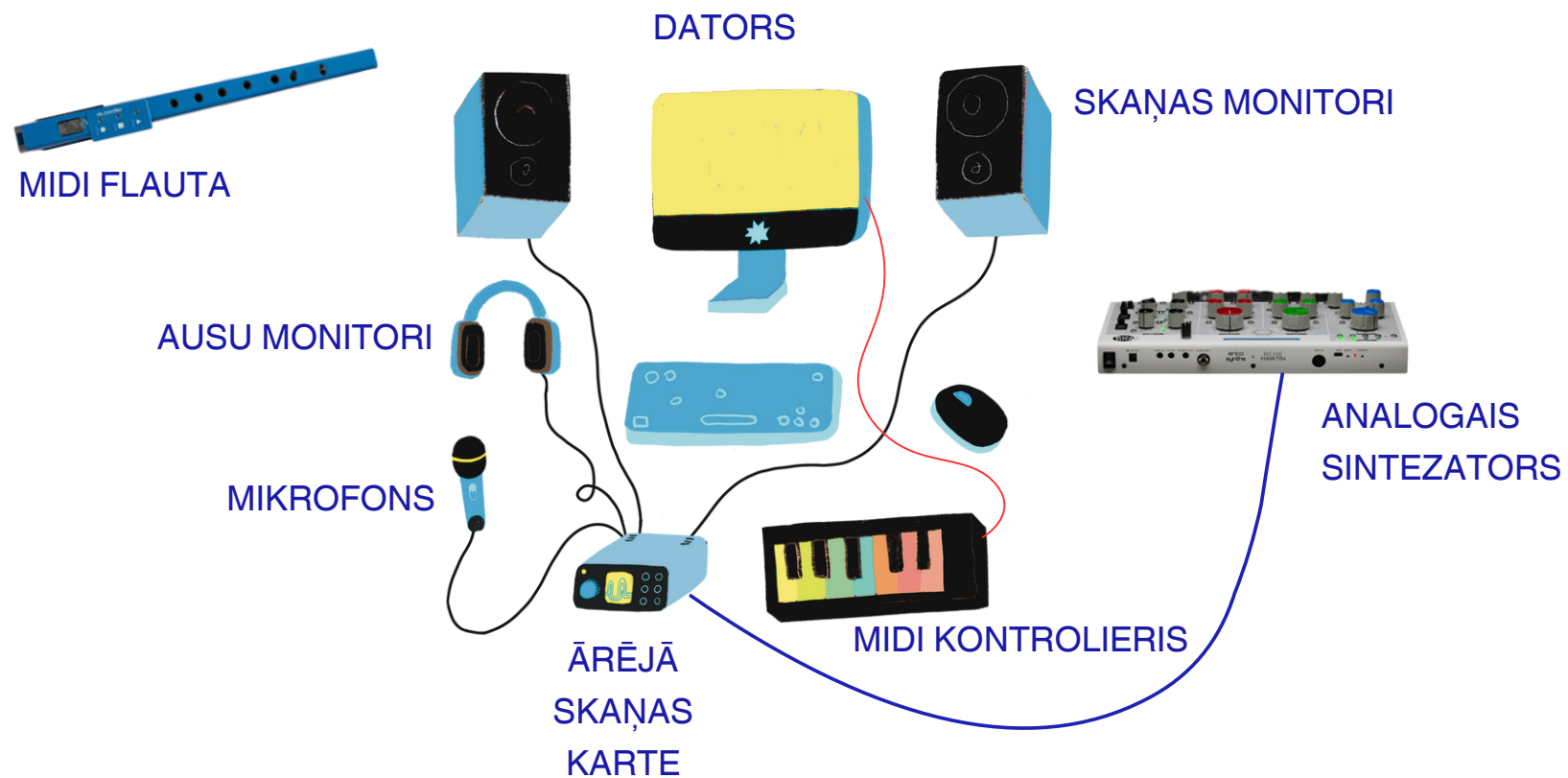
Sākoties mācību nodarbībai, skolēni, kas strādā ar digitālo tehnoloģiju, izmanto skolotāja norādīto radošā darba variantu. Nepieciešamie audiovizuālie materiāli radošā darba izpildei pieejami arī www.zvaigznajaklase.lv/virtualaklase.lv Viens darba uzdevums sastāv no 10 soļiem un tā pilnai izpildei paredzētas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

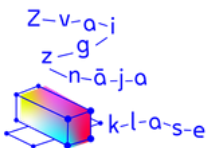
Mācību saturs ir veidots ciešā sasaistē ar Mūzikas mācību paraugprogrammu. Tas ir organizēts saskaņā ar izglītības projekta Skola2030 lielajām idejām, ko skolēns apgūst, lai veidotos vienota izpratne par apkārtējo pasauli un spētu sevi realizēt šajā pasaulē. Mācību līdzeklī piedāvātie radošie darbi palīdz 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 7 tematus. Katra temata ievadā ir atsauce uz Mūzikas mācību paraugprogrammā 8. 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 definēts:

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

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

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



8.1. Kanonu daudzveidība. Kā sacerēt savu kanonu?

Temata apguves mērķis: Radošā muzicēšanas procesā (dziedot, improvizējot) iepazīt dažādus kanonu veidus; skaņdarbu klausīšanās procesā uztvert un pētīt, kā kanons (kā rakstības tehnika) tiek izmantots komponistu skaņdarbos, lai varētu sacerēt savu kanonu.

Komplekss sasniedzamais rezultāts: Realizē savu radošo ideju: sacer kanonu (pēc izvēles – ritma, bezgalīgo, vēžveida, spoguļkanonu), patstāvīgi izvēlas mūzikas instrumentāriju un iestudē kanonu, prezentē kanona priekšnesumu.

Caurviju prasmes: Šī temata apguves procesā skolēns īpaši attīsta jaunrades, sadarbības, kritiskās domāšanas un problēmrisināšanas prasmes.

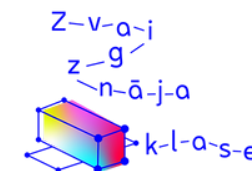
Ieradumi: Attīsta ieradumu radīt, improvizēt, eksperimentēt un meklēt jaunus risinājumus, uzņemoties iniciatīvu, izvērtēt, saprast, pieņemt vai noraidīt citu viedokli, argumentēti aizstāvēt savas idejas, plānot savu laiku. (Vērtības – cilvēka cieņa, darba tikums; tikumi – drosme, mērenība, tolerance)

Jēdzieni, termini, personības

Kanons, Johans Pahelbels, akordu sekvence, vēžveida kanons, bezgalīgais kanons, ritma kanons.

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

“Skola2030” mācību līdzeklis; A. Fjodorova, R. Maurītis, I. Nelsone "Mūzika 8. klasei" (2025)



8.1. Kanonu daudzveidība

8.1.1. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

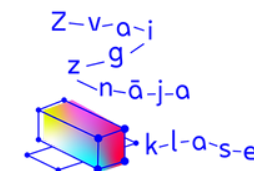
Sacerēt oriģinālmelodiju, izmantojot pavadījumā Johana Pahelbela akordu sekvenci = I-V-VI-III-IV-I-IV-V.

Sasniedzamais rezultāts

Prot digitāli iespēlēt sekvences basa līniju, veidot audio failu ar sacerētu oriģinālmelodiju un to pievienot basa līnijai.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Radīt projekta failu.
2. Pēc shēmas izmantot Pahelbela akordu secību - iespēlēt basa līniju ar izvēlētu MIDI instrumentu 16 taktu apjomā.
3. Izveidot vēl vienu MIDI celiņu un MIDI faila ierakstu, izmantojot virtuālo instrumentu pēc izvēles 16 taktu apjomā.
4. Pievienot audio balss ierakstu, kas improvizēts un atbilst iespēlētai basa līnijas harmonijai.
5. Audio balss celiņa ierakstam izveidot reverberācijas efektu - room.
6. Palielināt audio faila skaļumu par 4 dB.
7. MIDI celiņam izveidot score skatījumā nošu rakstu un to saglabāt kā PDF failu.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Eksportēt failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei.



8.1.2. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

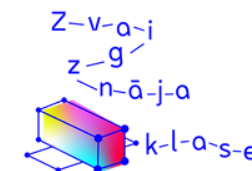
Iepazīt vēžveida kanona veidošanas procesu, iedziedot improvizētu melodiju, to apvēršot no beigām uz sākumu un savienojot abas melodijas kopā.

Sasniedzamais rezultāts

Realizē savu radošo ideju: sacer un iedzied melodiju pentatonikas skaņkārtā 8 taktu apjomā. Prot apvērst iedziedāto melodiju no beigām uz sākumu un savienot abas melodijas, veidojot vēžveida kanonu.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Radīt projekta failu.
2. Ievietot projekta tempu BPM 80.
3. Ierakstīt balss izpildījumu 8 taktu apjomā pentatonikas skaņkārtā izmantojot brīvi izvēlētas zilbes.
4. Izveidot jaunu audio celiņu un iekopēt to pašu audio failu tieši zem pirmā audio faila. Apvērst otru audio celiņu virzienā no beigām uz sākumu ar funkciju - E komanda, izvēlies FILE - FUNCTION - REVERSE.
5. Abu balss ierakstu laikā izmantot metronoma funkciju.
6. Abiem audio celiņiem pārliecināties, ka tie skan vienlīdz skaļi.
7. Audio balss celiņiem izveidot reverberācijas efektu - room.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Eksportēt failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei.



8.1.3. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

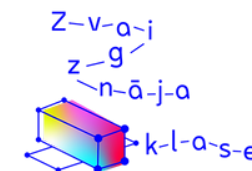
Nostiprināt bezgalīgā kanona veidošanas prasmes, izmantojot latviešu tautasdziesmas melodiju.

Sasniedzamais rezultāts

Realizē savu radošo ideju: prot izveidot latviešu tautasdziesmas "Āvu, āvu baltas kājas" melodijas audio failus tā, lai veidotos bezgalīgais kanons.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Radīt projekta failu.
2. Ievietot projekta tempu BPM80.
3. Ierakstīt balss izpildījumu 8 taktu apjomā latviešu tautasdziesmai – "Āvu, āvu baltas kājas"
4. Izveidot jaunu audio celiņu un citam grupas dalībniekam iedziedāt to pašu tēmu.
5. Audio balss celiņiem izveidot reverberācijas efektu - room.
6. Nobīdīt otru audio celiņu, lai tas sākas ar trešo takti.
7. Pārliecināties, ka abi balss ieraksti skan vienlīdz skaļi.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Eksportēt failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei.



8.1.4. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

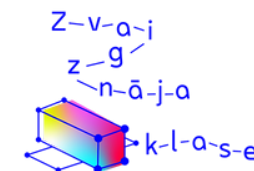
Sacerēt ritma kanonu papildinot to ar dažādiem akustiskiem efektiem.

Sasniedzamais rezultāts

Realizē savu radošo ideju: prot sacerēt tembrāli atšķirīgu trīsbalsīgu ritma kanonu, to papildina ar dažādiem akustiskiem efektiem un diskutē par radīto noskaņu.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Radīt projekta failu.
2. Ievietot projekta tempu BPM 90.
3. Ierakstīt ritma sekciju ar MIDI kontrolieri 8 taktu apjomā.
4. Kvantizēt ritma sekciju, lai tā ir precīza.
5. Izveidot jaunu MIDI celiņu un iekopēt ritma sekciju ar nobīdi, lai tā sākas ar otro takti.
6. To pašu dara ar trešo MIDI celiņu, kur iekopē ritma sekciju, kas sākas ar trešo takti.
7. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
8. Eksportēt failu kā MP3
9. Saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei.



8.2. Opera baroka laikā un rokopera. Ar ko baroka opera atšķiras no rokoperas?

Temata apguves mērķis: Pētīt opermūzikas attīstību, tās saistību ar galma dzīvi un izpētīt rokoperas saistību ar masu kultūru 20. gadsimtā.

Komplekss sasniedzamais rezultāts

Klausās, izzina, salīdzina populārus baroka operu un rokoperu fragmentus, analizē satura un mūzikas mijietekmes, mūzikas valodas elementus, argumentēti pamato savu viedokli, analizējot dažādus interpretācijas variantus.

Caurviju prasmes

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

Ieradumi

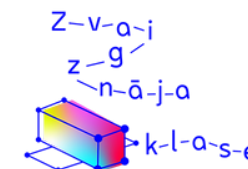
Attīsta ieradumu tiekties pēc pilnveidošanās un jaunas pieredzes ieguves. Rada, improvizē, eksperimentē un meklē jaunus risinājumus, sekmīgi darbojoties individuāli un komandā. Uzklusa citus un pauž cieņpilnu attieksmi pret atšķirīgu gaumi. (Vērtības – cilvēka cieņa, darba tikums; tikumi – drosme, mērenība, tolerance).

Jēdzieni, termini, personības

Klaudio Monteverdi, opera, Zigmars Liepiņš, Māra Zālīte, rokopera, Imants Ziedonis.

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

"Skola2030" mācību materiāli; A. Fjodorova, R. Maurītis, I. Nelsone "Mūzika 8. klasei" (2025).



8.2. Opera baroka laikā un rokopera

8.2.1. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

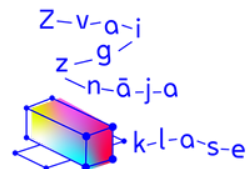
Izvēlēties spilgtākos fragmentus no K. Monteverdi operas "Orfejs", veidot fragmentu audio failus, papildināt tos ar citu audio faila skaņas dizainu, analizēt radītās izmaiņas.

Sasniedzamais rezultāts

Klausās un atpazīst K. Monteverdi operas "Orfejs" fragmentus, salīdzina oriģinālu ar pievienoto skaņas dizainu, analizē to tēlainību un atbilstību saturam.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Radīt projekta failu.
2. Atrast internetā Klaudio Monteverdi operas "Orfejs" ieraksta audio failu un izveidot fragmentu 30 sekunžu garumā.
3. Izveidot MIDI celiņu un MIDI faila ierakstu, izmantojot virtuālo instrumentu pēc izvēles, kas papildina operas fragmentu.
4. Pievienot no LOOP sekcijas audio semplu, kam raksturīgs baroka laikmeta skanējums.
5. Audio celiņam no LOOP sekcijas izveidot reverberācijas efektu - room.
6. Palielināt LOOP audio faila skaļumu par 3 dB.
7. MIDI celiņam izveidot score skatījumā nošu rakstu un to saglabāt kā PDF failu.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Eksportēt failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei.



8.2.2. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

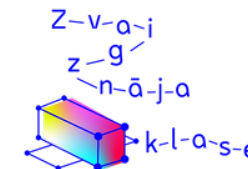
Izvēlēties spilgtākos fragmentus no Zigmara Liepiņa, Māras Zālītes rokoperas "Lāčplēsis", veidot fragmentu audio failus, papildināt tos ar citu audio faila skaņas dizainu, analizēt radītās izmaiņas.

Sasniedzamais rezultāts

Klausās un atpazīst Z.Liepiņa, M.Zālītes rokoperas "Lāčplēsis" fragmentus, salīdzina oriģinālu ar pievienoto skaņas dizainu, analizē to tēlainību un atbilstību saturam.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Radīt projekta failu.
2. Atrast internetā Zigmara Liepiņa, Māras Zālītes rokoperas "Lāčplēsis" ieraksta audio failu un izveidot fragmentu 30 sekunžu garumā.
3. Izveidot MIDI celiņu un MIDI faila ierakstu, izmantojot trompetes virtuālo instrumentu, kas papildina operas fragmentu.
4. Pievienot no LOOP sekcijas audio semplu, kam raksturīgs džeza mūzikas skanējums.
5. Audio celiņam no LOOP sekcijas izveidot reverberācijas efektu - room.
6. Palielināt LOOP audio faila skaļumu par 2 DB.
7. MIDI celiņam izveidot score skatījumā nošu rakstu un to saglabāt kā PDF failu.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Eksportēt failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei.



8.2.3. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

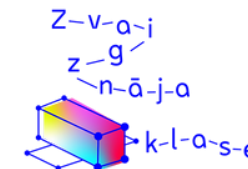
Izvēlēties vienu fragmentu no Henrija Pērsela operas "Didona un Enejs" vai Jāņa Lūsēna rokoperas "Sfinksa" un papildināt to ar emocijās balstītu, improvizētu teksta fragmentu.

Sasniedzamais rezultāts

Klausās un atpazīst H.Pērsela operas "Didona un Enejs" vai J.Lūsēna rokoperas "Sfinksa" fragmentus, izsaka savas emocijas mūzikā, skandējot pašsacerētu dzeju.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Radīt projekta failu.
2. Atrast internetā Henrija Pērsela operas "Didona un Enejs" vai Jāņa Lūsēna rokoperas "Sfinksa" ieraksta fragmenta audio failu un izveidot fragmentu 30 sekunžu garumā.
3. Izveidot audio celiņu ar analogā sintezatora skaņas dizainu, izmantot slēgumu nr. 10, kas atrodams pielikumā.
4. Analogā sintezatora radītajam audio failam izvēlēties daļu 2 sekunžu garumā, kuru kopēt 4 reizes dažādās fragmenta daļās.
5. Audio ieraksta celiņam izveidot reverberācijas audio efektu - bloomy.
6. Izveidot savās emocijās balstītu balss ieraksta audio failu izmantojot pašsacerētu dzejas fragmentu.
7. Palielināt ierakstīta audio faila skaļumu par 2 dB.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Eksportēt failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei.



8.2.4. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

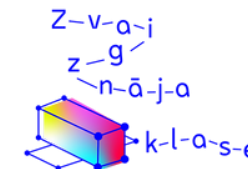
Turpināt iepazīt rokmūzikas stilistiku, sacerot melodiju ar I.Ziedoņa dzeju.

Sasniedzamais rezultāts

Sacer melodiju ar rokmūzikas stilistikas elementiem, pievieno ierakstītu I.Ziedoņa dzejoli, izpilda dziedājumu rokoperas manierē, prezentē to un analizē skaņkārtu, melodiju, dinamiku, tempu un dziedātāja balss tembru.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Radīt projekta failu un iestatīt 100 BPM.
2. Ievietot bungu audio failu no LOOP sekcijas roka stilā.
3. Sakopēt audio faila cilpu 32 takšu apjomā.
4. Izveidot MIDI skaņas celiņu ar virtuālā instrumenta pavadījumu, kas papildina audio failu rokoperas stilā.
5. Izveidot audio failu ar balss ierakstu, izmantojot kādu no Imanta Ziedoņa dzejoļiem.
6. Izveidot piedziedājuma daļu, kas satur melodisku balss partiju un tai raksturīgu frāzes atkārtojumu.
7. Balss audio failam izveidot audio reverberācijas efektu un distortion audio efektu.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Saglabāt failu MP3 formātā darba mapē.
10. Prezentēt skaņdarbu klasei.



8.3. Ziemassvētki galmā un baznīcā. Kā svinēja Ziemassvētkus J. S. Baha laikā, un kā tos svin mūsdienās?

Temata apguves mērķis: Atklāt, kā mainījušās Ziemassvētku tradīcijas no 17., 18. gs. līdz mūsdienām; piedzīvot Ziemassvētkus un pastāstīt par to klasesbiedriem.

Komplekss sasniedzamais rezultāts: Veic pētījumu un sistematizē informāciju par Ziemassvētku koncertiem un šo koncertu programmām Latvijā, apkopo informāciju par Ziemassvētku svinēšanas tradīcijām J. S. Baha laikā un salīdzina, kas ir mainījies mūsdienās (tautasdziesmas, garīga/laicīga satura tematika, mūsdienu populārā mūzika).

Caurviju prasmes: Mūzikas apguves procesā skolēns attīsta jaunradi un uzņēmējspējas; sadarbības, kritiskās domāšanas un problēmrisināšanas prasmes, kā arī aktualizē pētniecības prasmju pilnveidi.

Ieradumi

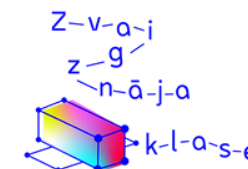
Attīsta ieradumu radīt, improvizēt, eksperimentēt un meklēt jaunus risinājumus, uzņemoties iniciatīvu, mācoties pastāstīt par savu muzicēšanas pieredzi, izvērtēt, saprast, pieņemt vai noraidīt citu viedokli, argumentēti aizstāvēt savas idejas, plānot savu laiku. (Vērtības – cilvēka cieņa, darba tikums; tikumi – drosme, mērenība, tolerance).

Jēdzieni, termini, personības

Baznīcas mūzika, Johans Sebastians Bahs, prelūdijs, baroka mūzika.

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

"Skola2030" mācību materiāli; A. Fjodorova, R. Maurītis, I. Nelsone "Mūzika 8. klasei" (2025).



8.3. Ziemassvētki galmā un baznīcā

8.3.1. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

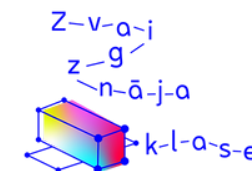
Sacerēt melodiju un izveidot ar digitālo tehnoloģiju palīdzību Johana Sebastiana Baha laika baznīcas mūzikas skanējumu.

Sasniedzamais rezultāts

Prot sacerēt vienkāršu melodiju izmantojot garākas nošu vērtības, rada digitāli baznīcas akustisko skanējumu.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izveidot projekta failu.
2. Izveidot MIDI celiņu ar stīgu instrumentiem, iestatīt BPM 70.
3. Komponēt 20 taktu garu melodiju, kas balstīta uz vienkāršiem, lēniem akordiem, lai radītu mierīgu noskaņu.
4. MIDI celiņam (stīgu instrumenti) pievienot reverbu - Concert Hall, lai pievienotu telpiskumu un radītu baznīcas akustikas sajūtu.
5. Izveidot jaunu MIDI celiņu, no instrumentu izvēlnes pievienot kori, iespēlēt 8 taktu garu kora vokālo motīvu.
6. Kora partijas celiņa skaļumu palielināt par 4 dB.
7. Midi celiņus kvantizēt.
8. No LOOP sekcijas izvēlēties sitaminstrumentu, pievienot to projektam.
9. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
10. Eksportēt failu un saglabāt MP3 formātā savā grupas mapē, prezentēt darbu klasei.



8.3.2. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

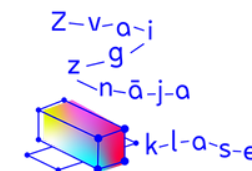
Radīt Ziemassvētku noskaņu, apvienojot J.S. Baha skaņdarbu ar tradicionālo latviešu tautasdziesmu tekstiem mūsdienu tehnoloģiju interpretācijā.

Sasniedzamais rezultāts

Rada mūzikas projektu, papildinot J.S. Baha skaņdarba "Prelūdija Do mažorā" fragmentu ar tradicionālo latviešu tautasdziesmu tekstiem. Prot radīt Ziemassvētku atmosfēru, izmantojot MIDI pavadījumu, balss ierakstu un akustiskus efektus.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Radīt projekta failu.
2. Ievietojiet fragmentu no J.S. Baha prelūdijas Do mažorā pirmās 8 taktis.
3. Palielināt audio faila skaļumu par 5 dB.
4. Izveidot MIDI ritma pavadījumu, kas balstīts uz tradicionālo Ziemassvētku zvaniņu vai bungu skaņām.
5. Izveidot balss ierakstu ar latviešu tautasdziesmas tekstu.
6. Pievienot balss ierakstam efektu - reverb (koncertzāles efektu), lai radītu baznīcas akustikas noskaņu.
7. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
8. Saglabāt projektu MP3 formātā.
9. Iekļaut projekta nosaukumā: "Ziemassvētki Baha laikā un mūsdienās – [skolēna vārds]."
10. Prezentēt darbu klasei.



8.3.3. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

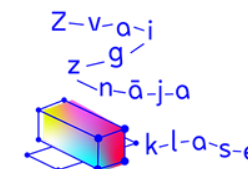
Izveidot mūzikas projektu, kurā tiek apvienots J.S. Baha korālis, improvizēts skaņas dizains un oriģināla MIDI melodija, lai radoši un tehnoloģiski atspoguļotu Ziemassvētku svinību noskaņu baroka laikmeta baznīcā.

Sasniedzamais rezultāts

Prot apvienot J.S. Baha korāli ar improvizētu skaņas dizainu, attīsta prasmi izvēlēties Ziemassvētku noskaņai atbilstošu virtuālo mūzikas instrumentu, MIDI un skaņu efektus un prot pamatot izvēlētos elementus.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Radīt projekta failu.
2. Atrast internetā J.S. Baha korāļa "Jesu, joy of man's desiring" audio ierakstu.
3. Izveidot audio faila celiņu ar korāļa fragmentu 30 sekunžu apjomā.
4. Izveidot jaunu MIDI celiņu un ierakstīt improvizētu skaņas dizainu, kas atspoguļo baznīcas noskaņu, izmantojot MIDI kontrolieri ar ērģeļu tembru.
5. Pielāgot skaņas dizaina celiņu, transponējot to par 12 pustoņiem uz leju.
6. Izveidot jaunu MIDI celiņu un ierakstīt oriģinālu melodiju (8-12 taktis) ar MIDI flautu, kas papildina korāli, izmantojot virtuālo instrumentu pēc izvēles.
7. Eksportēt MIDI nošu rakstu kā PDF failu un saglabāt to darba mapē ar nosaukumu "Korālis".
8. Izveidot MIDI stīgu celiņam reverba audio efekta funkciju - concert hall.
9. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
10. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē, izveidojot vienu minūti garu fragmentu, un prezentēt darbu klasei, pastāstot par izvēlēto efektu un elementu piemērotību baroka laikmeta un Ziemassvētku noskaņai.



8.3.4. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

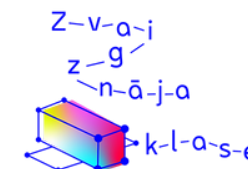
Izveidot radošu mūzikas projektu, kurā tiktu atspoguļota Ziemassvētku tirgus atmosfēra.

Sasniedzamais rezultāts

Prot izvēlēties atbilstošus audio failus, kas atdarinātu Ziemassvētku tirgus kņadu, papildina tirgus noskaņu ar brīvā ritmā skandētiem tradicionālo ziemassvētku tautasdziesmu piedziedājuma tekstiem.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izveidot projekta failu.
2. Izmantot skaņu banku, lai atrastu un pievienotu audio semplus, kas atgādina Ziemassvētku tirgus atmosfēru. Kopēt audio failu, lai veidotu skaņas dizainu.
3. Izveidot improvizētu melodiju ar vokāliem, izmantojot tradicionālo Ziemassvētku tautasdziesmu piedziedājuma tekstus.
4. Ar ekvalaizera funkciju koriģēt balss ieraksta frekvences, izcelt augšējo frekvenču zonu.
5. Balss ierakstam pievienot audio efektu - delay, lai radītu dziedājuma atkārtojumu efektu un papildinātu tirgus noskaņu.
6. Balss ierakstam pievienot reverba efektu - concert hall, lai radītu telpiskumu.
7. Izveidot audio ierakstu ar skaņas dizaina elementiem izmantojot analogo sintezatoru, izvēlēties slēgumu, kas rada vēja vai gaismas efekta sajūtu.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura, piemēram, "Ziemassvētku balss," "Tirgus atmosfēra."
9. Eksportēt projekta failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei, izskaidrojot, kā izvēlētie elementi (melodija, ritms, teksts, audio efekti u.c.) palīdz radīt Ziemassvētku atmosfēru.



8.4. Tradīcijas, paraugi mūzikā. Kas ir klasicisms, un ko mēdz dēvēt par klasiku mūzikā?

Temata apguves mērķis: Atklāt mūzikas formas sakārtotību un mūzikas valodas skaidrību Volfanga Amadeja Mocarta, Jozefa Haidna daiļradē, lai to salīdzinātu ar mūsdienu populārās mūzikas klasiku.

Komplekss sasniedzamais rezultāts

Salīdzina, strukturē un sistematizē informāciju par to, kas ir kopīgs un kas – atšķirīgs klasicisma (V. A. Mocarts, J. Haidns) un populārās mūzikas klasikas (The Beatles) mūzikas valodai (ritms, melodija), mūzikas formas un žanru lietojumam; ar ko atšķiras jēdzieni “klasisks” un “klasicisms”

Caurviju prasmes

Šajā tematā skolēns attīsta kritiskās domāšanas un problēmrisināšanas prasmes, jaunradi un uzņēmējspējas; sadarbības un digitālās prasmes.

Ieradumi

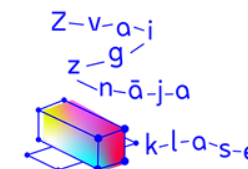
Attīsta ieradumu atbildīgi izturēties pret saviem pienākumiem, ir mērķtiecīgs un neatlaidīgs. (Vērtība – uzvedības kultūra; tikumi – atbildība, tolerance)

Jēdzieni, termini, personības

Jozefs Haidns, simfonija, Volfangs Amadejs Mocarts, "The Beatles".

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

"Skola2030" mācību materiāli; A. Fjodorova, R. Maurītis, I. Nelsone "Mūzika 8. klasei" (2025).



8.4. Tradīcijas, paraugi mūzikā

8.4.1. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

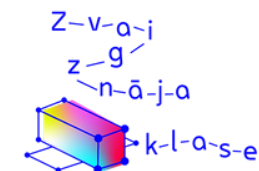
Nostiprināt zināšanas par simfoniskā orķestra mūzikas instrumentiem un to grupām.

Sasniedzamais rezultāts

Realizē radošo ideju - veido Jozefa Haidna "Pārsteiguma simfonijas" fragmentam instrumentālus audio failus, izmantojot dažādas simfoniskā orķestra instrumentu grupas un raksturo skanējuma izmaiņas.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izveidot projekta failu ar darba nosaukumu.
2. Sameklēt internetā Jozefa Haidna "Pārsteiguma simfoniju" un izveidot audio failu 30 sekunžu garumā.
3. Izveidot MIDI celiņu un izvēlēties kādu simfoniskā orķestra instrumentu, papildināt Haidna simfonijas fragmentu.
4. Izveidot jaunu Midi celiņu ar nošu rakstu basa partijai, izmantot jebkuru simfoniskā orķestra instrumentu grupu.
5. Papildināt fragmentu ar balss audio ierakstu, izmantojot Aspazijas dzeju.
6. Balss audio ierakstam pievienot reverberācijas efektu - concert hall.
7. Nosaukt celiņus pēc satura.
8. Eksportēt projektu MP3 formātā savā mapē.
9. Nosūtīt savu projektu WhatsApp klases audzinātājam.
10. Prezentēt savu darbu klasei.



8.4.2. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

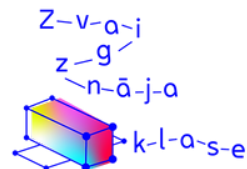
Interpretēt audio failā Volfganga Amadeja Mocarta skaņdarba "Sonāte klavierēm A dur" III daļu "Turku maršs".

Sasniedzamais rezultāts

Prot izveidot MIDI failus izmantojot V.A. Mocarta skaņdarbu "Turku maršs". ("Sonāte klavierēm A dur III daļa").

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izveidot projekta failu ar darba nosaukumu "Klasika".
2. Sameklēt V.A. Mocarta kompozīciju "Turku Maršs" no "Sonāte klavierēm A dur" III daļas.
3. Izveidot jaunu MIDI celiņu un pievienot solo partiju izmantojot MIDI kontrolieri ar stīgu instrumentu.
4. Izveidot jaunu MIDI celiņu un pievienot basa partiju izmantojot MIDI kontrolieri.
5. Ierakstīt improvizētu balss ierakstu, atbilstošu gatavajam materiālam ar V. Belševicas dzejas fragmentu.
6. Izmantot Reverb efektu, lai izmainītu skanējumu audio celiņam.
7. Palielināt balss audio ieraksta skaļumu par 3 dB.
8. Nosaukt visus izveidotos celiņus pēc satura.
9. Saglabāt projektu mp3 formātā savā darba mapē.
10. Nosūtīt to savai klases audzinātājai WhatsApp lietotnē un prezentēt darbu klasei.



8.4.3. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

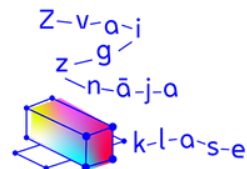
Veidot savu populārās mūzikas grupas "The Beatles" dziesmas "Hey Jude" kaverversiju.

Sasniedzamais rezultāts

Realizē radošu ideju- izveido jaunu dziesmas versiju, izmantojot audio un midi celiņu veidošanas prasmes.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izveidot projekta failu ar darba nosaukumu
2. Atrast internetā grupas "The Beatles" dziesmu "Hey Jude", noklausīties to.
3. Izveidot dziesmas audio celiņu un ierakstīt dziesmu 30 sekunžu apjomā.
4. Ar funkciju Stem Splitter sadalīt dziesmu partijās.
5. Ar M funkciju noklusināt oriģinālo basa partiju.
6. Ierakstīt savu basa partiju ar MIDI kontroliera palīdzību, izvēloties citu basa tembru.
7. Izveidot jaunu audio celiņu un ierakstīt analogo sintezatora skaņas dizainu izmantojot kādu no slēgumiem pielikumā.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Eksportēt projektu MP3 formātā savā mapē.
10. Prezentēt savu darbu klasei.



8.4.4. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

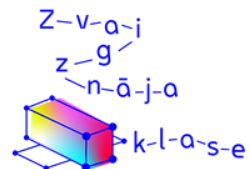
Izvēlēties savas pilsētas (ciema, novada u.c.) populāra mūziķa dziesmu jaunas interpretācijas radīšanai.

Sasniedzamais rezultāts

Prot izveidot pašradītu skaņas celiņu.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Izveidot projekta failu ar darba nosaukumu.
2. Atrast kādu no sava novadnieka dziesmām, noklausīties.
3. Izveidot MIDI celiņu ar ritma pavadījumu izvēlētajam darbam.
4. Sadalīt izvēlēto dziesmu partijās ar funkciju Stem Splitter un noklusināt ritma sekciju.
5. Izveidot MIDI celiņu un ierakstīt ritma pavadījumu izmantojot MIDI kontrolieri.
6. Izvēlēties MIDI ritma sekcijas celiņam audio efektu - reverberācija - concert hall.
7. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
8. Eksportēt projektu MP3 formātā savā mapē.
9. Nosūtīt projektu WhatsApp lietotnē klases audzinātājam. 10. Prezentēt savu darbu klasei.



8.5. Mūzika revolūciju laikā. Kāda nozīme mūzikai ir revolūciju laikā?

Temata apguves mērķis: Pētīt mūzikas nozīmi revolūciju un tautu atbrīvošanās kustību laikā, lai saprastu, kāpēc mūzikas ietekmes spēkam pakļaujas tautas masas.

Komplekss sasniedzamais rezultāts

Pēta un izzina spilgtākos mūziķus, kuri aktīvi darbojušies revolūciju laikā; sistematizē informāciju par revolūciju laikā pārstāvētajiem mūzikas žanriem.

Caurviju prasmes

Temata apguves procesā skolēns attīsta pētnieciskās prasmes, jaunradi un uzņēmējspējas, sadarbības, kritiskās domāšanas un problēmrisināšanas prasmes.

Ieradumi

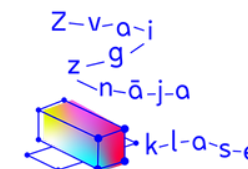
Attīsta ieradumu radīt, improvizēt, eksperimentēt un meklēt jaunus risinājumus, uzņemties iniciatīvu. Pauž savu viedokli, respektējot citus. Uzklauša citus un pauž cieņpilnu attieksmi pret atšķirīgu gaumi. (Vērtības – cilvēka cieņa, darba tikums; tikumi – drosme, godīgums, tolerance).

Jēdzieni, termini, personības

Ludvigs van Bēthovens, Boriss Reizņiks, Līvi.

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

"Skola2030" mācību materiāli; A. Fjodorova, R. Maurītis, I. Nelsone "Mūzika 8. klasei" (2025)



8.5. Mūzika revolūciju laikā

8.5.1. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

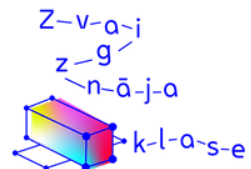
Papildināt Ludviga van Bēthovena 3. simfonijas 1. daļas galvenās partijas audio failu ar digitālu instrumentu pavadījuma variantiem.

Sasniedzamais rezultāts

Realizē savu radošo ideju: izveido L. Van Bēthovena 3. simfonijas 1.daļas galvenās partijas audio failu, tam pievieno pašradītu ritma pavadījumu, radot jaunu mūzikas failu.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Radīt projekta failu.
2. Atrast internetā L. van Bēthovena 3. Simfonijas 1. daļas galvenās partijas audio ierakstu.
3. Izveidot audio faila celiņu ar 1. daļas galveno partiju.
4. Izveidot audio balss ierakstu projekta sākumā, nosaukt komponista pilno vārdu, skaņdarbu nosaukumu.
5. Izveidot skaņas celiņu ar ritma sekciju izmantojot MIDI kontrolieri.
6. Ritma sekcijai izmantot audio efekta funkciju reverb - concert hall.
7. Palielināt ierakstītās balss skaļumu par 2 dB.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei.



8.5.2. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

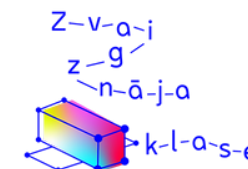
Izveidot Borisa Reznika dziesmas "Atmostas Baltija" nošu rakstu, papildināt to ar improvizētu melodiju izmantojot digitālos instrumentus.

Sasniedzamais rezultāts

Realizē savu radošo ideju: prot izveidot jaunus Borisa Reznika skaņdarba "Atmostas Baltija" MIDI failus.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Radīt projekta failu.
2. Iestatīt 70 BPM.
3. Izveidot tukšu MIDI celiņu ar stīgu virtuālo instrumentu.
4. Ievietot projektā audio failu ar dziesmu "Atmostas Baltija".
5. Izveidot tukšu MIDI celiņu ar stīgu virtuālo instrumentu un iespēlēt stīgu partiju.
6. Izveidot jaunu MIDI celiņu un ierakstīt vēl vienu instrumentu pēc izvēles.
7. Savienot abus midi celiņus vienotā score skatā.
8. Eksportēt MIDI nošu rakstu kā PDF failu, saglabāt to darba mapē ar nosaukumu "Atmostas Baltija".
9. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
10. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē vienas minūtes apjomā un prezentēt darbu klasei.



8.5.3. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

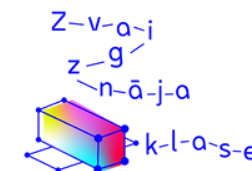
Izveidot revolucionārās dziesmas "Marseljēza" audio failu, papildināt to ar digitālu instrumentu pavadījuma variantiem un analizēt jaunradīto tēlu.

Sasniedzamais rezultāts

Realizē savu radošo ideju: prot improvizēt izmantojot analogo sintezatoru; rada jaunu mūzikas failu, apvienojot "Marseljēza" dziesmas melodiju ar latviešu dzejnieka (pēc izvēles) dzeju.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Radīt projekta failu.
2. Atrast internetā dziesmu "Marseljēza", ievietot to projektā kā audio failu.
3. Izveidot audio celiņa garumu 30 sekunžu apjomā.
4. Izveidot jaunu audio celiņu un ierakstīt improvizētu skaņas dizainu 30 sekunžu apjomā, izmantojot analogā sintezatora slēgumu nr.1, kas atrodams pielikumā.
5. Skaņas dizaina celiņam, kur ierakstīts analogais sintezators, izveidot audio efektu - reverb, concert hall.
6. Izvēlēties īsu dzejoli, ko raksturo mūzikas fragmentā izjustās emocijas.
7. Izveidot jaunu audio celiņu un veikt balss ierakstu dzejolim par izjustajām emocijām. Prezēntācijā pamatot savu izvēli.
8. Izveidot vokāla ierakstam audio efektu - kompresors, kas pielāgots balss vajadzībām.
9. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
10. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē un prezēntēt darbu klasei.



8.5.4. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

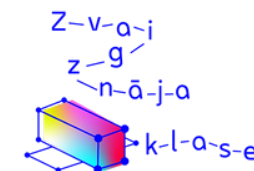
Papildināt latviešu grupas "Līvi" dziesmas "Dzimtā valoda" ierakstu ar instrumentālu pavadījumu un prezentēt radošo darbu.

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. Radīt projekta failu.
2. Noklausīties grupas Līvi dziesmu "Dzimtā valoda".
3. Izveidot melodijas ierakstu ar MIDI kontrolieri, izvēloties stīgu instrumentu.
4. Izveidot MIDI skaņas celiņu ar ritma sekciju, kas papildina audio failu.
5. Saglabāt MIDI failu kā PDF nošu rakstu ar score funkciju.
6. Izveidot audio balss ierakstu - nodziedāt melodiju vai izteiksmīgi izlasīt dziesmu tekstu.
7. Balss ierakstam pievienot reverberācijas efektu - concert hall.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Eksportēt failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē un prezentēt darbu klasei.



8.6. Nacionālās identitātes meklējumi Latvijā. Kas raksturo mūzikas dzīvi Latvijā 18., 19. gs.?

Temata apguves mērķis: Iepazīt pirmos latviešu mūzikas darbiniekus un apzināt viņu nozīmi mūsdienās. Radīt iespēju skolēnam pētīt Dziesmu un deju svētku tradīcijas attīstību, izstrādājot projekta darbu.

Komplekss sasniedzamais rezultāts

Sistematizē informāciju par latviešu mūzikas kultūras celmlaužiem un latviešu mūzikas kultūras ciešo saikni ar koru kustību, kas rezultējās ar Pirmajiem Vispārējiem latviešu dziedāšanas svētkiem 1873. gadā.

Caurviju prasmes

Temata apguves procesā skolēns attīsta pētniecības, sadarbības, digitālās, kritiskās domāšanas un problēmrisināšanas prasmes, kā arī aktualizē sociāli emocionālās mācīšanās pilnveidi.

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 tolerantāks pret savas tautas tradīcijām un mūzikas kultūru.

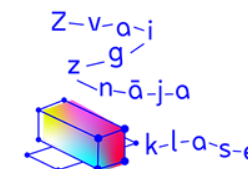
(Vērtības – Latvijas valsts, kultūra, latviešu valoda; tikumi – gudrība, taisnīgums, solidaritāte, tolerance)

Jēdzieni, termini, personības

Gotfrīds Mītelis, Volfgangs Amadejs Mocarts, Jānis Cimze

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

"Skola2030" mācību materiāli; A. Fjodorova, R. Maurītis, I. Nelsone "Mūzika 8. klasei" (2025)



8.6. Nacionālās identitātes meklējumi Latvijā

8.6.1. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

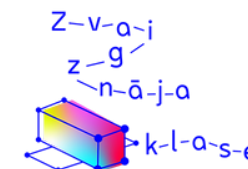
Iztēloties un radīt 18. gadsimta 2.pusei atbilstošu skanisko vidi izmantojot dažādus akustiskos parametrus.

Sasniedzamais rezultāts

Prot radīt skaņas dizainu iztēlojoties 18. gs. atbilstošu skanisko vidi, diskutē par skaniskās vides ietekmi uz mūzikas uztveri.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Radīt skaņas dizainu iztēlojoties 18. gs. skanisko vidi - zirga pakavi, bruģis, kurpju skaņa un citas uz ielas sastopamas skaņas.
2. Radīt projekta failu un ievietot (pēc izvēles) Johana Gotfrīda Mītela audio ierakstu 30 sekunžu garumā.
3. Ierakstīt 5 dažādus telpas trokšņus kā audio failus ar telefona vai mikrofona palīdzību- mēbeļu skaņas, soļu skaņas u.c.
4. Nosūtīt no telefona visus audio failus, ievietot katru failu savā skaņas celiņā.
5. Palielināt trokšņu skaļumu par 5 dB.
6. Pievienot trokšņu ierakstiem reverberācijas efektu - room.
7. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
8. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē.
9. Atskaņot jaunradīto darbu klasesbiedriem un diskutēt, kā vides trokšņi un skaniskā vide ietekmē mūzikas uztveri.
10. Nosūtīt audio failu WhatsApp lietotnē skolotājam.



8.6.2. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

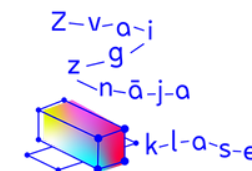
Radīt jaunus "Nakts karalienes" ārijas no Volfanga Amadeja Mocarta operas "Burvju flauta" audio failus, izmantojot reģistra maiņu (augstu un zemu reģistru) un atklāt, kā izmainās mūzikas tēls.

Sasniedzamais rezultāts

Prot radīt audio failu variantus izmainot V.A.Mocarta "Nakts karalienes ārijas" ierakstā reģistru (augsto un zemo) un analizēt, kā reģistrs spēj izmanīt mūzikas tēlu.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Radīt projekta failu ar audio fragmentu no Mocarta operas "Burvju flauta" - "Nakts karalienes ārija"
2. Vienu audio faila variantu transponēt par 12 pustoņiem uz augšu.
3. Vienu audio faila variantu transponēt 24 pustoņu uz leju.
4. Vienu audio faila variantu atstāt nemainīgu.
5. Kārtot audio failus secīgi.
6. Saglabāt projektu MP3 vai video formātā darba mapē.
7. Atskaņot transponētos fragmentus klasesbiedriem.
8. Analizēt tēla izmaiņas, kas veidojas, ja tiek modificēts reģistrs.
9. Nosūtīt audio failu WhatsApp lietotnē skolotājam.



8.6.3. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

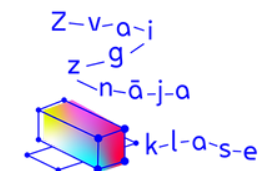
Sacerēt himnu Rīgas pilsētai izmantojot četrindi par Rīgu un papildināt to ar instrumentālu pavadījumu (ērģeles, stīgu kvartets u.c. varianti).

Sasniedzamais rezultāts

Rada himnu Rīgai: sacer četrindi, veido audio failu ar četrindes interpretāciju (dziedot, skandējot, repojot), papildina to ar instrumentiem un demonstrē jaunradīto himnu klasesbiedriem.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Radīt Rīgas pilsētas himnu 30 sekunžu apjomā iedvesmojoties no 18. gs otrās puses skaniskajiem ideāliem.
2. Izveidot savu četrindi par Rīgas pilsētu.
3. Pievienot no LOOP sekcijas sev interesantu ērģeļu semplu, kopēt to 30 sekunžu perioda apjomā.
4. Iespēlēt MIDI failu un izvēlēties stīgu kvarteta skanējumu, kas papildina ērģeļu semplu.
5. Pievienot balss ierakstu ar jaunradīto četrindi - var to izdziedāt, skandēt vai norepot.
6. Pievienot balss ierakstam audio reverberācijas efektu - concert hall.
7. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
8. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē.
9. Atskaņot jaunradīto pilsētas himnu klasesbiedriem.
10. Nosūtīt audio failu WhatsApp lietotnē skolotājam.



8.6.4. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

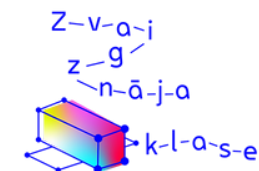
Izveidot savu latviešu tautasdziesmas "Rīga dimd" aranžiju un salīdzināt to ar Jāņa Cimzes apdari.

Sasniedzamais rezultāts

Prot izveidot latviešu tautasdziesmas "Rīga dimd" aranžiju.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Radīt latviešu tautasdziesmai "Rīga dimd" savu aranžiju 30 sekunžu apjomā.
2. Izlemt, kāds būs aranžijas temps un iespēlēt ar MIDI kontrolieri ritma sekciju 30 sekunžu apjomā.
3. Izveidot balss ierakstu ar tautasdziesmas melodiju.
4. Izveidot skaņas dizainu ar analogā sintezatora slēgumu pēc izvēles.
5. Pievienot moderna frāzējuma balss ierakstu kā fona vokālu.
6. Pievienot balss ierakstiem audio reverberācijas efektu - concert hall.
7. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
8. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē.
9. Atskaņot jaunradīto dziesmu klasesbiedriem.
10. Nosūtīt audio failu WhatsApp lietotnē skolotājam.



8.7. Dziesmu un deju svētku tradīcija Latvijā.

Kā, veidojot pētniecības projektu, iepazīt Dziesmu un deju svētku tradīcijas aizsākumu Latvijā 19. gs.?

Temata apguves mērķis: Turpināt pētīt pirmo latviešu profesionālo komponistu devumu Dziesmu un deju svētku tradīcijas attīstībā.

Komplekss sasniedzamais rezultāts: Salīdzina un klasificē iegūto informāciju par Pirmajiem Vispārējiem latviešu dziedāšanas svētkiem 1873. gadā un XXVI Vispārējiem latviešu dziesmu un XVI Deju svētkiem, kas notika 2018. gadā, to organizatoriem, diriģentiem un svētku programmu; apraksta un demonstrē izpētes rezultātus.

Caurviju prasmes: Temata apguves procesā skolēns attīsta sadarbības, kritiskās domāšanas un problēmrisināšanas prasmes, kā arī aktualizē digitālās prasmes.

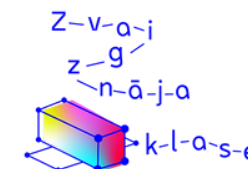
Ieradumi: Attīsta ieradumu patstāvīgi izvērtēt mūzikas kultūras sasniegumus, veidojot izpratni par Latvijas nozīmību pasaulē, apzinās, ka mūzikas tradīcijas ir būtiska Latvijas kultūras mantojuma daļa. Ir tolerants pret savas tautas tradīcijām un mūzikas kultūru. (Vērtības – Latvijas valsts, kultūra,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

Jēdzieni, termini, personības

Kārlis Baumanis, Jānis Cimze, Pēteris Barisons

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

“Skola 2030” materiāli; A. Fjodorova, R. Maurītis, I. Nelsone "Mūzika 8. klasei" (2025).



8.7. Dziesmu un deju svētku tradīcija Latvijā

8.7.1. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

Sameklēt internetā informāciju par XXVII Vispārējiem latviešu dziesmu un XVII deju svētkiem, izvēlēties 12 skaņdarbus, radīt klausīšanās spēli un analizēt radītās izmaiņas.

Sasniedzamais rezultāts

Apkopo XXVII Vispārējo latviešu dziesmu un XVII deju svētku repertuāru, izvēlas 12 skaņdarbus un rada klausīšanās spēli. Analizē spēles radīšanas procesā radītās izmaiņas.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

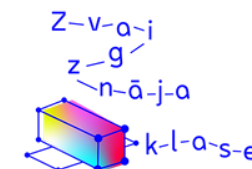
1. Radīt projekta failu - klausīšanās spēli
2. Atrast internetā 2023.gada Dziesmu un deju svētku repertuāru un izvēlēties 12 skaņdarbus.
3. Veidot audio ierakstu ar balss instrukcijām:

"Klausies komponista (izvēlies no dotajiem) skaņdarbu fragmentus un saklausī izmaiņas skaņdarba stilistikā"

1. Veidot audio ierakstu ar balss instrukciju

"Pirmais skaņdarba fragments "Otrais skaņdarba fragments", utt.

1. Sakārtot audio failus secīgi - instrukcija, pieteikums pirmajam skaņdarbam, pirmā skaņdarba fragments 30 sekunžu garumā.
6. Pārliecināties, lai visi audio fragmenti un balss ieraksti ir skaņas skaļuma ziņā līdzvērtīgi.
2. Balss ieraksta skaņas celiņam lietot audio efektu - kompresors. Izvēlēties vokālam paredzētu kompresora veidu.
3. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
4. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē.
5. Veikt diskusiju ar klasesbiedriem par saklausītajām izmaiņām stilistikā.



8.7.2. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

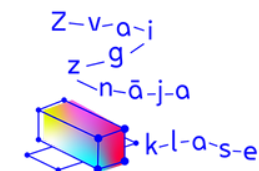
Pētīt Kārļa Baumaņa dziesmas "Dievs, svētī Latviju" tapšanas ceļu no kora dziesmas, līdz tās kļūšanai par Latvijas valsts himnu. Papildināt Latvijas himnu ar diviem jaunradītiem pantiem, sacerētiem patriotiskā noskaņā.

Sasniedzamais rezultāts

Pēta Kārļa Baumaņa kora dziesmas "Dievs, svētī Latviju" tapšanas ceļu par Latvijas valsts himnu un papildina to ar patriotiskā garā radītiem pantiem. Iedzied audio failu ar sacerēto tekstu un diskutē par tā atbilstību patriotiskajai noskaņai.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Radīt projekta failu un atrast Latvijas himnas audio ierakstu.
2. Sacerēt jaunus divus pantus patriotiskā noskaņā.
3. Ar funkciju Stem Splitter sadalīt celiņu instrumentu sekcijās, nomutēt vokālās partijas.
4. Iedziedāt jaunradītos divus pantus izmantojot himnas melodiju.
5. Balss audio ierakstam pievienot reverberācijas efektu - concert hall.
6. Izveidot vēl vienu audio ierakstu ar balsi, lai radītu kora sajūtu.
7. Palielināt abiem audio celiņiem skaļumu par 3 dB.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē.
10. Veikt diskusiju ar klasesbiedriem par jaunradīto himnas tekstu.



8.7.3. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

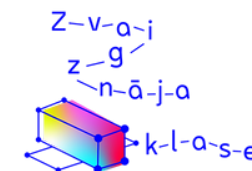
Izveidot spēli "21. gadsimta Dziesmu rota" ar divām nodaļām - "Dārza puķes" un "Lauku puķes", izvēloties 7 oriģināldziesmas un 7. tautasdziesmas.

Sasniedzamais rezultāts

Iedvesmojoties no Jāņa Cimzes darba "Dziesmu rota", izveido audio spēli "21. gadsimta Dziesmu rota". Izvēlas 7 oriģināldziesmas un sakārto tās audiofailā "Dārza puķes" un 7. tautasdziesmas sakārto audiofailā "Lauku puķes".

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Radīt spēli "21. gadsimta Dziesmu rota".
2. Atlasīt 7 mūsdienu komponistu oriģināldziesmu audio failus ("Dārza puķes"), kārtot fragmentus projektā, katru savā celiņā, katram dziesmas fragmentam atvēlēt 20-30 sekundes.
3. Atlasīt 7 tautasdziesmu audio failus ("Lauku puķes"), kārtot fragmentus projektā tāpat kā otrajā punktā.
4. Katram fragmentam atsevišķā audio celiņā izveidot balss ierakstu - pieteikt dziesmas autoru un nosaukumu.
5. Sakārtot audio failiem vienādu skaļuma līmeni.
6. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
7. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē.
8. Atskaņot jaunradīto spēli klasesbiedriem.
9. Veikt diskusiju ar klasesbiedriem par jaunradīto spēles saturu.
10. Nosūtīt spēles audio failu WhatsApp lietotnē skolotājam.



8.7.4. Radošais darbs

Radošā darba mērķis

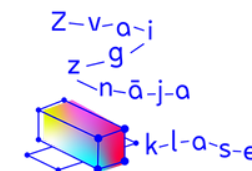
Noklausīties Pētera Barisona dziesmu "Dziesmai šodien liela diena" un, izmantojot kora dziesmas sākuma tēmu, izveidot jaunu Dziesmu svētku audio logo.

Sasniedzamais rezultāts

Realizē radošu ideju- izveido jaunu Dziesmu svētku audio logo, izmantojot audio un midi celiņu veidošanas prasmes.

Radošā darba īstenošanas stratēģija

1. Radīt Dziesmu svētku audio logo 5 sekunžu apjomā.
2. Izmantot Pētera Barisona kora dziesmas "Dziesmai šodien liela diena" tēmu.
3. Pievienot no LOOP sekcijas sev interesantus audio ritma vai melodiskos elementus.
4. Pievienot vienu MIDI celiņu ar sev interesantu instrumentu.
5. Pievienot balss ierakstu ar dziesmas tēmu.
6. Pievienot balss ierakstam audio efektu pēc savas izvēles.
7. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
8. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē.
9. Atskaņot jaunradīto audio logo klasesbiedriem.
10. Nosūtīt audio failu WhatsApp lietotnē skolotājam.



Radošā darba vērtēšana

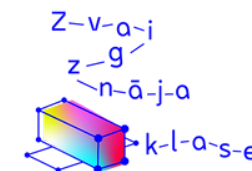
Vērtēšana ir neatņemama mācību procesa daļa, tās primārajam mērķim jābūt: dot nepieciešamo informāciju, lai varētu uzlabot mācīšanu un mācīšanos. Vērtēšana nosaka abu iesaistīto pušu – gan skolotāju, gan skolēnu – ieinteresētību un aktīvu, mērķtiecīgu darbību. Vērtēšanai ir tikpat liela nozīme izglītības sistēmā, kā mācību saturam un mācību videi. Veiksmīga mācīšanās nav iespējama bez vērtēšanas. Lai bērns vai jaunieš veiksmīgi apgūtu mācību vielu, 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.

Katras nodarbības uzdevumi veidoti, lai skolēna mācību sasniegumus vērtētu 10 ballu skalā, kas ļauj novērtēt katra uzdevuma daļas pareizu vai nepareizu izpildi, kā rezultātā grupa kolektīvi nopelna atzīmi, kas vienāda ar nopelnīto ballu skaitu. 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, piem., digitālā flauta, analogais sintezators, mikrofons, dators u.c. Skolēnu vērtēšanas princips paliek skolotāja izvēles ziņā, izvērtējot paveikto.



RESURSI INTERNETĀ



ZVAIGZNAJAKLASE.LV PIEDĀVĀ VIDEO
SATURU PADZIĻINĀTAI PRIEKŠMETA
APGUBEI



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

AUTORSKOLA.LV



PIELIKUMS

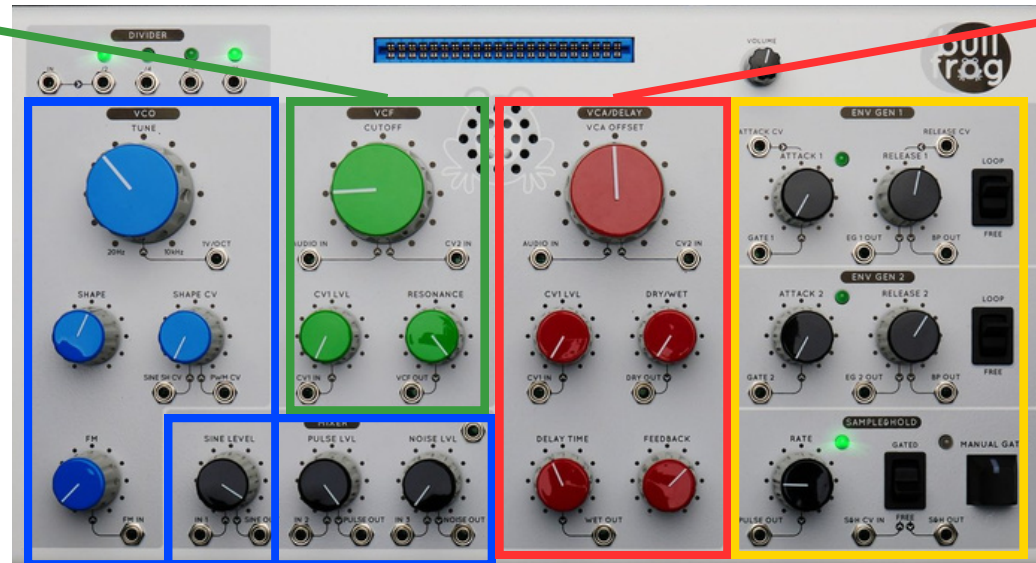
ĀRĒJĀ SKAŅAS KARTE



ANALOGĀ SINTEZATORA APSKATS

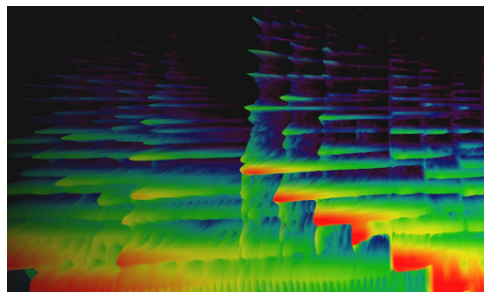
VCF - SKAŅAS
FREKVENČU FILTRS

VCA - SKAŅAS SIGNĀLA
PASTIPRINĀTĀJS



VCO -SPRIEGUMA
REGULĒTS
ĢENERĀTORS

SKAŅAS SIGNĀLU
IETEKMĒJOŠU PARAMETRU
MODULIS



CHROMEMUSICLAB

MUSICLAB.CHROMEEXPERIMENTS.COM

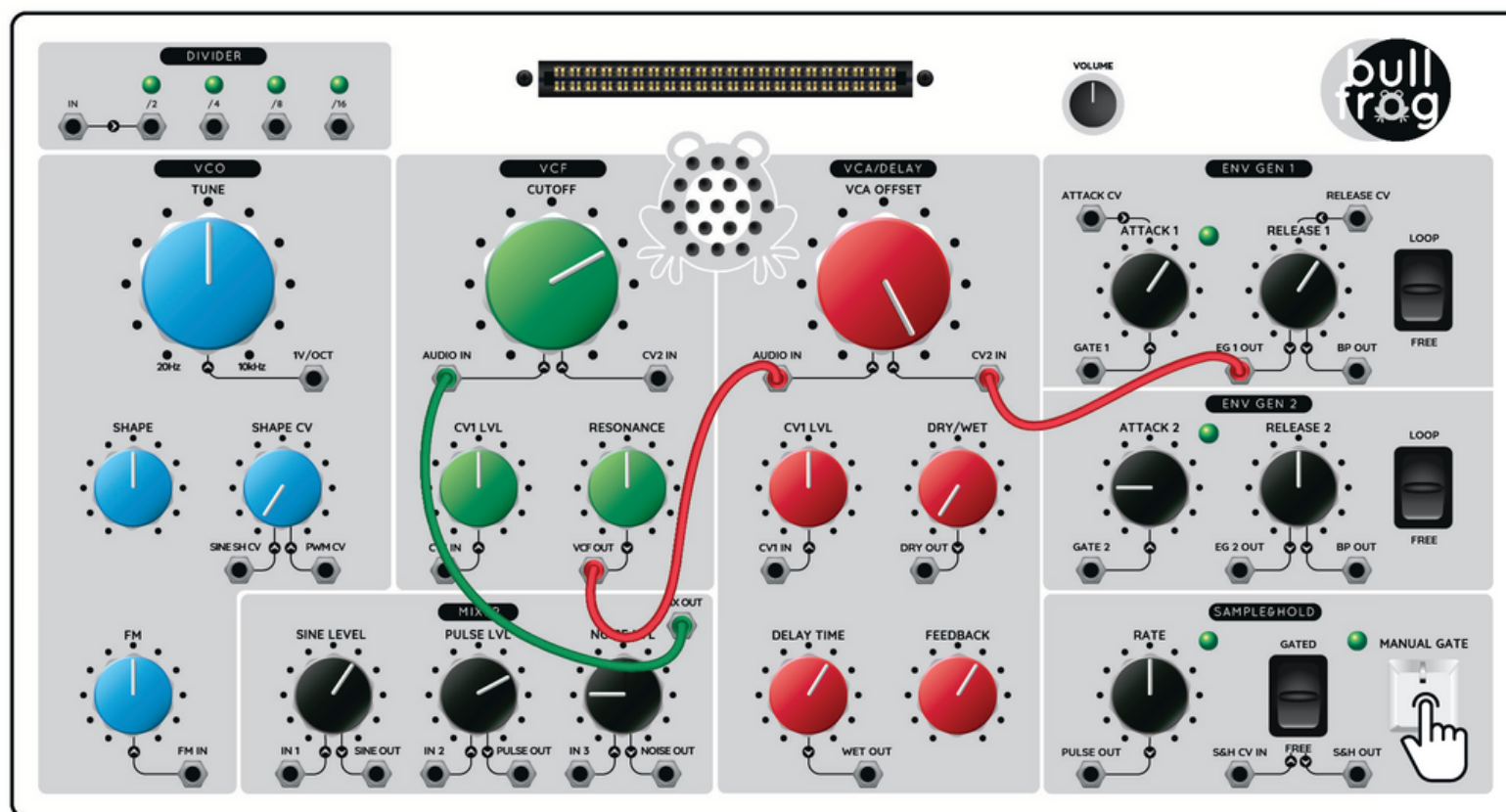
OSCILLATOR SPECTROGRAM



1. SLĒGUMS

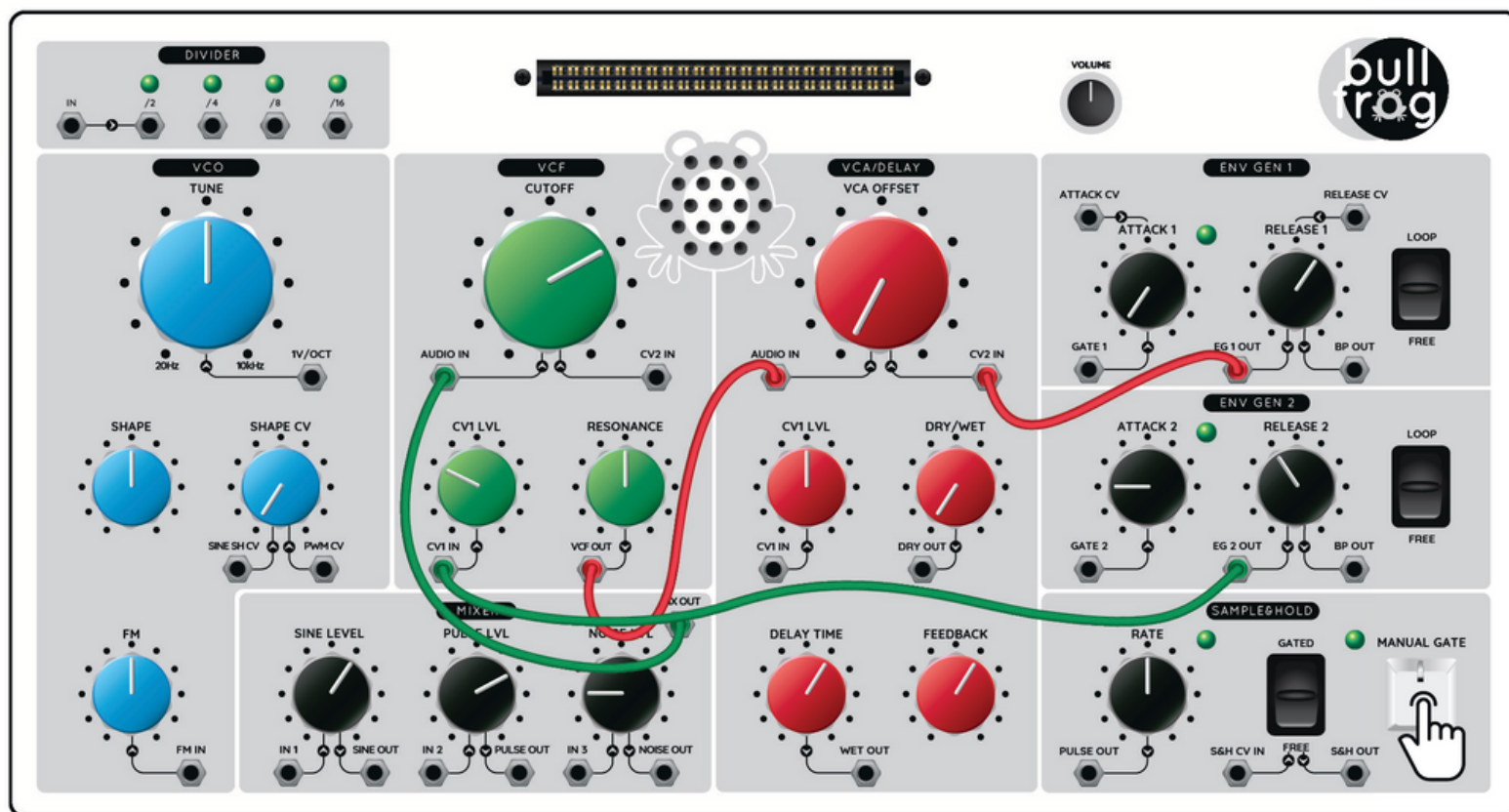
APLIECĒJA ĢENERATORS

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



APLIECĒJA GENERATORS 2

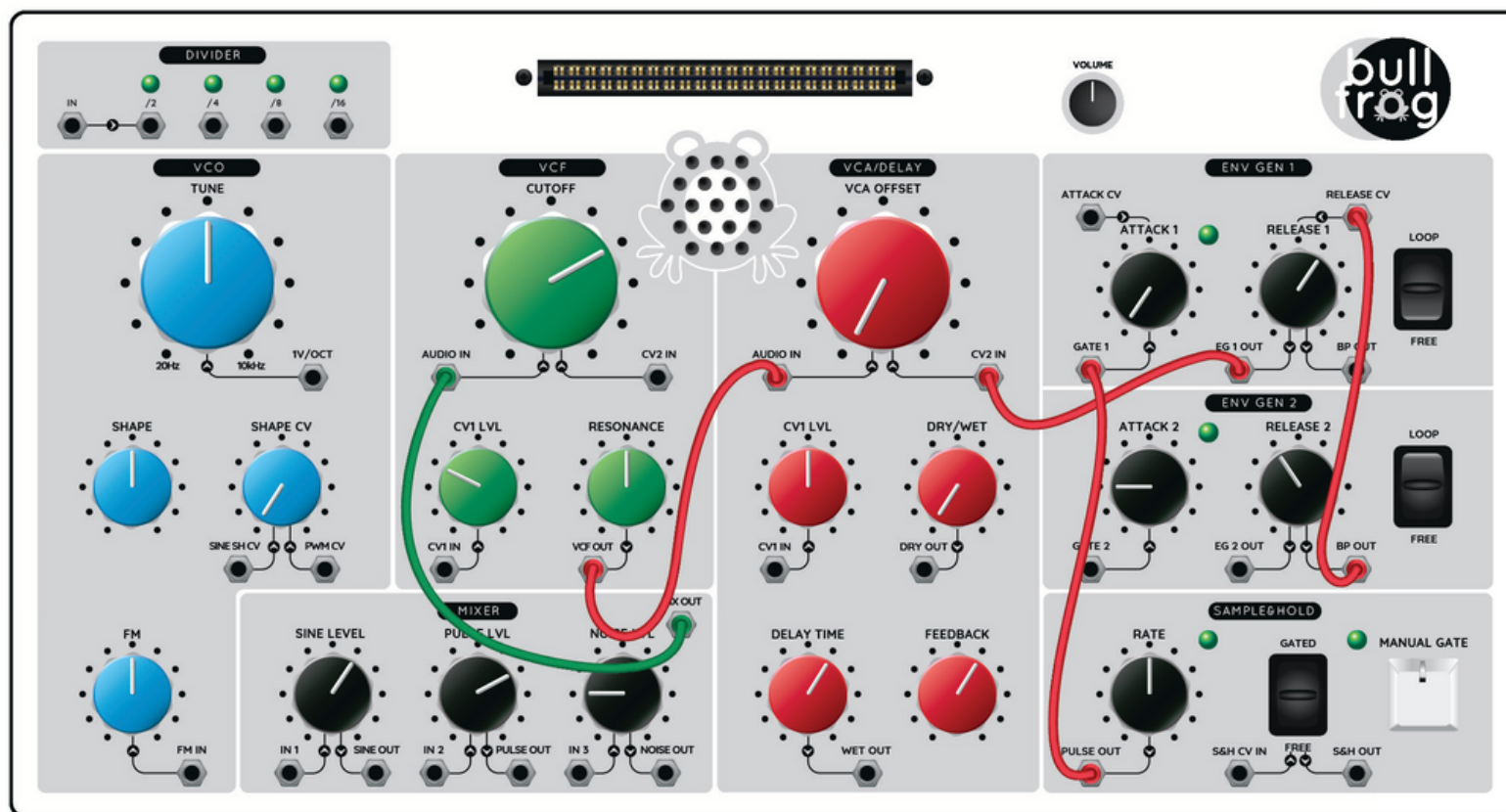
Pievienosim ķēdei otro apliecējas generatoru (EG 2). Tas mainīs skaņas tembru, citiem vārdiem, tas sūtīs kontroles spriegumu uz CUTOFF parametru VCF modulī. Savieno EG 2 OUT izeju ar CV 1 IN ieeju VCF modulī, pagriez CV 1 pogu uz plkst. 11:00. CV 1 LVL poga noteiks, cik daudz kontroles sprieguma tiek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

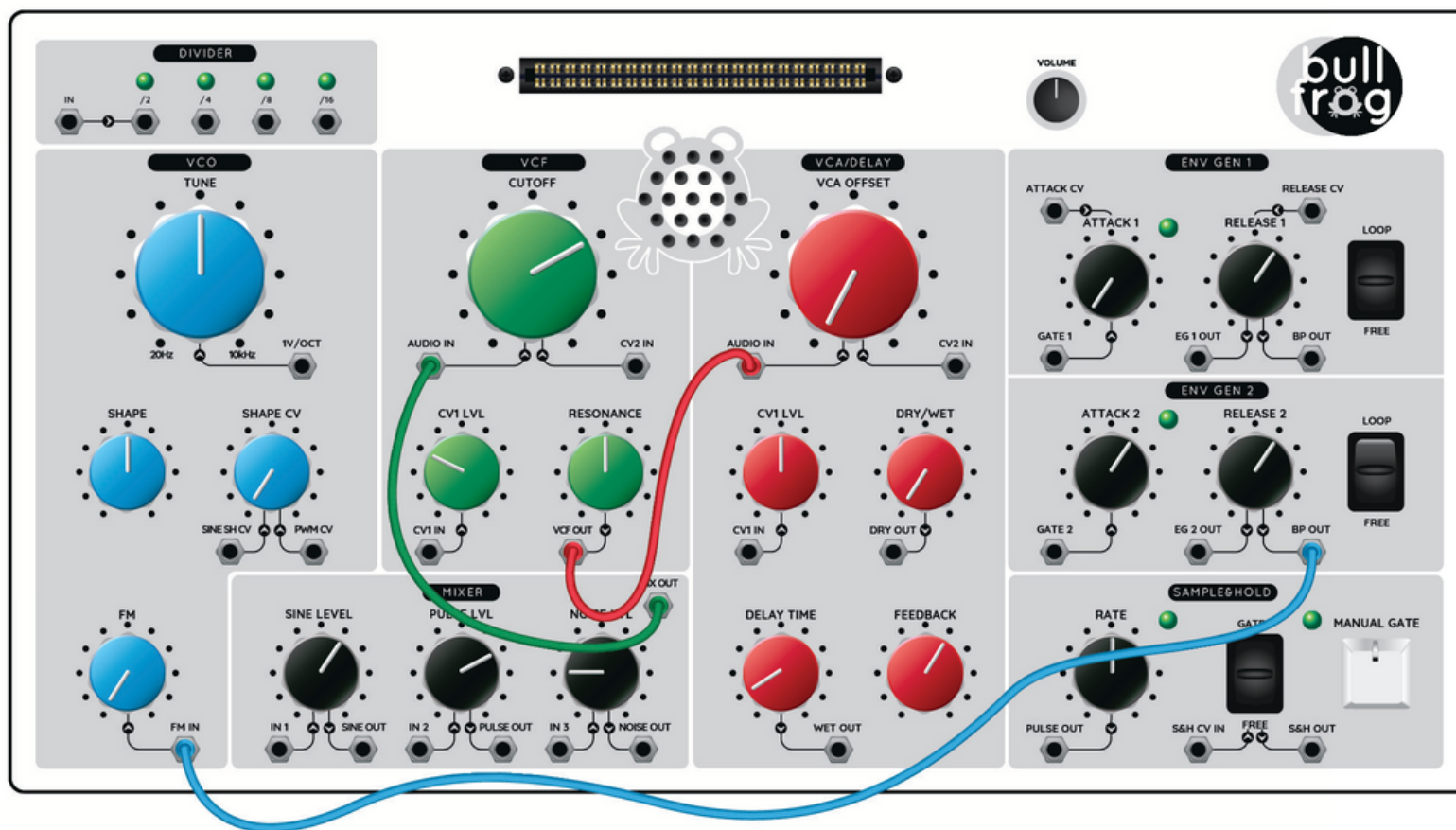
Šajā slēgumā mēs aktivizēsim EG 1 ar SAMPLE&HOLD moduļa taktsimpulsu ģenerators PULSE OUT, kas būtībā ir zemfrekvences ģenerators (LFO), kas ģenerē pulsa viļņformu. Aktivizēšanas ātrumu nosaka RATE poga. Katrs pozitīvais pulsa signāls no PULSE OUT iedarbinās apliecējas ģeneratoru, aiztures laiks būs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

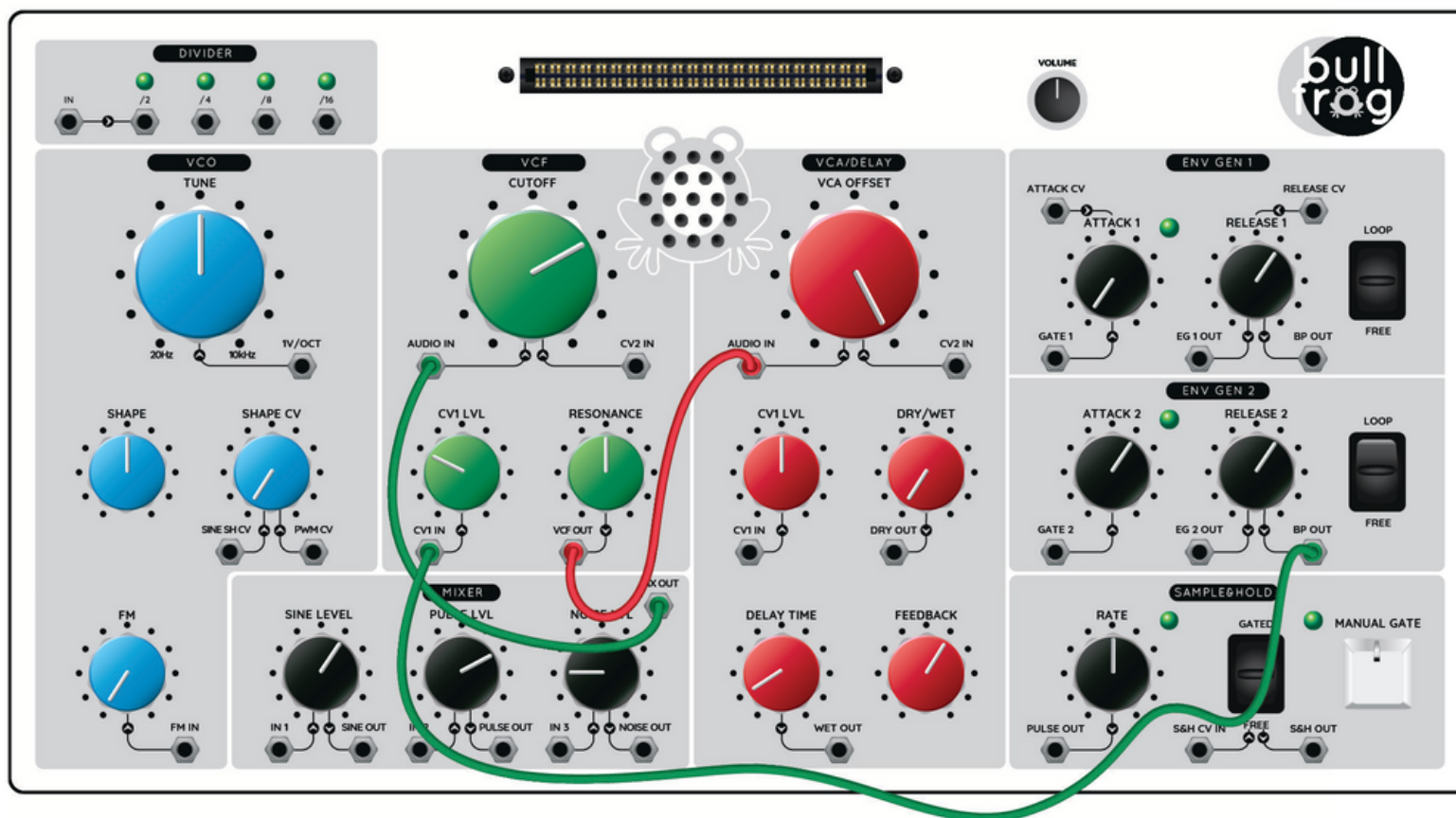
Šajā slēgumā izmantosim EG 2 moduļa BP OUT, iestatītu LOOP režīmā, lai nedaudz pamainītu VCO (nesējsignālu) frekvenci, panākot VIBRATO efektu (frekvences modulēts signāls). Vibrato ir muzikāls efekts, kas sastāv no regulāras, pulsējošas augstuma maiņas. Tas tiek izmantots, lai pievienotu izteiksmi vokālajai 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.



5. SLĒGUMS

REGULĒJAMA SPRIEGUMA FILTRS: WAH-WAH EFEKTS

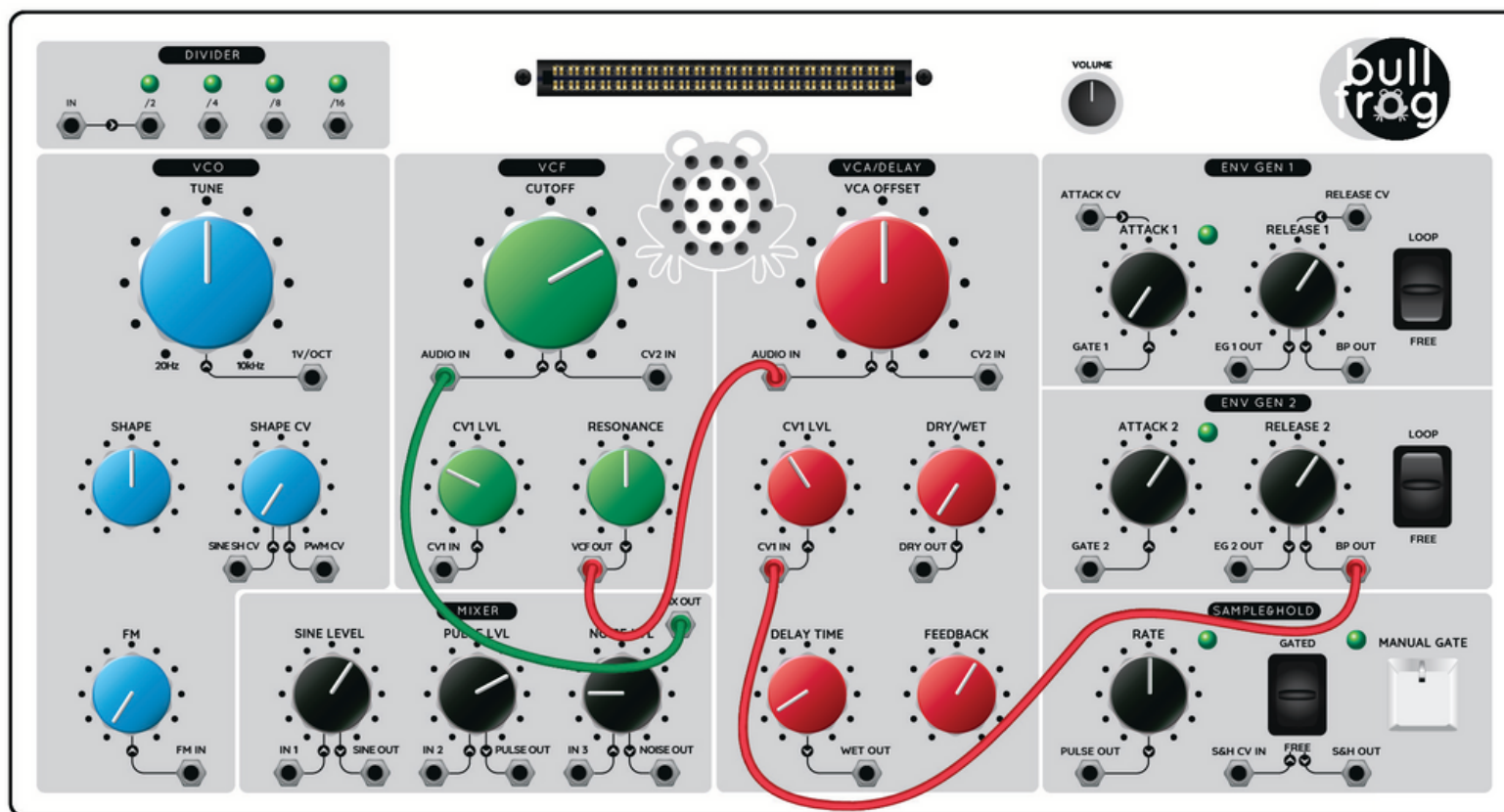
Šajā slēgumā mēs izmantosim EG 2 moduļa BP OUT, uzstādītu LOOP režīmā, lai mainītu VCF nogriešanas frekvenci, panākot WAH-WAH efektu un radot skaņu, kas atdara cilvēka balsi, sakot wah-wah. Grozi VCF moduļa CV 1 LVL pogu, lai mainītu filtra nogriešanas frekvenci un ATTACK 2 un RELEASE 2 pogas, lai mainītu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



6. SLĒGUMS

REGULĒJAMA SPRIEGUMA PASTRIPRINĀTĀJS: TREMOLO EFEKTS

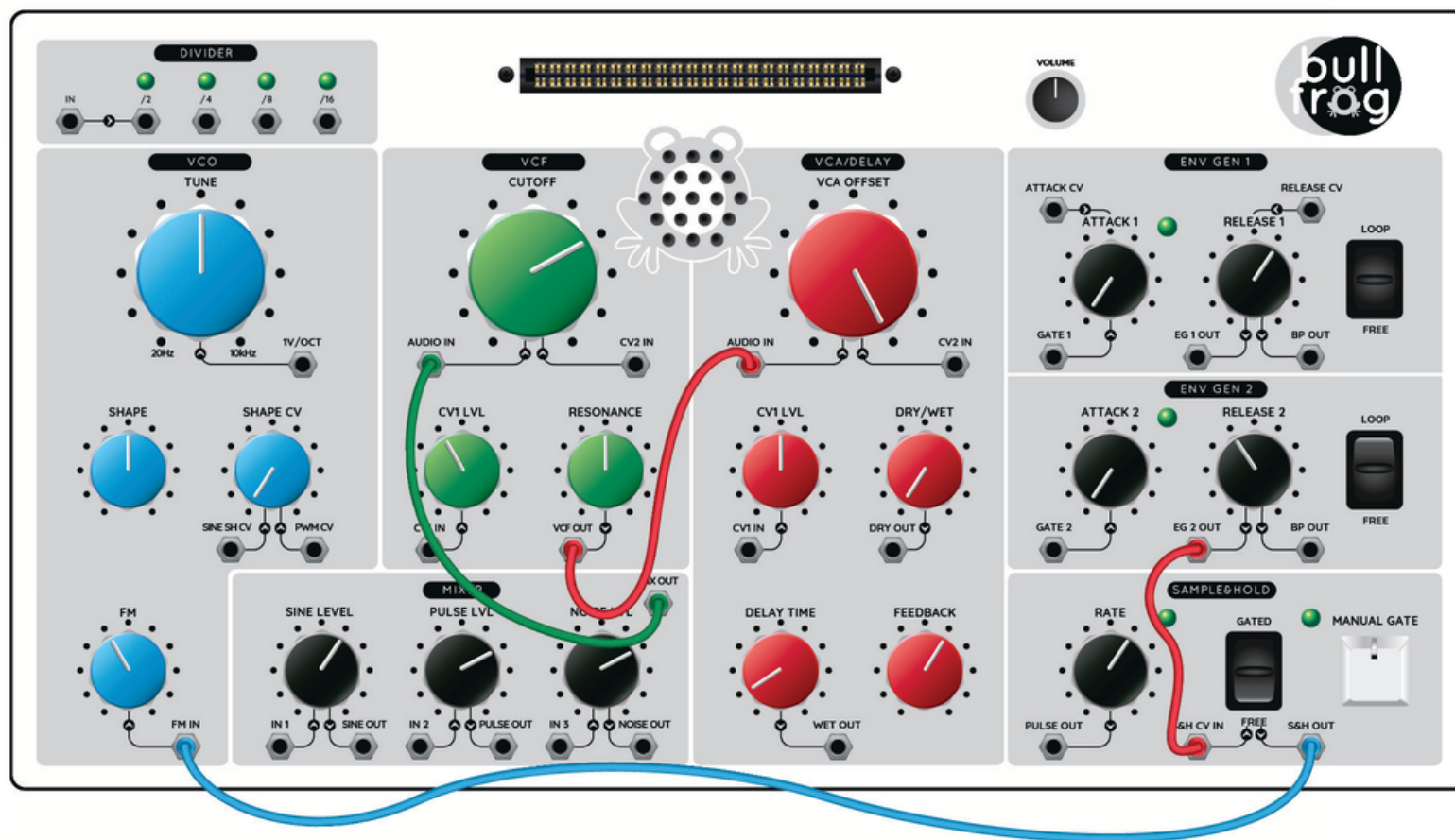
Mūzikas tehnoloģijās, īpaši sintezatoros un elektriskajās ērģelēs, tremolo efekts attēlots kā amplitūdas variācijas - ātri palielinot un samazinot signāla skaļumu, veidojas mirgojošs efekts. Savieno EG 2 moduļa BP OUT, uzstādītu LOOP režīmā, ar VCA moduļa CV 1 IN. Tas mainīs VCA nobīdi (cik daudz VCA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



7. SLĒGUMS

SAMPLE & HOLD 1

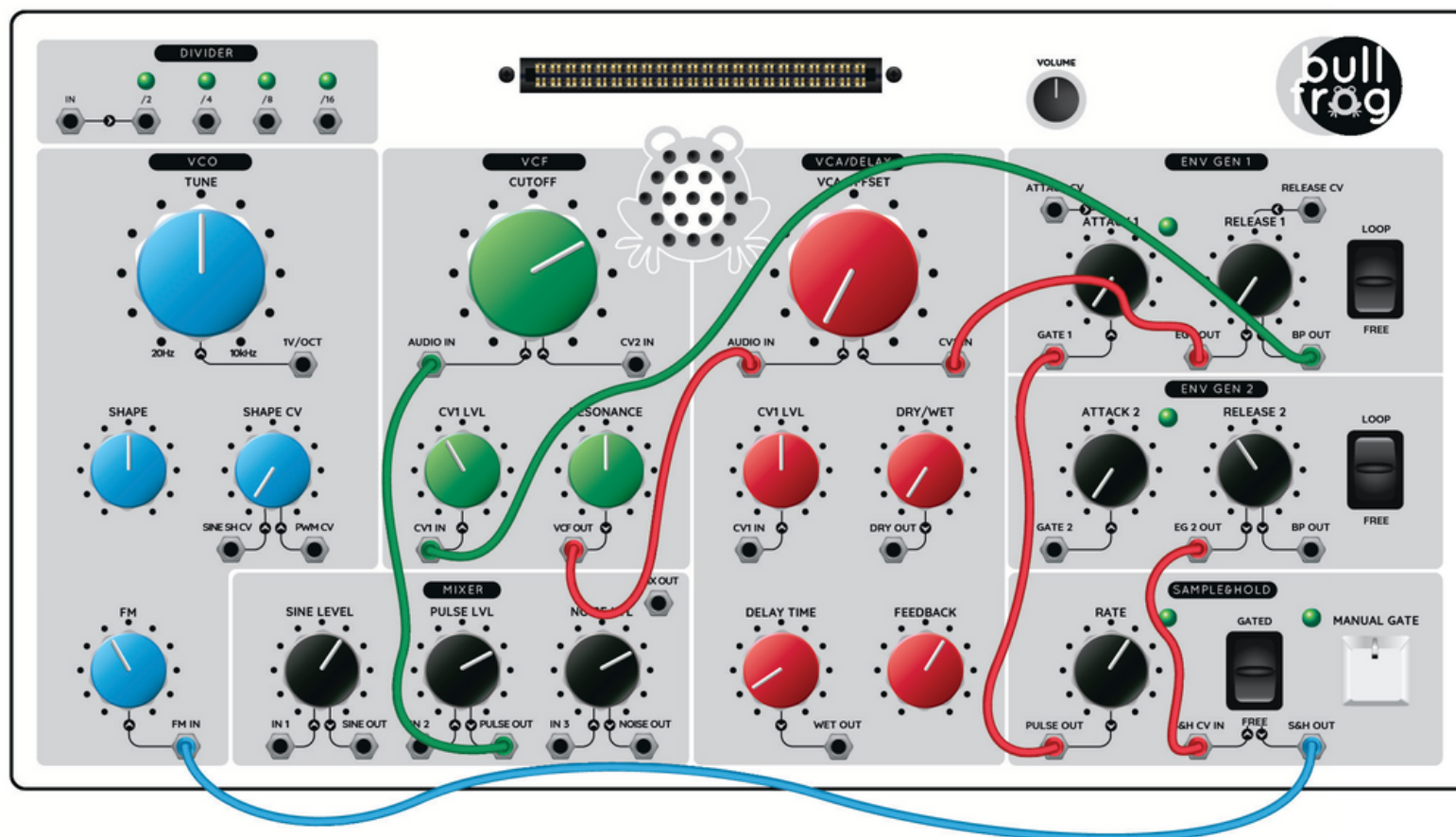
Šajā slēgumā mēs kontrolēsim VCO skaņas augstumu ar kāpņveidīgu CV no S&H moduļa. Lai iegūtu kāpņveidīgu CV, ir nepieciešams zemfrekvences generators, kas rada zāgsprieguma viļņformu. To var izdarīt viens no apliecēja generatoriem - uzstādi EG 2 LOOP režīmā, ATTACK 2 pogu līdz galam pretēji pulksteņrādītāja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



8. SLĒGUMS

SAMPLE & HOLD 2

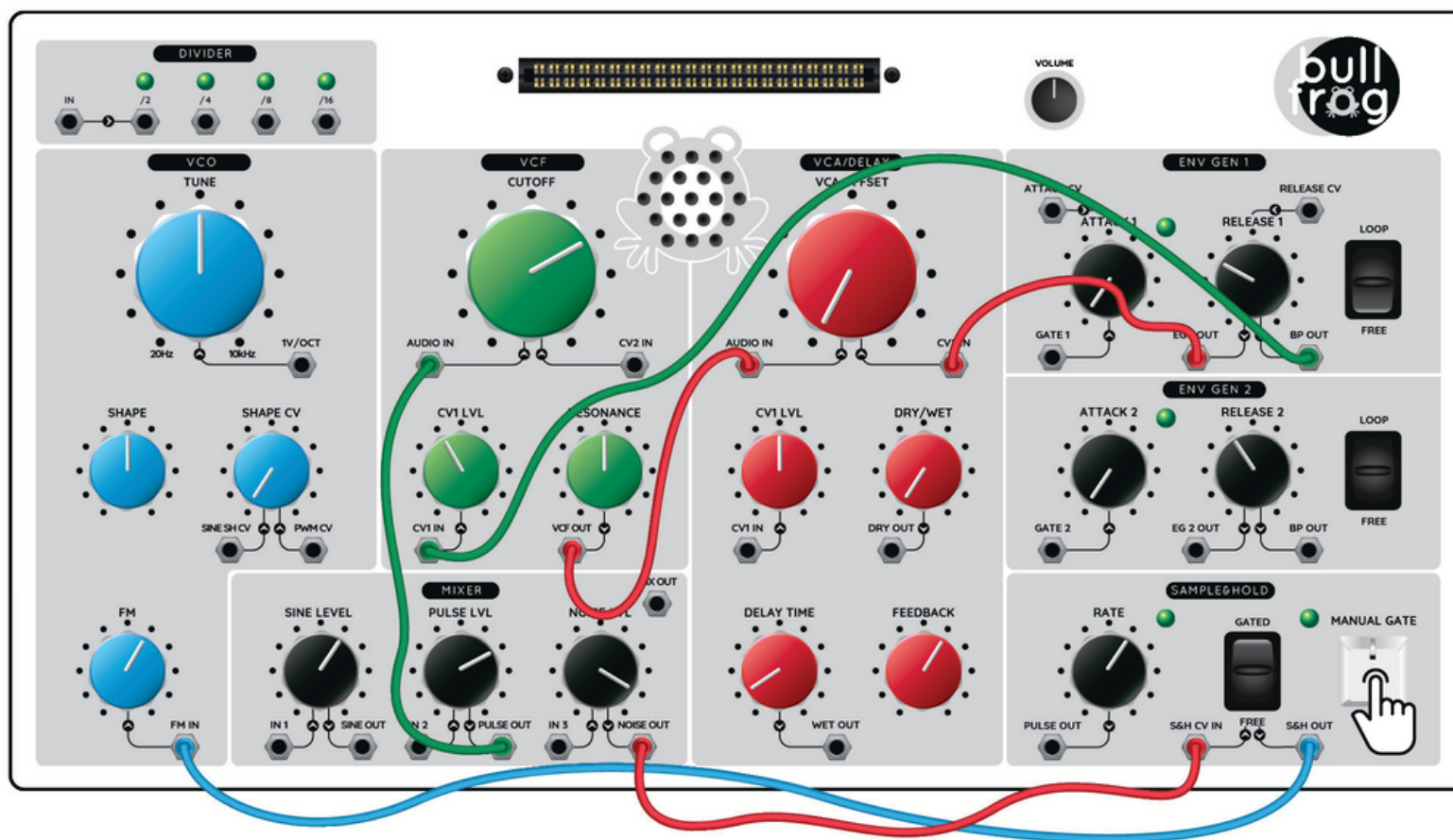
Pievienosim slēgumam VCA. Pilnībā aizver VCA, pagriežot VCA OFFSET pogu pilnībā pretēji pulkstenrādītāja virzienam - skaņa pazudīs. Tagad izmantosim EG 1 moduli FREE režīmā, lai kontrolētu VCA - savieno EG 1 OUT ar CV 2 IN. Pagaidām nekas nenotiek, jo mums vajag GATE signālu, lai palaistu ENV GEN 1;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



9. SLĒGUMS

SAMPLE & HOLD 3

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



SAMPLE & HOLD 4



PAŠPĀRBAUDES TESTS

1. KO NOZĪMĒ SAĪSINĀJUMS “DAW”?

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

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

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

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

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

4. VAI MIDI FAILU VAR IERAKSTĪT AR MIKROFONU?

- A. NĒ
- 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. JĀ
- B. NĒ

8. KURŠ AUDIO FAILS IR “LIELĀKS”?

- A. MP3
- B. WAV

9. KĀDA IR SKAŅAS SKAĻUMA MĒRVIENĪBA

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

10. VAI MIKROFONS IERAKSTA VAI ATSKAŅO SKAŅU?

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

11. SKAŅAS KARTEI VAR PIEVIENOT:

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

12. REVERBERĀCIJAS FUNKCIJU RAKSTURO

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

13. SKAŅAS EKVALAIZERI RAKSTURO PARAMETRI

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

14. ANALOGAIS SINTEZATORS IR TAS PATS KAS MIDI KONTROLIERIS

- A. APGALVOJUMS PAREIZS
- B. APGALVOJUMS NEPAREIZS

15. MIDI FAILA FORMĀTA FAILU IR IESPĒJAMS ATSKAŅOT TELEFONĀ

- A. TAISNĪBA
- B. TAS NAV IESPĒJAMS

