

**Menų istorija III-IV gimnazijos
klasėms**

Skaitmeninės mokymo priemonės

Naudotojo vadovas



Turinys

Įvadas	2
SMP rekomendacijos	2
SMP techniniai reikalavimai	3
SMP navigacija	3
SMP struktūra.....	6
SMP užduočių parinktys	8

Įvadas

Skaitmeninės mokymo priemonės (toliau – SMP) naudotojo vadovas yra sukurtas siekiant supažindinti su SMP struktūra, pagrindinėmis funkcijomis ir galimybėmis. Čia pateikiami aprašymai ir rekomendacijos, kaip naudotis mokymą medžiaga, kaip atlikti įvairius testus ir kūrybines užduotis.

Naudotojo vadovas susideda iš kelios dalių: pirmiausia aprašomas SMP veikimas ir techniniai reikalavimai, o vėliau pateikiama SMP struktūra ir navigacija po ją.

SMP rekomendacijos

Atnaujinus ugdymo programas, nauja skaitmeninė mokymo priemonė suteikia galimybes papildyti bei pagerinti ugdymo ir ugdymosi procesą. Menų istorijos skaitmeninė mokymo priemonė III-IV gimnazijos klasėms suteikia galimybes papildyti bei pagerinti ugdymo procesą, skatinant mokinius aktyviai įsitraukti į menų istorijos studijas. Ši mokymo priemonė skirta tiek mokiniams, tiek mokytojams, padedanti gilinti žinias apie menų istoriją ir ugdyti kritinį bei kūrybinį mąstymą.

Mokymo priemonė yra itin lanksti ir gali būti naudojama įvairiais ugdymo būdais. Mokiniai gali savarankiškai mokytis, naudodamiesi pateikta mokymą medžiaga ir sprendžiant užduotis. Mokytojai gali naudoti šią priemonę kaip vizualinę ir interaktyvią mokymo priemonę, padedančią paaiškinti sudėtingesnes temas bei užduotis. Be to, SMP suteikia galimybę

mokiniams atlikti savirefleksiją, leidžiančią geriau suprasti savo mokymosi procesą ir pasiekimus.

Priemonėje yra 25 temos, kurios atskleidžia įvairius III-IV klasių ugdymo turinio aspektus. Kiekviena tema yra išsamiai pristatyta interaktyvioje įvadinėje dalyje, kuri ne tik supažindina su temos tikslu, bet ir skatina mokinius aktyviai įsitraukti į mokymosi procesą bei lavinti kūrybinį mąstymą. Mokymosi procesas pradedamas nuo mokymosi uždavinių, ugdomų kompetencijų, veiklų bei vertinimo ir įsivertinimo kriterijų apžvalgos. Toliau esančiuose mokymosi objektuose yra interaktyviai pateikta teorinė temos dalis. Kūrybinė užduotis, mokymosi proceso prasmės klausimai ir probleminių situacijų analizės užduotys, padeda išmokti nagrinėjamą medžiagą bei įsivertinti įgytas žinias. Susipažinus su temos įvadu, mokiniai gali atlikti refleksiją, ir sužinoti kaip jiems pavyko įsisavinti informaciją. Sudėtingesnes bei temai aktualios sąvokos yra paaiškintos atskirame sąvokų lange, o naudoti šaltiniai yra pateikti šaltinių sąrašo puslapyje.

SMP techniniai reikalavimai

SMP veikia interneto naršyklės pagrindu („Mozilla FireFox“, „Google Chrome“, „Safari“ ir kt.). Ši mokymo priemonė palaiko operacines sistemas „Windows“, „MacOS“, „iOS“ ir „Android“, todėl ją galima naudoti tiek stacionariuose, tiek mobiliuosiuose įrenginiuose (kompiuteris, planšetinis kompiuteris, išmanusis telefonas). SMP yra optimizuota veikti ekranuose su skirtinga skiriamąja geba, užtikrinant aukštą kokybę ir patogumą nepriklausomai nuo naudojamo įrenginio.

SMP navigacija

Norint naudotis SMP, reikia pasirinkti įrenginį ir atidaryti interneto naršyklę. Pagrindiniame puslapyje pateikiamas SMP valdymo meniu su šiais mygtukais:



Menų istorija

- **Logotipas:** grįžtama į pagrindinį SMP langą.

IV klasė

- **Klasės pasirinkimas:** atidaroma pasirinktos klasės pirma tema.

Bendroji programa

- **Bendroji programa:** atidaromas puslapis, kuriame galima susipažinti su lietuvių kalbos dalyko bendrąja programa.

Naudotojo vadovas

- **Naudotojo vadovas:** atidaromas puslapis su SMP instrukcijomis.

Temas galima rinktis per pagrindinį meniu SMP valdymo meniu pasirenkant norimą klasę arba žemiau pagrindiniame lange.

Menų istorija

IV klasėBendroji programaNaudotojo vadovas

Menų istorija

IV gimnazijos klasė

Menų istorijos mokymasis padeda mokiniams gilinti žinias apie įvairias meno epochas ir kultūras, skatina platesnį pasaulio suvokimą.

Analizuojant meno kūrinius, tobulinamas kritinis mąstymas ir vizualinės analizės įgūdžiai.

Išsitraukiant į praktines veiklas ir kūrybinius projektus, lavinami kūrybiniai bei estetiškieji gebėjimai, skatinama meninė saviraiška.

Mokantis menų istorijos, ugdomas emocinis raštingumas, mokomasi suprasti ir išreikšti savo emocijas per meno kūrinius.

IV gimnazijos klasė

1

Impresionizmas

2

Postimpresionizmas

3

Secesija

4

Simbolizmas

Temas rinktis galima vilkimo (drag-and-drop) principu arba spaudžiant rodykles į kairę ir į dešinę.

IV gimnazijos klasė



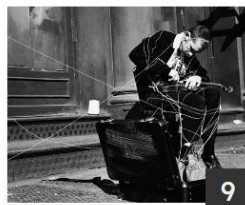
7

Funkcionalizmas architektūroje



8

XX amžiaus II pusės menas



9

Performansų menas



10

Meno įvairovė, kryptys ir tendencijos



SMP struktūra

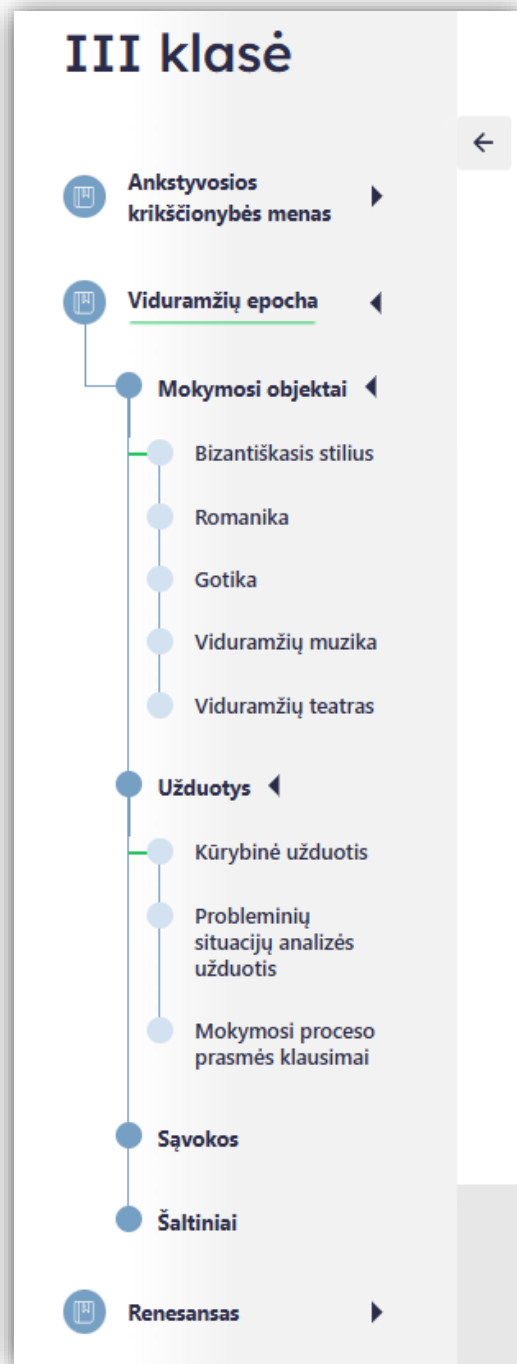
1. Atidarius SMP naršyklėje, pirmiausia pasirenkama reikiama tema. Yra galimybė rinktis temas pagal klases – III klasės temos arba IV klasės temos. Kiekviena tema turi šias dalys: Įvadas; Mokymosi objektai; Kūrybinė užduotis; Probleminių situacijų analizės užduotis; Mokymosi proceso prasmės klausimai.
2. Pasirinkus norimą temą, nukreipiama į temos titulinį puslapį su pateiktimi, kurioje pristatoma tema, mokymosi uždaviniai, kokias kompetencijas siekiama ugdyti, galimos mokymosi veiklos bei vertinimo ir įsivertinimo kriterijai. Navigacijai tarp skaidrių naudojami mygtukai į kairę ir į dešinę arba apskritimai su skaidrės numeriu apačioje.

Ankstyvosios krikščionybės menas

Ankstyvosios krikščionybės menas



3. Paspaudus šį mygtuką  , esantį skaidrės dešinėje, galima išskleisti vaizdą per visą ekraną
4. Kairėje lango pusėje besimokantysis ar mokytojas gali pasirinkti norimą pasirinktos temos dalį arba pereiti prie kitos temos.



5.  Mygtukas leidžia suskleisti kairėje esantį meniu, o  mygtukas – išskleisti.

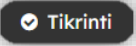
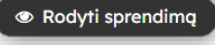
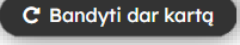
6. Kiekvieno mokomojo objekto ar užduočių lange yra mygtukai, kurie leidžia pereiti prie kitos temos dalies arba grįžti į ankstesnį langą.

Ankstyvosios krikščionybės meno laikotarpiai

Ankstyvosios krikščionybės architektūra

7. Paspaudus  mygtuką, atsidaro langas su papildoma ar kita svarbia informacija.

SMP užduočių parinktys

Menų istorijos SMP Klausau, mokymosi objektai turi interaktyvių užduočių, skirtų atliepti visą temos mokymosi turinį ir pasiekimų sritis. Užduotys iliustruojamos paveikslais, nuotraukomis, vaizdo arba garso įrašais. Atlikus užduotį ir paspaudus mygtuką Tikrinti , sistema nurodo, kurie atsakymai buvo teisingi, o kurie neteisingi. Paspaudus mygtuką Rodyti sprendimą , sistema parodo teisingus užduoties atsakymus. Paspaudus mygtuką Bandyti dar kartą , sistema leidžia iš naujo atlikti užduotį.

Atliekant užduotys paremtas vilkimo (drag-and-drop) principu, teisingus atsakymus galima žymėti ne tik vilkint atsakymus į reikiamas vietas, bet ir žymėti juos pelės paspaudimu.

KŪRYBINĖ UŽDUOTIS

Renesansas

Pasirinkite ir atlikite vieną užduotį.

Kūrybinė užduotis I

Uficių galerijos Florencijoje virtualaus turo pagalba apžiūrėkite Renesanso menininkų kūrybą pristatnčią ekspoziciją <https://www.virtualuffizi.com/map-%26-virtual-tour.html>

Išsirinkite vieną jums labiausiai patikusį kūrinį ir išanalizuokite jį pagal tokį planą:

1. Kūrinio autorius, pavadinimas, sukūrimo laikas, naudotos medžiagos ir sukūrimo technika.
2. Kokie veikėjai yra pavaizduoti, ką jie reiškia? Kaip galėtų būti paaiškintas kūrinio turinys, jo idėja?
3. Paaiškink kokie vizualūs sprendimai (kompozicija, spalvos, apšvietimas ir pan.) leidžia šį kūrinį priskirti Renesanso epochai?
4. Kaip manai, ar šio kūrinio idėja yra vis dar aktuali? Atsakymą pagrįsk pavyzdžiais.

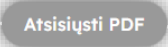
Kūrybinė užduotis II

Parenk vaizdinį ir tekstinį reportažą apie Renesanso meno elementus naudojamus šiandienos kultūroje. Tai gali būti Renesanso menininkų ir jų kūrinių žodiniai paminėjimai, vizualūs kūrinių fragmentai panaudoti įvairiuose kontekstuose: reklamoje, žiniasklaidoje, socialinėje medijoje, draugų, šeimos, namų aplinkoje ir pan. Į reportažą gali įtraukti ir Renesanso menininkų įdiegtas naujoves, kurios vis dar naudojamos šiandienos mene (pvz, linijinė ir erdvinė perspektyva, kompoziciniai sprendimai, sfumato, darnos, pasvertumo, harmonijos principai).

Atlikdamas užduotį nepamiršk paminėti kokiam kontekste pastebėjai ir užfiksavai šiuos elementus.

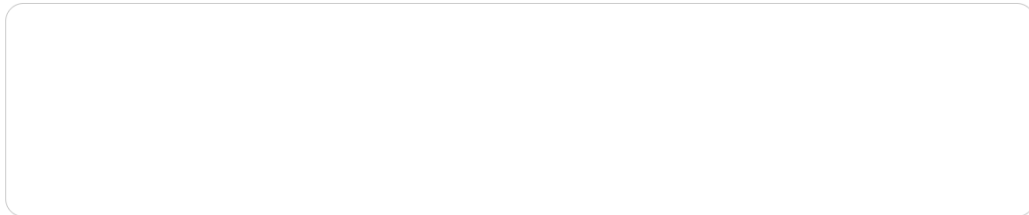
Kūrybinė užduotis II

Lietuvos integralios muziejų sistemos (LIMIS <https://www.limis.lt/>) tinklapyje pagal raktažodį „Renesansas“ raskite vieną tapybos, skulptūros ar taikomosios dailės pavyzdį (rekomenduojama Lietuvos) ir pakomentuokite pagal pateiktus aprašus bei papildomai apibūdinkite savais žodžiais (kokį konkrečiai įžvelgiate Lietuvos Renesansui būdingą bruožą, kuo kūrinys įdomus/neįdomus).

Kūrybinė užduotis sukurta remiantis mokomuosiuose objektuose pateikta teorine medžiaga. Ji suteikia galimybę mokiniams pritaikyti ir plėsti turimas žinias, ugdyti įvairius gebėjimus ir kompetencijas.. Kūrybinės užduotys kartais susideda iš kelių skirtingų gebėjimų reikalaujančių veiksmų. Paspaudus mygtuką **Atsisiųsti PDF** , galima atsisiųsti užduoties maketą, atspausdinti ir atlikti raštu.

Probleminių situacijų analizės užduotis

Kokias bendražmogiškas vertybes pastebėjai ankstyvosios krikščionybės mene?



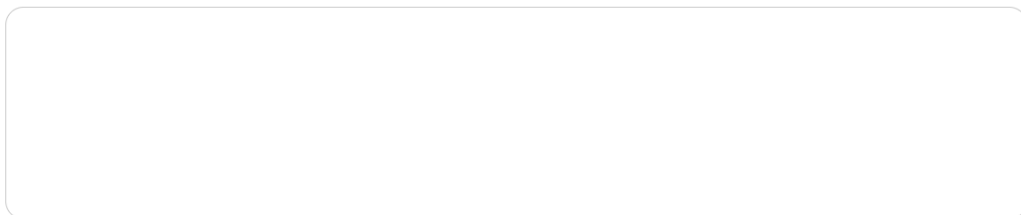
 Tikrinti

Probleminių situacijų analizės užduotis – tai užduotis skirta probleminių situacijų analizei, kai pateikiama probleminė situacija arba klausimas, kurie skatina tyrinėti mokymosi temą per patirtį. Navigacijai tarp klausimų naudojami mygtukai į kairę ir į dešinę arba apskritimai su klausimo numeriu apačioje.

Titulinis > Temos > Ankstyvosios krikščionybės menas > Mokymosi proceso prasmės klausimai

Mokymosi proceso prasmės klausimai

Kaip manai, kur gyvenime galima pritaikyti žinias apie ankstyvosios krikščionybės sakralinius pastatus? Ar tai keičia tavo požiūrį į šiuolaikinę architektūrą?



 Tikrinti

Mokymosi proceso prasmės klausimai – tai atviro tipo užduotys, skirtos mokiniui apmąstyti mokymosi prasmę, temos mokymosi pasiekimus, kurie apima dalykines žinias ir kompetencijas. Navigacijai tarp klausimų naudojami mygtukai į kairę ir į dešinę arba apskritimai su klausimo numeriu apačioje.