

**PROFESIONĀLĀS IZGLĪTĪBAS KOMPETENCES CENTRS  
„LIEPĀJAS MŪZIKAS, MĀKSLAS UN DIZAINA VIDUSSKOLA”**

# **METODISKAIS MATERIĀLS**

## **Zīmēšana, Gleznošana**

---

(mācību priekšmets)

1., 2.klases

---

(izglītības programma, kurss)

Laine Kinstlere

---

(pedagogs)

## Uzdevuma nosaukums

**Mācību uzdevums: Animācijas tēla, vides un sižeta (apraksta) izveide**

**Uzdevuma mērķi:**

- 1) Rosināt audzēkņu fantāziju un izdomu;
- 2) Pielietot zināšanas zīmēšanā, krāsu mācībā savas kompozīcijas radīšanā;

**Materiāli:**

- 1) Animācijas tēlam- kartona pamatne, zīmuļi, pildspalvas, marķieri, flomāsteri, šķēres, bambusa kociņš, skočs- 1.klasei statiskam tēlam; kniedes vai knopkas- 2.klasei kustīgam tēlam.
- 2) Animācijas videi- A3 akvareļu papīra lapa, gvašas krāsas, otas, ūdenstrauks, krāsu palete, flomāsteri, marķieri.

**Darba gaita:**

- 1) Skicējot meklēt un atrast veiksmīgāko tēlu un vidi animācijai, sižetam;
- 2) Tēlu izzīmēt proporcijās, detaļās, krāsās, izgriezt un piestiprināt ar skoču pie bambusa kociņa (1. kl.) vai sastiprināt kustīgās daļas (2. kl.);
- 3) Pēc izveidotā animācijas tēla un sižeta uz A3 formāta lapas gleznot vidi krāsu laukumu proporcijās.

**Darba process un rezultāts:**

Procesā tiek izspēlēts animācijas sižets, pēc kura multimediju programmas 4., 5. Klases audzēkņi izveido animāciju.



Paula Grišina 9 gadi 1.b klase



Gabriela Sērmoliņa 9 gadi 1.s klase



Patrīcija Matisone 9 gadi 1.b klase





Marta Ronkauskā 11 gadi 2.b klase



Rodrigo Zupa 11 gadi 2.a klase



Līga Jukna 11 gadi 2.b klase

**Secinājumi:**

Sadarbojoties ar multimediju programmas 4., 5. klases audzēkņiem, 1., 2. Klases audzēkņiem ir motivējošs un jēgpilns uzdevums, pielietojot savas zināšanas un prasmes zīmēšanā un gleznošanā, nostiprinot starppriekšmetu saikni. Attīstot idejas, fantāziju un iztēli, tiek radīti katrai personībai tuvi tēli, vides un sižeti animācijas kopīgai izveidei.