

Europos Sąjungos struktūrinių fondų lėšų bendrai finansuojamas projektas

Nr. 09.2.1-ESFA-V-726-03-0001

„Skaitmeninio ugdymo turinio kūrimas ir diegimas“

MEDIJŲ MENO BENDROSIOS PROGRAMOS

ĮGYVENDINIMO REKOMENDACIJOS

Įgyvendinimo rekomendacijas parengė:

prof. dr. Rimantas Plungė, prof. dr. Titas Petrikis, Ugnius Vainis

Turinys

1. Naujojo turinio mokymo rekomendacijos.....	2
1.1.1. Medijų meno raiškos ir medijų technologijų pažinimas ir supratimas (A).	5
1.1.2. Medijų meno supratimas ir vertinimas (B).	6
1.1.3. Medijų meno, medijų kultūros ir jų kontekstų pažinimas (C).	6
1.1.4. Medijų meno kūrinių sukūrimas ir rezultatų refleksija (D).	6
1.1.5. Tarpdalykinio integravimo galimybės.	6
1.1.6. Saugumo dimensija.	7
1.2.1. Medijų meno raiškos ir medijų technologijų pažinimas ir supratimas.	7
1.2.2. Medijų meno supratimas ir vertinimas.	8
1.2.3. Medijų meno, medijų kultūros ir jų kontekstų pažinimas.	8
1.2.4. Medijų meno kūrinių sukūrimas ir rezultatų refleksija.	8
1.2.5. Tarpdalykinio integravimo galimybės.	8
1.2.6. Saugumo dimensija.	8
2. Veiklų planavimo pavyzdžiai.....	8
2.1. III gimnazijos klasė	9
2.2. IV gimnazijos klasė	27
3. Skaitmeninės mokymo priemonės	44
3.1. III gimnazijos klasė	45
3.2. IV gimnazijos klasė	49
4. Literatūros ir šaltinių sąrašas.....	52
4.1. III gimnazijos klasė	52
4.2. IV gimnazijos klasė	53
5. Užduočių pavyzdžiai.....	53
5.1. III gimnazijos klasė	53
5.1.1. Medijų meno raiškos ir medijų technologijų pažinimas ir supratimas (A).	54
5.1.2. Medijų meno supratimas ir vertinimas (B).	55
5.1.3. Medijų meno, medijų kultūros ir jų kontekstų pažinimas (C).	56
5.1.4. Medijų meno kūrinių sukūrimas ir rezultatų refleksija (D).	57

1. Naujojo turinio mokymo rekomendacijos

Šiame skyrelyje aptariami metodai ir būdai, kaip mokyti dalyko naują turinį, įtrauktą į menų istorijos bendrąją programą (toliau BP). Siekiant susieti pateikiamas mokymosi turinio įgyvendinimo rekomendacijas su BP, numeruojant nurodomas atitinkamas BP mokymosi turinio srities ir temos numeris. Planuojant mokymosi veiklas reikėtų atkreipti ypatingą dėmesį į individualius vaiko poreikius, gebėjimus ir galimybes, mokymosi medžiagos ir metodų pagalba stengtis – padėti įsisavinti medijų meno dalyko programos turinį, teikti praktinių patarimų kaip galima būtų jį įgyvendinti. Pirmajame skyriuje aprašoma dalyko paskirtis. Nagrinėjamas medijų meno fenomenas, jo svarba individui, bendruomenei, visuomenei, savaiminė ir ugdomoji vertė, medijų meno disciplinos paskirtis. Antrajame skyriuje aprašyti medijų meno dalyko tikslas ir uždaviniai ugdymo pakopose. Trečiasis skyrius aprašo medijų meno sąsajas su bendrosiomis kompetencijomis. Ketvirtajame ir penktajame skyriuose aprašomos medijų meno pasiekimų sritys (kūryba, medijų meno reiškinių ir kontekstų pažinimas) ir koncentro mokinių medijų meno pasiekimų raida pagal sritis. Šeštajame skyriuje išdėstytas rekomenduojamas mokymosi turinys.

Medijų meno programa yra skirta ugdyti kūrybingą, savarankišką, kritiškai mąstančią, kultūrinėms ir šiuolaikinių medijų transformacijoms, šiuolaikinio pasaulio iššūkiams ir galimybėms pasirodusią asmenybę. Medijų meno programa yra orientuota ne į vienakryptį, bet į interaktyvų ugdymą, bei ugdymosi galimybių plėtrą. Dalykas yra skirtas ne tik medijų meno mokymui, bet kūrybinio medijų lauko tyrimams ir kūrybinių potyrių vystymui. Tokiu būdu mokinys gali patirti medijų meno reikšmę, kontekstus „iš vidaus“, formuoti vertybines nuostatas ar jas įgyvendinti sukuriant paveikius medijų meno kūrinius, produktus ir (ar) daugiasluoksnes medijų aplinkas. Mokiniam turi būti sudaryta proga patirti „medijų posūkį“, naujai pažvelgti į pasaulio suvokimą medijų kontekste, patirti ir kūrybiškai interpretuoti medijų meno paradigmą prigimtį. Atsižvelgiant į dinamiškus medijų meno transformacijos kontekstus, formuojami medijų meno ugdymo tikslai ir uždaviniai bei šios pasiekimų sritys: Medijų meno raiškos ir medijų technologijų pažinimas, Medijų meno supratimas ir vertinimas, Medijų meno, medijų kultūros ir jų kontekstų pažinimas, Medijų meno kūrinių sukūrimas ir rezultatų refleksija.

Dalyko mokymosi metu laikomasi nuostatos, kad visybiškas ugdymas(is) yra galimas tik tuomet, kai mokinys turi galimybę medijų meno kūrybos, veiklos būdus patirti betarpiškai, iš pirmojo asmens pozicijos. Praktinis patyrimas rodo, kad vien studijos be įsitraukimo, dalyvavimo ir refleksijos yra visai neefektyvus, nesuteikiančios mokiniams nei teorinio pagrindo, nei praktinės naudos, nei taikymo medijų meno saviraiškos patyrimo, todėl nėra prasmingos. Šiuolaikinis medijų menas yra daugiasluoksnis, įvairialypis, technologizuotas, apimantis daugybę įvairių formų ir saviraiškos krypčių. Medijų menas apima vaizdo, garso ir taktilinius raiškos elementus.

Šiuolaikinis medijų menas apima įvairiapusę raišką – vizualinį meną (fotografiją, videografiją, kompiuterinę grafiką ir kita), garso meną (garso dizainą, garso įrašus ir jų elementų apdorojimą, muzikos kūrimą), dramaturgiją (aktorių ir scenarijai), technologijas (įvairių fizinių aplinkos skaitmeninių jutiklių panaudojimas) sudėtingus integralius medijų meno kūrybinius sprendimus - interaktyvų meną, judančių vaizdų meną (judžiai), garso meną, (skaitmeninį meną, radio meną, tinklo meną, robotų meną, virtualų meną ir daug ką kita, todėl turi būti studijuojamas įvairiapusiškuose kontekstuose pagrindinį dėmesį skiriant saviraiškai ir tikslingam technologijų taikymui asmeninėms idėjoms perteikti. Svarbu konstatuoti, kad technologijų raida šiuolaikiniame pasaulyje yra ypatingai dinamiška, todėl medijų meno pamokose svarbu mokinius supažindinti ne tik su atskiromis technologijomis, bet ir jų vystymosi tendencijomis bei ateities perspektyvomis, jų (technologijų) taikymo kūrybinėje saviraiškoje galimybėmis.

Medijų meno pamokose turi būti laikomasi logiškumo, nuoseklumo, kontekstualumo ir integralumo principų. Tai suponuoja, kad užduočių sudėtingumas turi būti didinamas nuosekliai, asmenybė turi būti skatinama įgyvendinti vis originalesnes kūrybines idėjas, mokymosi, studijų ir kūrybinio proceso metu logiškai taikomos medijų meno technologijos. Medijų menas ir jo kūrybiniai procesai dažnai yra

kompleksiški, sudėtingi, todėl Medijų meno dalyko medžiaga analizuojama, mokamasi, studijuojama, kūrybinės užduotys turi būti atliekamos individualiai ir grupėmis. Tokio būdu (užduotis atliekant individualiai, grupėmis, kūrybiniais kolektyvais) galima ugdyti, lavinti mokinių gebėjimus dalintis vaidmenimis, ugdyti bendradarbiavimo, darbo kūrybinėse komandose kompetencijas. Kuriant kartu sudaromos sąlygos diskutuoti, reikšti skirtingas nuomones, kas padeda ugdyti(s) bendradarbiavimo kultūrą, socialines kompetencijas, socialinį intelektą, bet tuo pat metu ir kritinį mąstymą.

Medijų meno dalyke labai svarbus ir organizacinių, vadybinių kompetencijų ugdymas(sis), nes šiuolaikinis pasaulis yra sudėtingas, daugiasluoksnis, o medijų menas, medijų produkcija (komercializuotos medijų meno formos) yra šiuolaikinio pasaulio atspindys. Medijų kūryba apima ir vadybinių procesų grandinę – nuo idėjos iškėlimo, prieš-produkcijos, produkcijos, post-produkcijos, dažnai platinimo ir medijų kūrinio ir (ar) produkto palaikymo. Tokia medijų meno specifika reikalauja ne tik kūrybinių sumanymų iškėlimo, technologijų taikymo įgyvendinant kūrybinius sumanymus, bet resursų planavimo, numatymo, paskirstymo patirties.

Sėkmingam Medijų meno dalyko realizavimui turi būti sukurtos ir tinkamos sąlygos – būtina medijų ar universali kūrybos studija (pageidautinos fotografijos, videografijos, kompiuterinės grafikos, garso studijos) tinkama techninė, programinė įranga. Mokykloje turi būti kaupiama kokybiška literatūra šiuolaikinių medijų, medijų meno ir komunikacijos temomis.

Kadangi šiuolaikinės medijos, medijų menas yra santykinai naujos kūrybos, veiklos sferos šiuolaikinėje kultūroje ir edukacijoje reikia skirti nemažą dėmesį pedagogų kvalifikaciniam pasirengimui.

Medijų meno dalyko programoje formuluojami tokie pagrindinio ugdymo uždaviniai. Siekiama kad mokiniai:

- Patirtų kūrybos poreikio patenkinimą ir džiaugsmą, realizuoja skirtingas savo asmeninio identiteto puses; plėtoja, išreiškia savo idėjas medijų meno raiškos priemonėmis ir technologijomis.
- Realizuotų bendravimo ir bendradarbiavimo poreikį, ugdo(si) veikimo kartu gebėjimus, dalinasi savo kūrybinės veiklos rezultatais atskleisdami savitus individualizacijos bruožus ir asmenybės brandą.
- Plėtotų savitus kultūrinio identiteto aspektus, sąmoningai renkasi medijų kultūros patirtis ir plečia savo sociakultūrinį akiratį.;
- Ugdytųsi vidinį aukštosios kultūros patirties poreikį, kad suprastų medijų kultūros formų polifoniškumą, plėtotų meninį skonį, suprastų, analizuotų, paaiškintų savo estetines patirtis.
- Plėtotų įgytus gebėjimus atpažinti, analizuoti, vertinti medijų meno kūrinius; suprasti, paaiškinti jų (kūrinių) socialinius ir kultūrinius kontekstus.
- Puoselėtų pagarbą savo šalies kultūrinėms tradicijoms, gebėtų plėtoti ir jas praturtinti savo medijų kūryba užtikrinant unikalios kultūros tęstinumą, realizuotų poreikį dalyvauti kultūriniame gyvenime.
- Patirtų, suprastų, atskleistų šiuolaikinės kultūros, subkultūrų daugiasluoksniškumą; atpažįsta ir identifikuoja kitų kultūrų medijų meno aspektus, ugdomi pagarbą ir toleranciją.
- Analizuotų, suprastų, paaiškintų technologinio determinizmo svarbą medijų meno prigimčiai ir raiškai, suprastų.

Atsižvelgiant į mokinių raidos ypatumus, dalyko vietą mokymo programose, Medijų meno dalyko turinį ir pasiekimų aprašus, veiklos ir metodai metodinėse rekomendacijose pateikiami dviejų klasių koncentru.

Strateginiai Bendrųjų programų gairių uždaviniai – tai į mokinių kompetencijas orientuotas ugdymas. Išskiriamos šios bendrosios kompetencijos: (1) pažinimo kompetencija; (2) socialinė emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija; (3) kūrybinė kompetencija; (4) pilietiškumo kompetencija; (5) kultūrinė kompetencija; (6) komunikavimo kompetencija; (7) skaitmeninė kompetencija. Toliau aprašoma, kaip minėtos kompetencijos susijusius su mokinių medijų meno ugdymu, ir kaip medijų menas galėtų prisidėti ugdant išvardintas mokinių kompetencijas.

Pažinimo kompetencija. Per medijų meno pamokas pažinimo kompetenciją mokiniai ugdomi įgydami žinių apie medijų meną, atpažindami medijų meno raiškos ypatumus, analizuodami kūrinius ir kritiškai juos vertindami. Medijų meno pamokų metu mokiniai identifikuoja ir atpažįsta saviraiškos poreikius. Pamokų metu svarbus ne tik dalykinis pasirengimas, bet ir savęs atskleidimas – tenkinami mokinių intelektualiniai ir emociniai poreikiai. Pamokų metu mokiniai susipažįsta su profesionalia terminologija, praplečia savo kalbinį aparatą, naudoja naujas žinias analizuodami, tirdami ir kritiškai vertindami medijų meno aplinkas. Mokiniai susipažįsta su medijų tyrimo pagrindais, įsisavina kiekybinių ir kokybinių tyrimų skirtumus, išmoka tyrimo duomenų pagrindu ginti savo nuomonę ir diskutuoti kontekstus. Toks medijų tyrimo pagrindų taikymas formuoja kognityvinius, analitinius mokinių gebėjimus, parengia juos nuolat kintančios realybės pažinimui ir valdymui. Studijuodami medijų meną, jo įvairovę mokiniai įgyja bendrosios kultūros žinių, supranta jos formų įvairovę.

Socialinė emocinė ir sveikos gyvensenos kompetencija. Drauge kurdami, analizuodami, diskutuodami, sprenddami kūrybines problemas mokiniai vysto bendravimo ir bendradarbiavimo gebėjimus. Dalindamiesi idėjomis, suvokimu mokiniai mokosi suprasti vienas kitą, diskutuoti, ieškoti kompromisų, lavinasi empatiją ir toleranciją.

Medijų meno dalyko studijos plečia žmogaus socialumą, kultūros ir subkultūros vienovės suvokimą. Meninė savi refleksija, savo kūrybinių rezultatų pozicionavimas, medijų kūrinių analizė ir suvokimas, vysto kultūrinius, socialinius, psichologinius (pvz., identiteto formavimo) gebėjimus.

Medijų kūryba veikia kaip asmenybės emocinės ir elgesio savireguliacijos būdas, nes dažnai medijų kūriniuose galima reflektuoti save - tokiu būdu demonstruojamos vertybinės nuostatos. Kurdami medijų meno kūrinius mokiniai mokosi pasiskirstyti, įgyvendinti priimtus vaidmenis ir suprasti priimtą atsakomybę. Mokiniai medijų meno dalyko metu ugdomi organizuotumo gebėjimus – iškelia tikslus, numato uždavinius, tikslingai numato ir surenka resursus, įgyvendina ir pristato savo kūrinius. Veiklos planavimas, sunkumų įveikimas, motyvuoja mokinius tobulėti ir asmeninėje ir būsimoje profesinėje veikloje.

Medijų meno kūrimas moko mokinius atsakingai, tikslingai naudoti techninius ir programinius įrankius, suprasti jų teikiamą naudą ir keliamas rizikas. Medijų kūriniuose mokiniai susipažįsta su tinkama gyvensena, išmoka valdyti sveikos gyvensenos rizikas.

Kūrybiškumo kompetencija. Medijų meno ugdymas su kūrybiškumu visų pirma siejasi per kūrybines veiklas – medijų meno kūrinių kūrimą ir asmens audiovizualinės saviraiškos realizavimą. Medijų meno kūryba prasideda nuo nuostatų (pripažinti savo kūrybinius gebėjimus, būti atviram įvairioms saviraiškos formoms, išsakyti savo sumanymus, suprasti kūrybą kaip svarbią ir prasmingą veiklą), gebėjimų (orientuotis probleminėje situacijoje, išvelgti problemas, savarankiškai mąstyti, kelti naujas idėjas, rasti savitus, originalius sprendimo būdus, įgyvendinti kūrybines idėjas, įvertinti kaip pavyko įgyvendinimas); žinių ir supratimo (kaip vyksta kūrybinis procesas, kokie medijų meno kūrybiniai etapai, kokios raiškos priemonės yra tikslingos, techninių sprendimų pasirinkimą, resursų numatymą) indentifikavimo ir realizavimo.

Medijų meno dalykas yra sukurtas, kad mokiniai galėtų realizuoti savo kūrybines galias – identifiкуoti probleminius – kūrybinius klausimus, surinkti ir įvertinti reikalingą informaciją, kelti paradoksalias ir prieštaringas idėjas, numatyti ir pagrįsti kūrybinius sprendimus, įvertinti sėkmes, nesėkmes ir numatyti racionaliausius veikimo būdus. Kūrybiškumas Medijų meno dalyke atsiskleidžia ir pristatant savo kūrybinius pasiekimus, juos diskutuojant ir reflektuojant.

Pilietiškumo kompetencija. Medijų meno dalyko metu pilietiškumo kompetencija ugdoma per atskiras temas, kūrinius, jų turinį ir simbolinę galią. Pamokų metu mokiniai yra mokomi identifiкуoti meninius sprendimus, ideologinius aspektus ir propagandines žinutes. Medijų meno dalyko metu mokiniai ugdomi gebėjimą atpažinti, analizuoti pilietiškus, patriotinius, kultūrinius ir socialinius medijų meno aspektus.

Mokiniai pamokų metu yra mokomi ne tik naudotis savo teisėmis saviraiškai, bet ir gerbti bei suprasti kitų teises, tame tarpe ir autorines. Dalyko metu ugdoma pagarba, supratimas apie autorines bei gretutines teises, jų reikšmę, etiško, legalaus kūrinio ir jų įrašų panaudojimo svarbą.

Medijų meno kūriniai padeda mokiniams suprasti jo vaidmenį visuomenės struktūroje, vertinti teigiamas visuomenės transformacijas, elgtis pilietiškai ir pastebėjus negeroves ar problemas spręsti jas ir medijų meno raiškos priemonėmis. Medijų meno dalyko metu ugdoma pagarba savo šaliai, kultūrai. Mokiniai bendruomeniškai ir atsakingai prisideda prie klasės, mokyklos renginių (ypač susijusių su Valstybės šventėmis, Lietuvos kultūrinėmis tradicijomis) organizavimo, dalyvavimo, medijų meno produktų demonstravimo.

Kultūrinė kompetencija. Medijų meno pamokose kultūrinės kompetencijos yra tobulinamos kultūriniu išprusimu (kultūrinės žinios), kultūrine raiška (gebėjimai ir įgūdžiai) ir kultūrine savimone (vertybinės nuostatos). Pamokų metu mokiniai mokosi kurti, analizuoti, vertinti medijų meno kūrinius kaip svarbią savo bendruomenės ir žmonijos kultūros dalį, ugdosi medijų kultūros įvairovės supratimą.

Mokiniai supažindinami su medijų technologijų transformacijomis, kūrybos automatizavimo ir naujų raiškos priemonių įsigalėjimu šiuolaikinėje kultūroje. Pamokų metu mokiniai analizuoja Lietuvos, Europos ir viso pasaulio medijų meno raidą ir tendencijas, formuoja savo vertybines nuostatas, mokosi išvengti stereotipų, susipažįsta su medijų raštingumo pagrindais. Pagal savo išgales mokiniai dalyvauja, mokyklos, bendruomenės, Lietuvos, pasaulio kultūriniame gyvenime kaip kūrėjai, suvokėjai ir interpretuotojai.

Komunikavimo kompetencija. Medijų menas yra audiovizualinės komunikacijos dalis, medijų komunikacijos formos vyrauja šiuolaikinėje kultūroje ir nuolat auga jų potencialas. Pamokų metu mokiniai mokosi analizuoti, suprasti, kurti ir interpretuoti medijų meno ir šiuolaikinės komunikacijos būdus. Medijų meno kūrinių kūrimas yra svarbi komunikacinio lavinimo dalis, nes mokiniai išmoka nuosekliai planuoti komunikacijos kompanijas, supranta, taiko medijų produktų kūrimo nuoseklumą, išmoka planuoti techninius, programinius, žmogiškuosius resursus ir surasti paveikiausias audiovizualinės komunikacijos priemones, strategijas ir būdus. Pamokų metu išmokstama tikslingai, efektyviai komunikuoti, kurti medijų aplinkas, specifikuoti, apibrėžti ir tikslingai pasiekti auditorijas. Mokiniai ne tik tikslingai komunikuoja savo idėjas, bet kritiškai, analizuoja ir vertina komunikacinius produktus.

Skaitmeninė kompetencija. Medijų meno pamokų metu mokiniai plečia savo informacinių technologijų kompetencijas, pažįsta specifines medijų technologijas ir tiria jų taikymo audiovizualinei raiškai galimybes. Pamokų metu mokiniai ugdo saugaus, sveiko darbo su medijų technologijomis įgūdžius ir gebėjimus. Medijų meno pamokų metu mokiniai supranta mokslo ir meno vienovę, interpretuoja medijų meno formų daugiasluksniškumą ir ugdosi holistinį pasaulio suvokimą.

1.1 III gimnazijos klasė

1.1.1. Medijų meno raiškos ir medijų technologijų pažinimas ir supratimas (A).

III gimnazijos klasėje mokiniams siūloma studijuoti vaizdo ir garso taikymo šiuolaikinėje komunikacijoje ir medijų mene pagrindus. Turi būti analizuojamos du blokai – „Medijų technologijų išradimai, raida ir jų taikymas“ bei „Medijų meno raiškos raida ir transformacijos“.

Pirmasis blokas supažindina su medijų technologijų raida. Studijuojant medijų technologijas yra atskiriamos senosios ir naujosios medijos, apibrėžiama jų specifika ir taikymas. Pirmojo bloko studijų metu analizuojant „Medijų technologijų išradimai, raida ir jų taikymas“ bloką skatinama kryptingai ir savarankiškai domėtis medijų technologijų istorija, bei naujausiais išradimais. Studijuodami mokiniai susipažįsta ir medijų meno raiškos transformacijų prielaidomis.

„Medijų meno raiškos raida ir transformacijos” blokas yra skirtas išmokyti apie, reflektuoti medijų meno raiškos pasikeitimus ir transformacijas. Mokiniai yra skatinami apibūdinti, įvardinti ypatybes, lyginti, medijų meno technologijas, medijų meno raiškos raidą ir pasikeitimus. Siekiant, kad mokiniai išmokyti vertinti medijų meno kūrinius, nustatyti vertingas jų savybes, sukūrimo technologijas, sociakultūrinį, ekonominį ir kitus kontekstus rekomenduojama savarankiškai tyrinėti medijų meno, medijų produkcijos kūrinius virtualiose, tinklinėse, skaitmeninėse audiovizualaus meno platformose bei muziejuose, parodų salėse ir visuomeninėse erdvėse.

Skaitant, studijuojant teorinę medžiagą, pamokų metu turi būti išmokstama atskirti tradicinių medijų meno formas (tapyba, grafika ir pan.) nuo naujųjų medijų meno formų (fotografija, videografija, skaitmeninio garso ir pan.). Išsiaiškinama šiuolaikinių medijų meno kilmė, raida ir apžvelgiama trumpa istorija. Atskleidžiama dalinio kūrybos automatizavimo esmė ir prasmė, susipažįstama su technologinio determinizmo (technologija pirma, tik tada formuojama meninė raiška) samprata.

Pamokų metu, studijuojant medijų meno technologinius išradimus, inovacijas susipažįstama su optikos, chemijos, tiksliosios mechanikos, elektronikos išradimais ir taikymu šiuolaikinių medijų ir medijų meno technologijose. Sužinoma apie įvairius kamerų tipus, lęšius, objektyvus, jų veikimo principus ir taikymą kūrybiniame procese. Išsiaiškinami vaizdo fiksavimo būdai, priemonės, laikmenų tipai ir jų taikymo specifika.

1.1.2. Medijų meno supratimas ir vertinimas (B).

Pamokų metu, mokiniai diskutuodami, su mokytojo pagalba išmokyti tiksliai, nuosekliai atpažinti, apibrėžti ir specifikuoti medijų meną, jo formas ir raiškos priemones. Išmokstama analizuoti medijų meno kūrinius, pažinti jų atlikimo technologijas, tyrinėti medijų meno raiškos priemones ir galutinį kūrybinį sprendimą. Mokomasi pagrįstai, nuosekliai vertinti medijų meno kūrinio sprendimą, jo raiškos komponentus, idėjos ir raiškos harmoniją. Mokiniais svarbu įgyti kompetencijas, kurios įgalintų juos ne tik vertinti, bet ir įsivertinti, gerai suprasti medijų meno kūrinių vertę. Svarbu padėti mokiniams išmokyti kritiškai vertinti bet kokius kūrybinius pasiekimus.

1.1.3. Medijų meno, medijų kultūros ir jų kontekstų pažinimas (C).

Ši veiklos sritis apima medijų meno vietos menų aplinkoje suvokimo ugdymą. Išmokstama pastebėti, atpažinti, apibrėžti, interpretuoti medijų kultūros slinktis ir medijų meno formų transformacijas. Mokomasi atkleisti socialinius ir kultūrinius medijų meno kūrinių aspektus. Išmokstama skirti medijų meno ir komercinės medijų produkcijos kūrinius, išsiaiškinami pagrindiniai jų bruožai ir taikymo sritys. Analizuojant medijų kūrinius išmokstama išskirti pagrindines savo vertybes, dalintis, keistis nuomonėmis, diskutuoti apie medijų meno kūrinius ir produktus taikant tinkamą profesionalų žodyną.

1.1.4. Medijų meno kūrinių sukūrimas ir rezultatų refleksija (D).

Mokiniai išmokyti su mokytojo pagalba formuoti kūrinio koncepciją, kelti kūrybines idėjas, jas realizuoti tiksliai, sąmoningai pasirinktomis medijų meno technologijomis. Išmokstama kūrybiniam sumanymui įgyvendinimui rezervuoti tinkamus resursus, dirbti su kūrybinio projekto partneriais, sukurti tinkamą medijų meno raiškos sprendimą ir jį (juos) įgyvendinti.

Kelti kūrybines idėjas, surasti tinkamus raiškos sprendimus yra svarbu, tačiau tikslinga savo veiklos, savo kūrybos refleksija yra būtina sėkmingo mokymosi sąlyga. Didelį dėmesį reikia skirti rezultatų refleksijai – aiškintis kaip, mokytis visapusiškai, nuosekliai, kuo objektyviau vertinti savo, kolegų ir kitų kūrėjų medijų meno kūrinius.

1.1.5. Tarpdalykinio integravimo galimybės.

Medijų menas yra tarpdiscipliniška meno sritis, todėl suteikia ypač plačias tarpdalykinio integravimo galimybes. Medijų meno dalykas yra glaudžiai susijęs su dailės, muzikos, kino, informatikos, technologijų,

fizikos, chemijos, literatūros, istorijos, etikos ir kitais mokomaisiais dalykais. Tarpdalykiniai projektai medijų meno dalykui yra pageidautini, jie suteiktų sinergetinį poveikį visiems integruotiems dalykams.

Medijų meno dalykas siejasi su dailės pamokų turiniu vizualumo dimensija, kompozicijos, spalvotybės žiniomis dažnai bendrais raiškos elementais. Muzikos dalyko žinios papildo medijų meno audiodimensiją. Spalvų, garso bangų pažinimas ir prezentacijos pagrindai medijų meno dalyką glaudžiai integruoja su fizikos dalyko turiniu. Judančių vaizdų kūrimas, redagavimas sieja medijų meną su kinematografija, fizika, chemija, biologija (žmogaus akies vaizdo persistencijos mechanizmas) ir kitais dalykais. Elektronikos svarba šiuolaikinio medijų meno technologijose natūraliai sieja medijų meno dalyką su informatikos, fizikos, technologijų pamokų turiniu ir siekiniais. Medijų meno kūrinių, produktų turinys, raiškos priemonės, kontekstai, asmeninis pasaulio matymas puikiai atsispindi sąryšiuose su istorijos, literatūros, etikos pamokomis. Pilietiškumo, bendruomeniškumo ugdymo dimensijos tampa labai svarbios ir gali būti atskleidžiamos medijų meno dalyke siejant su išvardintais dalykais (istorijos, literatūros, etikos pamokomis). Medijų meno dalykas ne tik padeda ugdyti mokinį – sąmoningą Lietuvos, pasaulio pilietį, bet atskleisti, formuoti, transformuoti mokinio asmenybės vertybes.

1.1.6. Saugumo dimensija.

Svarbu atkreipti dėmesį, kad medijų meno pamokų metu kuriant medijų meno kūrinius dažnai naudojami technologiniai įrenginiai, todėl pakankamas dėmesys turi būti skiriamas darbo saugos žinių įsisąmoninimui ir įtvirtinimui.

1.2. IV gimnazijos klasė

1.2.1. Medijų meno raiškos ir medijų technologijų pažinimas ir supratimas.

IV gimnazijos klasėse mokiniai turi studijuoti, susipažinti su vaizdo ir garso taikymo šiuolaikinėje komunikacijoje ypatumais, susipažinti su žmogaus fiziologinėmis galimybėmis gauti informaciją, patirti kuriamas medijų aplinkas, produktus regos ir klausos pagalba. Šios įgytos žinios padeda suvokti, suprasti kokiais būdais galima kelti, formuoti, reikšti savo kūrybines idėjas ir realizuoti jas taip, kad būtų tinkamai priimanos ir suprantamos žiūrovų ir/ar klausytojų auditorijos.

Pamokų metu turi būti analizuojamos fotografijos technologijos, jų taikymo galimybės ir fotografine raiška. Išmokstama taikyti fotografijos technologijas kūrybinių sumanymų meninėje raiškoje. Pamokų metu atliekamos fotografijos užduotys turėtų būti grįstos ir natūralios ir dirbtinės šviesos pažinimu, fotografijos raiškos priemonių ir elementų taikymu.

Svarbu pamokų metu mokiniams paaiškinti kaip veikia judančių vaizdų kūriniai, judančių vaizdų perteikimo technologijos – animacija, kinematografija, videografija, jų ypatumai ir raiška. Atliekami judančių vaizdų kūrimo bandymai (animuojant nuotraukas, grafinius vaizdus), išmokstama taikyti judančių vaizdų kūrimo technologijas kūrybiniame procese.

Susipažįstama su kompiuteriu kaip medijų varikliu, techniniais, programiniais medijų meno įrankiais, jų ypatumais ir taikymu. Išmokstama naudotis techniniais ir programiniais medijų meno raiškai reikalingais įrankiais, atliekami kūrybiniai eksperimentai.

Pamokų metu susipažįstama su garso meno ir garso dizaino pagrindais, raiška, technine, programine įranga, aiškinamasi garso sandara, specifiška ir raiškos taikymu medijų meno formose.

Mokiniai turi sužinoti apie robotų, bio-meno, tinklo meno, medijų dizaino ir kitų avangardinių medijų meno formas ir technologijas, jų naudojimu medijų meno raiškoje.

Pamokų metu reikia skatinti mokinius kūrybinius rezultatus pristatyti įvairiais būdais, įvairioms auditorijoms - išmokstama eksponuoti, pristatyti savo kūrybinius medijų meno pasiekimus mokyklos erdvėse, galerijose, muziejuose, teatruose, kultūros centruose, kino teatruose, viešuose erdvėse, radijo, televizijos, interneto, kituose medijų tinkluose – ir fizinėse, ir virtualiose erdvėse.

1.2.2. Medijų meno supratimas ir vertinimas.

Pamokų metu, mokiniai analizuodami, diskutuodami savarankiškai moka įvardinti, apibrėžti ir specifikuoti medijų meno, medijų produkcijos formas, technologijas ir raiškos priemones. Mokiniai išmoka savarankiškai kritiškai vertinti medijų meno kūrinius ir medijų produkcijos vienetus. Mokiniai išmoka atpažinti, įvardinti, atskleisti, reflektuoti, kontekstualizuoti, vertinti medijų meno, medijų produkcijos kūrinių socialinius, ekonominius, istorinius, politinius, propagandinius ir estetinius aspektus.

1.2.3. Medijų meno, medijų kultūros ir jų kontekstų pažinimas.

Šioje dalyje vertinga ir tikslinga pakankamai dėmesio skirti pilietiškumo, bendruomeniškumo ugdymui – tiriant medijų meno kūrinius išmokstama juos analizuoti, interpretuoti iš asmeninės patirties perspektyvos. Mokomasi suprasti medijų meno kūrinius skirtingų kultūrinių, socialinių auditorijų kontekstuose. Mokomasi suprasti kodėl medijų meno kūriniai gali būti atsiskleidžiami skirtingais aspektais asmeninėje perspektyvoje, skirtingose bendruomenėse ir visuomenės dalyse.

1.2.4. Medijų meno kūrinių sukūrimas ir rezultatų refleksija.

Mokiniai išmoka savarankiškai, nuosekliai ir argumentuotai konceptualizuoti asmenines kūrybines idėjas, išmoka planuoti, numatyti tinkamus techninius, žmogiškuosius, laiko resursus, burti kūrybines komandas, dalintis idėjomis ir sėkmingai jas realizuoti.

Kūrinio įgyvendinimo nuoseklumas ir vadybiniai kūrybos aspektai yra svarbi mokinio pasiekimų dalis, todėl turi būti nagrinėjami, atskleidžiami, išmokstama taikyti prieš-produkcijos, produkcijos ir post-produkcijos etapus. Organizacinės kompetencijos yra vertinga ir būtina medijų meno ugdymo(si) kryptis.

Mokiniai turi siekti kuo geriau reprezentuoti savo idėjas, jas pristatyti, argumentuotai ginti, reflektuoti, diskutuoti, analizuoti, teikti grįžtamąjį ryšį apie savo kūrybinius pasiekimus. Kultūrinė edukacijos dimensija yra svarbi ugdymo dalis, todėl turi būti mokomasi įžvelgti medijų meno sąsajas su šiuolaikiniais Lietuvos, Europos, pasaulio, interneto, medijų tinklų kultūros aspektais medijų raštingumo kontekste.

1.2.5. Tarpdalykinio integravimo galimybės.

Medijų meno dalykas siejasi su dailės pamokų turiniu vizualumo dimensija, kompozicijos, spalvotybės žiniomis dažnai bendrais raiškos elementais. Muzikos dalyko žinios papildo medijų meno audiodimensiją. Spalvų, garso bangų pažinimas ir prezentacijos pagrindai medijų meno dalyką glaudžiai integruoja su fizikos dalyko turiniu. Judančių vaizdų kūrimas, redagavimas sieja medijų meną su kinematografija, fizika, chemija, biologija (žmogaus akies vaizdo persistencijos mechanizmas) ir kitais dalykais. Elektronikos svarba šiuolaikinio medijų meno technologijose natūraliai sieja medijų meno dalyką su informatikos, fizikos, technologijų pamokų turiniu ir siekiniais. Medijų meno kūrinių, produktų turinys, raiškos priemonės, kontekstai, asmeninis pasaulio matymas puikiai atsispindi sąryšiuose su istorijos, literatūros, etikos pamokomis. Pilietiškumo, bendruomeniškumo ugdymo dimensijos tampa labai svarbios ir gali būti atskleidžiamos medijų meno dalyke siejant su išvardintais dalykais (istorijos, literatūros, etikos pamokomis). Medijų meno dalykas ne tik padeda ugdyti mokinį – sąmoningą Lietuvos, pasaulio pilietį, bet atskleisti, formuoti, transformuoti mokinio asmenybės vertybes.

1.2.6. Saugumo dimensija.

Medijų meno pamokų metu naudojami techniniai įranginiai, todėl turi būti skiriama pakankamas dėmesys saugumo aspektams. IV gimnazijos klasėje išmokstama ne tik laikytis elementarių darbo su technologiniais įrenginiais pagrindų, bet ir planuoti, įgyvendinti sudėtingesnius technologinius ekspozicijų, parodų, pasirodymų projektus.

2. Veiklų planavimo pavyzdžiai

Šiame skyriuje pateikiami III–IV gimnazijos klasės pamokų temų planavimo bei kompetencijų ugdymo pavyzdžiai su nuorodomis į internetinius šaltinius bei pirmos teorinės pamokos temomis scenarijai.

Igyvendinimo rekomendacijose planavimo aspektai pateikiami kaip darbo gairės, skatinančios ieškoti naujų idėjų, netradicinių ugdymo proceso organizavimo formų, sudarančių galimybes atliepti ir skatinti mokinių kūrybinius poreikius, patyriminį mokymasi ir taip siekti Bendrojoje programoje apibrėžtų tikslų.

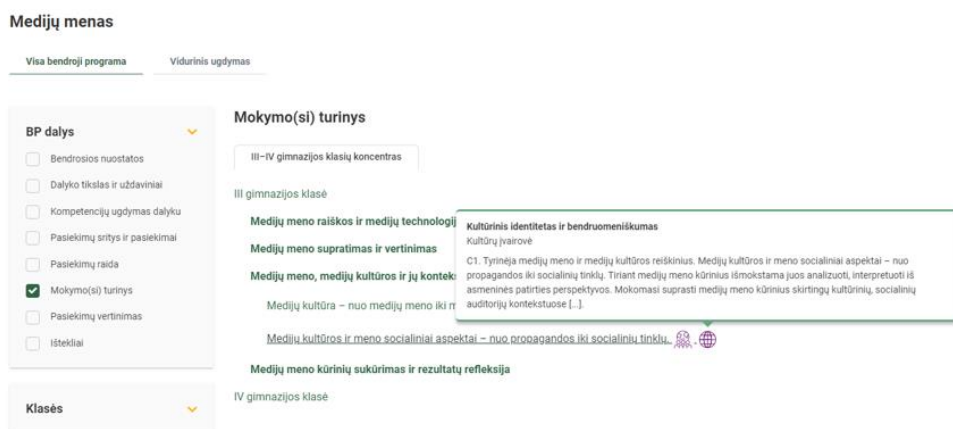
MEDIJU MENO ILGALAIKIIS PLANAS RENGIMAS

Kompetencijos nurodomos prie kiekvieno pasirinkto koncentro pasiekimo:

Spustelėjus ant pasirinkto pasiekimo atidaromas pasiekimo lygių požymių ir pasiekimui ugdyti skirtas mokymo(si) turinio citatų langas:

[illegible]

Tarpdalykinės temos nurodomos prie kiekvienos mokymo(si) turinio temos. Užvedus žymeklį ant prie temų pateiktų ikonėlių atsiveria langas, kuriame matoma tarpdalykinė tema ir su ja susieto(-ų) pasiekimo(-ų) ir (ar) mokymo(si) turinio temos(-ų) citatos:



Dalyko ilgalaikiai planai yra pateikiami skiltyje „Ištekliai“. Pateiktuose ilgalaikių planų pavyzdžiuose nurodomas Bendruosiuose ugdymo planuose dalykui numatyto valandų skaičiaus paskirstymas:

- stulpelyje *Mokymo(si) turinio tema* yra pateikiamos BP temos;
- stulpelyje *Tema (+BP citata)* pateiktos galimos pamokų temos, kurias mokytojas gali keisti savo nuožiūra. Be to, šiame stulpelyje po tema įterpta BP mokymo(si) turinio citata, kurioje aprašyta kas ir kiek giliai turi būti nagrinėjama;
- stulpelyje *Val. sk.* yra nurodytas galimas nagrinėjant temą pasiekimams ugdyti skirtas pamokų skaičius. Daliai temų valandos nurodytos intervalu (pvz., 1–2). Lentelėje pateiktą pamokų skaičių mokytojas gali keisti atsižvelgdamas į mokinių poreikius, pasirinktas mokymosi veiklas ir ugdymo metodus;
- stulpelyje Galimos mokinių veiklos pateikiamas veiklų sąrašas yra susietas su BP vidurinio ugdymo įgyvendinimo rekomendacijų dalimi Dalyko naujo turinio mokymo rekomendacijos, kurioje galima rasti išsamesnės informacijos apie ugdymo proceso organizavimą įgyvendinant atnaujintą BP. Mokytojas gali pasirinkti vieną ar kelias veiklas iš šio sąrašo, jas modifikuoti arba pakeisti kitomis atsižvelgdamas į savo mokinius, esamas mokymosi priemonės ir pan.. Svarbu įtraukti mokinius į aktyvias mokymosi veiklas;
- stulpelyje Kita medžiaga pateikiamos nuorodos į įvairius temai nagrinėti tinkamus šaltinius: vaizdo įrašus, straipsnius, kitą parengtą medžiagą ir kt.;
- stulpelyje SMP pateikiamos nuorodos į EdTech projekte parengtas ir kitų šalių svetainėse paskelbtas skaitmenines mokymosi priemones – interaktyvias simuliacijas, kurios gali būti naudojamos virtualiems reiškiniams ir dėsningumų tyrimams atlikti arba plika akimi nematomiems reiškiniams ir procesams stebėti.
- stulpelyje *Galimos mokinių veiklos* pateikiamas veiklų sąrašas yra susietas su BP įgyvendinimo rekomendacijomis Dalyko naujo turinio mokymo rekomendacijos, kuriose galima rasti išsamesnės informacijos apie ugdymo proceso organizavimą įgyvendinant atnaujintą BP.

Patarimas: patogiau naudoti šį ilgalaikio plano pavyzdį skaitmeniniu formatu išsaugotą savo kompiuteryje, nes visos nuorodos yra interaktyvios, todėl galima atidaryti spustelint ant jų. Be to, galėsite koreguoti valandų skaičių, veiklas arba papildyti kitų atrastų šaltinių nuorodomis stulpelius Kita medžiaga ir SMP. Tačiau, jeigu visgi norėtumėte turėti atspausdintą versiją, verta spausdinti tik pirmuosius 5 lentelės stulpelius.

MEDIJŲ MENO ILGALAIKIS PLANAS III GIMNAZIJOS KLASEI

Mokymosi turinio tema	Tema (+BP citata)	Val. sk.	Galimos mokinių veiklos (laisvai pasirenka mokytojas)	Vadovėlis	Kita medžiaga	SMP
Medijų meno raiškos ir medijų technologijų pažinimas ir supratimas	Medijų technologijų išradimų prielaidos ir raida Žmogus – komunikuojanti socialinė būtybė. Komunikacijos priemonės, būdai ir fiziologinės žmogaus galimybės pažinti pasaulį. Apibūdinamos naujųjų medijų formavimosi prielaidos ir priežastys.	3–4	Nuosekliai supažindinama su medijų technologijomis – fotografija, animacija, kinematografija, videografija, kompiuteriniu menu, garso menu ir dizainu, medijų dizaino pagrindais bei technologijomis. Paaškinamas medijų meno raidos tarpsnis (XIX, XX, XXI amžiai), pagrindiniai medijų meno vystymosi lūžiai: fotografijos išradimas (1825 m.), pirmoji komerciškai prieinama fotografijos technologija – dagerotipija (1839 m.), kinematografijos išradimas (XIX a. pabaiga), videografijos išradimas (1964 m.), skaitmeninės fotografijos išradimas (1974 m.) ir pan. Analizuojamos ir tyrinėjamos šiuolaikinių medijų iškilimo prielaidos,	–	2009. Arnheim R. The Power of the Center: A Study of Composition in the Visual Arts, 20th Anniversary Edition. University of California Press. 2007. Sud. Michelkevičius V. Medijų studijos, filosofija, komunikacija, menas. Vilnius: VDA leidykla. 2003. McLuhan M. Kaip suprasti medijas: žmogaus tęsiniai. Vilnius: Baltos lankos. 2015. Cambell R., Martin Ch., R. Fabos B. Media and Culture: mass communication in a digital age. Bedford: NY, Boston. 1967. McLuhan. The Gutenberg galaxy: the making of typographic man. Toronto: University of Toronto press. 1969. McLuhan. Through the vanishing point: space in poetry and painting. New York (N.Y.) [etc.]: Harper & Row. 1967. McLuhan. The medium is the massage. New York [N.Y.]: Bantam books. London; New York: Routledge. 2019. Berger, J. Kaip menas moko matyti. Vilnius: Kitos knygos. 2003. Paul. C. Digital Art.	„Classtime“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymos-priemones/priemones/priemonis/298?r=1 „Wordwall“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymos-priemones/priemones/priemonis/288?r=1

			mokslo atradimų raida, meno ir socialinės transformacijos, apibūdinama medijų meno vieta kultūros įvairovių kontekste, asmens identiteto pokyčiai.		2003. McLuhan M. Kaip suprasti medijas: žmogaus tęsiniai.	
	Fotografijos procesai, fotografinės raiškos pagrindai Susipažįstama su fotografijos procesu, jo technologijomis, fotografine raiška ir vaizdų saugojimo technologijomis.	3–4	Analizuojamos, išbandomos analoginės ir skaitmeninės fotografijos technologijos. Išmokstama taikyti fotografijos technologijas meninėje raiškoje. Tyrinėjama fotografijos medija (jos socialinės, kultūrinės, istorinės aplinkos fiksavimo galimybės), fotografijos procesai, technologijos, jų ypatumai ir įtaka menų raiškos transformacijoms.	–	1998. Michel Frizot. A new history of photography 2012. Jae Emerling. Photography: history and theory. 2011. Charlotte Cotton. The Photograph as Contemporary Art. 2011. Agnė Narušytė. Lietuvos fotografija 1990-2010. 2012. Roland Barthes. Camera Lucida: pastabos apie fotografiją. 2000. Susan Sontag. Apie fotografiją. 2015. Vilem Flusser. Fotografijos filosofijos link. 2010. Tomas Pabedinskas. Žmogus Lietuvos fotografijoje: požiūrių kaita XX ir XXI a. sandūroje. 2020. Pilcher, Jeremy. The hyperimage: Toward a theory of expanded photography, in: Culture, Technology and the Image. 2022. Dobriakovas, Jurijus. Postfotografija: Lietuvos fotografijos evoliucijos akligatvis ar tarpinė grandis? 2022. Pinney, Christopher. Photography in an Expanded Field. 2009. Freeman, Michael. Fotografo akis. Kitos knygos. 2007. Hedgecoe, John. Fotografijos knyga. Išmokite fotografuoti geriau.	„Classtime“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymones-priemones/priemones/priemone/298?r=1 „Wordwall“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymones-priemones/priemones/priemone/288?r=1

					Alma Litera. 2009. Peterson, Bryan. Susipažinkite: ekspozicija. Kitos knygos. 2015. Garvey-Williams R. Mastering Composition: The Definitive Guide for Photographers. Ammonite Press. 2011. Davis, Harold. Kūrybiška Nespalvota fotografija.	
	Judančių vaizdų technologijos ir jų raiškos pagrindai <i>Aiškinamasi kaip veikia judančių vaizdų kūriniai, judančių vaizdų perteikimo technologijos – animacija, kinematografija, videografija, jų ypatumai ir raiška.</i>	3–4	Atliekami judančių vaizdų kūrimo bandymai (kuriamos animacijos iš nuotraukų ir pan.), išmokstama taikyti judančių vaizdų kūrimo technologijas kūrybiniame procese. Išmokstama taikyti paprasčiausius judančių vaizdų redagavimo techninius ir programinius įrankius. Analizuojama, paaiškinama judančių vaizdų fiksavimo, perteikimo technologijų raida, naujos meninės raiškos formavimasis, naujos technologijos taikymas, technologiniai, socialiniai ir kultūriniai medijų transformacijų nulemti lūžiai.	–	2007. Kaye N. Multi-media: video-installation-performance. London; New York: Routledge. 2016. Sergej Eizenštein, Montažas. Mintis. 2011. Michailas Jampolskis, Kalbūkūnas-įvykis: kinas ir prasmės paieškos. Mintis. 2010. Thomas Elsaesser, Malte Hagener, Kino teorija: įvadas per juslių prizmę. Mintis. 2007. Villarejo A. Film Studies: the Basics. Routledge. 2013. Bereznickas I. Animacijos menas. Mintis. 2017. Bereznickas I. Animacija: nuo idėjos iki ekrano. Vilniaus dailės akademijos leidykla. 2011. Wyatt A. Skaitmeninės animacijos pagrindai: pagrindai, metodai, ir jų taikymas: praktiškas vadovas trokšiantiems tapti animatoriais. Žara, Vilnius. 2004. Krasner J. S. Motion graphic design, fine art animation: principles and practice. Focal Press. 2009. Williams R. E. Animator's Survival Kit. Faber and Faber.	„Classtime“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymones-priemones/priemones/priemone/298?r=1 „Wordwall“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymones-priemones/priemones/priemone/288?r=1

					2001. Murch W. In the blink of an eye. 2nd ed. Silman-James Press. Los Angeles. 2015. Keast G. The art of the cut. Editing concepts every filmmaker should know. Kahala Press. Honolulu.	
	Garso menas, skaitmeninės muzikos ir garso dizaino pagrindai Susipažįstama su garso meno ir garso dizaino pagrindais, technine, programine įranga, aiškinamasi garso sandara, specifika ir taikymas medijų meno formose.	3–4	Tyrinėjamos garso meno transformacijos medijų raidos kontekste, apibrėžiami garso meno virsmai, paaiškinama garso meno tarpdiscipliniška įvairovė, garso ekologijos samprata.	–	2004. Eargle, J., The Microphone Book: From Mono to Stereo to Surround, A Guide to Microphone Design and Application. 1999. Nyman, M., Experimental Music: Cage and Beyond. 2009. Chion, Film: a Sound Art: Film and Culture Series. 2003. Cage J. Tyla. Vilnius: Pasviręs pasaulis. 2004. Toop D. Haunted Weather: Music, Silence, and Memory. Serpent's Tail. 2017. A. Kučinskas, A. Akustinė ekologija ir aplinkos garso menas: kontekstas, idėjos, raida. Lietuvos muzikologija.	„Classtime“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymones-priemones/priemones/priemone/298?r=1 „Wordwall“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymones-priemones/priemones/priemone/288?r=1

Medijų meno suvokimas, supratimas ir vertinimas	Medijų, medijų meno teorija ir trumpa istorija Supažindinama su medijų teorija ir jos raidos istorija. Atskleidžiamos, apibūdinamos pagrindinės medijų tyrimų M. McLuhan, N. Postman, V. Flusser ir L. Manovich idėjos.	3–4	Kūrybinių eksperimentų metu atliekamos jau sukurtų medijų meno kūrinių interpretacijos (taikant apropiacijos, kaip kūrybinio metodo, principus). Analizuojama medijų, medijų meno teorija, medijų ekologija, technologijų ir žmonijos kūrybinių pradų jungtys.	–	2007. Dixon S. Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation.	„Classtime“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/298?r=1 „Wordwall“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/288?r=1
	Medijų meno raiška ir jos vertinimas Mokomasi pagrįstai, nuosekliai vertinti medijų meno kūrinio sprendimą, jo audiovizualinius komponentus, idėjos ir raiškos santykį. Analizuojamos diskutuotinos meno praktikos	3–4	Mokomasi argumentuotai, raštu atlikti medijų meno kūrinių analizes, rašyti recenzijas ir pristatymus. Analizuojama audiovizualinė medijų meno kalba, jos ypatumai, taikymas realiose kūrybos situacijose ir įvairūs medijų meno aspektai (tvarumo, ekonominiai, edukaciniai, istoriniai, propagandiniai ir pan.).	–	2010. Nayar, Pramod K. An introduction to new media and cybercultures. Malden (Mass.): Wiley-Blackwell. 2007. Dixon S. Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation. 2013. Bela Balazs, Regimas žmogus, arba Kino kultūra. Mintis. 2015. Westgeest H. Video Art Theory: a Comparative Approach.	„Classtime“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/298?r=1 „Wordwall“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/288?r=1

	(apropriacija ir pan.).					
Medijų meno, medijų kultūros ir jų kontekstų pažinimas	Medijų kultūra – nuo medijų meno iki medijų produkcijos Mokamasi atkleisti socialinius ir kultūrinius medijų meno kūrinių aspektus. Mokomasi skirti, paaiškinti medijų meno ir komercinės medijų produkcijos kūrinius, išsiaiškinami pagrindiniai jų bruožai ir taikymo sritys.	10–11	Atliekami nesudėtingi komerciniai medijų produkcijos kūriniai (reklaminiai skydeliai (baneriai) ir pan.). Analizuojama takoskyra tarp medijų meno ir medijų produkcijos, apibrėžiami bendrumai, skirtumai, atskleidžiama ekonominė medijų meno ir medijų produkcijos vertė.	–	2006. Kress Gunther R., Van Leeuwen Theo. Reading images : the grammar of visual design. 2004. Durham P. J. Kalbėjimas vėjams (Komunikacijos idėjos istorija). 2008. Lukys A. Medijų pagrindai. VDA leidykla. 2001. Maltin L. Leonard Maltin's movie and video guide. NY: Signed Book.	„Classtime“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymopriemones/priemones/priemonis/298?r=1 „Wordwall“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymopriemones/priemones/priemonis/288?r=1
	Medijų kultūros ir meno socialiniai aspektai – nuo propagandos iki socialinių tinklų Tiriant medijų meno kūrinius	10–11	Mokomasi veikti socialinių tinklų aplinkoje ir kurti socialinių tinklų produktus siekiant tikslingos komunikacijos. Aiškinami, tiriami medijų meno sociokultūriniai aspektai, etiniai, autorinių teisių aspektai, edukaciniai, pilietiniai aspektai;	–	2011. The Magic of Computer Graphics, Noriko Kurachi. 2020. London B. Video/Art: The First Fifty Years. Phaidon. 2009. Ed. Comer S. Film and video art. London: Tate. 2014. Meigh-Andrews C. A history of video art. Bloomsbury Academic.	„Classtime“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymopriemones/priemones/priemonis/298?r=1 „Wordwall“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymopriemones/priemones/priemonis/288?r=1

	išmokstama juos analizuoti, interpretuoti iš asmeninės patirties perspektyvos. Mokomasi suprasti medijų meno kūrinis skirtingų kultūrinių, socialinių auditorijų kontekstuose.		ekosisteminė sandara ir tinkliška medijų kultūros prigimtis.			
Medijų meno kūrimas ir rezultatų refleksija	Medijų vadybos pagrindai Išmokstama savarankiškai formuoja kūrinio koncepciją, kelti kūrybines idėjas, jas realizuoti tikslingai, sąmoningai pasirinktomis medijų meno technologijomis. Išmokstama kūrybiniam sumanymo įgyvendinimui	14–15	Įgyvendinami nesudėtingi tarpdisciplininiai medijų meno projektai. Analizuojami, apibūdinami, nuosekliai atskleidžiami medijų ir medijų meno vadybos principai.	–	2010. Chris Bilton. Management and Creativity	„Classtime“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemonis/298?r=1 „Wordwall“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemonis/288?r=1

	rezervuoti tinkamus resursus, kooperotis keliems kūrėjams, sukurti tinkamą medijų meno raiškos sprendimą ir jį (juos) įgyvendinti.					
	Medijų meno pristatymas ir demonstravimas Aiškinamasi kaip visapusiškai, nuosekliai, tinkamai pristatyti savo, kolegų ir kitų kūrėjų medijų meno kūrinius.	14–15	Mokamasi reflektuoti, diskutuoti, analizuoti, teikti grįžtamąjį ryšį apie savo kūrybinius pasiekimus. Paaiškinama kaip sukurti savo kūrybos aplanką, jį pristatyti ir rasti tinkamas platinimo galimybes. Aiškinamos, įvardijamos, atskleidžiamos specifinės medijų meno pristatymo technikos, kūrybos socialiniai, ekonominiai aspektai ir reikalavimai kūrybos portfeliui.	–	2014. Graham B. New Collecting: Exhibiting and Audiences after New Media Art. 1990. Ed. Hall Doug. Illuminating video: an essential guide to video art. NY: in association with the Bay Area Video Coalition.	„Classtime“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymones-priemones/priemones/priemones/298?r=1 „Wordwall“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymones-priemones/priemones/priemones/288?r=1
	Iš viso:	72				

MOKYMO(SI) TURINIO TEMŲ PADENGIMAS III GIMNAZIJOS KLASEI

Vidurinio ugdymo medijų meno bendrosios programos įgyvendinimo rekomendacijas rasite Švietimo portalo skiltyje „[Metodinė medžiaga pagal dalykus](#)“.

Vidurinio ugdymo medijų meno dalykui rekomenduojamas skaitmenines mokymo priemones rasite Švietimo portalo skiltyje „[Priemonės](#)“.

Mokymo(si) turinys	Mokymo(si) turinio tema	Valandų skaičius	Vadovėlis	Kita medžiaga
Medijų meno raiškos ir medijų technologijų pažinimas ir supratimas	Medijų technologijų išradimų prielaidos ir raida.	3–4	Knygos 2009. Arnheim R. The Power of the Center: A Study of Composition in the Visual Arts, 20th Anniversary Edition. University of California Press. 2007. Sud. Michelkevičius V. Medijų studijos, filosofija, komunikacija, menas. Vilnius: VDA leidykla. 2003. McLuhan M. Kaip suprasti medijas: žmogaus tęsiniai. Vilnius: Baltos lankos. 2015. Cambell R., Martin Ch., R. Fabos B. Media and Culture: mass communication in a digital age. Bedford: NY, Boston. 1967. McLuhan. The Gutenberg galaxy: the making of typographic man. Toronto: University of Toronto press. 1969. McLuhan. Through the vanishing point: space in poetry and painting. New York (N.Y.) [etc.]: Harper & Row. 1967. McLuhan. The medium is the message. New York [N.Y.]: Bantam books. London; New York: Routledge. 2019. Berger, J. Kaip menas moko matyti. Vilnius: Kitos knygos. 2003. Paul. C. Digital Art. 2003. McLuhan M. Kaip suprasti medijas: žmogaus tęsiniai.	Internetiniai šaltiniai World History Encyclopedia. Media Library – https://www.worldhistory.org/medialibrary/
	Fotografijos procesai, fotografinės raiškos pagrindai.	3–4	Knygos 1998. Michel Frizot. A new history of photography 2012. Jae Emerling. Photography: history and theory. 2011. Charlotte Cotton. The Photograph as Contemporary Art. 2011. Agnė Narušytė. Lietuvos fotografija 1990-2010.	Internetiniai šaltiniai Before Photography - Photographic Processes Series - Chapter 1 of 12 https://www.youtube.com/watch?v=me5ke7agyOw

		2012. Roland Barthes. Camera Lucida: pastabos apie fotografiją. 2000. Susan Sontag. Apie fotografiją. 2015. Vilem Flusser. Fotografijos filosofijos link. 2010. Tomas Pabedinskas. Žmogus Lietuvos fotografijoje: požiūrių kaita XX ir XXI a. sandūroje. 2020. Pilcher, Jeremy. The hyperimage: Toward a theory of expanded photography, in: Culture, Technology and the Image. 2022. Dobriakovas, Jurius. Postfotografija: Lietuvos fotografijos evoliucijos akligatvis ar tarpinė grandis? 2022. Pinney, Christopher. Photography in an Expanded Field. 2009. Freeman, Michael. Fotografo akis. Kitos knygos. 2007. Hedgecoe, John. Fotografijos knyga. Išmokite fotografuoti geriau. Alma Litera. 2009. Peterson, Bryan. Susipažinkite: ekspozicija. Kitos knygos. 2015. Garvey-Williams R. Mastering Composition: The Definitive Guide for Photographers. Ammonite Press. 2011. Davis, Harold. Kūrybiška Nespaltvota fotografija.	The Daguerreotype - Photographic Processes Series - Chapter 2 of 12 https://www.youtube.com/watch?v=d932Q6jYRg8 The Daguerreotype - Photographic Processes Series - Chapter 2 of 12 https://www.youtube.com/watch?v=d932Q6jYRg8 Talbot's Processes - Photographic Processes Series - Chapter 3 of 12 https://www.youtube.com/watch?v=ZwV-HikQ63I The Cyanotype - Photographic Processes Series - Chapter 4 of 12 https://www.youtube.com/watch?v=3s0hiBi5c4Y&amp;t=20s The Collodion - Photographic Processes Series - Chapter 5 of 12 https://www.youtube.com/watch?v=hnXT4WQsLLM The Albumen Print - Photographic Processes Series - Chapter 6 of 12 https://www.youtube.com/watch?v=6JDfdHWBVG4 The Platinum Print - Photographic Processes Series - Chapter 7 of 12 https://www.youtube.com/watch?v=5AmIr9xLxIk The Pigment Processes - Photographic Processes Series - Chapter 8 of 12 https://www.youtube.com/watch?v=jzzsw1hR9G8 The Woodburytype - Photographic Processes Series - Chapter 9 of 12 https://www.youtube.com/watch?v=cOqsaCu_yw

				The Gelatin Silver Process - Photographic Processes Series - Chapter 10 of 12 https://www.youtube.com/watch?v=r0eIH69QWd8 Color Photography - Photographic Processes Series, Updated - Chapter 11 of 12 https://www.youtube.com/watch?v=QP3uLdIAAAA Digital Photography - Photographic Processes Series - Chapter 12 of 12 https://www.youtube.com/watch?v=EuxKodSP0CA
			Knygos 2007. Kaye N. Multi-media: video-installation-performance. London; New York: Routledge. 2016. Sergej Eizenšteinas, Montažas. Mintis. 2011. Michailas Jampolskis, Kalba-kūnas-įvykis: kinas ir prasmės paieškos. Mintis. 2010. Thomas Elsaesser, Malte Hagener, Kino teorija: įvadas per juslių prizmę. Mintis. 2007. Villarejo A. Film Studies: the Basics. Routledge. 2013. Bereznickas I. Animacijos menas. Mintis. 2017. Bereznickas I. Animacija: nuo idėjos iki ekrano. Vilniaus dailės akademijos leidykla. 2011. Wyatt A. Skaitmeninės animacijos pagrindai: pagrindai, metodai, ir jų taikymas: praktiškas vadovas trokštantiesiems tapti animatoriais. Žara, Vilnius. 2004. Krasner J. S. Motion graphic design, fine art animation: principles and practice. Focal Press. 2009. Williams R. E. Animator's Survival Kit. Faber and Faber. 2001. Murch W. In the blink of an eye. 2nd ed. Silman-James Press. Los Angeles. 2015. Keast G. The art of the cut. Editing concepts every filmmaker should know. Kahala Press. Honolulu.	Internetiniai šaltiniai LinkedIn Learning www.lynda.com Animation magazine https://www.animationmagazine.net Boredpanda https://www.boredpanda.com

	Garso menas, skaitmeninės muzikos ir garso dizaino pagrindai.	3–4	Knygos	Internetiniai šaltiniai
			2004. Eargle, J., The Microphone Book: From Mono to Stereo to Surround, A Guide to Microphone Design and Application. 1999. Nyman, M., Experimental Music: Cage and Beyond. 2009. Chion, Film: a Sound Art: Film and Culture Series. 2003. Cage J. Tyla. Vilnius: Pasviręs pasaulis. 2004. Toop D. Haunted Weather: Music, Silence, and Memory. Serpent's Tail. 2017. A. Kučinskas, A. Akustinė ekologija ir aplinkos garso menas: kontekstas, idėjos, raida. Lietuvos muzikologija.	Journal „Wire“: http://www.thewire.co.uk
				Journal „Sonic Field“: http://sonicfield.org/
Medijų meno supratimas ir vertinimas	Medijų, medijų meno teorija ir trumpa istorija	3–4	Knygos	Internetiniai šaltiniai
			2007 Dixon S. Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation.	
	Medijų meno raiška ir jos vertinimas.	3–4	Knygos	Internetiniai šaltiniai
			2010. Nayar, Pramod K. An introduction to new media and cybercultures. Malden (Mass.): Wiley-Blackwell. 2007. Dixon S. Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation. 2013. Bela Balazs, Regimas žmogus, arba Kino kultūra. Mintis. 2015. Westgeest H. Video Art Theory: a Comparative Approach.	
Medijų meno, medijų kultūros ir jų kontekstų pažinimas	Medijų kultūra – nuo medijų meno iki medijų produkcijos.	10–11	Knygos	Internetiniai šaltiniai
			2006. Kress Gunther R., Van Leeuwen Theo. Reading images : the grammar of visual design. 2004. Durham P. J. Kalbėjimas vėjams (Komunikacijos idėjos istorija). 2008. Lukys A. Medijų pagrindai. VDA leidykla. 2001. Maltin L. Leonard Maltin's movie and video guide. NY: Signed Book.	MoMA https://www.moma.org/
				Meno svetainė https://www.tate.org.uk/
		10–11	Knygos	Internetiniai šaltiniai

	Medijų kultūros ir meno socialiniai aspektai – nuo propagandos iki socialinių tinklų.		2011. The Magic of Computer Graphics, Noriko Kurachi. 2020. London B. Video/Art: The First Fifty Years. Phaidon. 2009. Ed. Comer S. Film and video art. London: Tate. 2014. Meigh-Andrews C. A history of video art. Bloomsbury Academic.	
Medijų meno kūrinių sukūrimas ir rezultatų refleksija	Medijų vadybos pagrindai.	14–15	Knygos	Internetiniai šaltiniai
			2010. Chris Bilton. Management and Creativity	
	Medijų meno pristatymas ir demonstravimas.	14–15	Knygos	Internetiniai šaltiniai
			2014. Graham B. New Collecting: Exhibiting and Audiences after New Media Art. 1990. Ed. Hall Doug. Illuminating video: an essentian guide to video art. NY: in association with the Bay Area Video Coalition.	
		72		

2.1.1. Teorinės pamokos pavyzdys.

Pamokos tema: Skaitmeninio garso kompozicijos kūrimas

Tikslas – gebėti fiksuoti garsą skaitmeniniuose aparatuose, jį apdoroti programine įranga siekiant kūrybinio rezultato.

Užduoties atlikimas yra grupėse pamokų metu, pristatant mokiniams užduoties turinį, darbo saugą ir įgyvendinimo etapus. Užduotis yra kompleksinė, t.y. apjungiantį darbą klasėje prie kompiuterio, taip pat užklausinėje veikloje, įrašant ir fiksuojant garsus įvairiose vietovėse.

1. Etapas. Užduoties paskelbimas, reikiamų programinės ir aparatinės įrangos pristatymo ir funkcionalumo išaiškinimas, paskirstymas rolėmis grupėse, už kokį procesą kiekvienas mokinys bus atsakingas. Pastaba: kartojant užduotį pravartų roles grupėse keisti, kad mokiniai įgautų įvairiapusiškos patirties fiksuojant skaitmeninį garsą.

2. Etapas. Akustinių aplinkų tyrinėjimas ir bandymas fiksuoti garsą. Mokytojo pagalba mokiniai įsisavina pagrindinius psicho-akustikos savybes, garso fiksavimo ypatumus. Pagal galimybes reikėtų stengtis, kad garsų fiksavimo aplinkos būtų įvairios (patalpos, atviros vietos, lokacijos, turinčios specifinių akustinių savybių, pavyzdžiui, tuneliai, architektūra, garsą skleidžiantys objektai). Mokiniais galima pristatyti esmines R.M. Schafer aplinkos garsų skirstymo savybes (biofonija, antropofonija, geofonija).

3. Etapas. Garso fiksavimo procesas, garso šaltinių atkartojimas ir kūrimas. Mokiniais pristatomi įvairūs garso kūrimo ir atkūrimo šaltiniai, jų imitacija, pasitelkiant įvairius objektus. Pamokų metu aptariama, kaip ir kokias akustines savybes turi įvairių medžiagų objektai, jų skleidžiami garsai įvairiais būdais juos naudojant ir panaudojant.

4. Etapas. Fiksuotų garso šaltinių peržiūra ir katalogavimas. Mokiniai išmoka priskirti duomenų pavadinimuose garso šaltinių savybes, suteikiant jiems apibūdinančius raktažodžius. Garso šaltiniai taip pat yra išgryninami pagal kokybę, ir įrašai su trikdžiais yra koreguojami arba ištrinami. Jei yra poreikis, aptarus padarytas klaidas, mokiniai grįžta į lokacijas ir užfiksuoja garsus tinkamu būdu.

5. Etapas. Pagal išgrynintą kūrybinio projekto idėją, mokiniai atrinka tinkamus garsus ir kompoziciškai juos organizuoja programinės įrangos dėka. Programinė įranga garso redagavimui turi būti daugiakanalė, gebanti naudoti vidinius ir išorinius (VST) įskiepius. Jų pagalba mokiniai redaguoja ir sempluoja garsus ir siekia atlikti realistinio (dokumentinio) skambesio kompozicijos bruožų turintį kūrinį.

6. Etapas. Kūrinių pristatymas ir aptarimas. Organizuojant kūrinių pristatymą galima tai daryti tiek vidinį, tiek išorinį renginį. Mokytojas pagal mokinių kompetencijas ir ugdymo ypatybes nusprendžia, ar darbų pristatymas turi likti tik tos pačios grupės aptarimo objektu, ar gali tapti platesniu mokyklos bendruomenės renginiu. Tiek vienu, tiek kitu atveju svarbu užtikrinti, kad prie kūrybinio proceso dirbę mokiniai galėtų savi-refleksiškai įvertinti kūrybos procesą, komandinį darbą ir pasiektą rezultatą. Akcentuojama yra estetiinė intencija, bet ne pats rezultatas, nes mokinių įgūdžiai tik formuojasi ir reikėtų vengti kategorizuoti darbus profesiniais medijų meno terminais. Dalyko pasiekimo rezultatas formuojasi tada, kai mokinys gali savikritiškai pažvelgti į šio mokymosi proceso eigą ir priimti sprendimus tolimesniam kokybiškam užduočių atlikimo pasirengimui.

VEIKLŲ PLANAVIMO PAVYZDŽIAI

VEIKLOS TEMA: Skaitmeninio garso kompozicijos kūrimas

Veiklos tikslas	Išmokyti fiksuoti garsą skaitmeniniuose aparatuose, jį apdoroti programine įranga siekiant kūrybinio rezultato.
Žinios (sąvokos, reiškiniai)	Skaitmeninis garsas, skaitmeninio garso redagavimas ir garso meno ypatumai.
Menotyriniai pasiekimai	Moka žvelgti į skaitmeninio garso kūrimą profesionalaus garso menininko žvilgsniu.
Kompetencijos	Pažinimo – taiko turimus informacijos įsisavinimo gebėjimus, praktinius taikomuosius įgūdžius skaitmeninio kūrinio kūrimui. Socialinė emocinė ir sveikos gyvensenos – geba harmoningai veikti aplinkoje. Kūrybiškumo – geba realizuoti savo kūrybinius sumanymus. Pilietiškumo – išreiškia savo asmeninę poziciją kūrybiniuose sumanymuose. Kultūrinė – geba suprasti skaitmeninio garso meno ypatumus medijų meno kontekste. Komunikavimo – geba naudotis profesionalia medijų meno terminologija pristatydamas savo kūrybinių sumanymų rezultatus. Skaitmeninė – geba naudotis virtualiais informacijos šaltiniais, techniniais ir programiniais įrankiais.
Trukmė	2 pamokos
Veiklos tipas	Informacijos pateikimas, garso įrašymas techninėmis priemonėmis, skaitmeninio garso redagavimas.
Priemonės	Kompiuteris, specializuota programinė įranga, multimedija, interneto ryšys.
Tikrovės kontekstas (Įvadinė situacija, sudominimas)	Garsai aplink mus, garso įrašymas, redagavimas ir taikymas.
Eiga	• Etapas. Užduoties paskelbimas, reikiamų programinės ir aparatinės įrangos pristatymo ir funkcionalumo išaiškinimas, paskirstymas rolėmis grupėse, už kokį procesą kiekvienas mokinys bus atsakingas. • Akustinių aplinkų tyrinėjimas ir bandymas fiksuoti garsą. • Garso fiksavimo procesas, garso šaltinių atkartojimas ir kūrimas. • Fiksuotų garso šaltinių peržiūra ir katalogavimas. • Pagal išgrynintą kūrybinio projekto idėją, mokiniai atrinka tinkamus garsus ir kompoziciškai juos organizuoja programinės įrangos dėka. • Kūrinio vystymo metu siekiama garsus organizuoti kompoziciškai, išlaikant stilistinę vienovę. • Kūrinių pristatymas ir aptarimas.
Refleksija	Mokiniai aptaria garso meno ypatumus, geba pasirinkti techninę, programinę įrangą, įgyvendinti kūrybinį projektą.

Veiklos plėtotė	Garso meno svarba šiuolaikiniame pasaulyje, šių dienų menininkų kūrybai paties mokinio meninio skonio vystymuisi.
Pagrindinė informacija ir patarimai mokytojui	Mokytojui patariama į skaitmeninį garsą žvelgti medijų menininko žvilgsniu, nuosekliai paaiškinant mokiniui kūrybinio proceso ypatumus, technologinius iššūkius.

2.1.2. Teorinės pamokos pavyzdys.

Pamokos tema: Videofilmo kūrimas

Tikslas - išmokyti papasakoti istoriją, perteikti nuotaiką skaitmeninėmis vaizdo priemonėmis.

Užduoties paskelbimas, tikslo įvardijimas ir uždavinių formulavimas. Paskelbus užduotį labai svarbu aptarti užduoties įgyvendinimo galimybes, etapus, techninės ir programinės įrangos taikymą, saugumo technikos elementus.

1. Iškeliama idėja, aptariami jos įgyvendinimo aspektai. Numatomi galimi įgyvendinimo scenarijai ir etapai.

2. Pasirenkamos tinkamos techninės ir programinės priemonės, numatomi reikiami resursai - laikas, technologiniai įrenginiai ir kita.

3. Sukuriamas filmo scenarijus ir videofilmo kadruotė, jei reikia yra atliekami filmavimo bandymais, kurių metu pasirenkamos kameros, objektyvai ir kita kūrybinio sumanymo įgyvendinimui reikalinga įranga. Šis etapas gali būti apibrėžiamas kaip pasiruošimo – prieš-produkcijos etapas.

4. Videofilmo įgyvendinimo etapas arba produkcijos etapas. Šiame etape yra filmuojamas pats filmas, sukuriamas pakankamos medžiagos filmo montažui, jei reikia įrašomi garsai.

5. Filmų užbaigimo arba post-produkcijos etapas. Šiame etape yra naudojama sukurta videofilmo medžiaga, ji yra rūšiuojama, atrenkama, karpoma, redaguojama, atliekamas videofilmo montažas. Sukuriamas videofilmo garso takelis (garsai gali būti įrašomi specifinėse vietose, ar parenkami iš nemokamų garsų bibliotekų ir panašiai).

6. Videokūrinio pristatymo etapas ir aptarimo etapas. Videofilmo autoriai padedami mokytojo nusprendžia kur ir koku būdu kūrinys bus pristatomas (demonstruojamas klasėje, mokyklos renginyje, galerijoje, talpinamas YouTube ar Vimeo kanaluose, siunčiamas į festivalius ar konkursus). Aptarimo metu aptariamos kūrybinio sprendimo savybės, keliama ir analizuojami klausimai apie kūrinio estetiškes savybes, videofilmo turinį, emocinį krūvį ir techninius atlikimo aspektus. Atliekant šią užduotį mokiniai išmoksta pasakoti istorijas, kurti emocinį krūvį, perteikti nuotaiką videopriemonėmis.

VEIKLOS TEMA: Videofilmo kūrimas

Veiklos tikslas	Išmokyti nuosekliai išreikšti kūrybines idėjas videografinėmis priemonėmis.
Žinios (sąvokos, reiškiniai)	Videografavimas, videofilmų kūrimo nuoseklumas.
Menotyriniai pasiekimai	Moka žvelgti į videofilmų kūrimą profesionalaus videomenininko žvilgsniu.
Kompetencijos	Pažinimo – taiko turimus informacijos įsisavinimo gebėjimus, praktinius taikomuosius įgūdžius videokūrinio kūrimui. Socialinė emocinė ir sveikos gyvensenos – geba harmoningai veikti aplinkoje.

	Kūrybiškumo – geba realizuoti savo kūrybinius sumanymus. Pilietiškumo – išreiškia savo asmeninę poziciją videofiome. Kultūrinė – geba suprasti videomeno ypatumus medijų meno kontekste. Komunikavimo – geba naudotis profesionalia medijų meno terminologija pristatydamas savo kūrybinių sumanymų rezultatus. Skaitmeninė – geba naudotis virtualiais informacijos šaltiniais, techniniais ir programiniais įrankiais.
Trukmė	2 pamokos
Veiklos tipas	Informacijos analizė, kūrybinio uždavinio formavimas ir įgyvendinimas videomeno priemonėmis.
Priemonės	Kompiuteris, specializuota programinė įranga, multimedija, interneto ryšys.
Tikrovės kontekstas (Įvadinė situacija, sudominimas)	Videografinė raiška, jos taikymas. Pasaulio matymas pro videokameros vaizdo iešiklį.
Eiga	• Užduoties paskelbimas, tikslo įvardijimas ir uždavinių formulavimas. Iškeliama idėja, aptariami jos įgyvendinimo aspektai. • Numatomi galimi įgyvendinimo scenarijai ir etapai. • Techninių, programinių priemonių pasirinkimas, resursų sutelkimas. • Priešprodukcija. • Produkcija. • Post-produkcijos etapas. • Videokūrinio pristatymo etapas ir aptarimo etapas.
Refleksija	Mokiniai aptaria videomeno ypatumus, geba pasirinkti techninę, programinę įrangą, įgyvendinti kūrybinį projektą.
Veiklos plėtotė	Videomeno vieta šiuolaikiniame pasaulyje, šių dienų menininkų kūrybai paties mokinio meninio skonio vystymuisi.
Pagrindinė informacija ir patarimai mokytojui	Mokytojui patariama į videomeną žvelgti medijų menininko žvilgsniu, nuosekliai paaiškinant mokiniui kūrybinio proceso ypatumus, technologinius iššūkius.

2.2. IV gimnazijos klasė

MEDIJŲ MENO ILGALAIKIO PLANAS RENGIMAS

Dėl ilgalaikio plano formos susitaria mokyklos bendruomenė, tačiau nebūtina siekti vienodos formos. Skirtingų dalykų ar dalykų grupių ilgalaikių planų forma gali skirtis, svarbu atsižvelgti į dalyko(-ų) specifiką ir sudaryti ilgalaikį planą taip, kad jis būtų patogus ir informatyvus mokytojui, padėtų planuoti trumpesnio laikotarpio (pvz., pamokos, pamokų ciklo, savaitės) ugdymo procesą, kuriame galėtų būti nurodomi ugdomi pasiekimai, kompetencijos, sąsajos su tarpdalykinėmis temomis. Pamokų ir veiklų planavimo pavyzdžių galima rasti Medijų meno bendrosios programos (toliau – BP) įgyvendinimo rekomendacijų dalyje [Veiklų planavimo ir kompetencijų ugdymo pavyzdžiai](#). Planuodamas mokymosi veiklas mokytojas tikslingai pasirenka, kurias kompetencijas ir pasiekimus ugdys atsižvelgdamas į konkrečios klasės mokinių pasiekimus ir poreikius. Šį darbą palengvins naudojimas [Švietimo portale](#)

pateiktos [BP atvaizdavimu](#) su mokymo(si) turinio, pasiekimų, kompetencijų ir tarpdalykinių temų nurodytomis sąsajomis.

[Kompetencijos](#) nurodomos prie kiekvieno pasirinkto koncentro pasiekimo:

Medijų menas

Visa bendroji programa Vidurinio ugdymo

BP dalys

- ☐ Bendrosios nuostatos
- ☐ Dalyko tikslas ir uždaviniai
- ☐ Kompetencijų ugdymas dalyku
- ☒ Pasiekimų sritys ir pasiekimai
- ☐ Pasiekimų raida
- ☐ Mokymo(si) turinys
- ☐ Pasiekimų vertinimas
- ☐ Ištekiai

Klasės

Pasiekimų sritys ir pasiekimai

Medijų meno raiškos ir medijų technologijų pažinimas ir suvokimas (A)

III–IV gimnazijos klasių koncentras

A1. Analizuoja medijų meno atsiradimą, istoriją ir raidą.

A2. Tyrinėja medijų meno formų ypatybes.

A3. Analizuoja, apibūdina ir vertina medijų meno kūrinius.

A4. Reflektuoja vertina medijų meno kūrinius, diskutuoja ir atskleidžia reikšmę.

Medijų meno suvokimas ir vertinimas (B)

III–IV gimnazijos klasių koncentras

B1. Analizuoja medijų meno raiškos elementus ir priemones.

B2. Interpretuoja medijų meno kūrinius.

B3. Vertina medijų meno kūrinius.

Spustelėjus ant pasirinkto pasiekimo atidaromas pasiekimo lygių požymių ir pasiekimui ugdyti skirto mokymo(si) turinio citatų langas:

Medijų menas

Visa bendroji programa Vidurinio ugdymo

BP dalys

- ☐ Bendrosios nuostatos
- ☐ Dalyko tikslas ir uždaviniai
- ☐ Kompetencijų ugdymas dalyku
- ☒ Pasiekimų sritys ir pasiekimai
- ☐ Pasiekimų raida
- ☐ Mokymo(si) turinys
- ☐ Pasiekimų vertinimas
- ☐ Ištekiai

Klasės

Pasiekimų sritys ir pasiekimai

Medijų meno raiškos ir medijų technologijų pažinimas ir suvokimas (A)

III–IV gimnazijos klasių koncentras

A1. Analizuoja medijų meno atsiradimą, istoriją ir raidą.

A2. Tyrinėja medijų meno technologijų specifiką, praktiškai taiko medijų meno technologijas kūrybiuose bandymuose.

Klasė	Skaitmeninė lygis	Patvirtinimas lygis	Pagrindinis lygis	Aukščiausias lygis
III–IV gimnazijos klasių koncentras	Tyrinėja medijų meno technologijų specifiką, patvirtina technologijų taikymą, analizi medijų meno, analizi medijų meno technologijas kūrybiuose bandymuose (A2.1).	Tyrinėja medijų meno technologijų specifiką, patvirtina technologijų taikymą, analizi medijų meno, analizi medijų meno technologijas kūrybiuose bandymuose (A2.2).	Tyrinėja medijų meno technologijų specifiką, patvirtina technologijų taikymą, analizi medijų meno, analizi medijų meno technologijas kūrybiuose bandymuose (A2.3).	Tyrinėja medijų meno technologijų specifiką, patvirtina technologijų taikymą, analizi medijų meno, analizi medijų meno technologijas kūrybiuose bandymuose (A2.4).

Mokymo(si) turinys

Fotografijos procesas, fotografijos raiškos pagrindai. III–IV gimnazijos klasių koncentras.

III gimnazijos klasė

Susipažinti su fotografijos procesu, jo technologijomis, fotografuoti ir raišką suvokti technologijomis. Analizuoti, išsiaiškinti analogines ir skaitmenines fotografijos technologijas. Išsiaiškinti fotografijos technologijos reikšmę raiškoje. Tyrinėti fotografijos mediją (jos socialines, kultūrinės, istorinės aplinkos ypatybes), fotografijos procesą, technologijas, jų ypatumus ir paka menų raiškos transformaciją.

[Tarpdalykinės temos](#) nurodomos prie kiekvienos mokymo(si) turinio temos. Užvedus žymeklį ant prie temų pateiktų ikonėlių atsiveria langas, kuriame matoma tarpdalykinė tema ir su ja susieto(-ų) pasiekimo(-ų) ir (ar) mokymo(si) turinio temos(-ų) citatos:

Medijų menas

Visa bendroji programa Vidurinio ugdymo

BP dalys

- ☐ Bendrosios nuostatos
- ☐ Dalyko tikslas ir uždaviniai
- ☐ Kompetencijų ugdymas dalyku
- ☐ Pasiekimų sritys ir pasiekimai
- ☐ Pasiekimų raida
- ☒ Mokymo(si) turinys
- ☐ Pasiekimų vertinimas
- ☐ Ištekiai

Klasės

Mokymo(si) turinys

III–IV gimnazijos klasių koncentras

III gimnazijos klasė

IV gimnazijos klasė

Medijų meno raiškos ir medijų technologijų pažinimas ir supratimas

Kompiuteris – medijų variklis, šiuolaikinė medijų meno raiška.

Darbas vystymasis

Mokymasis visą gyvenimą

B1. Analizuoja medijų meno raiškos elementus ir priemones. Medijų meno kūrinių vertinimas. [...] Išmoktama išsiaiškinti, pagilinti analizuoti medijų meno kūrinius, pažinti jų atlikimo technologijas, tyrinėti, interpretuoti medijų meno raiškos priemones ir galutinį kūrybinį sprendimą.

Medijų meno kūrinių vertinimas.

Komercinės medijų produkcijos vertinimas.

Medijų meno, medijų kultūros ir jų kontekstų pažinimas

Medijų meno kūrinių sukūrimas ir rezultatų refleksija

Dalyko ilgalaikiai planai yra pateikiami skiltyje „[Ištekliai](#)“. Pateiktuose ilgalaikių planų pavyzdžiuose nurodomas Bendruosiuose ugdymo planuose dalykui numatyto valandų skaičiaus paskirstymas:

- stulpelyje *Mokymo(si) turinio tema* yra pateikiamos BP temos;
- stulpelyje *Tema (+BP citata)* pateiktos galimos pamokų temos, kurias mokytojas gali keisti savo nuožiūra. Be to, šiame stulpelyje po tema įterpta BP mokymo(si) turinio citata, kurioje aprašyta kas ir kiek giliai turi būti nagrinėjama;
- stulpelyje *Val. sk.* yra nurodytas galimas nagrinėjant temą pasiekimams ugdyti skirtas pamokų skaičius. Daliai temų valandos nurodytos intervalu (pvz., 1–2). Lentelėje pateiktą pamokų skaičių mokytojas gali keisti atsižvelgdamas į mokinių poreikius, pasirinktas mokymosi veiklas ir ugdymo metodus;
- stulpelyje Galimos mokinių veiklos pateikiamas veiklų sąrašas yra susietas su BP vidurinio ugdymo įgyvendinimo rekomendacijų dalimi Dalyko naujo turinio mokymo rekomendacijos, kurioje galima rasti išsamesnės informacijos apie ugdymo proceso organizavimą įgyvendinant atnaujintą BP. Mokytojas gali pasirinkti vieną ar kelias veiklas iš šio sąrašo, jas modifikuoti arba pakeisti kitomis atsižvelgdamas į savo mokinius, esamas mokymosi priemones ir pan.. Svarbu įtraukti mokinius į aktyvias mokymosi veiklas;
- stulpelyje *Kita medžiaga* pateikiamos nuorodos į įvairius temai nagrinėti tinkamus šaltinius: vaizdo įrašus, straipsnius, kitą parengtą medžiagą ir kt.;
- stulpelyje SMP pateikiamos nuorodos į EdTech projekte parengtas ir kitų šalių svetainėse paskelbtas skaitmenines mokymosi priemones – interaktyvias simuliacijas, kurios gali būti naudojamos virtualiems reiškinių ir dėsningumų tyrimams atlikti arba plika akimi nematomiems reiškiniams ir procesams stebėti.
- stulpelyje *Galimos mokinių veiklos* pateikiamas veiklų sąrašas yra susietas su BP įgyvendinimo rekomendacijomis [Dalyko naujo turinio mokymo rekomendacijos](#), kuriose galima rasti išsamesnės informacijos apie ugdymo proceso organizavimą įgyvendinant atnaujintą BP.

Patarimas: patogiau naudoti šį ilgalaikio plano pavyzdį skaitmeniniu formatu išsaugotą savo kompiuteryje, nes visos nuorodos yra interaktyvios, todėl galima atidaryti spustelint ant jų. Be to, galėsite koreguoti valandų skaičių, veiklas arba papildyti kitų atrastų šaltinių nuorodomis stulpelius Kita medžiaga ir SMP. Tačiau, jeigu visgi norėtumėte turėti atspausdintą versiją, verta spausdinti tik pirmuosius 5 lentelės stulpelius.



MEDIJŲ MENO ILGALAIKIS PLANAS IV GIMNAZIJOS KLASEI

Bendra informacija:

Mokslo metai _____

Pamokų skaičius per savaitę _____

Vertinimas:

Mokymosi turinio tema	Tema (+BP citata)	Val. sk.	Galimos mokinių veiklos (laisvai pasirenka mokytojas)	Vadovėlis	Kita medžiaga	SMP
Medijų meno raiškos ir medijų technologijų pažinimas ir supratimas	Kompiuteris – medijų variklis, šiuolaikinė medijų meno raiška Susipažįstama su kompiuteriu kaip medijų estetikos varikliu, techniniais, programiniais medijų meno įrankiais, jų ypatumais ir taikymu. Išmokstama naudotis techniniais ir programiniais medijų meno raiškai reikalingais įrankiais, atliekami kūrybiniai eksperimentai. Pristatomos esminės darbo saugos,	4–5	Analizuojama, atskleidžiama kompiuterizacijos revoliucija – technologiniai, socialiniai, kultūriniai pasikeitimai, aplinkos apsaugos problematika, medijų ekologijos kontekstai, kompiuteris kaip medijų variklis ir medijų meno transformatorius.	–	2013. Fundamentals of Multimedia, Ze-Nian Li, Mark S Drew. 2014. Essential Skills for 3D MODELING, RENDERING, and ANIMATION, Nicholas Bernhardt Zeman. 2011. The Computer Graphics Manual, David Salomon.	„Classtime“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/298?r=1 „Wordwall“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/288?r=1

	medijų kūrimo tvarumo problemos ir mokomasi jas spręsti.					
	Avangardinės medijų meno formos ir jų raiška Sužinoma apie robotų, biomeno, tinklo meno, medijų performansų, projekcijų meno (3D mapping), kitų avangardinių medijų meno formų technologijas ir jų taikymu medijų meno raiškoje ir kūryboje.	4–5	Pasitelkiamos, taikomos avangardinės medijų meno technologijos ir naujos raiškos priemonės kūrybinių sumanymų įgyvendinimui. Apžvelgiamos, reflektuojamos, medijų meno, medijų kultūros įvairovės suklestėjimas technologinių išradimų fone.	–	2015. Media & culture: mass communication in a digital age. Richard Campbell, Christopher R. Martin, Bettina Fabos. 2006. Sylvia M. Video art. Koln: Taschen. 2005. Benjamin W. Nušvitimai.	„Classtime“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/298?r=1 „Wordwall“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/288?r=1
	Medijų dizainas Supažindinama su medijų dizaino samprata, specifika, technologijomis ir kūrybos principais. Atskleidžiamos medijų dizaino formavimosi prielaidos, medijų dizaino tikslai ir taikymo ypatumai. Analizuojami vartotojų sąsajos kūrimo (UI – user interface) principai, vartotojų patirties (UX – user experience) konstravimo principai.	4–5	Medijų dizaino technologijos ir raiška išbandoma įgyvendinant interaktyvius medijų dizaino kūrinius. Analizuojami, atskleidžiami tarpdisciplininiai medijų dizaino aspektai ir jų taikymo galimybės.	–	2010. D. Dabner, Sh. Calvert, A. Casey. Grafinio dizaino mokykla. 2007. Newark Q., What Is Graphic Design. 2012. P. Barry Advertising Concept Book (Second Edition). 2009. Fundamentals of Computer Graphics, Peter Shirley Steve Marschner. 2014. The Uncanny Valley in Games and Animation, Angela Tinwell. 2007. Samara T. Design	„Classtime“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/298?r=1 „Wordwall“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/288?r=1

					Elements. A Graphic Style Manual.	
Medijų meno supratimas ir vertinimas	Medijų meno kūrybinių vertinimas Supažindinama su L. Manovich apibrėžtais medijų meno kalbos principais. Išmokstama išsamiai, pagrįstai analizuoti medijų meno kūrybinius, pažinti jų atlikimo technologijas, tyrinėti, interpretuoti medijų meno raiškos priemones ir galutinį kūrybinį sprendimą.	3–4	Per pamokas lankomos galerijos, viešos medijų kūrybinių demonstravimo vietos ir kūrybinės medijų menininkų studijos ar įstaigų vadovai, kuratoriai, menininkai, kurie taip pat kviečiami į pamokas mokykloje ar nuotoliniu būdu. Aptariamos ir apibūdinamos medijų meno transformacijos ir ateities perspektyvos (taip pat trans ir posthumanizmo idėjos).	–	2012. Aneesh A., Lane H., Patrice R. Beyond Globalization: Making New Worlds in Media, Art, and Social Practices. 2009. Ed. Shanken E. A. Art and electronic media. London, NY.: Phaidon Press. 2010. Broderick M. Traverso A. Trauma, Media, Art: new perspectives. Cambridge Scholars Publishing. 2005. Dubinskaitė R. Prieš realizmą, už tikrovę: XX a. 7-8-ojo dešimtmečio videomenas ir eksperimentinis kinas // Kūrinys, menininkas, erdvė. Vilniaus dailės akademijos darbai. Dailė. T. 39.	„Classtime“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/298?r=1 „Wordwall“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/288?r=1
	Komercinės medijų produkcijos vertinimas Supažindinama su medijų produkcijos kūrybiniais kolektyvais, prodiuserinėmis	3–4	Į pamokas (nuotoliniu būdu) kviečiami kūrybinių industrijų organizacijų (TV, radijo, garso studijos, prodiuserinės, žaidimų kūrimo kompanijos, reklamos agentūros) ar įstaigų vadovai, kūrybiniai darbuotojai, prodiuseriai ir	–	2010. Howkins J. Kūrybos ekonomika. 2007. Sonja Commentz. Tactile: High Touch Visuals. 2010. Altstiel T., Grow J. Advertising creative.	„Classtime“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/298?r=1 „Wordwall“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/298?r=1

	kompanijomis, web sprendimų kompanijomis, radijo stočių, tinklaraštininkų, televizijų, garso studijų veikla ir produkcija.		analizuojami bei atskleidžiami medijų produkcijos socialiniai, edukaciniai, propagandiniai, ekonominiai aspektai.		2009. Tim Brown, Barry Katz. Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation 2003. Wells W. Advertising: Principles and Practice. 2004. Čereška B., Jokubauskas D. Reklama: teorija ir praktika.	tmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/288?r=1
Medijų meno, medijų kultūros ir jų kontekstų pažinimas	Tarpdisciplininė medijų meno prigimtis Eksperimentuojant, kuriant tyrinėjamas medijų meno tarpdiscipliniškumas, įvairių meno sričių ir medijų technologijų sinergija.	9–10	Kuriamos medijų meno instaliacijos, taikomos įvairių mokslų ir meno žinios bei kūrybos metodai. Apibūdinamas, apibrėžiamas, atskleidžiamas medijų tarpdiscipliniškumas, sąsajos su kitais dalykais (dailės, muzikos, kino, informatikos, technologijų, fizikos, chemijos, literatūros, istorijos, etikos), su įvairiais mokslais (fizika, chemija, elektronika, matematika ir pan.) bei kultūros, mokslo sinergija medijose ir medijų mene.	–	2015. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, Jennifer Preece, Helen Sharp, Yvonne Rogers. 2016. Blender 3D: Characters, Machines, and Scenes for Artists, Enrico Valenza, Christopher Kuhn, Romain Caudron, Pierre-Armand Nicq. 2004. Green R. Internet art. 2016. Bob M. Fennis and Wolfgang Stroebe. The psychology of advertising. 2001. Goldberg R. L. Performance Art: Form Futurism to the Present (World of Art).	„Classtime“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/298?r=1 „Wordwall“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/288?r=1

					2007. Dixon S. Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation. 2007. Kaye N., Multi-media: video-installation-performance. 2013. Configuring the Art Object in the Age of Digital Computing: Meaning, Intentionality and Virtualization.	
	Lietuvos medijų meno kūrėjai Supažindinama su Lietuvos medijų meno kūrėjų pasiekimais, jų veikla, kūryba meninėje ir komercinėse sferose.	9–10	Atliekamos menininkų kūrybos atvejo analizės. Atskleidžiami Lietuvos medijų meno, visuomeniniai, bendruomeniniai, pilietiniai medijų meno aspektai, medijų produkcijos specifika Europos, pasaulinio meno kontekstuose.	–	–	„Classtime“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/298?r=1 „Wordwall“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/288?r=1
Medijų meno kūrimas ir rezultatų refleksija	Medijų vadyba Didelės apimties medijų projektų valdymas. Detaliai susipažįstama su medijų kūrybinių procesų vadyba.	9–10	Buriamos kūrybinės komandos, kuriami kompleksiški, tarpdiscipliniški medijų meno kūriniai (filmai, kompiuteriniai žaidimai, medijų meno instaliacijos ir pan.). Analizuojami, išbandomi įvairūs kūrybinės komandos vaidmenys (prodiuserio, scenaristo, režisieriaus, videografo, garsisto, kūrybininko ir pan.). Išbandomi ir taikomi prieš	–	2011. Violeta Šilingienė. Lyderystės kompetencijos raiška individualios karjeros kontekste. 2015. Rosa María Fuchs Ángeles; Federico Carlo Franceso Tonetti Creativity Management. Key elements	„Classtime“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/298?r=1 „Wordwall“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/288?r=1

			produkcijos, produkcijos, postprodukcijos etapai, susipažįstama su kūrinių platinimu, priežiūra ir palaikymu. Analizuojami ir paaiškinami medijų vadybos procesai, jų taikymas realiose gyvenimo situacijose.			
	Medijų meno kūrinių paruošimas demonstravimui, eksponavimui Tiriami ir taikomi technologiniai medijų meno kūrinių aspektai.	9–10	Analizuojami, taikomi skaitmeniniai fotografijos formatai (.jpeg, .tiff, .raw, .png ir kt.), video formatai (konteineriai (containers), kodekai (codec)) ir taškinės bei vektorinės kompiuterinės grafikos, garso kūrinių formatai ir kuriami maketai. Išbandomi specifiniai skaitmeniniai formatai, demonstravimo įrenginiai ir technologijos jie lyginami atliekant kūrybinius ir (ar) demonstravimo, eksponavimo eksperimentus. Mokomasi įžvelgti medijų meno sąsajas su šiuolaikiniais Lietuvos, Europos, pasaulio, interneto, medijų tinklų kultūros aspektais medijų raštingumo kontekste.	–	2005. Bannard M. Graphic Design as Communication. 2004. Oxley N. Petry N. Installation Art in the New Millennium: The Empire of the Senses. 2006. Meigh-Andrews Ch. A History of Video Art. The Development of Form and Function.	„Classtime“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/298?r=1 „Wordwall“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/288?r=1
	Medijų meno demonstravimo kultūra	9–10	Tyrinėjamos medijų meno galimybės pasiekti auditorijas, pilietiškas, bendruomeniškas, demokratinis medijų meno	–	2013. Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and	„Classtime“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/298?r=1

	Išmokstama pristatyti, demonstruoti, eksponuoti, interpretuoti savo kūrybinius medijų meno pasiekimus galerijose, muziejuose, teatruose, kultūros centruose, kino teatruose, viešose erdvėse, radijo, televizijos, interneto, kituose medijų tinkluose – ir fizinėse, ir virtualiose erdvėse.		pobūdis ir meno lauko slinkty kasdienio gyvenimo link (menas palieka muziejus ir galerijas).		Perspectives. 1996. Lucie-Smith, E. Meno kryptys nuo 1945-ųjų. 2005. Campany, D. (ed.). Art and Photography. 2005. Berghaus G. Avant-garde Performance: Live Events and Electronic Technologies. 2006. Causey M. Theatre and Performance in Digital Culture: from Simulation to Embeddedness	priemones/priemones/priemone/298?r=1 „Wordwall“ https://emokykla.lt/skaitmenines-mokymo-priemones/priemones/priemone/288?r=1
	Iš viso:	68				

MOKYMO(SI) TURINIO TEMŲ PADENGIMAS IV GIMNAZIJOS KLASEI

Vidurinio ugdymo medijų meno bendrosios programos įgyvendinimo rekomendacijas rasite Švietimo portalio skiltyje „[Metodinė medžiaga pagal dalykus](#)“.

Vidurinio ugdymo medijų meno dalykui rekomenduojamas skaitmenines mokymo priemones rasite Švietimo portalio skiltyje „[Priemonės](#)“.

Mokymo(si) turinys	Mokymo(si) turinio tema	Valandų skaičius	Vadovėlis	Kita medžiaga
Medijų meno raiškos ir medijų technologijų pažinimas ir supratimas	Kompiuteris – medijų variklis, šiuolaikinė medijų meno raiška.	4–5	Knygos 2013. Fundamentals of Multimedia, Ze-Nian Li, Mark S Drew. 2014. Essential Skills for 3D MODELING, RENDERING, and ANIMATION, Nicholas Bernhardt Zeman. 2011. The Computer Graphics Manual, David Salomon.	Internetiniai šaltiniai Prieiga prie DI programos Chat GPT-4 turbo. https://chatbotapp.ai/landing?utm_source=GoogleAds&utm_medium=cpc&utm_campaign={campaign}&utm_id=21124457886&utm_term=163298305114&utm_content=707376403350&gad_source=1&gclid=CjwKCAjwk8e1BhALEiwAc8MHiH-mamcInC1fD5mJ3sQ-IDXTnlZbm2TQ2BYydpq3i6PqvGavyJHFahoCBdEQAvD_BwE
	Avangardinės medijų meno formos ir jų raiška.	4–5	Knygos 2015. Media & culture: mass communication in a digital age. Richard Campbell, Christopher R. Martin, Bettina Fabos. 2006. Sylvia M. Video art. Koln: Taschen. 2005. Benjamin W. Nušvitimai.	Internetiniai šaltiniai

	Medijų dizainas.	4–5	Knygos 2010. D. Dabner, Sh. Calvert, A. Casey. Grafinio dizaino mokykla. 2007. Newark Q., What Is Graphic Design. 2012. P. Barry Advertising Concept Book (Second Edition). 2009. Fundamentals of Computer Graphics, Peter Shirley Steve Marschner. 2014. The Uncanny Valley in Games and Animation, Angela Tinwell. 2007. Samara T. Design Elements. A Graphic Style Manual.	Internetiniai šaltiniai
Medijų meno supratimas ir vertinimas	Medijų meno kūrinių vertinimas.	3–4	Knygos 2012. Aneesh A., Lane H., Patrice R. Beyond Globalization: Making New Worlds in Media, Art, and Social Practices. 2009. Ed. Shanken E. A. Art and electronic media. London, NY.: Phaidon Press. 2010. Broderick M. Traverso A. Trauma, Media, Art: new perspectives. Cambridge Scholars Publishing. 2005. Dubinskaitė R. Prieš realizmą, už tikrovę: XX a. 7-8-ojo dešimtmečio videomenas ir eksperimentinis kinas // Kūrinys, menininkas, erdvė. Vilniaus dailės akademijos darbai. Dailė. T. 39.	Internetiniai šaltiniai
	Komercinės medijų produkcijos vertinimas.	3–4	Knygos 2010. Howkins J. Kūrybos ekonomika. 2007. Sonja Commentz. Tactile: High Touch Visuals. 2010. Altstiel T., Grow J. Advertising creative. 2009. Tim Brown, Barry Katz. Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation 2003. Wells W. Advertising: Principles and Practice. 2004. Čereška B., Jokubauskas D. Reklama: teorija ir praktika.	Internetiniai šaltiniai

Medijų meno, medijų kultūros ir jų kontekstų pažinimas	Tarpdisciplininė medijų meno prigimtis.	9–10	Knygos	Internetiniai šaltiniai
			2015. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, Jennifer Preece, Helen Sharp, Yvonne Rogers. 2016. Blender 3D: Characters, Machines, and Scenes for Artists, Enrico Valenza, Christopher Kuhn, Romain Caudron, Pierre-Armand Nicq. 2004. Green R. Internet art. 2016. Bob M. Fennis and Wolfgang Stroebe. The psychology of advertising. 2001. Goldberg R. L. Performance Art: Form Futurism to the Present (World of Art). 2007. Dixon S. Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation. 2007. Kaye N., Multi-media: video-installation-performance. 2013. Configuring the Art Object in the Age of Digital Computing: Meaning, Intentionality and Virtualization	Artland Magazine – https://magazine.artland.com/art-movements-and-styles/ http://www.illustrationonline.com/
	Lietuvos medijų meno kūrėjai.	9–10	Knygos	Internetiniai šaltiniai
				Prieiga prie DI programos Chat GPT-4 turbo. https://www.youtube.com/watch?v=diaHpLyWAw MO pokalbiai. Romualdas Požerskis. https://www.youtube.com/watch?v=4TZa0kYWLas MO pokalbiai. Aleksandras Macijauskas. https://www.youtube.com/watch?v=xBbnwysnI5k
Medijų meno kūrinių sukūrimas ir rezultatų refleksija	Medijų vadyba.	9–10	Knygos	Internetiniai šaltiniai
			2011. Violeta Šilingienė. Lyderystės kompetencijos raiška individualios karjeros kontekste. 2015. Rosa María Fuchs Ángeles; Federico Carlo Franceso Tonetti Creativity Management. Key elements	

	Medijų meno kūrinių paruošimas demonstravimui, eksponavimui.	9–10	Knygos 2005. Bannard M. Graphic Design as Communication. 2004. Oxley N. Petry N. Installation Art in the New Milennium: The Empire of the Senses. 2006. Meigh-Andrews Ch. A History of Video Art. The Development of Form and Function.	Internetiniai šaltiniai
	Medijų meno demonstravimo kultūra.	9–10	Knygos 2013. Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives. 1996. Lucie-Smith, E. Meno kryptys nuo 1945-ųjų. 2005. Company, D. (ed.). Art and Photography. 2005. Berghaus G. Avant-garde Performance: Live Events and Electronic Technologies. 2006. Causey M. Theatre and Performance in Digital Culture: from Simulation to Embeddedness	Internetiniai šaltiniai
		68		

2.1.1. Teorinės pamokos pavyzdys.

Pamokos tema: Skaitmeninio garso transformacija ir kompozicijos kūrimas

Tikslas – gebėti fiksuoti garsą skaitmeniniuose aparatuose, jį apdoroti, transformuoti programine įranga siekiant kūrybinio rezultato.

Užduoties atlikimas yra individualus pamokų metu, pristatant mokiniams užduoties turinį, darbo saugą ir įgyvendinimo etapus. Užduotis yra klasėje, naudojant kompiuterinę įrangą.

1. Etapas. Užduoties paskelbimas, reikiamų programinės ir aparatinės įrangos išplėstinių funkcijų pristatymas ir išaiškinimas.
2. Etapas. Akustinių aplinkų atkartojimas skaitmeninėje terpėje, garso fiksavimas ir transformavimas kompiuterinės programinės ir techninės įrangos pagalba. Mokytojo pagalba mokiniai įsisavina pagrindinius skaitmeninio redagavimo, transformavimo ir kūrybos metodų būdus. Pagal galimybes reikėtų stengtis, kad garsų atkūrimo aplinkos būtų įvairios (patalpos, atviros vietos, lokacijos, turinčios specifinių akustinių savybių, pavyzdžiui, tuneliai, architektūra, garsą skleidžiantys objektai). Mokiniais galima pristatyti esmines R.M. Schafer aplinkos garsų skirstymo savybes (biofonija, antropofonija, geofonija).
3. Etapas. Pagal išgrynintą kūrybinio projekto idėją, mokiniai atrinka tinkamus garsus ir kompoziciškai juos transformuoja programinės įrangos dėka. Programinė įranga garso redagavimui turi būti daugiakanalė, gebanti naudoti vidinius ir išorinius (VST) įskiepius. Jų pagalba mokiniai redaguoja ir sempluoja garsus ir siekia atlikti eksperimentinio skambesio kompozicijos bruožų turintį kūrinį. Pasitelkiamos *Musique Concrete* metodikos principai, aptariamai H.Shaeffer, J.Cage kūrybos bruožai, metodika ir postmodernistinio eksperimentinio meno principas.
4. Etapas. Kūrinio vystymo metu siekiama išvengti garsų autentiškumo, juos neatpažįstamai transformuojant ir komponuojant. Įgyvendinus kūrinį etapais, konsultuojamasi su mokytoju dėl jo estetikos ir reikalingų korekcijų. Pagal kūrinio idėjos poreikį, galima prijungti kitas tarpdisciplininio meno šakas – šokį, fotografiją, video, kompiuterinę grafiką, ir kt. Šios užduoties akcentu tampa garsinis apipavidalinimas, ir kokių ryšių kuria garsas su kitomis sritimis.
5. Etapas. Kūrinių pristatymas ir aptarimas. Organizuojant kūrinių pristatymą galima tai daryti tiek vidinį, tiek išorinį renginį. Mokytojas pagal mokinių kompetencijas ir ugdymo ypatybes nusprendžia, ar darbų pristatymas turi likti tik tos pačios grupės aptarimo objektu, ar gali tapti platesniu mokyklos bendruomenės renginiu. Tiek vienu, tiek kitu atveju svarbu užtikrinti, kad prie kūrybinio proceso dirbę mokiniai galėtų savi-refleksiškai įvertinti kūrybos procesą, komandinį darbą ir pasiektą rezultatą. Akcentuojama yra estetinė intencija, bet ne pats rezultatas, nes mokinių įgūdžiai tik formuojasi ir reikėtų vengti kategorizuoti darbus profesiniais medijų meno terminais. Dalyko pasiekimo rezultatas formuojasi tada, kai mokinsys gali savikritiškai pažvelgti į šio mokymosi proceso eigą ir priimti sprendimus tolimesniam kokybiškam užduočių atlikimo pasirengimui.

VEIKLOS TEMA: Skaitmeninio garso transformacija ir kompozicijos kūrimas

Veiklos tikslas	Išmokyti modifikuoti, transformuoti garsą skaitmeniniuose aparatuose, jį apdoroti programine įranga siekiant kūrybinio rezultato.
Žinios (sąvokos, reiškiniai)	Skaitmeninis garsas, skaitmeninio garso redagavimas, modifikavimas, transformavimas ir garso meno ypatumai.

Menotyriniai pasiekimai	Moka žvelgti į skaitmeninio garso kūrimą profesionalaus garso menininko žvilgsniu.
Kompetencijos	Pažinimo – taiko turimus informacijos įsisavinimo gebėjimus, praktinius taikomuosius įgūdžius skaitmeninio kūrinio kūrimui. Socialinė emocinė ir sveikos gyvensenos – geba harmoningai veikti aplinkoje. Kūrybiškumo – geba realizuoti savo kūrybinius sumanymus. Pilietiškumo – išreiškia savo asmeninę poziciją kūrybiniuose sumanymuose. Kultūrinė – geba suprasti skaitmeninio garso meno ypatumus medijų meno kontekste. Komunikavimo – geba naudotis profesionalia medijų meno terminologija pristatydamas savo kūrybinių sumanymų rezultatus. Skaitmeninė – geba naudotis virtualiais informacijos šaltiniais, techniniais ir programiniais įrankiais.
Trukmė	2 pamokos
Veiklos tipas	Informacijos pateikimas, garso modifikavimas ir transformavimas techninėmis priemonėmis, skaitmeninio garso redagavimas, galutinio rezultato apipavidalinimas.
Priemonės	Kompiuteris, specializuota programinė įranga, multimedija, interneto ryšys.
Tikrovės kontekstas (Įvadinė situacija, sudominimas)	Garsai aplink mus, garso įrašymas, redagavimas ir taikymas, transformavimas.
Eiga	• Etapas. Užduoties paskelbimas, reikiamų programinės ir aparatinės įrangos pristatymo ir funkcionalumo išaiškinimas, individualaus laiko užduočiai atlikti suplanavimas. • Akustinių aplinkų atkūrimas skaitmeniniais įrankiais ir bandymas fiksuoti garsą. • Garso fiksavimo procesas, garso šaltinių atkartojimas ir kūrimas, jų transformacija. • Fiksuotų garso šaltinių peržiūra ir katalogavimas. • Pagal išgrynintą kūrybinio projekto idėją, mokiniai atrinka tinkamus garsus ir kompoziciškai juos organizuoja programinės įrangos dėka. • Kūrinio vystymo metu siekiama išvengti garsų autentiškumo, juos neatpažįstamai transformuojant ir komponuojant. • Kūrinių pristatymas ir aptarimas.
Refleksija	Mokiniai aptaria garso meno ypatumus, geba pasirinkti techninę, programinę įrangą, įgyvendinti kūrybinį projektą.
Veiklos plėtotė	Garso meno svarba šiuolaikiniame pasaulyje, šių dienų menininkų kūrybai paties mokinio meninio skonio vystymuisi.
Pagrindinė informacija ir patarimai mokytojui	Mokytojui patariama į skaitmeninį garsą žvelgti medijų menininko žvilgsniu, nuosekliai paaiškinant mokiniui kūrybinio proceso ypatumus, technologinius iššūkius.

2.1.2. Teorinės pamokos pavyzdys.

Pamokos tema: Interaktyvi medijų meno instaliacija

Tikslas – gebėti kurti erdveje taikant audiovizualinės raiškos priemones.

Užduoties atlikimas yra individualus pamokų metu, pristatant mokiniams užduoties turinį, darbo saugą ir įgyvendinimo etapus. Užduotis yra klasėje, naudojant projektorius, garso ir kompiuterinę įrangą.

1. Etapas. Užduoties paskelbimas, reikiamų programinės ir aparatinės įrangos išplėstinių funkcijų pristatymas ir išaiškinimas.
2. Etapas. Interaktyvios instaliacijos idėjos formavimas. Interaktyvios technologijos paieškos ir koncepcijos realizavimas. Arduino technologija ir jos galimybių tyrimas.
3. Erdvės pasirinkimas, jos konfigūracijos transformacijos. Audiovizualinio sprendimo pritaikymas trijų dimensijų erdvei.
4. Etapas. Idėjos ir techninio sprendimo įgyvendinimas. Techninio sprendimo realizavimas - nuo resursų numatymo, rezervavimo iki instaliavimo. Technologijos, meninės raiškos ir kūrybinio sumanymo harmonizavimas.
5. Etapas. Kūrybinių rezultatų aptarimas ir refleksija.

VEIKLŲ PLANAVIMO PAVYZDŽIAI

VEIKLOS TEMA: Interaktyvi medijų meno instaliacija

Veiklos tikslas	Išmokyti naudoti išorinius valdiklius (pavyzdžiui, Arduino sistemoje), taikyti juos kūrybiniuose sprendimuose
Žinios (sąvokos, reiškiniai)	Išoriniai aparatiniai valdikliai, programavimas, interaktyvumas, žiūrovo-kūrinio santykis, auditorijos imersija
Menotyriniai pasiekimai	Sugeba kurti interaktyvius kūrinius, kurie modifikuojasi sąveikoje su žiūrovu
Kompetencijos	Pažinimo – taiko turimus informacijos įsisavinimo gebėjimus, praktinius taikomuosius įgūdžius darbui su aparatiniais valdikliais skaitmeninio kūrinio kūrimui. Socialinė emocinė ir sveikos gyvensenos – geba harmoningai veikti aplinkoje, atliepti visuomenines problemas, ugdyti socialinį atsakingumą. Kūrybiškumo – geba realizuoti savo kūrybinius sumanymus naudojant interaktyvias ir aparatinės priemones. Pilietiškumo – išreiškia savo asmeninę poziciją kūrybiniuose sumanymuose, įtraukia pilietinę visuomenę į kūrinio vyksmą. Kultūrinė – geba suprasti skaitmeninio ir interaktyvaus meno ypatumus medijų meno kontekste. Komunikavimo – geba naudotis profesionalia medijų meno terminologija pristatydamas savo kūrybinių sumanymų rezultatus. Skaitmeninė – geba naudotis virtualiais informacijos šaltiniais, techniniais ir programiniais įrankiais.
Trukmė	2 pamokos
Veiklos tipas	Informacijos pateikimas, programavimo pagrindai valdant aparatinčius valdiklius, vaizdo ir garso modifikavimas ir transformavimas techninėmis priemonėmis, interaktyvumo programavimas, galutinio rezultato apipavidalinimas.

Priemonės	Kompiuteris, specializuota programinė įranga, specializuota aparatinė įranga, multimedija, interneto ryšys.
Tikrovės kontekstas (Įvadinė situacija, sudominimas)	Meno ir visuomenės interaktyvumas – žiūrovas gali tapti aktyviu meno kūrinio veikėju
Eiga	• Etapas. Užduoties paskelbimas, reikiamų programinės ir aparatinės įrangos pristatymo ir funkcionalumo išaiškinimas, individualaus laiko užduočiai atlikti suplanavimas. • Programavimo ir įrangos testavimo, įgūdžių formavimo įgyvendinimas. • Meninio objekto planavimas, prijungimas prie programinės įrangos funkcionalumo. • Meninio objekto testavimas ir koregavimas pagal faktinius nuokrypius, saugos įvardinimas, naudojimosi instrukcijų parengimas. • Kūrinio pristatymo vietos optimizavimas aparatinės įrangos estetiškas apipavidalinimas, siekiant optimalaus funkcionalumo ir stilistinio vientisumo. • Kūrinio viešinimo ir sklaidos planavimas, renginio konceptualizacija • Kūrinių pristatymas ir aptarimas.
Refleksija	Mokiniai aptaria instaliacijų meno ypatumus, geba pasirinkti techninę, programinę įrangą, įgyvendinti kūrybinį projektą.
Veiklos plėtotė	Instaliacijų meno svarba šiuolaikiniame pasaulyje, programavimo ir technologijų sąsaja su kultūra, ateities perspektyvų aptarimas.
Pagrindinė informacija ir patarimai mokytojui	Mokytojui patariama identifikuoti aparatinės ir programinės įrangos galimybes, formuojant vėliau tikslingus kūrybinius mokinių lūkesčius ir galimybes

3. Skaitmeninės mokymo priemonės

Šiame skyriuje pateikiamos trumpos anotacijos ir nuorodos į skaitmenines mokymo priemones, skirtas BP įgyvendinti. Internetinių nuorodų pavadinimai pateikiami anglų ir lietuvių kalbomis. Skaitmeninės mokymosi priemonės yra multimodaliaios – informacija pateikiama vizualiomis, audialiomis ir verbalinėmis formomis). Taip pat mokymosi turinys pritaikytas prie besimokančiojo mokymosi galimybių ir pasiekimų. menų istorijos dalyko mokymo pradžioje svarbu su mokiniais aptarti saugumo internete klausimus bei pateikti naudingų nuorodų apie draugišką internetą mokiniams ir jų tėvams:

<https://mokytojojtv.emokykla.lt/search?q=draugi%C5%A1kas+internetas>

<https://www.draugiskasinternetas.lt/>

3.1. III gimnazijos klasė

Nr.	Pavadinimas	Trumpa anotacija	Tiksli nuoroda
1.	„Classtime“	Individualios mokinių pažangos stebėjimo skaitmeninė mokymo priemonė, skirta klasėje arba nuotoliniu būdu organizuoti mokinių pasiekimų patikrinimą, vesti užsiėmimus, viktorinas. Didinama mokytojo ir besimokančiojo sąveika, didinamas mokymosi pažangos skaidrumas, palengvinamas ir pagreitinamas mokytojo darbas. Vieni iš „Classtime“ autorių yra talentingi programuotojai iš Ukrainos. Prasidėjus karui bendrovė „Classtime“ visiems mokytojams iš Ukrainos sustabdė mokėjimus už platformos naudojimą. Kviečiame Lietuvos švietimo bendruomenę įsigyti „Classtime“ licencijų ir taip prisijungti prie bendrovės „Classtime“ iniciatyvos leisti Ukrainos mokytojams ir mokiniams nemokamai naudoti platforma ugdyme. VšĮ „Švietimo tinklas“ atliko platformos „Classtime“ lokalizavimo darbus. Dabar veikia lietuviška „Classtime“ versija. Mokymo(si) turinio dalijimosi platformoje „Inovatyvi Mokykla“ http://www.inovatyvimokykla.lt/ įvairių dalykų mokytojai gali laisvai naudotis kitų mokytojų paruoštais interaktyviais mokymo ištekliais, mokytojų sukurtus darbus, naudojant skaitmeninę priemonę „Classtime“ nuolat pildome ir atnaujiname. Daugiau informacijos rasite čia: https://tinklas.lt/classtime/.	„Classtime“ (emokykla.lt)
2.	„Wordwall“	Ši populiari mokymo(si) platforma „Wordwall“ išversta į 38 kalbas. „Wordwall“ – tai įvairių skaitmeninių priemonių platforma, skirta mokytojui parengti interaktyvias užduotis. VšĮ „Švietimo tinklas“ kartu su platformos „Wordwall“ kūrėjais „Visual Education Ltd“ atliko „Wordwall“ lokalizavimo darbus. Dabar veikia lietuviška „Wordwall“ versija. Platformoje įvairių dalykų mokytojai galės laisvai naudotis kitų mokytojų paruoštais interaktyviais mokymo ištekliais. Svetainėje pateikiama daugybė užduočių pavyzdžių: viktorinos,	„Wordwall“ (emokykla.lt)

		laimės ratas, priskyrimas grupėms, trūkstamas žodis, kt. Mokytojų kūrybinių puslapis platformoje „Wordwall“ nuolat atnaujinamas. Daugiau informacijos rasite čia: https://www.tinklas.lt/wordwall/ .	
3.	Valdovo pasiuntinys	Žaidėjai kviečiami atlikti penkias intriguojančias užduotis, kurias įveikdami apsilankys penkiose Valdovų rūmų erdvėse ir susitiks su skirtingais valdovo šeimos nariais. Žaidėjui teks pasukti galvą: kaip tinkamai aprengti valdovę; parinkti šarvus ir kovos ginklą riteriui; sudaryti Lietuvos didikų kunigaikščių genealoginį medį; „išsikepti“ Lietuvos ir Lenkijos valdovės Bonos Sforcos (Sforza, 1494–1557) mėgstamų itališkų vaflių. Nė vienas, atlikęs užduotį, neliks be atlygio – ją įveikęs, valdovo pasiuntiniu tapęs žaidėjas turės galimybę susikurti savo asmeninį herbą ir šūkį. Žaidimas skirtas praplėsti Lietuvos istorijos, valdovų genealogijos ir valstybės heraldikos supratimą, o spalvingi dailininkės Linos Itagaki piešiniai padės formuoti bendrą Renesanso epochos valdovų rūmų vaizdinį.	Valdovo pasiuntinys (emokykla.lt)
4.	Medijų ir informacinis raštingumas	Vilniaus universiteto sukurta medžiaga. Šaltinyje pateikta metodinė medžiaga apie šiuolaikinių medijų sampratą, informacinį raštingumą, skirta visiems, kurie nori pagilinti šių sričių žinias. Medžiaga suskirstyta į šešis pagrindinius skyrius, kuriuos sudaro teorinė informacija, žaidimai ir testas.	Medijų ir informacinis raštingumas (emokykla.lt)
5.	Virtualus muziejus	Virtualūs Vilniaus gynybinės sienos bastijos ir Gedimino pilies bokšto ekspozicijų turai – tai unikali proga, sėdint prie kompiuterio ekranų, pasijusti taip, tarsi vaikšiotumėte muziejaus erdvėse. Turai papildyti informacinėmis etiketėmis, garso ir vaizdo įrašais, animacija, 3D eksponatais. Jei namie turite virtualios realybės akinius, juos taip pat galėsite pasitelkti virtualiems tyrinėjimams.	Virtualus muziejus (emokykla.lt)

6.	Delfi socialinio projekto NežVairuok! filmas	Mokumentinio stiliaus filmas aiškina, tiria ir analizuoja kokie pavojai tyko vairuojančių ir tuo pat metu žvairuojančių į telefoną. Tai yra nemokama švietimo ir edukacijos priemonė, skirta įvairaus amžiaus Lietuvos mokyklų mokiniams, jaunimui ir vis ir tikslas – Edukuoti bei atkreipti dėmesį kokie pavojai tyko kelyje, kai vienu metu naršai telefone ir vairuoji paspirtuką, dviratį ar automobilį. „Delfi“ užsakymu vykdytas reprezentatyvus tyrimas parodė, jog net 60 proc. Lietuvos gyventojų vairuodami naudojami telefonu. Šis filmas – įtaigus vizualus įrankis, skirtas keisti mąstymą ir didinti eismo dalyvių atsakomybę kelyje. Pagrindinį filmo personažą, tinklalaidės kūrėją Šarą, įkūnijo profesionalus teatro ir kino aktorius Šarūnas Datenis. Pagrindinis herojus – menamos tinklalaidės kūrėjas, kuris savo studijoje pristato vairavimo su telefonu rankoje statistiką ir faktus, realiose situacijose bendrauja su antraplaniais aktoriais ir praeiviais, įrodo naudojimosi telefonu pavojų ir tuo pats įsitikina. Filmą kūrė patyrusi reklamos ir kino režisierė Algina Bedulskė su komanda. Filmo trukmė 35 min.	Delfi socialinio projekto NežVairuok! filmas (emokykla.lt)
7.	DIDELI MAŽI EKRANAI	Medijų raštingumo projekto „DIDELI MAŽI EKRANAI“ mokymo priemonės vyresniųjų klasių mokiniams bei jų mokytojams, apimančios mokiniams patrauklias audiovizualinių medijų sritis ir formas (kiną, reklamas, socialinius tinklus, televiziją, kompiuterinius žaidimus, multimedijų žurnalistiką).	DIDELI MAŽI EKRANAI (emokykla.lt)
8.	Edukacinė aplinka MozaBook (išversta į lietuvių kalbą)	Tai visame pasaulyje populiari interaktyvi edukacinė platforma, skirta dirbti su išmaniaisiais ekranais. „MOZABOOK“ suteikia galimybę naudotis labai didelės apimties medijų biblioteka, kurios turinys yra skirtas mokytis bei pažinti įvairius fizikos, chemijos reiškinius, istorinius įvykius ir kt.	Edukacinė aplinka MozaBook (išversta į lietuvių kalbą) (emokykla.lt)
Kitos nuorodos			
9.	Youtube	George Eastman house fotografijos tyrimų instituto trumpi pasakojimai apie fotografijos raidą ir technologijas.	https://www.youtube.com/watch?v=me5ke7agyOw https://www.youtube.com/watch?v=d932Q6jYRg8

			https://www.youtube.com/watch?v=ZwV-HikQ63I&t=52s https://www.youtube.com/watch?v=3s0hiBi5c4Y&t=34s https://www.youtube.com/watch?v=hnxT4WQsLLM https://www.youtube.com/watch?v=6JDfdHWBVG4 https://www.youtube.com/watch?v=rFR7_FHqSU https://www.youtube.com/watch?v=jzzsw1hR9G8 https://www.youtube.com/watch?v=cOqsaCu-yw https://www.youtube.com/watch?v=VqWyJstBSoo https://www.youtube.com/watch?v=sxPmQe6Lz6U https://www.youtube.com/watch?v=bFDHH5sko08
10.	Google Arts	Google paieškos programa, padedanti rasti įvairių meno rūšių kūrėjus bei žymiausius jų darbus.	https://artsandculture.google.com/
11.	Youtube	Trumpas pasakojimas apie videomeną.	https://www.youtube.com/watch?v=YcXpAHVAxwY
12.	Youtube	Trumpas pasakojimas kaip žiūrėti ir suprasti videomeną.	https://www.youtube.com/watch?v=o2hXNMwKnVs&t=306s
13.	Youtube	Luiziana muziejus. 11 menininkų interviu – kaip dirbti su judančiais vaizdais (video).	https://www.youtube.com/watch?v=3aENk32qk_M&t=56s
14.	Youtube	Trumpas pasakojimas kas yra medijų menas.	https://www.youtube.com/watch?v=1Oh768G3aT8
15.	Youtube	Trumpas pasakojimas kas yra skaitmeninis menas.	https://www.youtube.com/watch?v=2RWop0Gln24

16.	YouTube	Trumpas pasakojimas apie folio menininkus.	https://www.youtube.com/watch?v=7GGC6zpF-Qs
17.	YouTube	Garso dizainas. Atvejo analizė.	https://www.youtube.com/watch?v=as2Rk4WcljA
18.	YouTube	Kompozitorius iš ateities. "Garso architektai" Edgar Varese/pirma dalis	https://youtu.be/RyjvGwTABcs
19.	YouTube	Kaip nustebinti pasaulį? "Garso architektai" Edgar Varese/antra dalis	https://youtu.be/xOntYBYa7B4

3.2. IV gimnazijos klasė

Nr.	Pavadinimas	Trumpa anotacija	Tiksli nuoroda
1.	„Classtime“	Individualios mokinių pažangos stebėjimo skaitmeninė mokymo priemonė, skirta klasėje arba nuotoliniu būdu organizuoti mokinių pasiekimų patikrinimą, vesti užsiėmimus, viktorinas. Didinama mokytojo ir besimokančiojo sąveika, didinamas mokymosi pažangos skaidrumas, palengvinamas ir pagreitinamas mokytojo darbas. Vieni iš „Classtime“ autorių yra talentingi programuotojai iš Ukrainos. Prasidėjus karui bendrovė „Classtime“ visiems mokytojams iš Ukrainos sustabdė mokėjimus už platformos naudojimą. Kviečiame Lietuvos švietimo bendruomenę įsigyti „Classtime“ licencijų ir taip prisijungti prie bendrovės „Classtime“ iniciatyvos leisti Ukrainos mokytojams ir mokiniams nemokamai naudoti platforma ugdyme. Vėl „Švietimo tinklas“ atliko platformos „Classtime“ lokalizavimo darbus. Dabar veikia lietuviška „Classtime“ versija. Mokymo(si) turinio dalijimosi platformoje „Inovatyvi Mokykla“ http://www.inovatyvimokykla.lt/ įvairių dalykų mokytojai gali laisvai naudotis kitų mokytojų paruoštais interaktyviais mokymo ištekliais, mokytojų sukurtus darbus, naudojant skaitmeninę priemonę „Classtime“ nuolat pildome ir atnaujiname. Daugiau informacijos rasite čia: https://tinklas.lt/classtime/.	„Classtime“ (emokykla.lt)

2.	„Wordwall“	Ši populiari mokymo(si) platforma „Wordwall“ išversta į 38 kalbas. „Wordwall“ – tai įvairių skaitmeninių priemonių platforma, skirta mokytojui parengti interaktyvias užduotis. Vėl „Švietimo tinklas“ kartu su platformos „Wordwall“ kūrėjais „Visual Education Ltd“ atliko „Wordwall“ lokalizavimo darbus. Dabar veikia lietuviška „Wordwall“ versija. Platformoje įvairių dalykų mokytojai galės laisvai naudotis kitų mokytojų paruoštais interaktyviais mokymo ištekliais. Svetainėje pateikiama daugybė užduočių pavyzdžių: viktorinos, laimės ratas, priskyrimas grupėms, trūkstamas žodis, kt. Mokytojų kūrybinių puslapis platformoje „Wordwall“ nuolat atnaujinamas. Daugiau informacijos rasite čia: https://www.tinklas.lt/wordwall/.	„Wordwall“ (emokykla.lt)
3.	Valdovo pasiuntinys	Žaidėjai kviečiami atlikti penkias intriguojančias užduotis, kurias įveikdami apsilankys penkiose Valdovų rūmų erdvėse ir susitiks su skirtingais valdovo šeimos nariais. Žaidėjui teks pasukti galvą: kaip tinkamai aprengti valdovę; parinkti šarvus ir kovos ginklų riteriui; sudaryti Lietuvos didikų kunigaikščių genealoginį medį; „išsikepti“ Lietuvos ir Lenkijos valdovės Bonos Sforcos (Sforza, 1494–1557) mėgstamų itališkų vaflių. Nė vienas, atlikęs užduotį, neliks be atlygio – ją įveikęs, valdovo pasiuntiniu tapęs žaidėjas turės galimybę susikurti savo asmeninį herbą ir šūkį. Žaidimas skirtas praplėsti Lietuvos istorijos, valdovų genealogijos ir valstybės heraldikos supratimą, o spalvingi dailininkės Linos Itagaki piešiniai padės formuoti bendrą Renesanso epochos valdovų rūmų vaizdinį.	Valdovo pasiuntinys (emokykla.lt)
4.	Medijų ir informacinis raštingumas	Vilniaus universiteto sukurta medžiaga. Šaltinyje pateikta metodinė medžiaga apie šiuolaikinių medijų sampratą, informacinį raštingumą, skirta visiems, kurie nori pagilinti šių sričių žinias. Medžiaga suskirstyta į šešis pagrindinius skyrius, kuriuos sudaro teorinė informacija, žaidimai ir testas.	Medijų ir informacinis raštingumas (emokykla.lt)

5.	Virtualus muziejus	Virtualūs Vilniaus gynybinės sienos bastėjos ir Gedimino pilies bokšto ekspozicijų turai – tai unikali proga, sėdint prie kompiuterio ekranų, pasijusti taip, tarsi vaikščirotumėte muziejaus erdvėse. Turai papildyti informacinėmis etiketėmis, garso ir vaizdo įrašais, animacija, 3D eksponatais. Jei namie turite virtualios realybės akinius, juos taip pat galėsite pasitelkti virtualiems tyrinėjimams.	Virtualus muziejus (emokykla.lt)
6.	Delfi socialinio projekto NežVairuok! filmas	Mokumentinio stiliaus filmas aiškina, tiria ir analizuoja kokie pavojai tyko vairuojančių ir tuo pat metu žvairuojančių į telefoną. Tai yra nemokama švietimo ir edukacijos priemonė, skirta įvairaus amžiaus Lietuvos mokyklų mokiniams, jaunimui ir vis ir tikslas – edukuoti bei atkreipti dėmesį kokie pavojai tyko kelyje, kai vienu metu naršai telefone ir vairuoji paspirtuką, dviratį ar automobilį. „Delfi“ užsakymu vykdytas reprezentatyvus tyrimas parodė, jog net 60 proc. Lietuvos gyventojų vairuodami naudojami telefonu. Šis filmas – įtaigus vizualus įrankis, skirtas keisti mąstymą ir didinti eismo dalyvių atsakomybę kelyje. Pagrindinį filmo personažą, tinklalaidės kūrėją Šarą, įkūnijo profesionalus teatro ir kino aktorius Šarūnas Datenis. Pagrindinis herojus – menamos tinklalaidės kūrėjas, kuris savo studijoje pristato vairavimo su telefonu rankoje statistiką ir faktus, realiose situacijose bendrauja su antraplaniais aktoriais ir praeiviais, įrodo naudojimosi telefonu pavojų ir tuo pats įsitikina. Filmą kūrė patyrusi reklamos ir kino režisierė Algina Bedulskė su komanda. Filmo trukmė 35 min.	Delfi socialinio projekto NežVairuok! filmas (emokykla.lt)
7.	DIDELI MAŽI EKRANAI	Medijų raštingumo projekto „DIDELI MAŽI EKRANAI“ mokymo priemonės vyresniųjų klasių mokiniams bei jų mokytojams, apimančios mokiniams patrauklias audiovizualinių medijų sritis ir formas (kiną, reklamas, socialinius tinklus, televiziją, kompiuterinius žaidimus, multimedijų žurnalistiką).	DIDELI MAŽI EKRANAI (emokykla.lt)

8.	Edukacinė aplinka MozaBook (išversta į lietuvių kalbą)	Tai visame pasaulyje populiarī interaktyvi edukacinė platforma, skirta dirbti su išmaniaisiais ekranais. „MOZABOOK“ suteikia galimybę naudotis labai didelės apimties medijų biblioteka, kurios turinys yra skirtas mokytis bei pažinti įvairius fizikos, chemijos reiškinius, istorinius įvykius ir kt.	Edukacinė aplinka MozaBook (išversta į lietuvių kalbą) (emokykla.lt)
Kitos naudingos nuorodos			
9.	Google Arts	Google paieškos programa, padedanti rasti įvairių meno rūšių kūrėjus bei žymiausius jų darbus.	https://artsandculture.google.com/
10.	YouTube	Dribtinio intelekto taikymas medijų meno kūryboje.	https://www.youtube.com/watch?v=I-EIVIHvHRM
11.	YouTube	Trumpi pasakojimai apie robotų meno – kibernetinį performančą.	https://www.youtube.com/watch?v=IX6JcybgDFo https://www.youtube.com/watch?v=y4ajXJ3nj1Q&t=63s
12.	YouTube	Trumpas pasakojimas apie eksperimentinį garso meną.	https://www.youtube.com/watch?v=1KEjtcsZ4TI
13.	YouTube	Trumpas pasakojimas apie 30 metų fotografijos projektą.	https://www.youtube.com/watch?v=GjXbxG8YRKw
14.	YouTube	<i>Musique Concrete</i> muzikos kūrimo principai ir pavyzdžiai	https://youtu.be/2ZpwbXDleDw
15.	YouTube	Eksperimentinės muzikos iškilimas 1960-ųjų dokumentiniame filme (2005)	https://youtu.be/nKPFggCNT_o
16.	YouTube	Trumpas pasakojimas – skaitmeninis menas, kam rūpi?	https://www.youtube.com/watch?v=Kflumv-5JfA
17.	YouTube	Trumpas pasakojimas – skystos skulptūros.	https://www.youtube.com/watch?v=n8Zvyr2Bc5Y

4. Literatūros ir šaltinių sąrašas

Šiame skyriuje pateikiami literatūros šaltiniai, reikalingi menų istorijos dalyko programai įgyvendinti. Pateikti šaltiniai apima dalykinę ir metodinę su skirtingomis menų istorijos temomis susijusią medžiagą.

4.1. III gimnazijos klasė

1. Manovich, L. (2001). The language of new media. Cambridge Mass. ; London : MIT Press.

2. Manovich, L. (2013). Software takes command: extending the language of new media. New York; London : Bloomsbury.
3. Manovich, L. (2020). Computer vision, human senses, and language of art. London: Springer London
4. Freeman M. (2009). Fotografo akis: geresnės skaitmeninės fotografijos: kompozicija ir dizainas. Kaunas: Kitos knygos: Fotoprofas.
5. Garvey-Williams R. (2015). Mastering Composition: The Definitive Guide for Photographers. Ammonite Press.
6. Arnheim R. (2009). The Power of the Center: A Study of Composition in the Visual Arts, 20th Anniversary Edition. University of California Press.
7. McLuhan M. (2003). Kaip suprasti medijas: žmogaus tęsiniai. Vilnius: Baltos lankos.
8. McLuhan M. (1967). The Gutenberg galaxy: the making of typographic man. Toronto: University of Toronto press.
9. Lukys A. (2008). Medijų pagrindai. Vilniaus dailės akademijos leidykla.

4.2. IV gimnazijos klasė

1. Kaye N. (2007). Multi-media: video-installation-performance. London; New York: Routledge.
2. Nayar, Pramod K. (2010). An introduction to new media and cybercultures. Malden (Mass.): Wiley-Blackwell.
3. Dixon S. (2007). Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation. The MIT press, Cambridge, Massachusetts, London, England.
4. McLuhan M. (2003). Kaip suprasti medijas: žmogaus tęsiniai. Baltos lankos. Vilnius.
5. Narušytė A. (2011). Lietuvos fotografija 1990-2010. Baltos lankos. Vilnius.
6. Flusser V. (2015). Fotografijos filosofijos link. Išmintis. Vilnius.
7. Pabedinskas T.. Žmogus Lietuvos fotografijoje: požiūrių kaita XX ir XXI a. sandūroje. Vilnius : Vilniaus dailės akademijos leidykla.
8. London B. (2020). Video/Art: The First Fifty Years. Phaidon.
9. Rush M. (2007). Video art. London: Thames and Hudson.
10. Ed. Comer S. (2009). Film and video art. London: Tate.
11. Meigh-Andrews C. (2014). A history of video art. Bloomsbury Academic.
12. Ed. Hall Doug. (1990). Illuminating video: an essential guide to video art. NY: in association with the Bay Area Video Coalition
13. Sylvia M. (2006). Video art. Koln: Taschen.
14. Preece J., Sharp H., Rogers Y. Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. Wiley.
15. Ze-Nian Li, Drew M. S. (2003). Fundamentals of Multimedia. Prentice Hall; United States
16. Experimental music : Cage and beyond Nyman, Michael, 1944–, autorius., Eno, Brian, 1948–, įvadas. Cambridge ; New York N.Y. : Cambridge University Press, 1999, UDK: 78.036

5. Užduočių pavyzdžiai

Šiame skyriuje pateikiami užduočių pavyzdžiai, skirti skirtingiems mokinių pasiekimų lygiams bei kompetencijoms ugdyti. Pateiktos teorinės užduotys pateikiamos su pasiekimų lygių paaiškinimais, pritaikant Bendrosiose programose pateiktus pasiekimų lygių požymius konkrečiam mokymosi turiniui.

5.1. III gimnazijos klasė

Pirmų teorinių pamokų metu mokytojai rekomenduojama surengti refleksiją „Medijų meno formų pažinimas“, pateikiant mokiniams penkiolika klausimų apie medijų meno kūrinį.

1. Apibūdinimas: audiovizualinis (ar kt.) medijų meno kūrinio pobūdis.

- 1) Apibūdinkite koks formos yra kūrinys. Apibrėžkite jo formą (garsas, vaizdas, objektas, kompleksiškas kūrinys) ir technologijas (kaip sukurtas, kur ir kaip demonstruojamas).
- 2) Apibūdinkite kaip jį patiriate (erdvėje, ekrane, visą iš karto (fotografija), laike (videofilmas), klausa, taktiliškai ir pan.

- 3) Ką perteikia šis medijų meno kūrinys (pasakoja istoriją, perteikia nuotaiką, perteikia akimirkos grožį)?
- 2. Meninės medijų meno kūrinio raiškos apibūdinimas.**
 - 1) Apibūdinkite kokios meninės raiškos priemonės svarbiausios medijų meno kūrinys? Kas pirmiausia patraukė jūsų dėmesį?
 - 2) Apibūdinkite kuo „kalba kūrinys“? Spalvomis, tonais, grafinėmis priemonėmis, faktūromis ar netradicinėmis priemonėmis?
 - 3) Ar kūrinys yra paveikus? Kaip dera autoriaus idėja ir kompozicijos raiškos priemonės?
- 3. Technologinis medijų meno kūrinio atlikimas.**
 - 1) Kaip jūs manote kokios technologijos buvo naudojamos medijų meno kūriniai sukurti? Ar jos jums pažįstamos?
 - 2) Apibūdinkite kaip kūrinio formą įtakoja medijų technologijos?
 - 3) Ar kūrinys yra vykęs? Kodėl taip manote – pagrįskite savo nuomonę.
- 4. Kūrinio kontekstualizavimas ir vertinimas.**
 - 1) Kaip manote kaip kūrinys priimanas visuomenėje?
 - 2) Kaip kūrinį apibūdintumėte kultūriniu, socialiniu, ekonominiu požiūriu?
 - 3) Kaip jūs vertintumėte šį kūrinį – pateikite savo subjektyvią nuomonę ir ją pagrįskite.

Pastaba: naudojantis šiuo pavyzdžiu galima pasirinkti ir kitą užduoties temą.

5.1.1. Medijų meno raiškos ir medijų technologijų pažinimas ir supratimas (A).

Aprėpia medijų meno įvairovės, specifinių bruožų pažinimą, technologinio determinizmo principo supratimą, medijų meno istorijos ir technologinių išradimų raidos žinojimą. Pamokų metu mokiniai sužinos, kad medijų meno raiška nėra grįsta vien technologijų taikymu ir prigimtiniais sugebėjimais ar talentu, bet reikalauja nuolatinio, tikslingo ugdymosi ir visapusiško lavinimosi. Medijų meno pažinimas skatina mokinius pažinti save, atveria asmeninius polinkius, gebėjimus ir nukreipia ieškoti savitų saviraiškos būdų besikeičiančioje, dinamiškoje šiuolaikinėje kultūroje.

Pasiekimų lygiai			
Slenkstinis (1)	Patenkinamas (2)	Pagrindinis (3)	Aukštesnysis (4)
1. Medijų meno raiškos ir medijų technologijų pažinimas ir supratimas (A)			
Analizuoja medijų meno atsiradimą, istoriją ir raidą. Žino pagrindinius technologijų ir medijų meno raidos faktus ir apibrėžia kas yra medijų menas (A1.1).	Analizuoja medijų meno atsiradimą, istoriją ir raidą. Žino technologijų ir medijų meno raidos faktus ir paaiškina medijų meno formavimosi prielaidas, paaiškina medijų meno ypatumus (A1.2).	Analizuoja medijų meno atsiradimą, istoriją ir raidą. Žino technologijų ir medijų meno raidos faktus ir paaiškina medijų meno formavimosi prielaidas, paaiškina medijų meno formų ypatumus, įvardija medijų meno vietą šiuolaikinėje kultūroje (A1.3).	Analizuoja medijų meno atsiradimą, istoriją ir raidą. Žino technologijų ir medijų meno raidos faktus ir nuosekliai paaiškina medijų meno formavimosi prielaidas, atskleidžia medijų meno formų ypatumus, atskleidžia medijų meno vietą šiuolaikinėje pasaulio kultūroje (A1.4).
Tyrinėja medijų meno technologijų specifiką, praktiškai	Tyrinėja medijų meno technologijų specifiką, paaiškina technologijų	Tyrinėja medijų meno technologijų specifiką, paaiškina technologijų	Tyrinėja medijų meno technologijų specifiką, paaiškina technologijų

Pasiekimų lygiai			
Slenkstinis (1)	Patenkinamas (2)	Pagrindinis (3)	Aukštesnysis (4)
taiko medijų meno technologijas kūrybiniuose bandymuose (A2.1).	taikymo svarbą medijų mene, praktiškai taiko medijų meno technologijas kūrybiniuose bandymuose (A2.2).	taikymo svarbą medijų mene, gerai išmano, praktiškai taiko medijų meno technologijas kūrybiniuose bandymuose (A2.3).	taikymo svarbą medijų mene, puikiai išmano, išradingai, kūrybingai taiko medijų meno technologijas kūrybiniuose bandymuose (A2.4).
Analizuoja, apibūdina medijų meno technologijų ir raiškos priemonių raidą (A3.1).	Analizuoja, apibūdina, paaiškina medijų meno technologijų ypatumus ir raiškos priemonių raidą (A3.2).	Analizuoja, apibūdina, paaiškina medijų meno technologijų ypatumus ir raiškos priemonių raidą, diskutuoja technologijos ir meninės raiškos santykį (A3.3).	Analizuoja, apibūdina, paaiškina medijų meno technologijų ypatumus ir raiškos priemonių raidą, argumentuotai diskutuoja technologijos ir meninės raiškos santykį, technologinių sprendimų ir meninės raiškos harmonizavimo galimybes (A3.4).
Apmąsto, bando vertinti medijų meno praeities, dabarties ir ateities reiškinius (A4.1).	Apmąsto, analizuoja, vertina medijų meno praeities, dabarties ir ateities reiškinius (A4.2).	Apmąsto, analizuoja, įvertina medijų meno praeities, dabarties reiškinius ir numato galimas medijų meno ateities raidos kryptis (A4.3).	Apmąsto, analizuoja, įvertina medijų meno praeities, dabarties transformacijas, reiškinius, argumentuotai numato galimas medijų meno ateities raidos kryptis (A4.4).

5.1.2. Medijų meno supratimas ir vertinimas (B)

Apima medijų meno, medijų kaip šiuolaikinės komunikacijos reiškinių stebėjimą, vertinimą ir interpretavimą. Stebėdami, analizuodami medijų meno kūrinius, dalyvaudami kūrybiniuose medijų meno procesuose (kurdami, asistuosdami, organizuosdami, prodiusuodami) mokiniai atpažįsta ir taiko medijų meno raiškos elementus, technologijas ir vadybinius veiklos modelius, analizuodami ir interpretuosdami supranta medijų meno kūrinių prasmę, esmę, atpažįsta ir atskleidžia tikslingą medijų meno technologijų taikymą, vertindami nusako, įvertina kūrinio idėjos, raiškos ir technologijos harmoniją. Vertindami kūrinius mokiniai išmoksta pagrįsti savo nuomonę ir argumentuotos diskusijos kultūros. Medijų meno, produkcijos ir kultūros supratimas ir vertinimas formuoja estetinę nuovoką, asmeninės raiškos idėjinę brandą ir medijų kultūros svarbos suvokimą.

2. Medijų meno suvokimas, supratimas ir vertinimas (B)			
Geba atpažinti svarbiausias medijų	Geba atpažinti, įvardinti daugelį kūrinyje	Geba atpažinti, įvardinti, paaiškinti taikymo	Geba atpažinti, įvardinti, visapusiškai

meno raiškos priemonės (B1.1).	panaudotų medijų meno raiškos priemonių (B1.2).	tikslingumą kūrinyje panaudotų medijų meno raiškos priemonių (B1.3).	paašškinti medijų meno kūrinio raišką, kontekstualizuoti kūrinį šiuolaikinėje audiovizualinės raiškos tradicijoje (B1.4).
Įvardija, interpretuoja kelis svarbiausius medijų meno kūrinio bruožus (B2.1).	Įvardija, analizuoja, interpretuoja pagrindinius medijų meno kūrinio bruožus, atskleidžia kūrinio kontekstus (B2.2).	Įvardija, analizuoja, interpretuoja visus medijų meno kūrinio bruožus, detales, atskleidžia kūrinio kontekstus (B2.3).	Įvardija, analizuoja, visapusiškai interpretuoja visus medijų meno kūrinio bruožus, detales, atskleidžia kūrybinius, idėjinius sprendimus ir sociokultūrinius aspektus (B2.4).
Pasitelkdamas savo patirtį vertina medijų meno kūrinį (B3.1).	Pasitelkdamas savo patirtį, kolegų, autoritetų nuomones diskutuoja ir vertina medijų meno kūrinį (B3.2).	Pasitelkdamas savo patirtį, kolegų, autoritetų, kritikų nuomones argumentuotai diskutuoja ir vertina medijų meno kūrinį (B3.3).	Pasitelkdamas savo patirtį, kolegų, autoritetų, kritikų nuomones argumentuotai, nuosekliai diskutuoja ir vertina medijų meno kūrinį visuminės medijų meno kalbos kontekste, analizuoja estetinės raiškos požymius, klasifikuoja kitų kūrinių kontekste (B3.4).

5.1.3. Medijų meno, medijų kultūros ir jų kontekstų pažinimas (C)

Atskleidžia medijų meno, medijų produkcijos ir medijų kultūros atsiradimo ištakas, raidą ir perspektyvas. Medijų meno dalyko pasiekimai aprėpia medijų meno socialiniuose ir kultūriniuose kontekstuose žinias, gebėjimą juos atpažinti, lyginti bei vertinti. Medijų meno reiškinių, formų, medijų raštingumo ir kontekstų pažinimas asocijuojasi su gebėjimu taikyti medijų meno žinias kasdienio gyvenimo situacijose, sieti su asmeniniais patyrimais, saviraiškos ugdymusi, priimti ir suprasti medijų meno, medijų kultūros įvairovę kaip natūralią, neatsiejamą individo kūrybos, gyvenimo ir kultūros dalį.

3. Medijų meno, medijų kultūros ir jų kontekstų pažinimas (C)			
Atpažįsta, įvardija medijų meno kūrinius ir medijų kultūros reiškinius (C1.1).	Atpažįsta, įvardija, analizuoja medijų meno kūrinius ir medijų kultūros reiškinius (C1.2).	Atpažįsta, apibūdina, tyrinėja medijų meno ir medijų kultūros reiškinius (C1.3).	Atpažįsta, apibūdina, nuosekliai, visapusiškai tyrinėja medijų meno ir medijų kultūros reiškinius (C1.4).
Atpažįsta, apibūdina esminius medijų meno ir medijų kūrybos kontekstus (C2.1).	Atpažįsta, apibūdina, nagrinėja pagrindinius medijų meno ir medijų kūrybos kontekstus (C2.2).	Atpažįsta, apibūdina, analizuoja, nagrinėja medijų meno ir medijų kūrybos kontekstus (C2.3).	Atpažįsta, visapusiškai apibūdina, išsamiai tyrinėja medijų meno ir medijų kūrybos kontekstus, aptaria juos šiuolaikinių medijų

			paradigmos kontekste (C2.4).
Sieja medijų meno pažinimą su asmenine patirtimi (C3.1).	Susieja medijų meno pažinimą su asmenine patirtimi, ugdymosi poreikiais ir vertybėmis (C3.2).	Susieja medijų meno pažinimą su asmenine patirtimi, ugdymosi poreikiais, vertybėmis, įvardinant kultūrinį kontekstą (C3.3).	Susieja medijų meno pažinimą su asmenine, socialinės grupės patirtimi, ugdymosi poreikiais, vertybėmis, įvardinant ir paaiškinant kultūrinį kontekstą (C3.4).

5.1.4. Medijų meno kūrinių sukūrimas ir rezultatų refleksija (D).

Atspindi asmenybės kūrybinę brandą, kūrybinius polinkius, saviraiškos ir saviorganizacijos gebėjimus.

4. Medijų meno kūrinių sukūrimas ir rezultatų refleksija (D)			
Su mokytojo pagalba kelia kūrybines idėjas, planuoja, numato reikiamus resursus, parenka raiškos priemonės kūrybinei idėjai įgyvendinti (D1.1).	Su minimalia mokytojo pagalba kelia kūrybines idėjas, jas diskutuoja, planuoja, numato reikiamus resursus, randa raiškos priemonės kūrybinei idėjai įgyvendinti (D1.2).	Savarankiškai kelia kūrybines idėjas, jas diskutuoja, planuoja, numato reikiamus resursus, randa tinkamas raiškos priemonės idėjai (-joms) įgyvendinti (D1.3).	Savarankiškai kelia kūrybines idėjas, jas argumentuotai diskutuoja, planuoja, tinkamai numato reikiamus resursus, randa optimalias raiškos priemonės idėjai įgyvendinti (D1.4).
Įgyvendina kūrybines idėjas medijų meno priemonėmis (D2.1).	Nuosekliai, tikslingai įgyvendina kūrybines idėjas medijų meno priemonėmis (D2.2).	Nuosekliai, pagrįstai ir tikslingai įgyvendina brandžias kūrybines idėjas medijų meno priemonėmis (D2.3).	Nuosekliai, pagrįstai, tikslingai įgyvendina originalias ir brandžias kūrybines idėjas medijų meno priemonėmis (D2.4).
Reflektuoja savo, kitų medijų meno kūrėjų kūrinius, apžvelgia ir vertina savo kūrybinius pasiekimus (D3.1).	Reflektuoja savo, kitų medijų meno kūrėjų kūrinius, apžvelgia, vertina savo kūrybinius pasiekimus, atskleidžia sąsajas su šiuolaikinės kultūros kontekstais (D3.2).	Reflektuoja savo, kitų medijų meno kūrėjų kūrinius, apžvelgia, apibūdina, analizuoja, pagrįstai vertina savo kūrybinius pasiekimus, atskleidžia sąsajas su plačiais šiuolaikinės kultūros kontekstais (D3.3).	Reflektuoja savo, kitų medijų meno kūrėjų kūrinius, apžvelgia, apibūdina, analizuoja, pagrįstai vertina savo kūrybinius pasiekimus, atskleidžia ir paaiškina sąsajas su plačiais šiuolaikinės kultūros kontekstais (D3.4).