

**METODISKAIS MATERIĀLS
UN UZDEVUMI DARBAM AR
DIGITĀLĀM TEHNOLOĢIJĀM
MŪZIKAS NODARBĪBĀS 9.
KLASEI**

METODISKI UZDEVUMI DARBAM AR DIGITĀLĀM TEHNOLOĢIJĀM MŪZIKAS NODARBĪBĀS 9. KLASEI

Mācību satura izstrādi un sagatavošanu publicēšanai vadīja
Agnese Rozniece.

Satura metodiskā darba vadītāja - Lāsma Sondore.

Projekta eksperte - Mārīte Seile.

Mācību saruru izvērtēja ārējie eksperti - Irēna Nelsone.

Saturu izstrādāja autoru kolektīvs

Evija Rozena

Baiba Rudzīte

Ilze Alberinga

Agnese Fjodorova

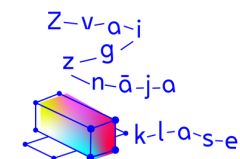
Olita Mauerzaka

Rita Ūpe

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

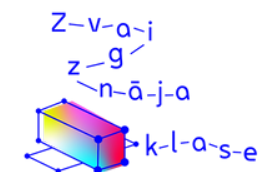
L a I P A
LATVIJAS IZPILDĪTĀJU UN PRODUCENTU APVIENĪBA

zvaigznajaklase@gmail.com



SATURS

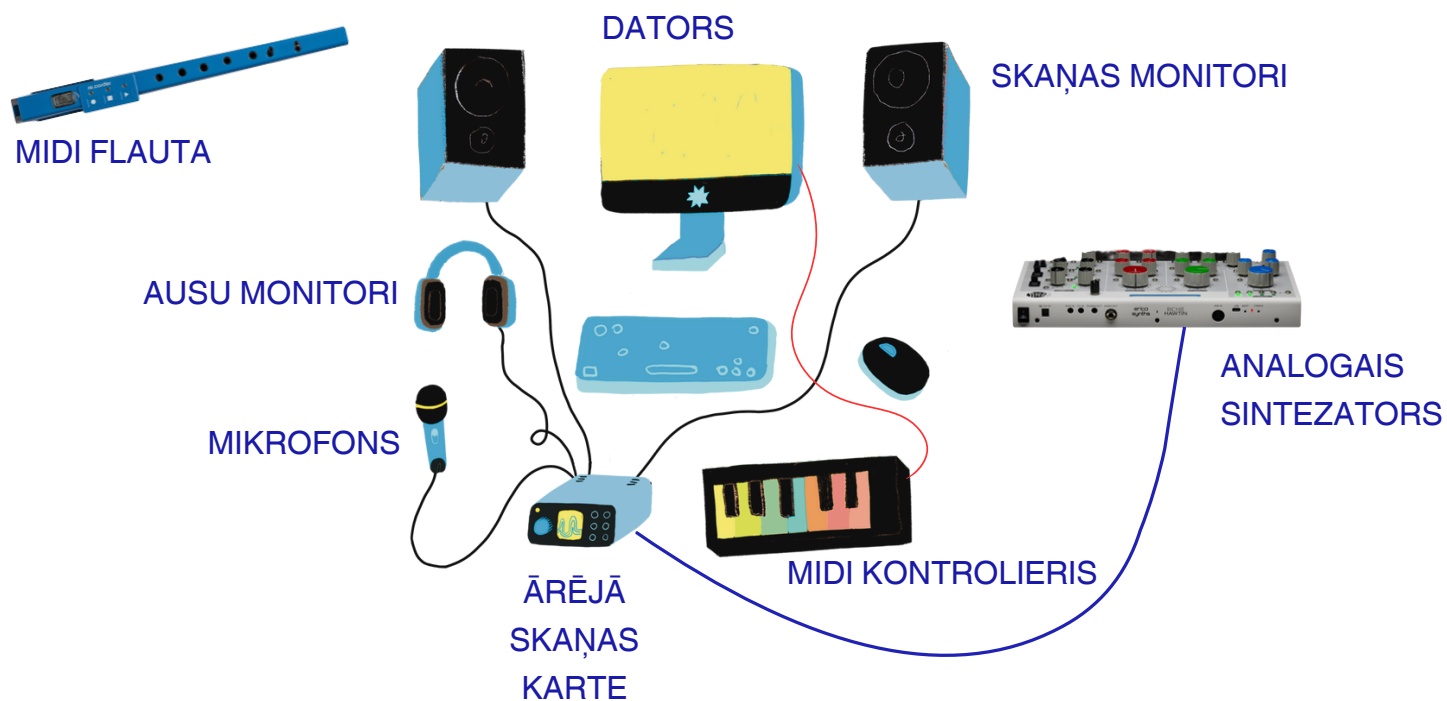
PROGRAMMAS STRUKTŪRA	4
MĀCĪBU SATURS, VĒRTĒŠANA	5
CAURVIJU PRASMES	6
RESURSI INTERNETĀ	8
TĒMA 9.1.	9
TĒMA 9.2.	15
TĒMA 9.3.	21
TĒMA 9.4.	27
TĒMA 9.5.	33
TĒMA 9.6.	39
TĒMA 9.7.	45
TĒMA 9.8.	51
TĒMA 9.9.	57
PAŠPĀRBAUDES TESTS	63
PIELIKUMI	
ANALOGĀ SINTEZATORA UZBŪVE	65
ĀRĒJĀS SKAŅAS KARTES UZBŪVE	66
ANALOGĀ SINTEZATORA SLĒGUMI	67



Programmas struktūra

Programmas paraugs ir veidots, lai dotu iespēju skolēniem apgūt mūzikas radīšanas procesu mūsdienīgā interpretācijā, izmantojot modernu metodiku un mūzikas producēšanas iekārtas. Zvaigznāja stacijas galvenās komponentes ir dators, skaņas apstrādes programma Logic Pro, MIDI kontrolieri, analogais sintezators, ārējā skaņas karte, mikrofons, ausu monitori u.c. Pie vienas stacijas mācību stundas laikā var strādāt 3 skolēni un viena uzdevuma izpildei nepieciešamas 30 minūtes, atlikušās 10 minūtes no stundas tiek veltītas prezentācijas daļai - skolēni sniedz klasesbiedriem ieskatu sava darba gaitā un pamato izvēles, kas izdarītas darba procesā.

ZVAIGZNĀJA STACIJAS SHĒMA



Mācību saturs

Mācību uzdevumi ir veidoti, fokusējoties uz skolēnu praktisko darbu grupā, lai veidotos kompetence, ko caurvij dažādu priekšmetu aspekti, kurus iespējams novērtēt un salīdzināt.

Mācību satura pamatā ir "Skola2030" vadlīnijas, kas ir organizētas saskaņā ar mācību satura būtiskākajiem pamatjēdzieniem jeb lielajām idejām, kas skolēnam jāapgūst, lai veidotos vienota izpratne par apkārtējo pasauli un sevi tajā. Lielās idejas veido obligātā mācību satura strukturālo ietvaru; tām atbilstoši aprakstītas prasības mācību satura apguvei jeb plānotie skolēnam sasniedzamie rezultāti, pabeidzot noteiktu izglītības pakāpi.

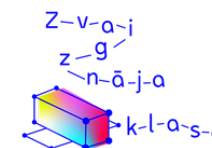
Vērtēšana

Katras nodarbības uzdevumi veidoti 10 soļu sistēmā, kas ļauj novērtēt katra uzdevuma daļas pareizu vai nepareizu izpildi, kā rezultātā grupa kolektīvi nopelna atzīmi, kas vienāda ar nopelnīto punktu skaitu. Uzdevumu estētiskajam noformējumam paliek daudz radošās telpas, kurās skolēni var izpausties un demonstrēt savu ideju oriģinalitāti.

Caurviju prasmes uzdevumos raksturojamas kā dažādu digitālo rīku lietošana, saprotot to funkciju un jēgu, piem., digitālā flauta, analogais sintezators, mikrofons, dators u.c.

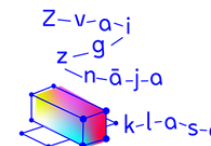
Metodiskais komentārs

Secīga darba izpilde, vadoties pēc sagatavotā uzdevuma, izmantojot radošumu, drosmi eksperimentējot. Pašvadītas mācīšanās prasmes stila un mūzikas piemēru izpētē.

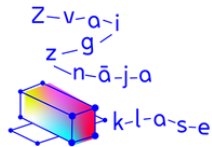


SASNIEDZAMIE REZULTĀTI CAURVIJU PRASMĒS, BEIDZOT 9. KLASI

<p>KRITISKĀ DOMĀŠANA UN PROBLĒMRISINĀŠANA</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Izvērsti un plānveidīgi raksturo rezultātus, savu darbību. 2. Mērķtiecīgi izzina, analizē, izvērtē un savieno dažādu veidu informāciju un situācijas, izprot to kontekstu. 3. Veido loģiskus spriedumus, spriež no konkrētā uz vispārīgo un otrādi. 4. Atšķir faktos balstītu apgalvojumu no pieņēmuma, faktus no viedokļa. 5. Izvirza argumentus un vērtē to atbilstību. 6. Formulē pamatotus secinājumus. 7. Izsaka, skaidro un analizē idejas problēmsituācijās, formulē kontekstā balstītu un strukturētu pieņēmumu. 8. Izvirza mērķi, piedāvā risinājumus, izvēlas labāko un nolemj to īstenot. 9. Veido izvēlētās problēmas risinājuma plānu, īsteno to un, ja nepieciešams, darba gaitā plānu pielāgo situācijai. 10. Kompleksās situācijās lieto piemērotas problēmrisināšanas stratēģijas – veic plānveida eksperimentu pieņēmuma pamatošanai. 11. Meklē citu pieeju, paņēmienu, ja tas nepieciešams. 12. Izvērtē paveikto un plāno uzlabojumus turpmākajam darbam.
<p>JAUNRADE UN UZŅĒMĒJSPĒJA</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uz pasauli raugās ar zinātkāri, iztēlojas nebijušus risinājumus; ir gatavs pieņemt nenoteiktību un jaunus izaicinājumus. 2. Izzina situāciju no dažādiem skatpunktiem, lieto un pielāgo situācijai atbilstošas radošās domāšanas stratēģijas, lai nonāktu pie jaunām un noderīgām idejām, iedvesmojas no citu pieredzes. 3. Elastīgi un izsvērti izmanto pieejamos resursus (cilvēku, zināšanu, kapitāla, infrastruktūras) un rod jaunus, lai īstenotu savu iecerī. 4. Viens vai grupā spēj radīt jaunu un sev vai citiem noderīgu produktu vai risinājumu, prot vadīt procesu no idejas radīšanas līdz tās īstenošanai. 5. Saskaroties ar grūtībām, neatlaidīgi meklē un rod risinājumu.
<p>PAŠVADĪTA MĀCĪŠANĀS</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Izvirza īstermiņa un ilgtermiņa mērķus, plāno to īstenošanas soļus, uzņemas atbildību par to izpildi. 2. Atpazīst savas darbības stiprās puses un ar pieaugušā atbalstu rod dažādus veidus, kā attīstīt savas domāšanas un uzvedības pilnveidojamās puses. 3. Izmanto savas domāšanas stiprās puses un situācijai atbilstošas domāšanas stratēģijas, lai attīstītu savas spējas un uzlabotu sniegumu. 4. Mācību procesa laikā vada emocijas un uzvedību sociāli pieņemami. 5. Patstāvīgi veido savus kritērijus, kas liecina par mērķa sasniegšanu, izzina sava padarītā progresu un nosaka, vai un kā uzlabot sniegumu. 6. Kļūdas izmanto, lai mērķtiecīgi mainītu savu darbību, mācīšanās gaitā pārplāno dažus soļus, lai nonāktu pie labāka risinājuma.



SADARBĪBA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Izvērtē citu cilvēku emocijas un rīcības iemeslus, izrāda empātiju un pielāgo savu uzvedību un komunikācijas veidu atbilstoši situācijai. 2. Pauž savu un uzklausa otra viedokli, ievērojot cieņu pret sarunas partneri, rod vienojošu viedokli situācijā, kad pusēm ir atšķirīgi uzskati. 3. Sasniedz abpusēji pieņemamus kompromisus un tiecas pēc taisnīga risinājuma. 4. Sadarbojas ar citiem atbilstoši situācijai, kā arī veido un vada komandu, ievērojot citu cilvēku vajadzības.
PILSONISKĀ LĪDZDALĪBA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Skaidro savu skatījumu par kopsakarībām sabiedrībā, vidē, kopienā Eiropas mērogā un pamato to, saistot ar dažādos avotos gūtu informāciju un statistikas datiem. 2. Balstoties savās vērtībās, izvēlas pasākumus, kuros iesaistīties, un, ja nepieciešams, iesaista citus, paskaidro un pamato savu izvēli vai iemeslus neiesaistīties. 3. Virza savu rīcību saskaņā ar savām vērtībām, pamato savas izvēles. 4. Patstāvīgi ievēro sev izvirzītos noteikumus, lai būtu uzticams un uz viņu varētu paļauties. 5. Skaidro savas rīcības sekas un uzņemas par to atbildību. 6. Sadarbībā ar citiem kādu no tiem īsteno un pamato savas iesaistes jēgu.
DIGITĀLĀ PRATĪBA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Izvēlas un izmanto iecerei vai uzdevumam piemērotākās digitālo tehnoloģiju sniegtās iespējas, lieto tās pašrealizācijai un daudzveidīga satura radīšanai. 2. Atbildīgi izmanto digitālo komunikāciju konkrētiem mērķiem, izvērtējot tās piemērotību mērķgrupas vajadzībām. 3. Kritiski analizē mediju radīto realitāti un informācijas ticamību, rada savu mediju saturu. 4. Analizē un novērtē tehnoloģiju ietekmi uz garīgo un fizisko veselību, sabiedrību un vidi. 5. Ievēro veselīgus un drošus tehnoloģiju lietošanas paradumus, pamato to nepieciešamību. 6. Konstruē, kontrolē un pārvalda savu digitālo identitāti.



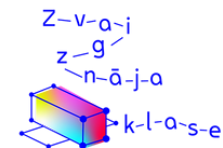


ZVAIGZNAJAKLASE.LV PIEDĀVĀ VIDEO
SATURU PADZIĻINĀTAI PRIEKŠMETA
APGUVEI



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

AUTORSKOLA.LV



9.1. Vadmotīvi mūzikā. Kāda ir vadmotīvu loma mūzikā, kā tie palīdz atklāt skaņdarba galvenās idejas?

Temata apguves mērķis: saklausīt un pētīt, kāda loma mūzikas dramaturģijā ir vadmotīviem; vai tie palīdz labāk uztvert komponista galvenās idejas; izmantojot pārdabiskiem tēliem bagātu tekstu, radīt savus šo tēlu vadmotīvus.

Sasniedzamie rezultāti - ieradumi

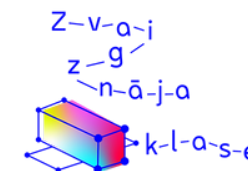
Attīsta ieradumu radīt, improvizēt, eksperimentēt un meklēt jaunus risinājumus, uzņemas iniciatīvu, mācās pastāstīt par savu muzicēšanas pieredzi; izvērtē, izprot, pieņem vai noraida citu viedokli, argumentēti aizstāv savas idejas. Attīsta ieradumu pilnveidot, gūt jaunas zināšanas un pieredzi darbā digitālajā stacijā.

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

“Skola 2030” mācību materiāli; I. Grauzdiņa un I. Vasmanis “Mūzika 8. klasei”.

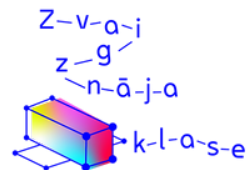
Jēdzieni, termini, personības

Vadmotīvi mūzikā, Žoržs Bizē, Ludvigs van Bēthovens, grupa "Queen", grupa "Deep Purple", latviešu tautasdziesmas, populāri vadmotīvi no kino, TV raidījumiem un animācijas filmām.



	KOMPLEKSS SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS	STARPPRIEKŠMETU SAIKNE
TĒMAS KOPSAVILKUMS	Realizē savu radošo ideju: patstāvīgi izvēlas tautasdziesmas tekstu, izvēlas trīs tēlus un rada šo tēlu vadmotīvus.	Literatūra un datorzinātnes.

	MŪZIKAS KLAUSĪŠANĀS UN PĒTNIECISKAIS DARBS	MĀCĪBU PROCESA PILNVEIDE
METODISKĀ KOMENTĀRA IZVĒRSUMS PAR TĒMU	Balstoties uz iegūtajām zināšanām, vērojot un klausoties mūzikas ierakstus, analizē un salīdzina dažādus vadmotīvus un to izmantojumu mūzikā. Vadmotīvs ir mūzikas valodas elements, kas dramaturģijā palīdz izsekot muzikālā tēla rakstura atklāsmi, palīdz saklausīt, uztvert, dziļāk un daudzveidīgāk atklāt, kā mainās tēla raksturojums.	Ja klasē ir Orfa instrumentārijs, skolotājs uzdod skolēnam grupu darbā izspēlēt konkrētos vadmotīvus.



9.1.1. uzdevums

Stundas mērķis

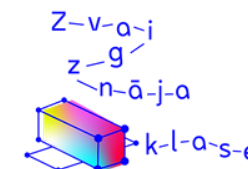
Saklausā un atpazīst piedāvātos skaņdarbu fragmentus - Ž. Bizē uvertīra operai "Karmena", L. van Bēthovena 5. simfonija, grupas "Queen" dziesma "Another One Bites the Dust" pēc to vadmotīviem, analizē un raksturo, kas ir vadmotīvi, kā vadmotīvi sekmē komponista idejas prezentāciju, kāda to loma skaņdarba dramaturģijā.

Uzdevums

1. Izveidot projekta failu.
2. Atrast internetā Ž. Bizē uvertīru operai "Karmena" vai L.van Bēthovena 5. simfoniju vai grupas "Queen" dziesmu "Another One Bites the Dust", ievietot to projektā kā audio failu.
3. Izveidot audio celiņa garumu 32 taktu apjomā.
4. Izveidot jaunu audio celiņu un ierakstīt improvizētu skaņas dizainu 32 taktu apjomā, izmantojot analogā sintezatora slēgumu nr. 1, kas atrodams pielikumā.
5. Skaņas dizaina celiņam, kur ierakstīts analogais sintezators, izveidot reverberācijas audio efektu - *Concert hall*.
6. Izvēlēties īsu dzejoli, kas raksturo mūzikas fragmentā izjustās emocijas.
7. Izveidot jaunu audio celiņu un veikt balss ierakstu dzejolim par izjustajām emocijām. Prezentācijā pamatot savu izvēli.
8. Izveidot vokāla ierakstam audio efektu - kompresors, kas pielāgots balss vajadzībām.
9. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
10. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē un prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Prot definēt vadmotīva jēdzienu, spēj to saklausīt dažādos muzikālajos materiālos un atlasīt teksta materiālos.



9.1.2. uzdevums

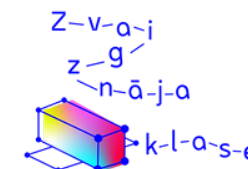
Stundas mērķis

Saklausīt grupas "Deep Purple" skaņdarba "Smoke on the Water" galveno vadmotīvu, pētīt, vai tas palīdz labāk uztvert skaņdarba galveno ideju; izmantojot latviešu tautasdziesmas "Tumša nakte, zaļa zāle" tekstu, radīt savu tautasdziesmas vadmotīvu.

1. Izveidot projekta failu.
2. Ievietot grupas "Deep Purple" dziesmas "Smoke on the Water" audio, pirmās četras taktis - ģitāras solo posmu.
3. Palielināt audio failu par 5 DB.
4. Noteikt audio faila BPM.
5. Izveidot MIDI skaņas celiņu ar ritma pavadījumu, kas papildina audio failu.
6. Kvantizēt MIDI ritma celiņu.
7. Izveidot balss ierakstu ar latviešu tautasdziesmas tekstu "Tumša nakte, zaļa zāle".
8. Balss ierakstam izveidot reverberācijas audio efektu - *Concert hall*.
9. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
10. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē un prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Realizē savu radošo ideju: izvēlas pazīstamu mūzikas vadmotīvu, tam pievieno populāru, tēliem bagātu teksta vadmotīvu un ritma zīmējumu, tos apvieno, radot jaunu mūzikas failu



9.1.3. uzdevums

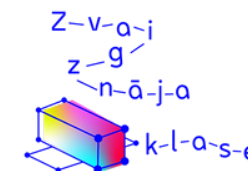
Stundas mērķis

Izveidot Ludviga van Bēthovena 5. simfonijas 1. daļas ievadtēmas nošu rakstu, saklausīt un pētīt, kā šī vadtēma ietekmē skaņdarba raksturu; izmantojot jau minēto vadmotīvu sacerēt un pierakstīt savu sacerēto melodiju.

1. Izveidot projekta failu.
2. Atrast internetā Ludviga van Bēthovena 5. simfonijas nošu rakstu.
3. Izveidot tukšu MIDI celiņu pēc izvēles ar virtuālo stīgu instrumentu pēc izvēles.
4. *Piano score* skatījumā ar zīmuli vai izmantojot MIDI kontrolieri izveidot L. van Bēthovena 5. simfonijas vadtēmas nošu rakstu (pirmās 4 taktis).
5. Nokopēt MIDI celiņa saturu un kopēt to, veidojot kopā 16 taktis.
6. Izveidot jaunu MIDI celiņu un ierakstīt improvizētu melodiju, izmantojot MIDI flautu, kas veido kopā 16 taktis.
7. Savienot abus celiņus vienotā *Score* skatā un eksportēt nošu rakstu kā PDF failu, saglabāt to darba mapē.
8. Izveidot MIDI flautas celiņam reverberācijas audio efektu - *Room*.
9. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
10. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē un prezentēt darbu klasei. PDF nošu rakstu epastā nosūtīt skolotājam uz epasta adresi.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Realizē savu radošo ideju: izvēlas pazīstamu vadmotīvu mūzikā, sacer melodiju; apvienojot vadmotīvu un sacerēto melodiju, rada jaunu mūzikas failu.



9.1.4. uzdevums

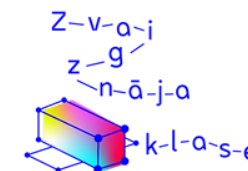
Stundas mērķis

Izvēlēties 15 atpazīstamus skaņdarbus ar izteiktiem vadmotīviem, izveidot spēli "Uzmini vadmotīvus" un apkopot informāciju par vadmotīvu nozīmi skaņdarba idejas uztverei.

1. Radīt projekta failu un izdomāt 15 dažādus vadmotīvus no dažādiem laikmetiem un kultūrām, kas tiks izmantoti, lai izveidotu minēšanas spēli.
2. Atrast internetā 15 audio failus izvēlētajiem vadmotīviem.
3. Veidot audio ierakstu ar balss instrukcijām: "Uzmini, kā sauc mūzikas skaņdarbu, ko sadzirdēsi", "Pirmais skaņdarba fragments", "Otrais skaņdarba fragments" u.t.t līdz piecpadsmītajam skaņdarbam.
4. Kārto audio failus secīgi - instrukcija, pieteikums pirmajam skaņdarbam, pirmā skaņdarba fragments ut.t.
5. Katra skaņdarba fragmentu veido ne garāku par 5 sekundēm.
6. Pārliecinies, lai visi audio fragmenti un balss ieraksti skaņas skaļuma ziņā ir līdzvērtīgi.
7. Uz balss ieraksta celiņa lieto audio efektu - kompresors. Izvēlies vokālām paredzētu kompresora veidu.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Saglabā projektu MP3 formātā darba mapē.
10. Prezentē spēli klasesbiedriem un liec uzminēt fragmentu.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Realizē savu radošo ideju: izvēlas un atlasa pazīstamus mūzikas vadmotīvus, papildina tos ar audio ierakstiem, veidojot muzikālo minēšanas spēli; pēc sagatavošanas izspēlē spēli kopā ar klasesbiedriem.



9.2. Miniatūras mūzikā. Kādos mūzikas žanros un ar kādiem mūzikas izteiksmes līdzekļiem vislabāk atspoguļot mūsdienu laikmetam raksturīgo cilvēka iekšējo pārdzīvojumu pasauli?

Temata apguves mērķis: Izzināt tādu jaunu mūzikas žanru rašanos, kas atbilst romantisma laika komponistu mūzikas satura - cilvēka pārdzīvojumu - atklāsmei mūzikā; realizēt savu muzikālo ideju kādā no miniatūrām, atspoguļojot savas emocijas.

Sasniedzamie rezultāti - ieradumi

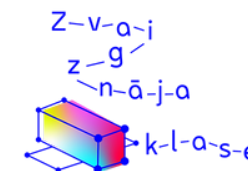
Attīsta ieradumu tiekties pēc pilnveidošanās un jaunas pieredzes iegūšanas, sekmīgi darbojoties individuāli un komandā, sadarbojoties grupā un aktīvi iesaistoties radošā uzdevuma veikšanā. Attīsta ieradumu pilnveidot, gūt jaunas zināšanas un pieredzi darbā digitālajā stacijā.

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

"Skola2030" mācību materiāli; I. Grauzdiņa un I. Vasmanis "Mūzika 8. klasei".

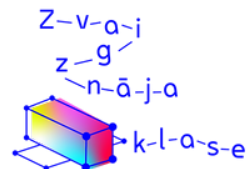
Jēdzieni, termini, personības

Romantisma laika miniatūras glezniecībā un literatūrā, Frideriks Šopēns, miniatūras – etīde, noktirne, prelūdijs, imprompt, serenāde, miniatūras.



	KOMPLEKSS SASNIEDZAMAIS REZULTĀTS	STARPPRIEKŠMETU SAIKNE
TĒMAS KOPSAVILKUMS	Izzinot jaunu mūzikas žanru – miniatūras, pēta un analizē, kurus mūzikas izteiksmes līdzekļus izmanto, lai atklātu cilvēka jūtu pasauli (prieku, skumjas, mīlestību) un lai kādā miniatūrā realizētu savu radošo ideju, atklājot mūsdienu cilvēka jūtu pasauli.	Literatūra, vizuālā māksla.

	MŪZIKAS KLAUSĪŠANĀS UN RADOŠĀ DARBĪBA	MĀCĪBU PROCESA PILNVEIDE
METODISKĀ KOMENTĀRA IZVĒRSUMS PAR TĒMU	Klausoties piedāvātos ierakstus, skolotājs var izvēlēties, kurus fragmentu posmus klausīties un analizēt. Radošā procesā skolēni iedzīvina savu muzikālo ideju, izvēlas vienu miniatūru un sacer nelielu skaņdarbu, kurā atspoguļo emocijas. Ja kādam skolēnam melodijas sacerēšana sagādā grūtības, viņš var izvēlēties kādu romantisma laika komponista skaņdarbu un, klausoties šo skaņdarbu, radīt literāru tekstu vai zīmējumu, attēlojot klausīšanās brīža emocionālo noskaņu.	Aktualizējot tematu, svarīgi atcerēties par literatūrā apskatītajām miniatūrām, par tām raksturīgajiem elementiem: miniatūra ir neliela apjoma skaņdarbs, kas rada īpašu noskaņu, raisa emocijas, rosina asociatīvo iztēli, un cilvēks grimst pārdomās. Jāņem vērā, ka katram indivīdam šīs izjūtas, pārdomu raksturs būs atšķirīgs. Tas atspoguļosies arī skolēnu radītajās miniatūrās, kas novērtēšanas procesā jāņem vērā gan skolotājam, gan skolēniem, izstrādājot vērtējuma kritērijus.



9.2.1. uzdevums

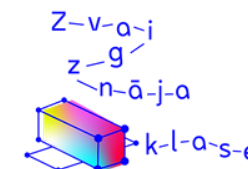
Stundas mērķis

Sameklēt romantisma laika mākslinieka gleznas reprodukciju, atspoguļot skaņu celiņā mākslas darba radīto emocionālo iespaidu. Atrast romantisma laika latviešu literatūras miniatūru, lasīt to ar izteiksmi un ierakstīt miniatūras fragmentu.

1. Izveidot projekta failu un iestatīt tempu BPM 80.
2. Atrast internetā romantisma laika mākslinieka gleznu un aprakstīt savas emocijas, ko pauž mākslas darbs.
3. Izveidot 3 pašradītus MIDI celiņus un MIDI failu ierakstus, izmantojot 3 dažādus virtuālos instrumentus, lai paustu darbā redzamās emocijas 32 taktu apjomā.
4. Vienam no MIDI skaņas celiņiem izveidot ritma funkciju.
5. Izveidot audio faila celiņu ar latviešu romantisma literatūras autora darba fragmentu.
6. Balss ieraksta celiņam izveidot audio reverberācijas efektu - *Room*.
7. Izveidot jaunu audio celiņu un iekopēt tajā vienu vārdu pēc izvēles no balss ieraksta, vārdam piešķirt audio efektu - *Delay*.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei, pamatot darbā izdarītās izvēles.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Realizē savu radošo ideju: izvēlas pazīstamu romantisma laika gleznu, tam pievieno pašradītus, emocijās balstītus skaņu celiņus, tos apvieno, radot jaunu mūzikas failu.



9.2.2. uzdevums

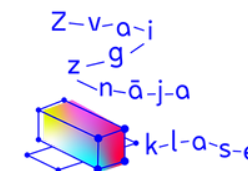
Stundas mērķis

Izveidot F. Šopēna skaņdarba "Revolucionārā etīde" audio failu, papildināt to ar improvizētu, emocijās balstītu audio failu.

1. Izveidot projekta failu.
2. Atrast internetā F. Šopēna "Revolucionāro etīdi" un ievietot to projektā kā audio failu.
3. Izveidot audio celiņa garumu 32 taktu apjomā.
4. Izveidot jaunu audio celiņu un ierakstīt improvizētu skaņas dizainu 32 taktu apjomā, izmantojot analogā sintezatora slēgumu nr. 2, kas atrodams pielikumā.
5. Skaņas dizaina celiņam izveidot reverberācijas audio efektu - *Concert hall*.
6. Uzrakstīt teksta formā 5 teikumus - pārdomas par savām izjustajām emocijām saistībā ar dzirdēto tēmu.
7. Izveidot jaunu audio celiņu un ierakstīt improvizētu teksta saturu par dzirdētās tēmas emocijām. Prezētācijā pamatot savu izvēli.
8. Izveidot vokāla ierakstam audio efektu - kompresors, kas pielāgots balss vajadzībām.
9. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
10. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē un prezentēt darbu klasei, pamatot darbā izdarītās izvēles.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Realizē savu radošo ideju: izvēlas pazīstamu mūzikas miniatūru, tam pievieno pašradītu, emocijās balstītu ierunātu audio failu, tos apvieno, radot jaunu mūzikas failu.



9.2.3. uzdevums

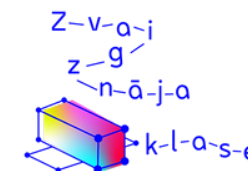
Stundas mērķis

Ierakstīt F.Šopēna skaņdarbu "Prelūdija La mažorā" nošu rakstā, papildināt to ar improvizētu melodiju, izmantojot digitālos instrumentus.

1. Izveidot projekta failu.
2. Atrast internetā Friderika Šopēna prelūdijas La mažorā audio ierakstu.
3. Izveidot audio faila celiņu ar prelūdiju pilnā apmērā.
4. Izveidot jaunu audio celiņu un ierakstīt improvizētu skaņas dizainu skaņdarba apjomā, izmantojot analogā sintezatora slēgumu nr. 2, kas atrodams pielikumā.
5. Transponēt audio dizaina ierakstu par 12 pustoņiem uz augšu.
6. Izveidot jaunu MIDI celiņu un ierakstīt improvizētu melodiju (16 taktis), izmantojot MIDI flautu ar virtuālo instrumentu - stīgas.
7. Eksportēt MIDI nošu rakstu kā PDF failu, saglabāt to darba mapē ar nosaukumu "Prelūdija La mažorā".
8. Izveidot MIDI flautas celiņam reverberācijas audio efekta funkciju - *Concert hall*.
9. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
10. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē vienas minūtes apjomā un prezentēt darbu klasei, pamatot darbā izdarītās izvēles.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Realizē savu radošo ideju: izvēlas pazīstamu mūzikas miniatūru, kam, mainot tempu, pievienojot improvizētu, pašradītu melodiju, rada jaunu mūzikas failu.



9.2.4. uzdevums

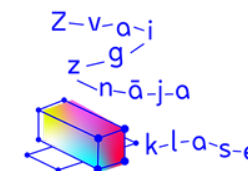
Stundas mērķis

Izvēloties vienu miniatūras žanru un izmantojot digitālās vides iespējas, radīt miniatūru, atspoguļojot savu emocionālo noskaņu skaņdarba radīšanas procesā.

1. Izveidot projekta failu.
2. Atrast internetā Johana Sebastiana Baha 24 prelūdijs Labi temeperētam klavīram vai Friderika Šopēna 24 prelūdijs pēc izvēles (prelūdijs jebkurā mažorā vai minorā).
3. Veidot audio ierakstu ar balss instrukcijām: "Klausies komponista (izvēlies no dotajiem) prelūdijs fragmentus un saklausī izmaiņas tonalitātē", "Pirmais skaņdarba fragments Do mažorā", "Otrais skaņdarba fragments Do diēz mažorā", utt.
4. Sakārtot audio failus secīgi - instrukcija, pieteikums pirmajam skaņdarbam, pirmā skaņdarba fragments, utt
5. Katra skaņdarba fragmentu veidot ne garāku par 10 sekundēm.
6. Pārliedzināties, lai visi audio fragmenti un balss ieraksti skaņas skaļuma ziņā ir līdzvērtīgi.
7. Balss ieraksta skaņas celiņam lietot audio efektu - kompresors. Izvēlēties vokālām paredzētu kompresora veidu.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē.
10. Veikt diskusiju ar klasesbiedriem par saklausītajām izmaiņām tonalitātēs.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Realizē savu radošo ideju: izvēlas un klausās pazīstamas mūzikas miniatūras, tās analizē, atpazīst tēmas un veido tēmu klausīšanās izlasi saklausot stilistiskās maiņas.



9.3. Mana Latvija. Kā latviešu mūzikas klasiķu kompozīcijās paustais patriotisms, mīlestība pret dzimteni veido nacionālo vērtību pamatu manā skolēna pieredzē?

Temata apguves mērķis: Pētīt, kā latviešu mūzikas klasiķi savās kompozīcijās pauduši patriotismu, mīlestību pret dzimteni un tās vēsturi; saistīt to ar savu pieredzi - kā varētu saglabāt nacionālās vērtības mūsdienās.

Sasniedzamie rezultāti - ieradumi

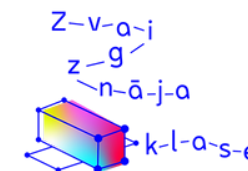
Attīsta ieradumu pilnveidot, gūt jaunas zināšanas un pieredzi darbā digitālajā stacijā. Attīsta ieradumu patstāvīgi izvērtēt mūzikas kultūras sasniegumus, veidojot izpratni par Latvijas nozīmību pasaulē, apzinās, ka mūzikas tradīcijas ir būtiska Latvijas kultūras mantojuma daļa.

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

"Skola2030" mācību materiāli, I. Grauzdiņa un I. Vasmanis "Mūzika 8. klasei".

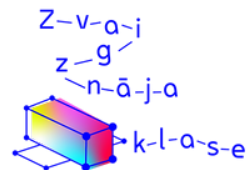
Jēdzieni, termini, personības

Emīls Dārziņš, Melanholiskais valsis, Māris Čaklais, latviešu tautasdziesmas, Jānis Jaunsudrabiņš, Alfrēds Kalniņš, simfoniskā idille, latviešu tautas dziesmas, Alfrēds Kalniņš, apdare.



	KOMPLEKSS SASNIEDZAMAIS REZULTĀTS	STARPPRIEKŠMETU SAIKNE
TĒMAS KOPSAVILKUMS	Apkopojot informāciju par latviešu mūzikas klasiķiem, klausoties skaņdarbus, analizēt un atklāt, kā iespējams atspoguļot patriotismu, dzimtenes mīlestību, cieņu pret tautas tradīcijām.	Literatūra

	MŪZIKAS KLAUSĪŠANĀS UN DZIEDĀŠANA	MĀCĪBU PROCESA PILNVEIDE
METODISKĀ KOMENTĀRA IZVĒRŠUMS PAR TĒMU	Klausoties un analizējot skaņdarbus, kuros izmantotas latviešu tautasdziesmas, vēlams izpētīt, vai tautas melodijas ir transformētas, vai tās tiek citētas; zināmās tautasdziesmas var arī izdziedāt.	<p>Temata apgūvē tiek aktualizētas nacionālās pamatvērtības: patriotisms, saudzīga attieksme pret dabu, cieņa pret tautas tradīcijām. Diskusijās tiek meklētas atbildes uz šādiem jautājumiem.</p> <p>1. Kā iespējams atspoguļot patriotismu, dzimtenes mīlestību. Iespējamajām atbildēm vajadzētu izrietēt no temata apgūves:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ar latviešu tautasdziesmu izmantošanu (gan pārveidojot melodijas, gan citējot); 2) ar teksta izvēli, ietverot patriotisku un vēsturisku tematiku; 3) ar komponistu iesaistīšanos mūzikas kultūras aktivitātēs. Skolēna pašpieredze varētu atklāties, meklējot atbildes uz otro jautājumu. <p>2. Kā latviešu mūzikas klasiķu kompozīcijās paustais patriotisms, mīlestība pret dzimtenes dabu, tautas tradīcijām un vēsturi veido nacionālo vērtību pamatu skolēna pieredzē?</p>



9.3.1. uzdevums

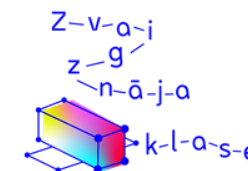
Stundas mērķis

Noklausīties E. Dārziņa skaņdarbu "Melanholiskais valsis" un ierakstīt valša fragmentu skaņu celiņā. Izveidot M. Čaklā dzejoļa "Tautas acis" skaņu celiņu. Salīdzināt patriotisma noskaņas abos failos.

1. Noklausīties E. Dārziņa skaņdarbu "Melanholiskais valsis" un radīt projekta failu.
2. Ievietot audio ierakstu projektā ar Emīla Dārziņa "Melanholiskā valša" fragmentu 32 taktu apmērā.
3. Palielināt audio faila skaļumu par 5 DB.
4. Izveidot MIDI skaņas celiņu ar ritma sekciju, kas papildina audio failu.
5. Saglabāt MIDI failu kā PDF ar nošu raksta *score* funkciju.
6. Izveidot audio balss ierakstu, izmantojot Māra Čaklā dzejoli "Tautas acis".
7. Balss ierakstam pievienot reverberācijas efektu - *Concert hall*.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Eksportēt failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē un prezentēt darbu klasei, uz klausīt klasesbiedru viedokli par dzejas un mūzikas savstarpējo mijiedarbību.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Klausās un atpazīst latviešu mūzikas klasiķa E. Dārziņa skaņdarbu, sasaista patriotisko tematiku mūzikā un dzejā, pamato audio faila izvēli un literatūras fragmenta sasaisti ar stundas tematu.



9.3.2. uzdevums

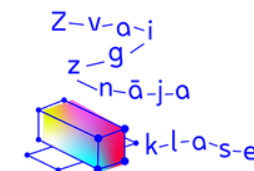
Stundas mērķis

Izvēlēties vienu latviešu tautasdziesmu par Latviju, dziedāt un analizēt, kas saturā liecina, ka minētā tautasdziesma ir saistīta ar Latviju, izveidot nošu rakstu. Izveidot skaņu celiņu un sacerēt melodiju ar izvēlētās tautasdziesmas tekstu.

1. Izveidot projekta failu, BMP iestatīt uz 90 un izvēlēties vienu latviešu tautasdziesmu par Latviju.
2. Izveidot tukšu MIDI celiņu ar virtuālo instrumentu pēc izvēles.
3. *Piano score* skatījumā ar zīmuli vai izmantojot MIDI kontrolieri, izveidot latviešu tautasdziesmas nošu rakstu (pirmās 4 taktis) un pamatot, kāpēc izvēlētā tautasdziesma saistās ar Latviju.
4. Izveidot jaunu MIDI celiņu un ierakstīt improvizētu melodiju (4 taktis), izmantojot digitālo blokflautu - virtuālais instruments pēc izvēles.
5. Savienot abus celiņus vienotā *score* skatā un eksportēt nošu rakstu kā PDF failu, saglabāt to darba mapē.
6. Izveidot blokflautas MIDI celiņam reverberācijas efektu - *Concert hall*.
7. Eksportēt latviešu tautasdziesmas MIDI tēmu kā WAV failu un saglabāt to darba mapē.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē.
10. Vienam dalībniekam no grupas prezentēt gatavo failu klasei, nospēlējot tautasdziesmas tēmu uz MIDI flautas, izmantojot virtuālo instrumentu pēc izvēles.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Spēlēt latviešu tautasdziesmu par Latviju, analizēt saturu un sasaistīt ar patriotisko tematu, sacerēt melodiju ar minētās tautasdziesmas tekstu.



9.3.3. uzdevums

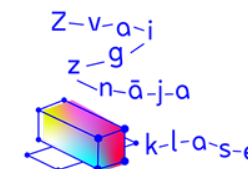
Stundas mērķis

Noklausīties Alfrēda Kalniņa simfonisko idilli "Mana dzimtene", ierakstīt balss audio failu ar fragmentu no J. Jaunsudrabiņa "Baltās grāmatas", analizēt patriotisma izpausmes mūzikā un literārajā tekstā.

1. Noklausīties A. Kalniņa simfonisko idilli "Mana Dzimtene" un radīt projekta failu, lai izveidotu audio pasaku.
2. Atrast internetā Jāņa Jaunsudrabiņa fragmentu no darba "Baltā grāmata".
3. Izveidot audio celiņu ar balss ierakstu ar darba fragmentu 1 minūtes apjomā - balss ierakstu veic vismaz divi grupas dalībnieki secīgi.
4. Izveidot balss ieraksta celiņam reverberācijas audio efekta funkciju - *Concert hall*.
5. Veidot MIDI celiņa saturu ar virtuālo instrumentu pēc izvēles, pamatot izvēli.
6. Pievieno vienu audio failu pēc izvēles no LOOP sekcijas.
7. Veidot jaunā audio celiņā skaņas dizainu ar analogā sintezatora palīdzību izmantojot slēgumu nr. 3, kas atrodams pielikumā.
8. Izvēlēties posmu no audio dizaina, ko pavairot ar kopēšanas funkciju.
9. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
10. Saglabā projektu MP3 formātā darba mapē un prezentēt to klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Salīdzina patriotisma izpausmes A. Kalniņa mūzikā un J. Jaunsudrabiņa literārajā tekstā.



9.3.4. uzdevums

Stundas mērķis

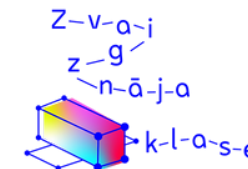
Klausīties un atpazīt tautasdziesmas, analizēt un atklāt, kā iespējams atspoguļot patriotismu, dzimtenes mīlestību, cieņu pret tautas tradīcijām.

1. Noklausīties Alfrēda Kalniņa simfonisko svītu "Desmit latviešu tautasdziesmas", analizēt un noteikt, kuras skaņdarbā saklausāmās tautasdziesmas ir labi zināmas; raksturot, kā šīs tautas melodijas tiek pārveidotas.
2. Izveidot projekta failu un izvēlēties 15 dažādas latviešu tautasdziesmas, lai izveidotu minēšanas spēli.
3. Ar MIDI kontrolieri iespēlēt 15 latviešu tautasdziesmu tēmas 15 dažādos MIDI celiņos, katram celiņam izvēlēties citu virtuālo instrumentu.
4. Veidot audio ierakstu ar balss instrukcijām: "Uzmini, kā sauc tautasdziesmu,ko sadzirdēsi", "Pirmās tautasdziesmas fragments", "Otrās tautasdziesmas fragments" utt. līdz piecpadsmitajam fragmentam. Kārtot failus secīgi - instrukcija, pieteikums pirmajam fragmentam, pirmais fragments utt.
5. Katru fragmentu veidot ne garāku par 10 sekundēm.
6. Pārlicināties, lai visi MIDI fragmenti un balss ieraksti skaņas skaļuma ziņā ir līdzvērtīgi.
7. Balss ieraksta celiņam lietot audio efektu - kompresors. Izvēlēties vokālām paredzētu kompresora veidu.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē.
10. Prezentēt spēli klasesbiedriem un likt uzminēt fragmentus.

Nopelnīt papildus punktu komandai, vienu no tautasdziesmas tēmām nospēlējot ar MIDI flautas palīdzību - izmantot virtuālo instrumentu pēc izvēles.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Atpazīst A. Kalniņa simfoniskajā svītā izmantotās latviešu tautasdziesmas, analizē patriotisma izpausmju atspoguļojumu tekstā un mūzikā.



9.4. Ziemas noskaņas. Ar kādiem kompozīcijas paņēmieniem komponisti savos skaņdarbos atklāj savas izjūtas, vērojot ziemas noskaņas dabā?

Temata apguves mērķis: Pētīt, kā komponisti savos skaņdarbos atklāj ziemas noskaņas dabā, lai skolēni, iedvesmojoties no paraugiem, radītu savu ziemas noskaņu ainavu mūzikā.

Sasniedzamie rezultāti - ieradumi

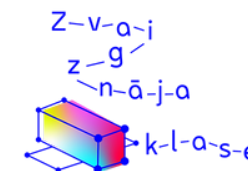
Attīsta ieradumu radīt, improvizēt, eksperimentēt un meklēt jaunus risinājumus; uzņemties iniciatīvu; mācīties pastāstīt par savu muzicēšanas pieredzi, kā arī izvērtēt, saprast, pieņemt vai noraidīt citu viedokli, argumentēti aizstāvēt savas idejas. Attīsta ieradumu pilnveidot, gūt jaunas zināšanas un pieredzi darbā digitālajā stacijā.

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

"Skola2030" mācību materiāli, I. Grauzdiņa un I. Vasmanis "Mūzika 8. klasei", I. Grauzdiņa un I. Vasmanis "Mūzika 9. klasei".

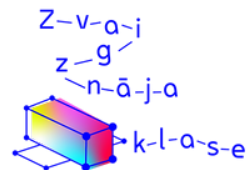
Jēdzieni, termini, personības

Pēteris Vasks, "Baltā ainava", Vilis Plūdonis, "Rūķīši un Mežavēcis", Ziemassvētku dziesmas.



	KOMPLEKSS SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS	STARPPRIEKŠMETU SAIKNE
TĒMAS KOPSAVILKUMS	Klausās, analizē un salīdzina vairākas viena skaņdarba interpretācijas. Rada savu ziemas noskaņu skaņu etiķē, V. Plūdoņa dzejas tēlu galeriju zīmējumos.	Literatūra, teātra māksla

	MŪZIKAS KLAUSĪŠANĀS UN RADOŠĀ DARBĪBA	MĀCĪBU PROCESA PILNVEIDE
METODISKĀ KOMENTĀRA IZVĒRSUMS PAR TĒMU	Šī temata apguves pamatā ir radoša darbošanās – klausīties, vizualizēt, analizēt viena skaņdarba dažādas interpretācijas; dabas skata – ziemas ainavas attēlojumu ar dažādiem mūzikas instrumentiem, piemēram, ar klavierēm, ar akordeonu, attēlojot savas izjūtas u. tml.	Temata apguves procesā skolēns attīsta kritiskās domāšanas un problēmrisināšanas prasmes, kā arī aktualizē dziļmācīšanos, jaunradi un uzņēmējspējas.



9.4.1. uzdevums

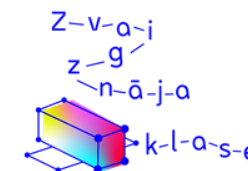
Stundas mērķis

Klausīties un analizēt P. Vaska skaņdarbu "Baltā ainava". Saklausīt un analizēt kopējos un atšķirīgos elementus P. Vaska darba "Baltā ainava" dažādā muzikālajā izpildījumā. Radīt savas ziemas ainavas skaņu celiņu.

1. Klausīties un analizēt P. Vaska skaņdarbu "Baltā ainava". Saklusa un analizēt kopējos un atšķirīgos elementus P. Vaska darba "Baltā ainava" muzikālajā izpildījumā klavierēm un akordeonam. Izveidot projekta failu.
2. No skaņu bankas LOOP veidot audio celiņu, kur sameklētās skaņas atgādina sniegu vai vēju. Kopēt audio failu 32 takšu apjomā.
3. Pievienot improvizētu balsi melodiju, izmantojot tikai dažas skaņas uz brīvi izvēlētiem balsieniem.
4. Ar ekvalaizera funkciju izlīdzināt balsi ierakstu audio celiņā.
5. Balss ierakstam veidot audio efektu - *Delay*.
6. Balss ierakstam pievieno audio efektu - *Reverb*.
7. Ierakstīt skaņas dizaina elementu ar analogo sintezatoru skaņu jaunā audio celiņā izmantojot slēgumu nr. 4, kas atrodams pielikumā.
8. Nosaukt celiņus pēc satura.
9. Eksportēt projekta failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Iepazīst P. Vaska sacerēto "Ziemas ainavu" un rada savu ziemas ainavu.



9.4.2. uzdevums

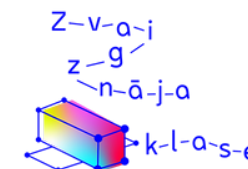
Stundas mērķis

Izveidot skaņu celiņu ar V. Plūdoņa dzejas "Rūķīši un Meža vecis" 1. daļas lasījumiem dažādās intonācijās, papildināt ar akustiskajiem efektiem, atainojot dažādas noskaņas.

1. Izveidot projekta failu.
2. Izveidot audio skaņas celiņu un ierakstīt Viļa Plūdoņa dzejoli "Rūķīši un Mežavecis" 1. daļas fragmentu. Dzejoļa fragmentu ierakstīt dažādās cilvēkiem raksturīgās izteiksmīgās balss intonācijās.
3. Ar ekvalaizera funkciju izlīdzināt balss tembru un skanējumu audio celiņā.
4. Pēc nepieciešamības palielināt vai samazināt audio celiņa balss fragmenta DB līmeni.
5. Izvēlēties audio balss ierakstam reverberācijas efektu - *Concert hall*.
6. Vienam no balss ieraksta fragmentiem paaugstināt skaņas augstumu par 4 pustoņiem ar transponēšanas funkciju.
7. Sameklēt skaņu bankā LOOP sekcijā dabas skaņu vai citu sadzīves trokšņu ierakstus un pievienot jaunā audio celiņā.
8. Skaņu efektiem pēc nepieciešamības pielāgot DB - palielinot vai samazinot tos.
9. Izveidot skaņas dizaina elementu ar analogo sintezatoru slēgumu nr. 4, kas atrodams pielikumā, jaunā audio celiņā un ierakstīt dažas skaņas dzejoļa muzikālā noformējuma papildināšanai.
10. Eksportēt failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē, prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Atklāj V. Plūdoņa dzejas izteiksmīgumu, mainot balss intonācijas un kombinējot skaņu celiņā dažādus tembrus.



9.4.3. uzdevums

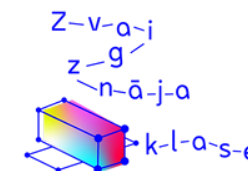
Stundas mērķis

Izveidot skaņu celiņu ar V. Plūdoņa dzejas "Rūķīši un Meža vecis" 2. daļas lasījumiem dažādās intonācijās, papildināt ar radošu akustisko noformējumu un efektiem, atainojot dažādas noskaņas.

1. Radīt projekta failu.
2. Izveidot audio skaņas celiņu un ierakstīt Viļa Plūdoņa dzejoli "Rūķīši un Mežavecis" 2. daļas fragmentu. Dzejoļa fragmentu ierakstīt dažādās cilvēkiem raksturīgās izteiksmīgās balss intonācijās.
3. Ar ekvalaizera funkciju izlīdzināt balss tembru un skanējumu audio celiņā.
4. Pēc nepieciešamības palielināt vai samazināt audio celiņa balss fragmenta DB līmeni.
5. Izvēlēties audio balss ierakstam reverberācijas efektu - *Concert hall*.
6. Vienam no balss ieraksta fragmentiem paaugstināt skaņas augstumu par 4 pustoņiem ar transponēšanas funkciju.
7. Sameklēt skaņu bankā LOOP sekcijā dabas skaņu vai citu sadzīves trokšņu ierakstus un pievienot jaunā audio celiņā.
8. Skaņu efektiem pēc nepieciešamības pielāgot DB - palielinot vai samazinot tos.
9. Izveidot skaņas dizaina elementu ar analogo sintezatoru slēgumu nr. 5, kas atrodams pielikumā, jaunā audio celiņā un ierakstīt dažas skaņas dzejoļa muzikālā noformējuma papildināšanai.
10. Eksportēt failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē, prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Atklāj V. Plūdoņa dzejas izteiksmīgumu mainot balss intonācijas un kombinējot skaņu celiņā dažādus tembrus.



9.4.4. uzdevums

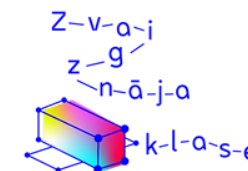
Stundas mērķis

Izvēlēties Ziemassvētku dziesmas, dziedāt un papildināt ar dažādiem digitālu instrumentālu pavadījumu variantiem, analizēt radītās noskaņas.

1. Izveidot projekta failu, izvētēties un iestatīt atbilstošu BPM.
2. Izveidot MIDI skaņas celiņu, pieslēgt MIDI flautu caur *Bluetooth* savienojumu.
3. Izvēlēties kādu populāras Ziemassvētku dziesmas melodiju un iespēlēt to uz MIDI flautas izvēloties kādu no koka virtuālajiem pūšaminstrumentiem.
4. Izveidot jaunu MIDI celiņu un pieslēgt MIDI kontrolieri.
5. Iespēlēt melodijai pavadījumu, izvēloties kādu no elektronisko klavieru tembriem.
6. *Piano score* skatā rediģēt melodiju, saglabāt to PDF formātā klases darba mapē.
7. Izveidot audio celiņu un ar balsi iedziedāt izvēlētās Ziemassvētku dziesmas piedziedājumu.
8. Palielināt audio faila skaņas diapozonu par 5 DB.
9. Ar ekvalaizera funkciju izlīdzināt balss skanējumu audio celiņā un izveidot audio balss ierakstam reverberācijas audio efektu, kas izklausās kā baznīcā.
10. Eksportēt failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē, prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Analizē pūšaminstrumentu skanējumu un rada savu ziemas ainavu.



9.5. Opera 19. gs. Kā tautas mūzika un sava laika sabiedriskie notikumi ietekmējuši 19. gs. operas saturu?

Temata apguves mērķis: Pētīt, kādā veidā 19. gs. opermūzikā tiek atspoguļoti līdzcietības, brīvības, uzticības motīvi; atklāt, kā opermūzika sasauca ar tautas mūzikai raksturīgajām intonācijām.

Sasniedzamie rezultāti - ieradumi

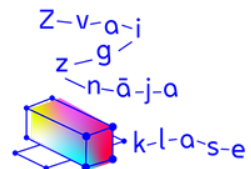
Attīsta ieradumu mācīties nemitīgi un ar aizrautību, izvirzot augstas prasības sev; ir zinātkārs un intelektuāli atvērts, lietpratīgi analizē mūzikas saturu un izvērtē muzikālo izrāžu personāžus un viņu rīcību. Atbildīgi izturas pret mūzikas klausīšanās procesu. Attīsta ieradumu pilnveidot, gūt jaunas zināšanas un pieredzi darbā digitālajā stacijā.

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

"Skola2030" mācību materiāli, I. Grauzdiņa un I. Vasmanis "Mūzika 8. klasei", I. Grauzdiņa un I. Vasmanis "Mūzika 9. klasei".

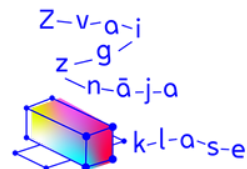
Jēdzieni, termini, personības

Džuzepe Verdi, latviešu tautasdziesmas, latviešu tautas mūzika, Žoržs Bizē, Džakomo Pučīni, opera.



	KOMPLEKSS SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS	STARPPRIEKŠMETU SAIKNE
TĒMAS KOPSAVILKUMS	Saklausa, salīdzina un raksturo operu sižetus, tautas mūzikas motīvus un mūzikas tēlu kontrastus dažādās operās. Atšķir un raksturo galveno tēlu vadmotīvus operu uvertūrās. Veido domu karti par abām operām un galveno tēlu vizītkartes.	Datorika

	MŪZIKAS KLAUSĪŠANĀS UN RADOŠĀ DARBĪBA	MĀCĪBU PROCESA PILNVEIDE
METODISKĀ KOMENTĀRA IZVĒRSUMS PAR TĒMU	Galvenais temata uzdevums ir klausīties un analizēt operu saturu un tajā paustās galvenās idejas; kā opermūzikas tematiskais materiāls sasaucas ar tautas mūzikai raksturīgajām intonācijām. Skolotājs var brīvi izvēlēties, kurus operu fragmentus demonstrēt un analizēt. Temata noslēgumā skolēni veido radošu prezentāciju, kurā salīdzina divu operu fragmentus (pēc pašu izvēles). Prezentāciju veido tā, lai būtu saprotama operas darbības situācija un konteksts, kādā izskan izvēlētais operas fragments.	Temata apguvi organizēt kā turpinājumu jau apgūtajiem satura elementiem, kas ir aplūkoti iepriekšējos tematos par operu, tādējādi realizējot dziļmācīšanos par operas žanru. Vislabāk temata apguve realizēsies, ja skolēni apmeklēs kādu aktuālu 19. gs. komponista operas izrādi un par to uzrakstīs recenziju. Pirms izrādes apmeklēšanas tiek veikts sagatavošanās darbs, iepazīstoties ar operas komponista daiļrades ievirzi, ar operas libretu, ar operas tēlu galeriju u. tml.



9.5.1. uzdevums

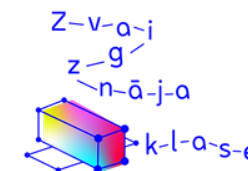
Stundas mērķis

Izvēlēties spilgtākos fragmentus no Dž. Verdi operas "Rigoletto", veidot fragmentu audio failus, papildināt tos ar citu audio faila skaņas dizainu, analizēt radītās izmaiņas.

1. Izveidot projekta failu.
2. Atrast internetā Džuzepes Verdi operas "Rigoletto" ieraksta audio failu un izveidot fragmentu 32 taktu apjomā.
3. Izveidot MIDI celiņu un MIDI faila ierakstu, izmantojot flautas virtuālo instrumentu 32 taktu apjomā, kas papildina operas fragmentu.
4. Pievienot no LOOP sekcijas audio semplu, kam raksturīgs senās mūzikas skanējums.
5. Audio celiņam no LOOP sekcijas izveidot reverberācijas efektu - *Room*.
6. Palielināt LOOP audio faila skaļumu par 2 DB.
7. MIDI celiņam izveidot score skatījumā nošu rakstu un to saglabāt kā PDF failu.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Eksportēt failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Klausās un atpazīst Dž. Verdi operas "Rigoletto" fragmentus, salīdzina oriģinālu ar pievienoto skaņas dizainu, analizē to tēlainību un atbilstību saturam.



9.5.2. uzdevums

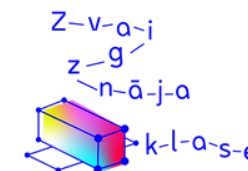
Stundas mērķis

Izvēlēties vienu Ž. Bizē operas "Karmena" fragmentu, veidot audio failu, papildināt to ar dabas motīvu skanējumam raksturīgu audio dizainu.

1. Izveidot projekta failu.
2. Atrast internetā Žorža Bizē operas "Karmena" ieraksta fragmenta audio failu un izveidot fragmentu 32 taktu apjomā.
3. Izveidot audio celiņu ar analogā sintezatora skaņas ieraksta slēgumu nr. 5, kas atrodams pielikumā.
4. Analogā sintezatora audio failu selektīvi izvēlēties 2 taktu apjomā un kopēt 32 taktu apjomā.
5. Audio ieraksta celiņam izveidot reverberācijas audio efektu - *Bloomy*.
6. Pievienot no LOOP sekcijas audio semplu, kam raksturīgs dabas motīvu skanējums.
7. Palielināt LOOP sempla skaļumu par 2 DB.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Eksportēt failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Klausās un atpazīst Ž. Bizē operas "Karmena" fragmentu, sasaista opermūziku ar dabas tematikas skanējumu mūzikā, izsaka savas emocijas par dzirdēto, diskutē par atbilstību operas fragmenta saturam.



9.5.3. uzdevums

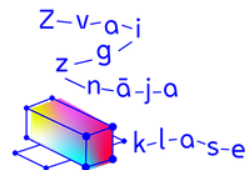
Stundas mērķis

Izvēlēties vienu fragmentu no Dž. Pučīni operas "Bohēma" un papildināt to ar emocijās balstītu, improvizētu teksta fragmentu.

1. Radīt projekta failu.
2. Atrast internetā Džakomo Pučīni operas "Bohēma" ieraksta fragmenta audio failu un izveidot fragmentu 32 taktu apjomā.
3. Izveidot audio celiņu ar analogā sintezatora skaņas dizainu slēgumam nr. 6.
4. Analogā sintezatora audio failu selektīvi izvēlēties 2 taktu apjomā un kopēt 32 taktu apjomā.
5. Audio ieraksta celiņam izveidot reverberācijas audio efektu - *Bloomy*.
6. Izveidot savās emocijās balstītu balss ieraksta audio failu par mūzikā dzirdēto un saklausīto.
7. Palielināt ierakstīta audio faila skaļumu par 2 DB.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Eksportēt failu un saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Klausās un atpazīst Dž. Pučīni operas "Bohēma" fragmentu, izsaka savas emocijas mūzikā, veidojot muzikālu un tekstuālu mūzikas projektu.



9.5.4. uzdevums

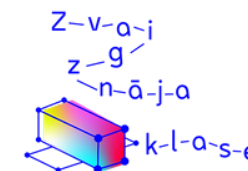
Stundas mērķis

Izvēlēties 5 opermūzikas fragmentus, izveidot spēli "Uzmini, kas tā par operu" un apkopot informāciju par operas mūzikai raksturīgajām iezīmēm.

1. Izveidot projekta failu un atlasīt 5 dažādus operu fragmentu audio failus no dažādiem laikmetiem un kultūrām, kas tiks izmantoti, lai izveidotu minēšanas spēli.
2. Atrast internetā 5 audio failus un izveidot katram izvēlētajam operas skaņdarba fragmentam savu audio celiņu.
3. Veidot audio ierakstu ar balss instrukcijām: "Uzmini, kā sauc operas fragmentu, ko sadzirdēsi", "Pirmais fragments", "Otrais fragments" utt. līdz piektajam fragmentam.
4. Kārto audio failus secīgi - instrukcija, pieteikums pirmajam skaņdarbam, pirmā skaņdarba fragments, utt.
5. Katra skaņdarba fragmentu veido ne garāku par 10 sekundēm.
6. Pārlicinies, lai visi audio fragmenti un balss ieraksti skaņas skaļuma ziņā ir līdzvērtīgi.
7. Uz balss ieraksta celiņa lieto kompresoru un izvēlies vokālam paredzētu kompresora veidu.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Saglabā projektu MP3 formātā darba mapē.
10. Prezentē spēli klasesbiedriem un liec uzminēt fragmentus.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Realizē savu radošo ideju: izvēlas pazīstamus opermūzikas fragmentus, prot tos atpazīt un nosaukt.



9.6. Impresionisms, ekspresionisms mūzikā. Kā es varu izpaust savu acumirkļa iespaidu/noskaņu mūzikā?

Temata apguves mērķis: Klausīties, pētīt un salīdzināt mūzikas valodas elementus impresionisma un ekspresionisma skaņdarbos, lai izprastu šo mūzikas virzienu idejas, atšķirtu tos no citiem mūzikas stiliem un radītu savus piemērus.

Sasniedzamie rezultāti - ieradumi

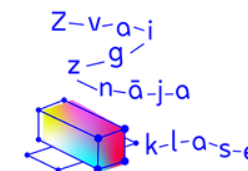
Attīsta ieradumu radīt, improvizēt, eksperimentēt un meklēt jaunus risinājumus, uzņemties iniciatīvu, mācīties pastāstīt par savu muzicēšanas pieredzi; izvērtēt, saprast, pieņemt vai noraidīt citu viedokli, argumentēti aizstāvēt savas idejas. Pauž savu viedokli, respektējot citus. Uzklauša citus un pauž cieņpilnu attieksmi pret atšķirīgu gaumi. Attīsta ieradumu pilnveidot, gūt jaunas zināšanas un pieredzi darbā digitālajā stacijā.

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

"Skola2030" mācību materiāli, I. Grauzdiņa un I. Vasmanis "Mūzika 8. klasei", I. Grauzdiņa un I. Vasmanis "Mūzika 9. klasei".

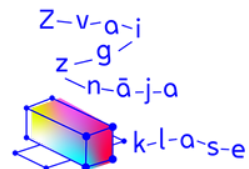
Jēdzieni, termini, personības

Impresija, impresionisms, Klods Debisī, Jānis Rainis, Jānis Jaunsudrabiņš, melodeklamācija, dodekafonija, atonalitāte, Eduards Munks, dziedruna, melodeklamācija.



	KOMPLEKSS SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS	STARPPRIEKŠMETU SAIKNE
TĒMAS KOPSAVILKUMS	<p>Klausās, analizē un salīdzina impresionisma un ekspresionisma mūzikas valodas iezīmes. Rada skaņu gleznu ar balsi, ar mūzikas instrumentiem, ar skaņu rīkiem pēc izvēles:</p> <ul style="list-style-type: none"> • attēlojot savu acumirkļa iespaidu/noskaņu mūzikā, • imitējot dziedrunas manieri, skandē pašizvēlētu vai pašsacerētu dzeju. 	Literatūra, informātika, vizuālā māksla.

	MŪZIKAS KLAUSĪŠANĀS UN RADOŠĀ DARBĪBA	MĀCĪBU PROCESA PILNVEIDE
METODISKĀ KOMENTĀRA IZVĒRSUMS PAR TĒMU	<p>Temata apgūvē būtu ieteicams sadarboties mūzikas un vizuālās mākslas skolotājiem un mācību procesu vienas stundas ietvarā organizēt kopā. Pirmajā temata apguves stundā tas palīdzētu labāk saprast vizuālās mākslas un mūzikas izteiksmes līdzekļu izmantojumu, turklāt vizuālā māksla kā statisks mākslas veids ļautu pamatīgāk iedziļināties impresionisma un ekspresionisma virzienu būtībā (mūzika kā laika māksla ir grūtāk uztverama).</p>	<p>Temata apguves procesā skolēns attīsta jaunradi un uzņēmējspējas; sadarbības, kritiskās domāšanas un problēmrisināšanas prasmes, kā arī aktualizē pētnieciskās prasmes.</p>



9.6.1. uzdevums

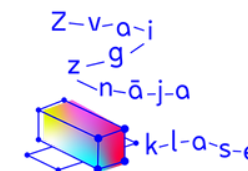
Stundas mērķis

Klausīties K. Debisī skaņdarbu "Mēnessgaisma" un veidot audio ieraksta fragmentu, papildināt ar ritma sekciju. Izveidot balss ierakstu ar Raiņa "Mēnessmeitiņa" fragmentu, salīdzināt abas noskaņas.

1. Izveidot projekta failu.
2. Ievietot audio ierakstu projektā ar Kloda Debisī skaņdarba "Mēnessgaisma" fragmentu 32 taktu apmērā.
3. Palielināt audio faila skaļumu par 5 DB.
4. Izveidot MIDI skaņas celiņu ar ritma sekciju, kas papildina audio failu.
5. Izveidot audio balss ierakstu, izmantojot Raiņa dzejoļa "Mēnessmeitiņa" fragmentu 32 taktu apmērā.
6. Balss ierakstam pievienot audio efekta funkciju - *Reverb*.
7. Balss ierakstam veikt transpņēšanas funkciju par 2 pustoņiem uz augšu.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Saglabāt MP3 versiju darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Iepazīst K. Debisī skaņdarbu un audio failā to radoši papildina. Rada noskaņu audio ierakstu, izmantojot Raiņa "Mēnessmeitiņas" fragmentu.



9.6.2. uzdevums

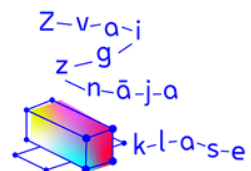
Stundas mērķis

Veidot J. Jaunsudrabiņa dzejoļa "Liluciņš vai Idille" skaņas ierakstu un papildināt ar instrumentālu pavadījumu, analizēt radīto noskaņu.

1. Izveidot projekta failu ar darba nosaukumu.
2. Sagatavot audio ierakstu celiņu 16 taktu garumā.
3. Noteikt audio faila BPM 80.
4. Ierunāt audio Jāņa Jaunsudrabiņa dzejoli "Liluciņš vai "Idille" 16 taktu garumā.
5. Palielināt audio faila skaļumu par 5 DB.
6. Pievienot reverberācijas audio efektu - *Concert hall*.
7. Izveidot MIDI skaņas celiņu ar instrumentālu pavadījumu, izvēlēties atbilstošu virtuālo instrumentu.
8. Izveidot ritma sekciju jaunā audio celiņā izmantojot LOOP sekciju.
9. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
10. Saglabāt failu MP3 formātā savā grupas mapē, prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Rada skaņu gleznu ar ierunātu tekstu, papildina to ar instrumentālu pavadījumu, attēlojot savu acumirkļa iespaidu/noskaņu.



9.6.3. uzdevums

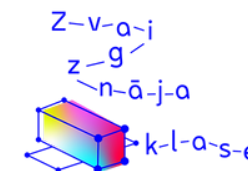
Stundas mērķis

Sameklēt ekspresionisma laika literatūras piemēru, ierakstīt skaņu celiņu, analizēt radīto noskaņu un salīdzināt ar impresionisma noskaņu.

1. Izveidot projekta failu ar grupas un darba nosaukumu, atrast internetā un aplūkot gleznotāja Eduarda Munka ekspresionisma laika gleznu "Kliedziens".
2. Sagatavot audio ierakstu celiņu 24 taktu garumā.
3. Noteikt audio faila BPM 60.
4. Ieraksta dzejoli kā melodeklamāciju par tēmu "Kliedziens" (katram tas varbūt savs klieziens - izmisuma, laimes, baiļu u.c.), pamatot savu izvēli prezentācijā.
5. Transponēt balsi par -2 vai +2 toņiem.
6. Pievienot audio efektu reverberācija - *Strange room*.
7. Izveidot jaunu MIDI celiņu ar instrumentālu ierakstu izmantojot *Quick Sampler – Arpeggiator - Panic Arp*.
8. Izveidot jaunu MIDI celiņu ar virtuālo instrumentu *Steinway piano* un radīt melodisko struktūru, kas papildina balss ieraksta noskaņu.
9. Ierakstīt skaņas dizaina elementu ar analogo sintezatoru jaunā audio celiņā, izmantojot shēmas slēgumu nr. 7, kas atrodams pielikumā.
10. Eksportēt failu un saglabāt MP3 formātā savā grupas mapē, prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Rada skaņu gleznu attēlojot E. Munka gleznas reprodukcijas "Kliedziens" radīto iespaidu. Sacer dzejas rindas un ieraksta imitējot dziedrunas manieri.



9.6.4. uzdevums

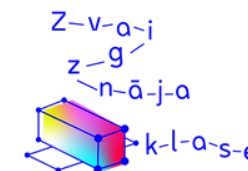
Stundas mērķis

Sacerēt melodijas impresionisma un ekspresionisma manierē, izveidot skaņu celiņus, analizēt un salīdzināt abas melodijas un to atšķirības.

1. Izveidot projekta failu ar darba nosaukumu.
2. Sagatavot audio celiņa ierakstu 16 taktu garumā.
3. Noteikt audio faila BPM 96.
4. Improvizējot, sacerēt dzeju impresionisma stilā, ierakstīt to audio celiņā.
5. Pievienot audio reverberācijas efektu - *Room Chamber*.
6. Izveidot MIDI celiņu ar instrumentālu ierakstu, iespējējot improvizētu melodiju impresionisma stilā ar MIDI flautu, izmantot virtuālo instrumentu pēc izvēles.
7. Izveidot MIDI celiņu ar skaņas ierakstu, iespējējot improvizētu melodiju ekspresionisma stilā ar MIDI kontrolieri, izmantojot virtuālo stīgu instrumentu.
8. Pievienot *tremolo* efektu instrumentālajam ierakstam (Instrukcija- *Youtube - How To Use The TREMOLO Tool In Logic Pro X*)
9. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
10. Saglabāt failu MP3 formātā savā grupas mapē, prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Rada divas skaņu gleznas: 1. attēlojot savu acumirkļa iespaidu/noskaņu mūzikā un 2. imitējot dziedrunas manieri.



9.7. Džeza. Kādi mūzikas valodas elementi raksturīgi džezam?

Temata apguves mērķis: Izzināt muzicēšanas tradīcijas Amerikā; pētīt, kā veidojās un attīstījās džezs; kā mainījās improvizācijas tehnika dažādos džeza stilistiskajos virzienos.

Sasniedzamie rezultāti - ieradumi

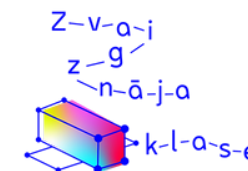
Attīsta ieradumu tiekties pēc pilnveidošanās un jaunas pieredzes iegūšanas, sekmīgi darbojoties individuāli un komandā, ieklausās, vēro, analizē. Attīsta ieradumu pilnveidot, gūt jaunas zināšanas un pieredzi darbā digitālajā stacijā.

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

“Skola 2030” materiāli. I. Gruzdiņa un I. Vasmanis "Mūzika 8. klasei", B. Avramecs un V. Muktupāvels “Mūzikas instrumentu mācība. Tradicionālā un populārā mūzika”.

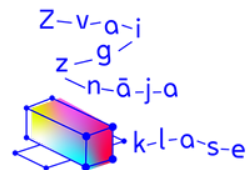
Jēdzieni, termini, personības

Spiričuels, gospelis, blūzs, regtaims, 12 taktu blūza forma, akordu secība (T, S, D), Ella Fīdžeralda, B.B. Kings, Pegija Lī, Benijs Gudmens, Djūks Elingtons, Kaunts Beizijs, Bings Krosbijs, Lūiss Ārmstrongs, Džordžs Gēršvins, agrīnais tradicionālais džezs, svings, bībops, kūldžezs, simfoniskais džezs.



	KOMPLEKSS SASNIEDZAMAIS REZULTĀTS	STARPPRIEKŠMETU SAIKNE
TĒMAS KOPSAVILKUMS	Pēc skanējuma atpazīst raksturīgākās džeza stilistisko virzienu iezīmes. Zina spilgtākos džeza pārstāvjus un viņu mūzikas piemērus. Izpilda džeza mūzikas piemērus, rada savus instrumentālus pavadījumus digitālajā mūzikas stacijā	Latvijas un pasaules vēsture, ģeogrāfija.

	MŪZIKAS KLAUSĪŠANĀS UN PĒTNIECISKAIS DARBS	MĀCĪBU PROCESA PILNVEIDE
METODISKĀ KOMENTĀRA IZVĒRSUMS PAR TĒMU	Balstoties uz iegūtajām zināšanām, vērojot un klausoties videoierakstus, analizē un salīdzina džeza priekštečus un virzienus	Temata apguves procesā skolēns attīsta jaunradi un uzņēmējspējas; sadarbības, kritiskās domāšanas un problēmrisināšanas prasmes.



9.7.1. uzdevums

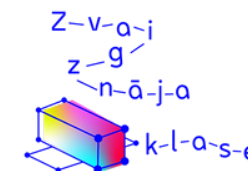
Stundas mērķis

Dziedāt un klausīties spričuēlu "Nobody Knows", improvizējot iedziedāt melodiju skaņu celiņā, pievienot instrumentālu pavadījumu un prezentēt klasei.

1. Izveidot projekta failu ar darba nosaukumu, klausīties spričuēlu "Nobody Knows".
2. Sagatavot audio ierakstu celiņu 24 taktu garumā.
3. Noteikt projekta BPM 100.
4. Brīvi improvizējot, iedziedāt spričuēla "Nobody Knows" melodiju.
5. Palielināt audio faila skaļumu par 10 DB.
6. Pievienot audio reverberācijas efektu - *Chamber*.
7. Izveidot MIDI skaņas celiņu, izmantojot kādu džeza raksturīgu mūzikas instrumentu.
8. Izveidot ritma sekciju pēc izvēles ar LOOP funkciju 24 taktu apjomā.
9. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
10. Eksportēt failu un saglabāt MP3 formātā savā grupas mapē, prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Klausoties, dziedot, improvizējot, veidojot skaņu celiņus iepazīst vienu no džeza mūzikas avotiem - spričuēlu.



9.7.2. uzdevums

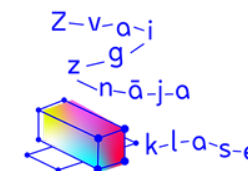
Stundas mērķis

Klausīties, improvizēt un veidot instrumentālu pavadījumu blūzam "Blackwather".

1. Izveidot projekta failu ar darba nosaukumu, klausīties blūza skaņdarbu "Blackwather".
2. Sagatavot audio ierakstu celiņu 12 taktu garumā.
3. Noteikt audio faila BPM 80.
4. Brīvi improvizējot, iedziedāt blūza skaņdarbu "Blackwather" melodiju.
5. Palielināt audio faila skaļumu par 5 DB.
6. Pievienot audio reverberācijas efektu - *Room*.
7. Izveidot MIDI skaņas celiņu, izmantojot kādu džezam raksturīgu mūzikas instrumentu.
8. Izveidot ritma sekciju no LOOP piedāvātajiem audio failiem.
9. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
10. Saglabāt MP3 formātā savā grupas mapē, prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Iepazīst vienu no džezas mūzikas avotiem - blūzu, klausoties, analizējot blūza kvadrātu, improvizējot, veidojot skaņu celiņus.



9.7.3. uzdevums

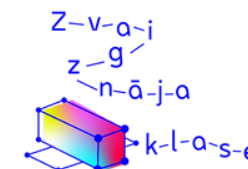
Stundas mērķis

Dziedāt un klausīties skaņdarbu "Swing Low", improvizējot iedziedāt melodiju skaņu celiņā, pievienot svingam raksturīgo instrumentālo pavadījumu un prezentēt.

1. Izveidot projekta failu ar darba nosaukumu un sagatavot audio ierakstu celiņu 16 taktu garumā.
2. Noteikt audio faila BPM 86.
3. Brīvi improvizējot, iedziedāt melodiju svinga skaņdarbam "Swing Low".
4. Palielināt audio faila skaļumu par 10 DB.
5. Pievienot audio reverberācijas efektu - *Concert hall*.
6. Izveidot MIDI skaņas celiņu, izmantojot pūšaminstrumentu grupu (trompetes vai tromboni).
7. Izveidot MIDI skaņas celiņu, izvēloties mēlīšu pūšaminstrumentu (saksofonu vai klarneti), skaņdarba "Swing Low" melodijas improvizāciju spēlēt uz MIDI flautas.
8. Izveidot MIDI skaņas celiņu, ierakstīt ritma instrumentu pēc izvēles (ģitāra vai kontrabass, sitaminstrumenti).
9. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
10. Saglabāt failu MP3 formātā, prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Iepazīst vienu no džeza mūzikas virzieniem - svingu, klausoties, improvizējot, veidojot skaņu celiņus, analizējot instrumentālo pavadījumu un instrumentu sastāvu.



9.7.4. uzdevums

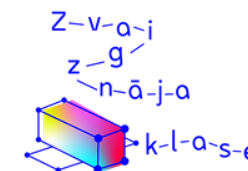
Stundas mērķis

Improvizējot iedziedāt pašsacerētu melodiju, saglabājot džeza mūzikas stilam raksturīgās iezīmes.

1. Izveidot projekta failu ar darba nosaukumu.
2. Sagatavot audio ierakstu celiņu 16 taktu garumā.
3. Noteikt audio faila BPM pēc izvēlēta stila rakstura iezīmēm.
4. Iedziedāt paša izvēlēto melodiju džeza mūzikas stilā.
5. Palielināt audio faila skaļumu par 5 DB.
6. Pievienot audio reverberācijas efektu - *Room*.
7. Izveidot MIDI skaņas celiņu, izvēloties instrumentu vai instrumentu grupu.
8. Izveidot MIDI skaņas celiņu ar instrumentālu ierakstu (instrumentu vai instrumentu grupa pēc izvēles).
9. Ierakstīt skaņas dizaina elementu ar analogo sintezatoru jaunā audio celiņā, izmantojot shēmas slēgumu nr. 8, kas atrodams pielikumā.
10. Saglabāt failu MP3 formātā savā grupas mapē, prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Klausoties, dziedot, improvizējot, veido pašradītu skaņas celiņu ar džeza mūzikai raksturīgajām iezīmēm



9.8. 20. gs. kompozīcijas tehnika. Vai skaņdarba izpildījumā var izpausties interpretācijas brīvība?

Temata apguves mērķis: Pētīt un analizēt 20. gs. kompozīcijas tehnikas, kas lielā mērā ir saistītas ar izpildītāja interpretācijas brīvību, lai radītu savu skaņdarbu, kurā izmantota kāda no šīm tehnikām.

Sasniedzamie rezultāti - ieradumi

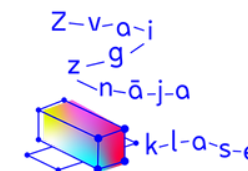
Lai attīstītu ieradumu mācīties nemitīgi un ar aizrautību, izvirza augstas prasības sev; ir zinātkārs un intelektuāli atvērts, lietpratīgi analizē mūzikas saturu un izvērtē mūzikas tēlus no muzikālā un no ētikas viedokļa. Atbildīgi izturas pret mūzikas klausīšanās procesu. Attīsta ieradumu pilnveidot, gūt jaunas zināšanas un pieredzi darbā digitālajā stacijā

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

"Skola2030" mācību materiāli, I. Grauzdiņa un I. Vasmanis "Mūzika 8. klasei", I. Grauzdiņa un I. Vasmanis "Mūzika 9. klasei".

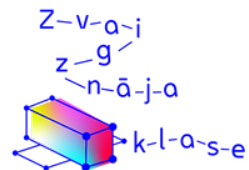
Jēdzieni, termini, personības

Sonorika, klusters, Arvo Pērts, Johans Sebastians Bahs, Imants Ziedonis.



	KOMPLEKSS SASNIEDZAMAIS REZULTĀTS	STARPPRIEKŠMETU SAIKNE
TĒMAS KOPSAVILKUMS	Klausās, analizē un pēta partitūras ar jauno kompozīcijas tehniku nošu rakstu jeb notāciju. Sacer skaņu gleznas, izmantojot kādu 20. gs. kompozīcijas tehniku.	Vizuālā māksla, literatūra.

	MŪZIKAS KLAUSĪŠANĀS UN RADOŠĀ DARBĪBA	MĀCĪBU PROCESA PILNVEIDE
METODISKĀ KOMENTĀRA IZVĒRSUMS PAR TĒMU	<p>Temata apguves procesu var iedalīt trijos posmos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pirmajā posmā klausās, pēta un analizē skaņdarbus, kuros izmantota aleatorika; • otrajā posmā skolēns klausās, analizē un pēta sonorikas elementu izmantojumu komponistu daiļradē; • trešajā posmā iepazīstina ar minimālisma rašanos un attīstību gan akadēmiskajā, gan populārajā mūzikā (pasaulē un Latvijā); • ceturtajā posmā noris radošais darbs. Ieteicams tematu apgūstot, realizēt starppriekšmetu saikni ar vizuālās mākslas skolotāju, pētīt laikmetīgā skaņu pieraksta partitūras kā mākslas darbu. 	<p>Temata apgūvē skolēns attīsta jaunradi un uzņēmējspējas; sadarbības, kritiskās domāšanas, problēmrisināšanas un digitālās prasmes.</p>



9.8.1. uzdevums

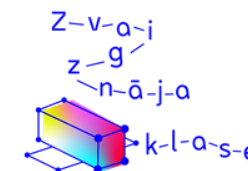
Stundas mērķis

Sacerēt skaņu gleznas, izmantojot kādu 20. gs. kompozīcijas tehniku.

1. Izveidot projekta failu.
2. Izveidot MIDI celiņu ar virtuālo instrumentu pēc izvēles (stīgu instrumenti, pūšaminstrumenti, elektroniskās klavieres).
3. Ar datora peli - digitālo zīmuli, izveidot improvizētu zīmējumu MIDI rakstā.
4. Iezīmēt melodijas rakstu un pārkopēt dažus fragmentus ar laika un skaņas augstuma nobīdi.
5. Izveidot skaņas dizaina elementu ar analogo sintezatoru jaunā audio celiņā izmantojot slēgumu nr. 9, kas atrodams pielikumā.
6. Skaņas dizaina ierakstam veidot audio efektu - *Delay*.
7. Izveidot audio celiņu.
8. Ierakstīt vienu balss frāzi, kas raksturo 20. gs. kompozīcijas stilu, kopēt to 4 reizes.
9. Nosaukt celiņus pēc satura.
10. Saglabāt projektu kā MP3 failu un prezentēt to klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Iepazīst jaunās skaņu tehnikas izmantošanas iespējas radot skaņu gleznas.



9.8.2. uzdevums

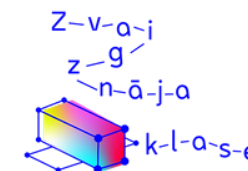
Stundas mērķis

Klausīties Arvo Pērtas skaņdarbu pēc izvēles un radīt skaņu celiņu vadoties pēc A.Pērtas tēmām. Radīt savu projektu, veidojot audio ierakstu ar dabas skaņām, kombinējot ar skaņām no skaņu bankas.

1. Izveidot projekta failu, BPM iestatīt uz 80.
2. Klausīties komponista Arvo Pērtas skaņdarbus; pēc dzirdētajām tēmām izveidot pašradītu MIDI skaņas celiņu un iespēlēt melodisko partiju ar MIDI flautu.
3. MIDI celiņam izvēlēties melodijai piemērotu elektrisko klavieru skaņējumu.
4. Izveidot jaunu MIDI skaņas celiņu ar sīgu instrumentu sekciju un iespēlēt otru melodisko līniju izmantojot MIDI kontrolieri.
5. Sameklēt skaņu bankā LOOP sekcijā audio failu, kam raksturīga meditātīvs un sapņains skaņējums.
6. Izvēlētajam audio failam palielināt skaļumu par 10 DB.
7. Izveidot vēl 2 audio celiņus un pievienot audio failus no skaņu bankas LOOP.
8. Izveidot projekta nosaukumu.
9. Nosaukt celiņus pēc satura.
10. Saglabāt projektu kā MP3 failu un prezentēt to klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Turpina iepazīt jaunās skaņu tehnikas izmantošanas iespējas, kombinējot meditātīvas un sapņainas skaņas no skaņu bankas.



9.8.3. uzdevums

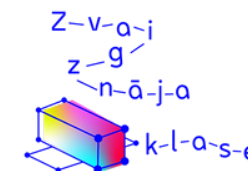
Stundas mērķis

Izveidot muzikālu projektu 20. gs. kompozīcijas stilā, izmantojot balss skaņu improvizāciju.

1. Izveidot projekta failu, BPM iestatīt uz 120.
2. Izveidot MIDI skaņas celiņu ar ritma sekciju.
3. Ierakstīt ritma sekciju 4 taktu apjomā un iespēlēt to, izmantojot MIDI kontroliera padu sekciju.
4. Kvantizēt ritma MIDI ierakstu.
5. Kopēt ritma moduli, lai kopā būtu 32 taktis.
6. Izveidot audio balss ierakstu ar dažādām skaņu artikulācijām – mēles klakšķināšanu, lūpu pakšķināšanu u.tml, iekļaujoties vienotā skaņdarna ritmā un stilā.
7. Ar ekvalaizera funkciju palielināt balss ieraksta augšējo frekvenču skaļumu.
8. Izveidot audioceliņam reverberācijas efektu – *Room*.
9. Izveidot projekta nosaukumu un nosaukt celiņus pēc satura.
10. Saglabāt projektu kā MP3 failu un prezentēt to klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Izveido muzikālu projektu, kurā izmantotas improvizētas balss skaņas.



9.8.4. uzdevums

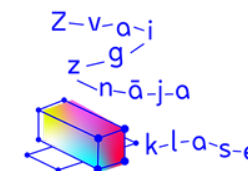
Stundas mērķis

Izveidot muzikālu projektu izmantojot J. S. Baha skaņdarba "Prelūdijs Do mažorā" fragmentu, kombinējot ar I. Ziedoņa dzejas lasījumu.

1. Radīt projekta failu, BPM iestatīt uz 60.
2. Izveidot MIDI skaņas celiņu un pieslēgt MIDI kontrolieri.
3. Ierakstīt fragmentu no Johana Sebastiana Baha Prelūdijs Do mažorā 4 taktu apjomā vai atrast J. S. Baha "Prelūdijs Do mažorā" ierakstu un ievietot to audio celiņā.
4. Izveidot audio balss ierakstu ar Imanta Ziedoņa dzejoli "Ar tevi es lasīju kastaņus".
5. Palielināt audio faila skaņas diapozonu par 10DB.
6. Ar ekvalaizera funkciju veikt korekcijas balss frekvenču grupās.
7. Izveidot audio balss ierakstam reverberācijas efektu, kas rada baznīcas telpas skaņas efektu.
8. Izveidot skaņas dizaina elementu ar analogo sintezatoru jaunā audio celiņā un pievienot dažas garas skaņas basa līnijā, izmantojot slēgumu nr.10, kas atrodams pielikumā.
9. Izveidot projekta nosaukumu un nosaukt celiņus pēc satura.
10. Saglabāt projektu kā MP3 failu un prezentēt to klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Izveido muzikālu projektu, kurā izmantots J.S.Baha skaņdarba fragments kombinācijā ar I. Ziedoņa dzejas lasījumu.



9.9. Rokmūzika un populārā mūzika. Kuri rokmūzikas un populārās mūzikas virzieni man ir tuvāki?

Temata apguves mērķis: Apzināt sev tuvākās rokmūzikas un populārās mūzikas grupas un prezentēt tās klasesbiedriem.

Sasniedzamie rezultāti - ieradumi

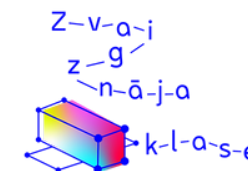
Attīsta ieradumu tiekties pēc pilnveidošanās un jaunas pieredzes iegūšanas, sekmīgi darbojoties individuāli un komandā; ieklausās, vēro, novērtē situāciju; cieņpilni uzvedas koncertos. Attīsta ieradumu pilnveidot, gūt jaunas zināšanas un pieredzi darbā digitālajā stacijā

Izmantotie mācību līdzekļi, materiāli

"Skola2030" mācību materiāli, B. Avramecs un V. Muktupāvels "Mūzikas instrumentu mācība. Tradicionālā un populārā mūzika".

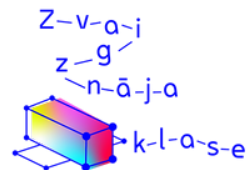
Jēdzieni, termini, personības

Populārā mūzika, popmūzika, rokmūzika, klasiskā mūzika, hip-hop, reps, Guntars Račs, rokmūzika.



	KOMPLEKSS SASNIEDZAMĀIS REZULTĀTS	STARPPRIEKŠMETU SAIKNE
TĒMAS KOPSAVILKUMS	Izpēta un analizē populārās mūzikas attīstības tendences 20. gs. 2. pusē un 21. gs. sākumā pasaulē, to daudzveidību Latvijā; izvēlas sev tuvākās grupas, salīdzina un izvērtē muzicēšanas tradīcijas.	Datorika

	MŪZIKAS KLAUSĪŠANĀS UN PĒTNIECISKAIS DARBS	MĀCĪBU PROCESA PILNVEIDE
METODISKĀ KOMENTĀRA IZVĒRSUMS PAR TĒMU	Temata apguvi ieteicams organizēt ik pēc gada mainot temata saturu un piemērojot to atbilstoši skolas mācību procesa norises nosacījumiem. Resursus mūzikas skolotājs var brīvi izvēlēties vai izmantot kādu no skolēna piedāvātiem mūzikas piemēriem. Temata apguve sastāv no diviem posmiem: mūzikas analīzes un radošās darbības.	Temata apguves procesā skolēns īpaši attīsta jaunradi un uzņēmējspējas; sadarbības, kritiskās domāšanas un problēmrisināšanas prasmes, aktualizē pašvadītas mācīšanās pilnveidi un digitālās prasmes.



9.9.1. uzdevums

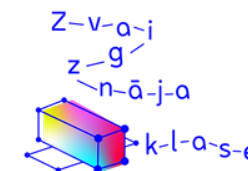
Stundas mērķis

Izvēlēties 15 atpazīstamas popa un roka mūzikas grupu dziesmas, izveidot spēli "Uzmini, kas šīs dziesmas izpilda" un apkopot informāciju par roka un popa mūzikas nozīmi ikdienā.

1. Izveidot projekta failu, atlasīt 15 dažādas popa un roka grupas no dažādām kultūrām, kas tiks izmantotas, lai izveidotu minēšanas spēli.
2. Atrast internetā 15 audio failus izvēlētajām grupu dziesmām un kārtot audio failus katru savā audio celiņā.
3. Veidot audio ierakstu ar balss instrukcijām: "Uzmini, kā sauc mūzikas grupu un tās izpildīto dziesmu, ko sadzirdēsi", "Pirmais skaņdarba fragments", "Otrais skaņdarba fragments" u.t.t līdz piecpadsmitajam skaņdarbam.
4. Kārtot audio failus secīgi - instrukcija, pieteikums pirmajam skaņdarbam, pirmā skaņdarba fragments ut.t.
5. Katra skaņdarba fragmentu veidot ne garāku par 5 sekundēm.
6. Pārlicināties, lai visi audio fragmenti un balss ieraksti skaņas skaļuma ziņā ir līdzvērtīgi.
7. Uz balss ieraksta celiņa lietot kompresoru un izvēlēties vokālam paredzētu kompresora veidu.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Izveidot projekta nosaukumu.
10. Saglabāt projektu kā MP3 failu un prezentēt to klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Prot atlasīt dažādu kultūru roka un popa mūzikas dziesmas un izpildītājus, izveido spēli.



9.9.2. uzdevums

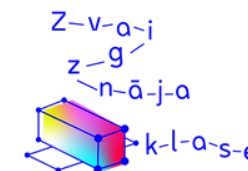
Stundas mērķis

Atrast uzskatāmu rokmūzikas piemēru, to klausīties, veidot improvizētu skaņas aranžiju, saglabājot žanra iezīmes.

1. Izveidot projekta failu.
2. Atrast internetā jebkuru rokmūzikas skaņdarba piemēru - ievietot to projektā kā audio failu.
3. Izveidot audio celiņa garumu 32 taktu apjomā.
4. Izveidot jaunu audio celiņu un ierakstīt improvizētu skaņas dizainu klasiskās mūzikas stilā 32 taktu apjomā, izmantojot analogā sintezatora slēgumu pēc izvēles, kas atrodams pielikumā.
5. Skaņas dizaina celiņam izveidot reverberācijas audio efektu - *Concert hall*.
6. Pievienot sistēmai MIDI flautu un izveidot jaunu MIDI faila ieraksta celiņu - izvēlēties virtuālo instrumentu pēc izvēles.
7. Izveidot MIDI faila ierakstu, kas papildina izvēlēto skaņdarbu.
8. Pievienot audio celiņu ar audio fragmentu pēc izvēles no LOOP sekcijas.
9. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
10. Saglabāt projektu MP3 formātā darba mapē un prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Prot atlasīt rokmūzikai raksturīgus skaņdarbus, veido skaņas dizainu saglabājot žanra iezīmes.



9.9.3. uzdevums

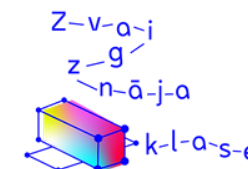
Stundas mērķis

Atrast uzskatāmu rokmūzikas piemēru, to klausīties un izveidot skaņu celiņu, tam pievienot improvizētu teksta fragmentu repa manierē un improvizēti sacerēt melodiju, saglabājot žanram raksturīgās iezīmes.

1. Izveidot projekta failu un BPM iestatīt uz 100.
2. Ievietot bungu audio failu no LOOP sekcijas hip-hop stilā.
3. Nokopēt audio faila cilpu 32 taktu apjomā.
4. Izveidot MIDI skaņas celiņu ar virtuālā instrumenta pavadījumu, kas papildina audio failu.
5. Izveidot audio failu ar balss ierakstu repa stilā, izmantojot pašsacerētu tekstu par sev aktuālu tēmu.
6. Izveidot piedziedājuma daļu, kas satur melodisku balss partiju un tai raksturīgo frāzes atkārtojumu.
7. Balss audio failam izveidot audio reverberācijas efektu - *Bloomy*.
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Eksportēt failu un saglabāt MP3 formātā darba mapē.
10. Prezentēt darbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Prot atpazīt dažādus populārai mūzikai raksturīgus mūzikas stilus, tām pievienot pašsacerētu teksta un melodijas materiālu.



9.9.4. uzdevums

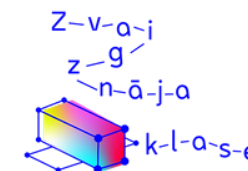
Stundas mērķis

Sacerēt melodiju rokmūzikas manierē, tai pievienojot paša izvēlētu G. Rača dzejoli, veidot skaņu celiņus, analizēt radīto melodiju.

1. Izveidot projekta failu un BPM iestatīt uz 120.
2. Ievietot bungu audio failu no LOOP sekcijas roka stilā.
3. Sakopēt audio faila cilpu 32 taktu apjomā.
4. Izveidot MIDI skaņas celiņu ar virtuālā instrumenta pavadijumu, kas papildina audio failu roka stilā.
5. Izveidot audio failu ar balss ierakstu repa stilā, izmantojot kādu no Guntara Rača dzejoļiem.
6. Izveidot piedziedājuma daļu, kas satur melodisku balss partiju un tai raksturīgu frāzes atkārtojumu.
7. Balss audio failam izveidot audio reverberācijas efektu un *Distortion* audio efektu
8. Nosaukt visus celiņus pēc satura.
9. Saglabāt failu MP3 formātā darba mapē.
10. Prezentēt skaņdarbu klasei.

Sasniedzamie rezultāti - prasmes

Sacer melodiju ar rokmūzikas stilistikas elementiem, pievieno ierakstītu G.Rača dzejoli repa manierē un prezentē to.



PĀRBAUDI SAVAS ZINĀŠANAS

1. KO NOZĪMĒ SAĪSINĀJUMS "DAW"?

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

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

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

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

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

4. VAI MIDI FAILU VAR IERAKSTĪT AR MIKROFONU?

- A. NĒ
- B. JĀ

5. AR KĀDIEM VADU TIPIEM VAR PIEVIENOT SKAŅAS MONITORUS PIE SKAŅAS KARTES?

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

6. KURU SKAŅAS KARTI IZMANTO, LAI IERAKSTĪTU SKAŅAS SIGNĀLU NO MIKROFONA, KAS PIESLĒGTS AR XLR VADU?

- A. IEKŠĒJĀ SKAŅAS KARTE
- B. ĀRĒJĀ SKAŅAS KARTE

7. VAI DATORAM IR SAVA SKAŅAS KARTE?

- A. JĀ
- B. NĒ

8. KURŠ AUDIO FAILS IR "LIELĀKS"?

- A. MP3
- B. WAV

9. KĀDA IR SKAŅAS SKAĻUMA MĒRVIENĪBA

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

10. VAI MIKROFONS IERAKSTA VAI ATSKAŅO SKAŅU?

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

11. SKAŅAS KARTEI VAR PIEVIENOT:

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

12. REVERBERĀCIJAS FUNKCIJU RAKSTURO

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

13. SKAŅAS EKVALAIZERI RAKSTURO PARAMETRI

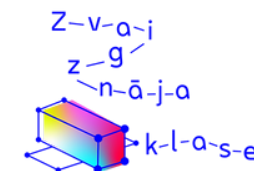
- A. DB UN HZ
- B. DB UN LAIKS
- C. HZ

14. ANALOGAIS SINTEZATORS IR TAS PATS KAS MIDI KONTROLIERIS

- A. APGALVOJUMS PAREIZS
- B. APGALVOJUMS NEPAREIZS

15. MIDI FAILA FORMĀTA FAILU IR IESPĒJAMS ATSKAŅOT TELEFONĀ

- A. TAISNĪBA
- B. TAS NAV IESPĒJAMS



PIELIKUMS

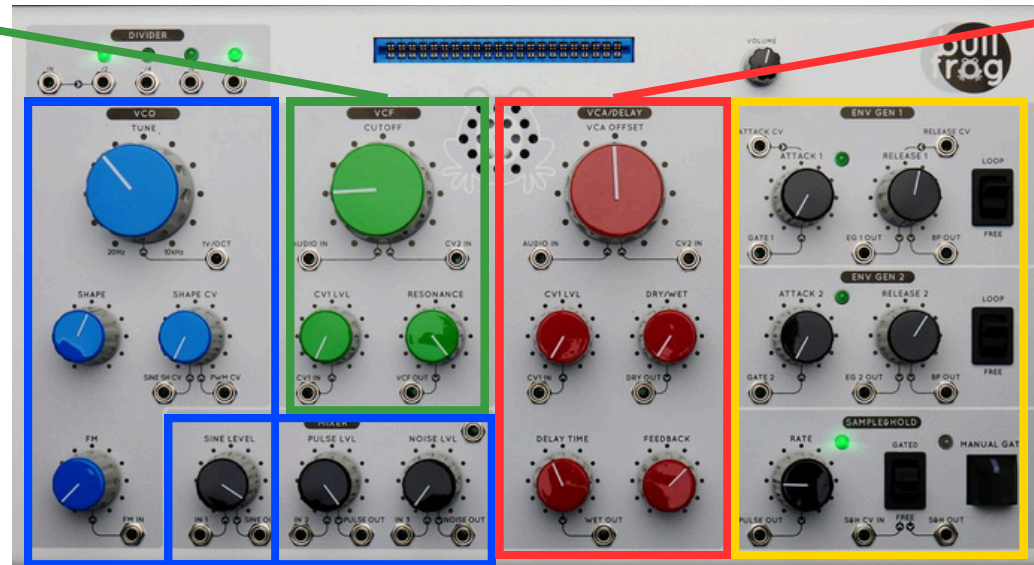
ĀRĒJĀ SKAŅAS KARTE



ANALOGĀ SINTEZATORA APSKATS

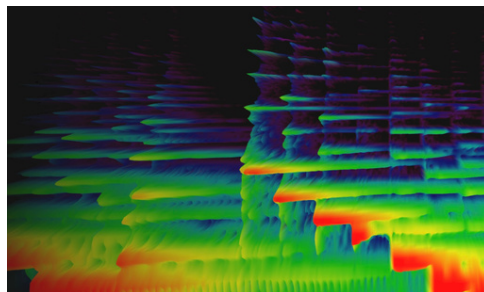
VCF - SKAŅAS
FREKVENČU FILTRS

VCA - SKAŅAS SIGNĀLA
PASTIPRINĀTĀJS



VCO -SPRIEGUMA
REGULĒTS
ĢENERĀTORS

SKAŅAS SIGNĀLU
IETEKMĒJOŠU PARAMETRU
MODULIS



CHROMEMUSICLAB

MUSICLAB.CHROMEEXPERIMENTS.COM

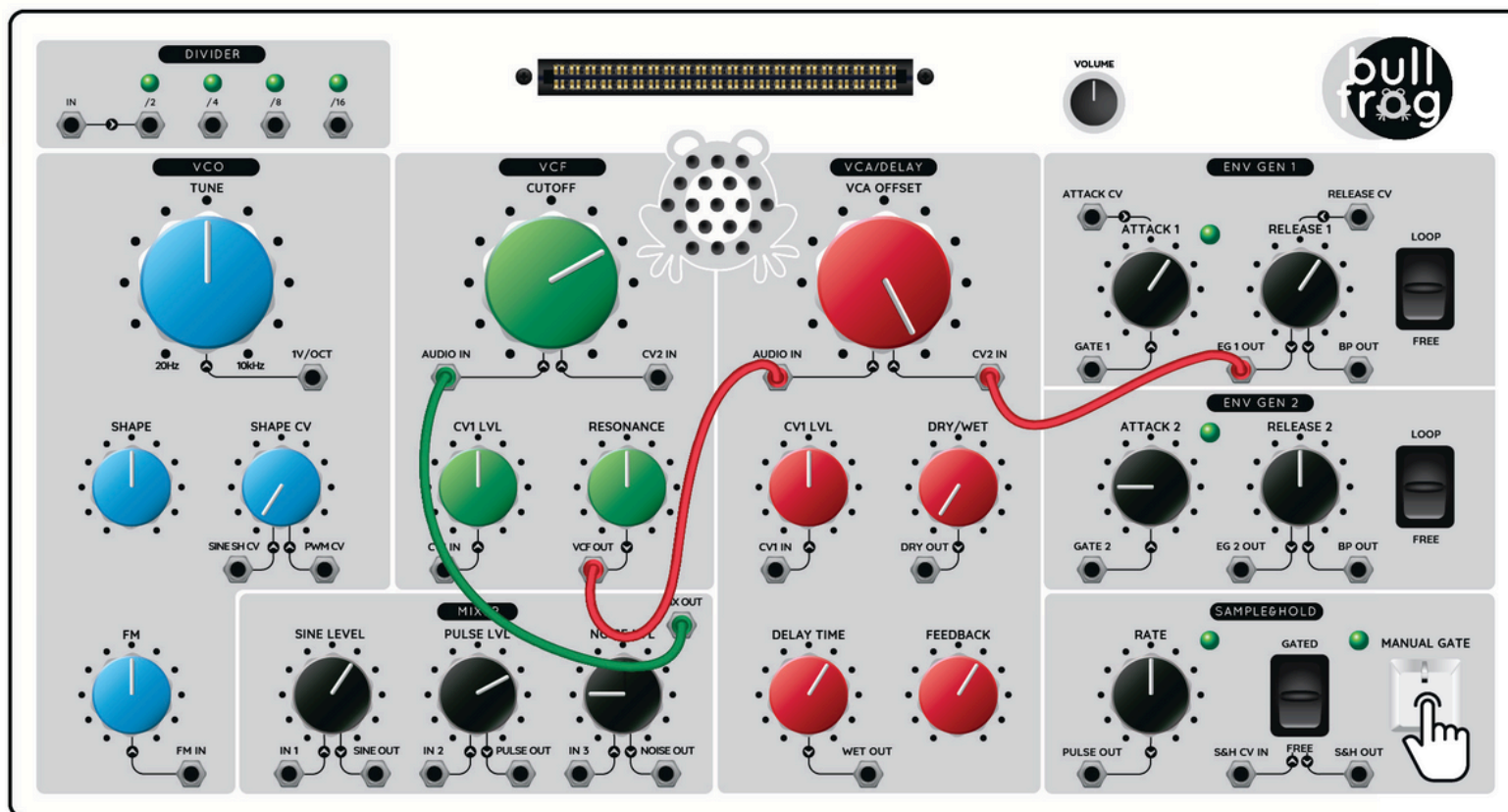
OSCILLATOR SPECTROGRAM



1. SLĒGUMS

APLIECĒJA ĢENERATORS

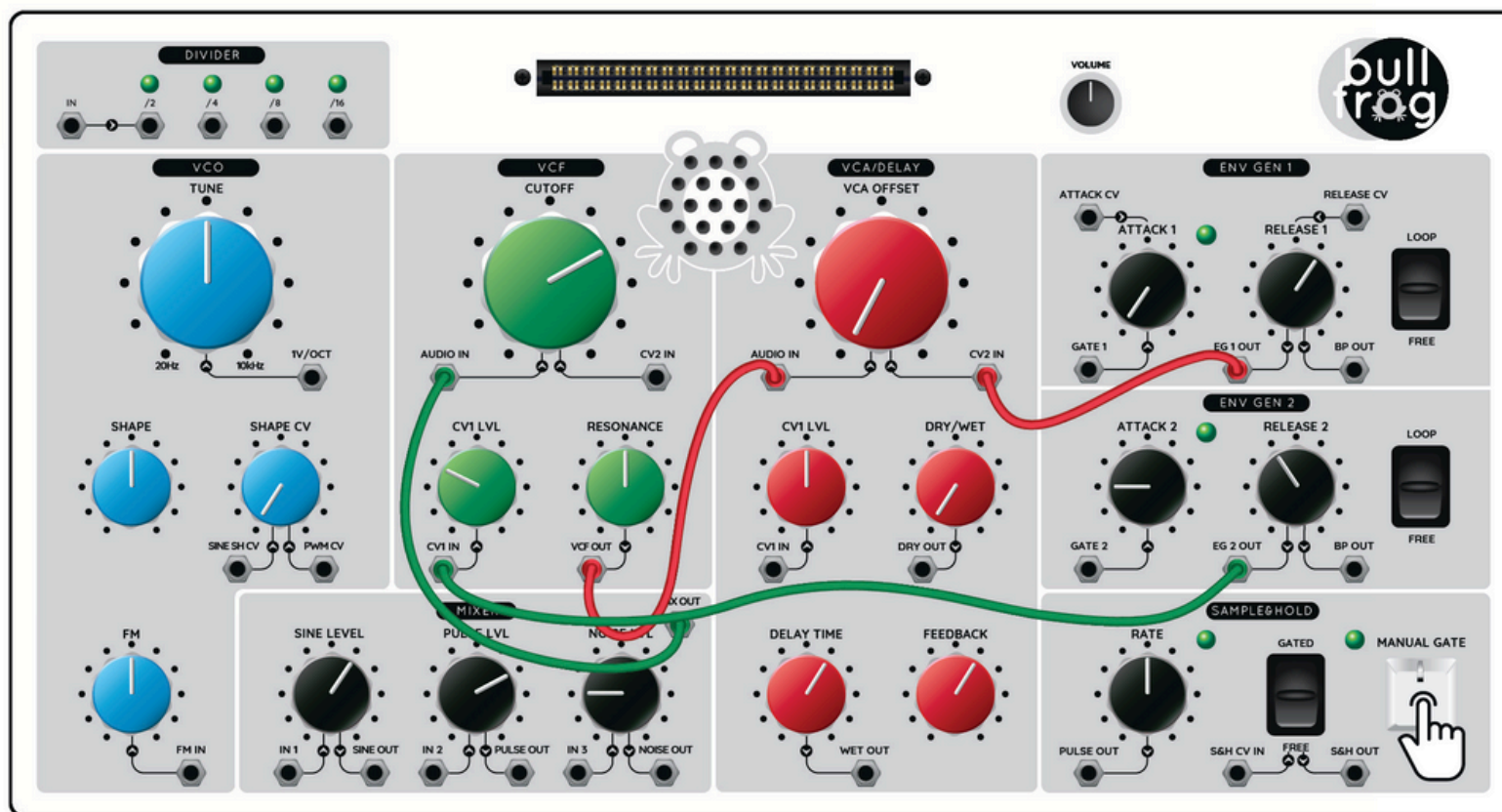
Iestatīsim sintezatoru tā, lai apliecējas ģenerators (EG 1) kontrolē skaļumu, jeb, citiem vārdiem - EG 1 sūtīs kontroles spriegumu uz regulējama sprieguma pastiprinātāja CV ieeju - tas mainīs signāla amplitūdu. Iestati EG pogas tā, kā attēlots piemērā. Iestati sviras slēdži uz FREE pozīcijas. EG modulis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



2. SLĒGUMS

APLIECĒJA ĢENERATORS 2

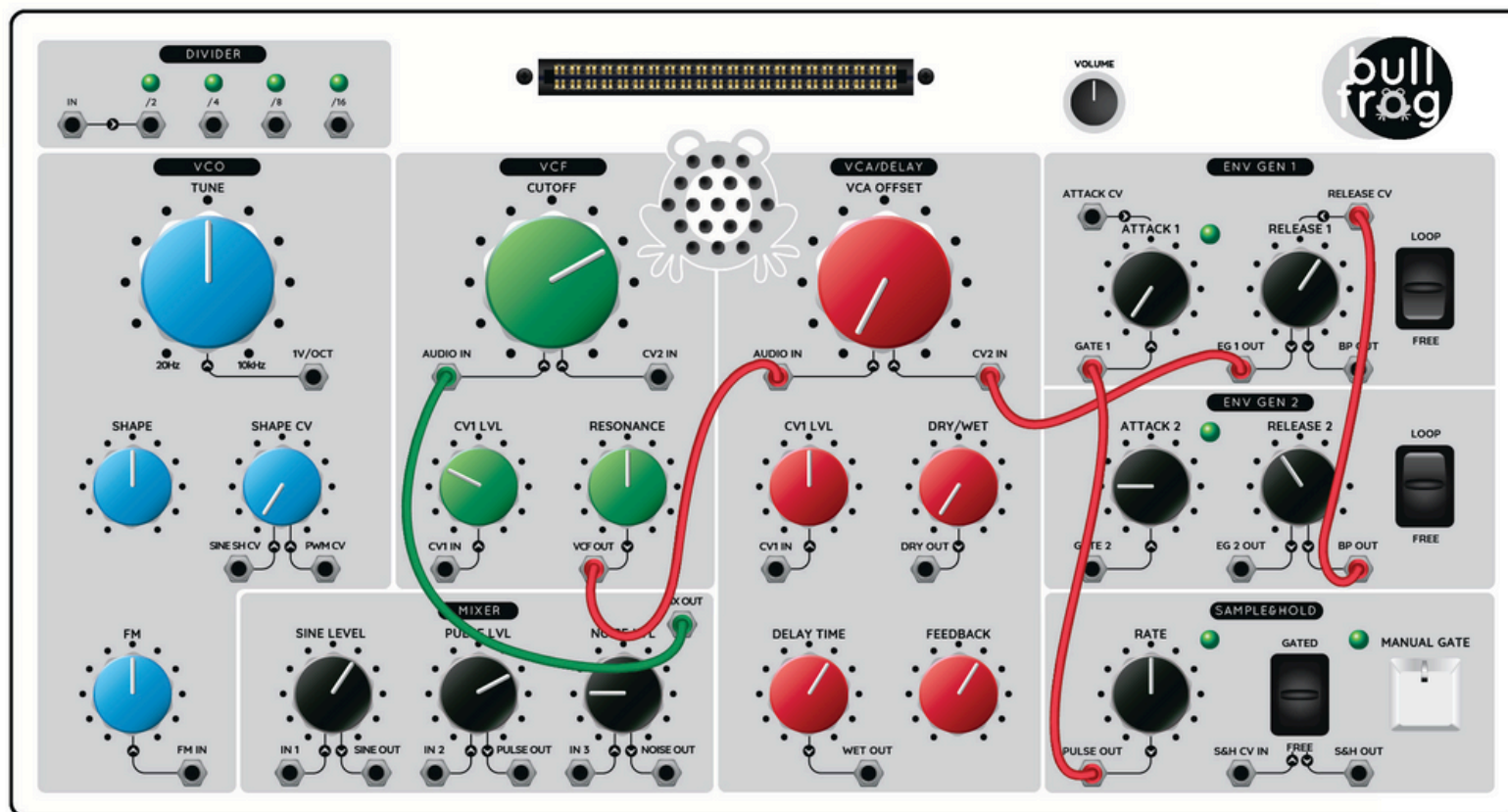
Pievienosim ķēdei otro apliecējas ģeneratoru (EG 2). Tas mainīs skaņas tembru, citiem vārdiem, tas sūtīs kontroles spriegumu uz CUTOFF parametru VCF modulī. Savieno EG 2 OUT izeju ar CV 1 IN ieeju VCF modulī, pagriez CV 1 pogu uz plkst. 11:00. CV 1 LVL poga noteiks, cik daudz kontroles sprieguma tiek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



3. SLĒGUMS

APLIECĒJA ĢENERATORS ar SAMPLE&HOLD moduli

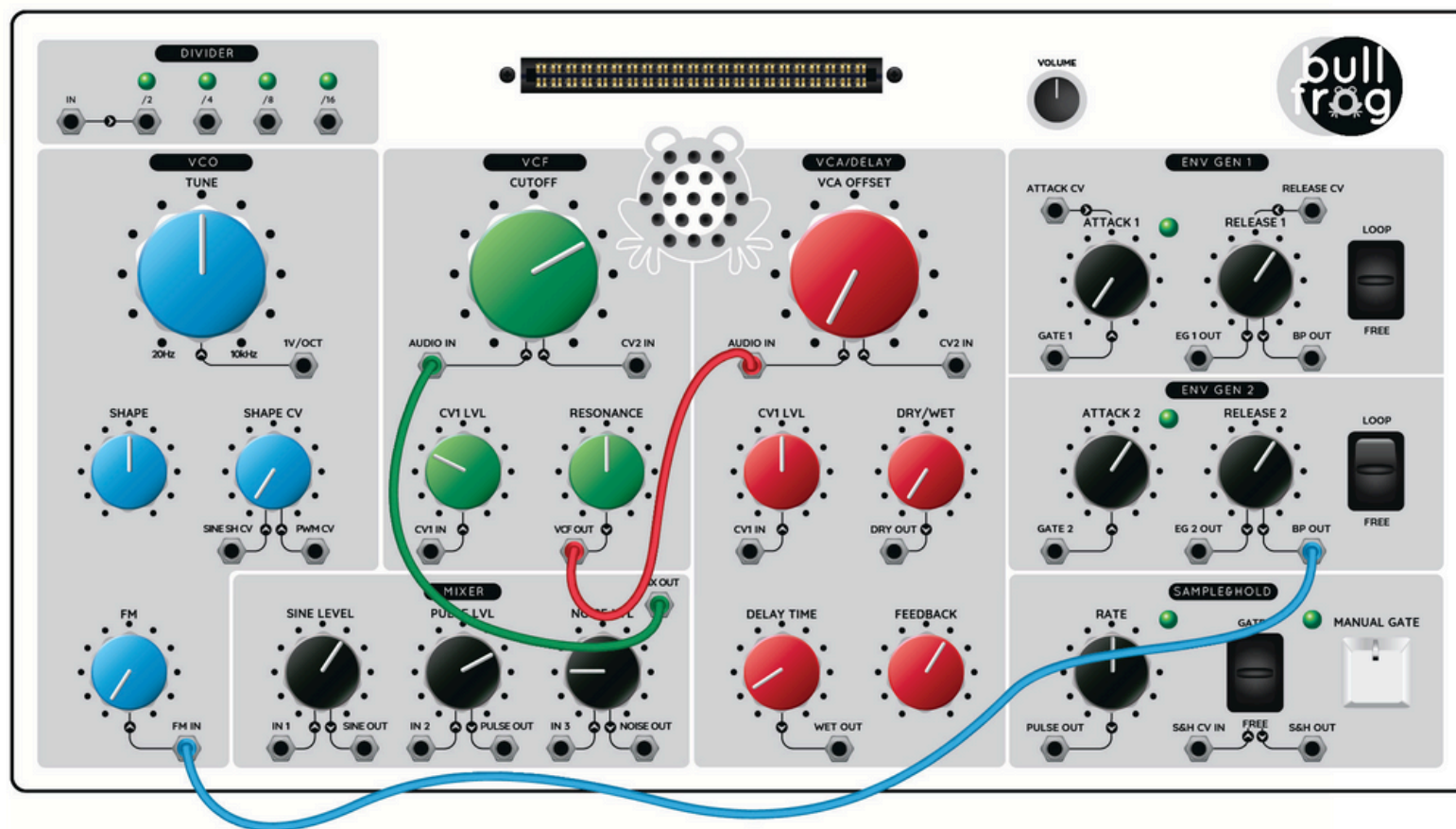
Šajā slēgumā mēs aktivizēsim EG 1 ar SAMPLE&HOLD moduļa taksimpulsu ģenerators PULSE OUT, kas būtībā ir zemfrekvences ģenerators (LFO), kas ģenerē pulsa viļņformu. Aktivizēšanas ātrumu nosaka RATE poga. Katrs pozitīvais pulsa signāls no PULSE OUT iedarbinās apliecējas ģeneratoru, aiztures laiks būs vienāds ar pozitīvā pulsa ilgumu. Savieno PULSE OUT ar GATE 1 un EG režīma slēdzi uzstādi FREE pozīcijā. Varbūt tu jau ievēroji, ka EG 1 modulim ir divas kontroles strāvas ieejas - ATTACK CV un RELEASE CV. Šīs ir strāvas kontroles, kas nosaka skaņas parādīšanās un izdzišanas ilgumu. Tāpat kā ar CV ieejām citos moduļos, vadības spriegums tiek pievienots attiecīgās pogas iestatījumam. Tātad, piemēram, ja DECAY CV palielinās (kļūst pozitīvs), arī skaņas izdzišanas laiks palielinās un tad krīt (kļūst negatīvs) – skaņas izdzišanas laiks samazinās. Šis izmaiņas rada interesantākas variācijas citādi statiskajā izdzišanas laikā. Mēs izmantosim EG 2 moduļa bipolāro izeju (BP OUT), lai kontrolētu izdzišanas laiku EG 1 modulī - savieno šīs ligzdas ar vadu un uzstādi EG 2 LOOP režīmā, kā arī pagriez ATTACK un RELEASE 2 pogas, tā, lai tie uzstādītu garāku skaņas parādīšanās un noklušanas laiku. Izmēģini dažādus ATTACK un RELEASE iestatījumus abos EG, atrodi sev vēlamās pogo pozīcijas!



4.SLĒGUMS

SKAŅAS ĢENERATORS: VIBRATO

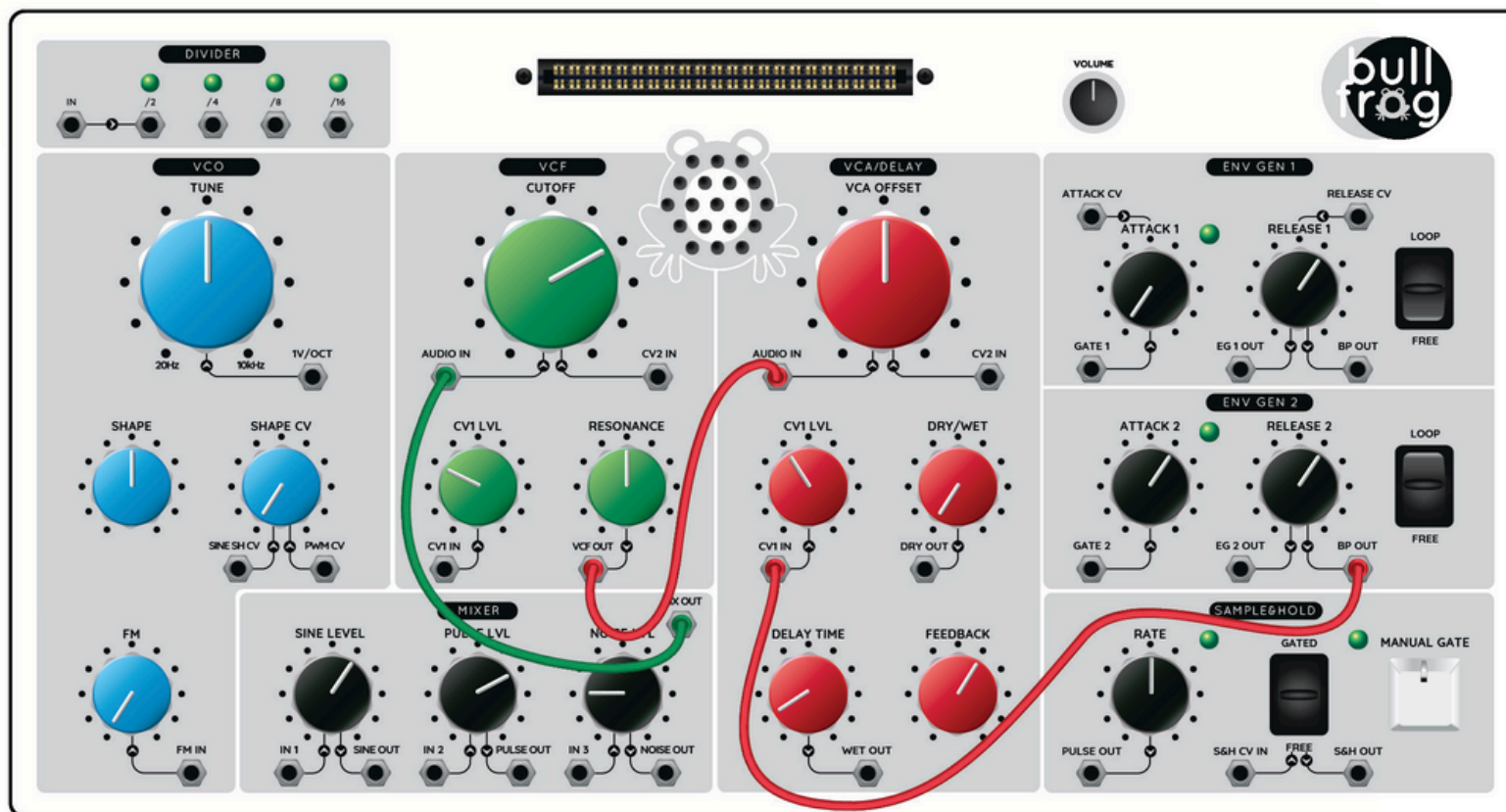
Šajā slēgumā izmantosim EG 2 moduļa BP OUT, iestatītu LOOP režīmā, lai nedaudz pamainītu VCO (nesējsignālu) frekvenci, panākot VIBRATO efektu (frekvences modulēts signāls). Vibrato ir muzikāls efekts, kas sastāv no regulāras, pulsējošas augstuma maiņas. Tas tiek izmantots, lai pievienotu izteiksmi vokālajai un instrumentālajai mūzikai. Vibrato parasti raksturo divi faktori - skaņas augstuma svārstību apjoms ("vibrato apmērs") un ātrums, ar kas nosaka skaņas augstuma daudzveidību ("vibrato ātrums"). Maini VCO moduļa FM pogas pozīciju, lai mainītu skaņas augstuma daudzveidību un ATTACK 2 un RELEASE 2, lai mainītu vibrācijas ātrumu. Atrodi sev vēlamo iestatīju- mu. Iestati DRY/WET pogu vidus pozīcijā, lai iegūtu atbalss efektu.



6. SLĒGUMS

REGULĒJAMA SPRIEGUMA PASTRIPRINĀTĀJS: TREMOLO EFEKTS

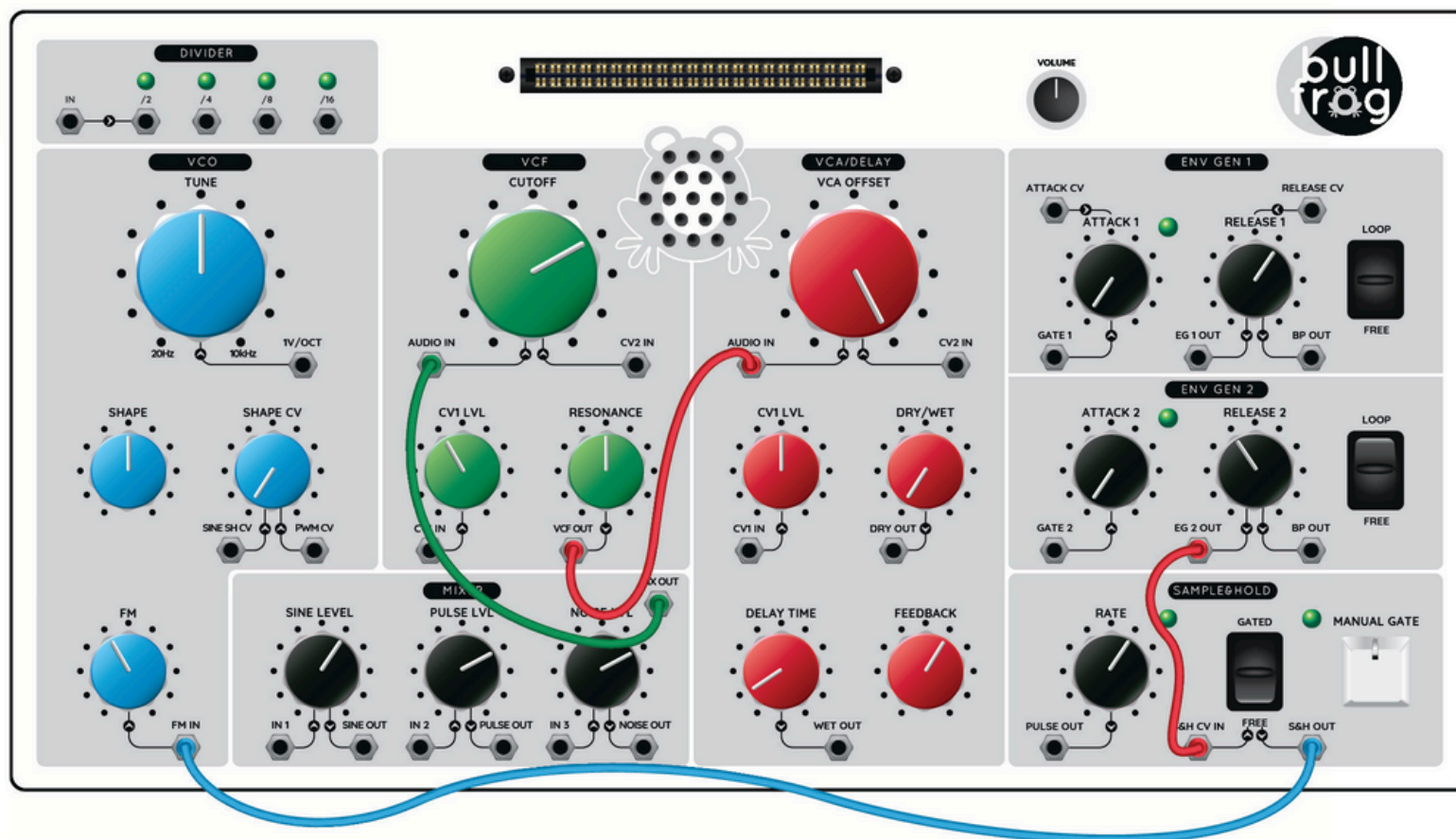
Mūzikas tehnoloģijās, īpaši sintezatoros un elektriskajās ērgelēs, tremolo efekts attēlots kā amplitūdas variācijas - ātri palielinot un samazinot signāla skaļumu, veidojas mirgojošs efekts. Savieno EG 2 moduļa BP OUT, uzstādītu LOOP režīmā, ar VCA moduļa CV 1 IN. Tas mainīs VCA nobīdi (cik daudz VCA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



7. SLĒGUMS

SAMPLE & HOLD 1

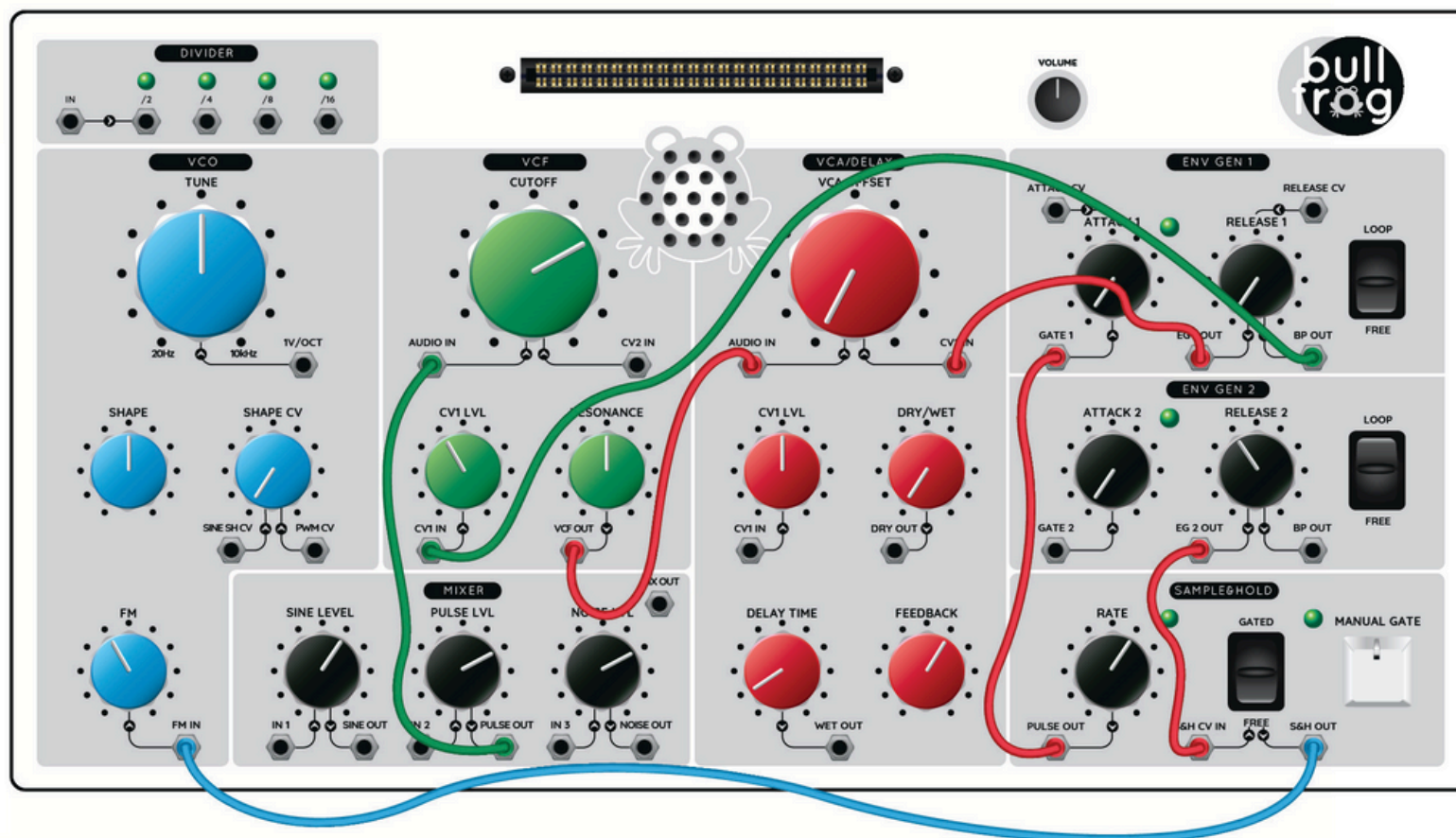
Šajā slēgumā mēs kontrolēsim VCO skaņas augstumu ar kāpņveidīgu CV no S&H moduļa. Lai iegūtu kāpņveidīgu CV, ir nepieciešams zemfrekvences ģenerators, kas rada zāgsprieguma viļņformu. To var izdarīt viens no apliecēja ģeneratoriem - uzstādi EG 2 LOOP režīmā, ATTACK 2 pogu līdz galam pretēji pulksteņrādītāja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



8. SLĒGUMS

SAMPLE & HOLD 2

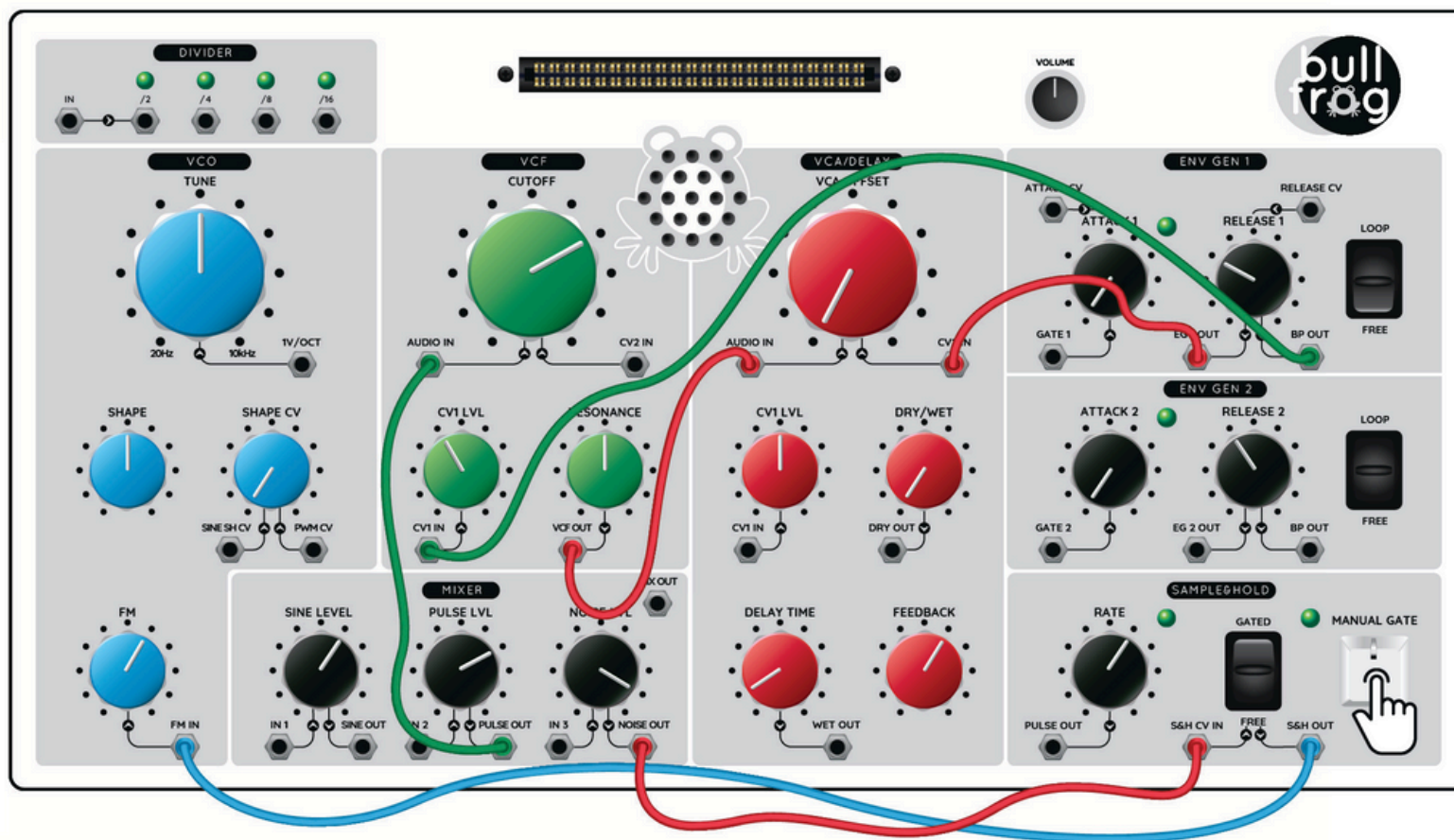
Pievienosim slēgumam VCA. Pilnībā aizver VCA, pagriežot VCA OFFSET pogu pilnībā pretēji pulkstenrādītāja virzienam - skaņa pazudīs. Tagad izmantosim EG 1 moduli FREE režīmā, lai kontrolētu VCA - savieno EG 1 OUT ar CV 2 IN. Pagaidām nekas nenotiek, jo mums vajag GATE signālu, lai palaistu ENV GEN 1;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



9. SLĒGUMS

SAMPLE & HOLD 3

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



10. SLĒGUMS

SAMPLE & HOLD 4

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

