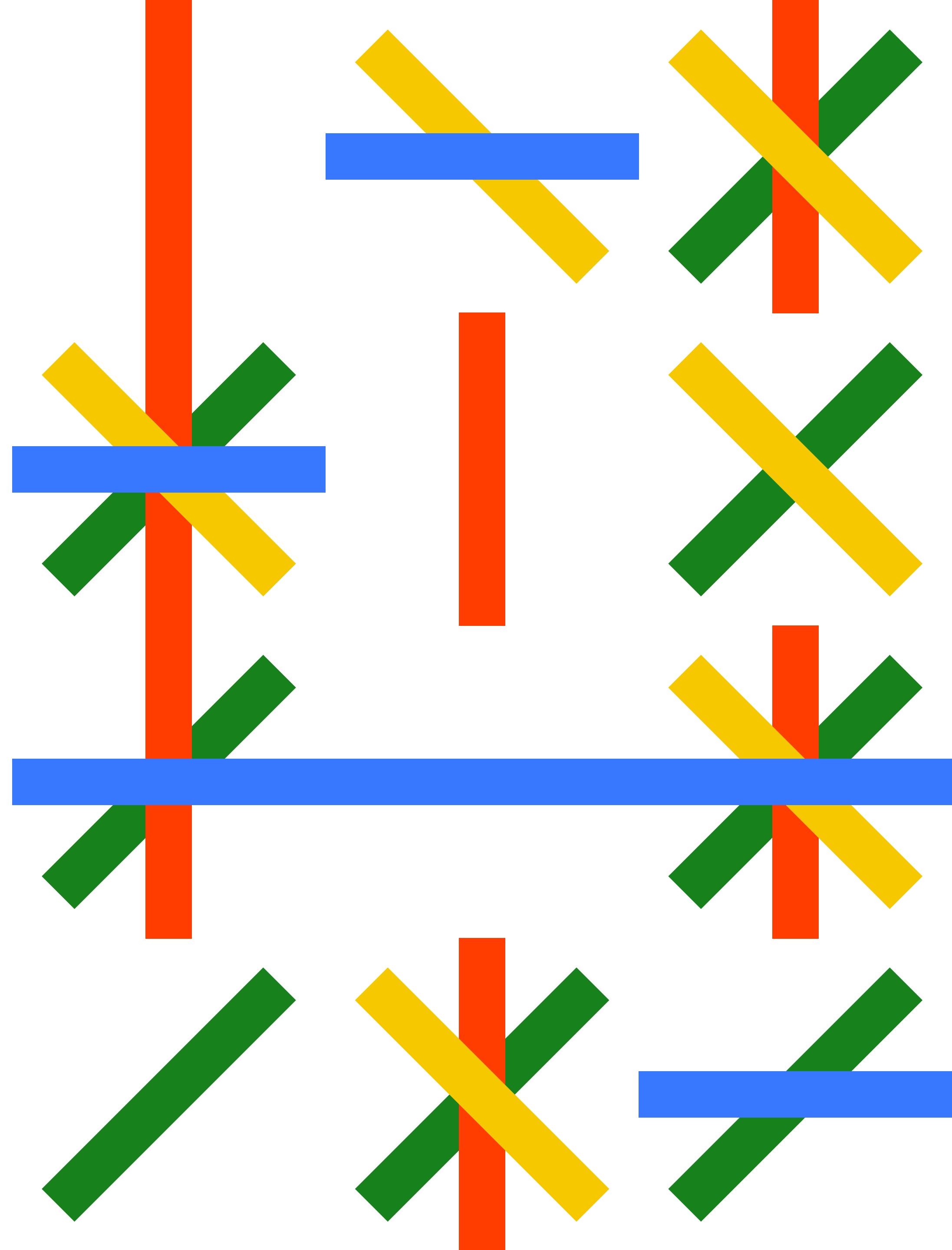


No zīmes

Digitāla muzeju pieredze skolēniem

“No-zīmes” – inovatīva
attālinātās izglītības
programmu skolēniem
mākslas muzejos

Elīna Bērziņa
LNMM Izglītības un pieejamības
daļas vadītāja
24.08.2022.



Programma “**No-zīmes**” ir izstrādāta ar mērķi radīt inovatīvu, skolēnu auditorijai saistošu un digitālās vides tehnoloģiskajām iespējām īpaši pielāgotu mākslas muzeju izglītības piedāvājumu tiešsaistē.

No * zīmes

Digitāla muzeju pieredze skolēniem

Saturs

- * Pedagogu aptaujas
- * Skolēnu aptaujas un intervijas
- * Apskatītās tēmas sasaucas ar projekta "Skola2030" saturu atbilstošajai klašu grupai
- * Kopsavilkums + komandas idejas
- * Atbilstība nodarbības mērķi, video stāstu saturam un nodarbības tehniskajām nepieciešamībām un tempam

No * zīmes

Digitāla muzeju pieredze skolēniem

LNMM

MMRB

DMDM

SBM

1.-4.

Kas ir muzejs?

Kā šifrēt mākslas valodu?

Kā dizaineri un mākslinieki iedvesmojas no dabas

Kas ir mākslinieks?

5.-9.

Kāds ir mākslas darba ceļš muzejā?

Vai skaistuma deāliir mainīgi?

Kā notiek dizaina process?

Kas ir modernisms?

10.-12.

Vai klasiskā māksla vēl ir aktuāla?

Kas nosaka mākslas un kolekciju vērtību?

Kā dizains un butveidols ienāk manā ikdienā?

Vai mākslā pastāv robežas?

No * zīmes

Digitāla muzeju pieredze skolēniem



+



Galvenais ietvars, kurā
integrēts mūsu veidots
audiovizuāls un tekstuāls
materiāls

Tiešsaistes saziņas
platforma, integrēta
Nearpod

40

profesionāļi

Katrā nodarbībā
4-5 video
(~1-4 min. gari)









No * zīmes

Zoom Meeting

	Sandra Ķempele
	Anna P
Dārta	

Zoom meeting interface showing a grid of participants. The top row includes a participant with a pink square icon containing the letter 'T' (Sandra Ķempele) and a participant with a video thumbnail (Anna P). The bottom row shows a participant named Dārta. Each tile includes a name and a small status icon.

No * zīmes

Digitāla muzeju pieredze skolēniem

Nodarbība

- * Iepazīšanās ar nodarbības gaitu un struktūru
- * Iepazīšanās ar muzeju
- * Tēmas izpēte – video stāsti, izglītojošs vai iedvesmojošs materiāls un uzdevumi
- * Kopsavilkums

Nodarbības saturs

1

Iepazīšanās
ar Latvijas
Nacionālo
mākslas
muzeju



2

Kā mākslas
darbi nonāk
muzejā?



3

Kā muzejs
saglabā
mākslas
darbus un
sagatavo tos
izstādīšanai?



4

Ko ietver
izstāžu
kuratora
darbs?



5

Kā tiek
veidota izstāžu
scenogrāfija?



6

Kopsavilkums



Nodarbības saturs

1

Iepazīšanās
ar Latvijas
Nacionālo
mākslas
muzeju

2

Kā mākslas
darbi nonāk
muzejā?

3



Kā muzejs
saglabā
mākslas darbus
un sagatavo tos
izstādīšanai?

4

Ko ietver
izstāžu
kuratora
darbs?

5

Kā tiek
veidota izstāžu
scenogrāfija?

6

Kopsavilkums

No * zīmes










Digitāla muzeju pieredze skolēniem

Uzdevumu veidi

- * Viktorīnas spēle (sākumskola)
- * Viktorīnas jautājumi
- * "Drag and drop"
- * Savieno pārus
- * "Draw it"
- * Kopīgā ideju tāfele
- * Aptauja
- * Aizpildi trūkstošo

Time to Climb

Overall Leaders

1		*****	3664 points
2		*****	3401 points
3		*****	3380 points
4		*****	3341 points
5		*****	3304 points
6		*****	2483 points
7		*****	2324 points
8		*****	2263 points
9		*****	2210 points

Question 5/10

six + un =

9



“Time to Climb” viktorīnas spēle

Student Preview

Slide 22 / 37

Testēšana Ideju izstrāde

Izpēte Problēmas definēšana

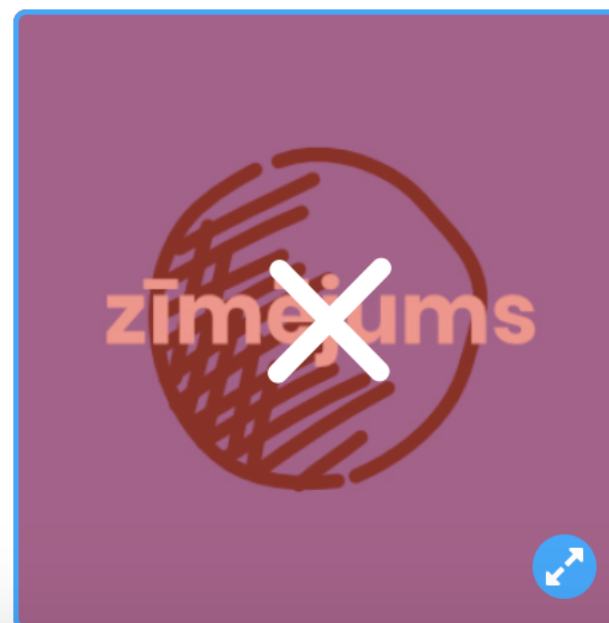
Ieceres realizēšana Prototipēšana

Prototipa uzlabošana

1 2 3 4 5 6 7

Navigation icons: back, forward, search, eraser, text, lasso, trash, chat.

“Drag and drop” uzdevums



Savieno pārus

Student Preview

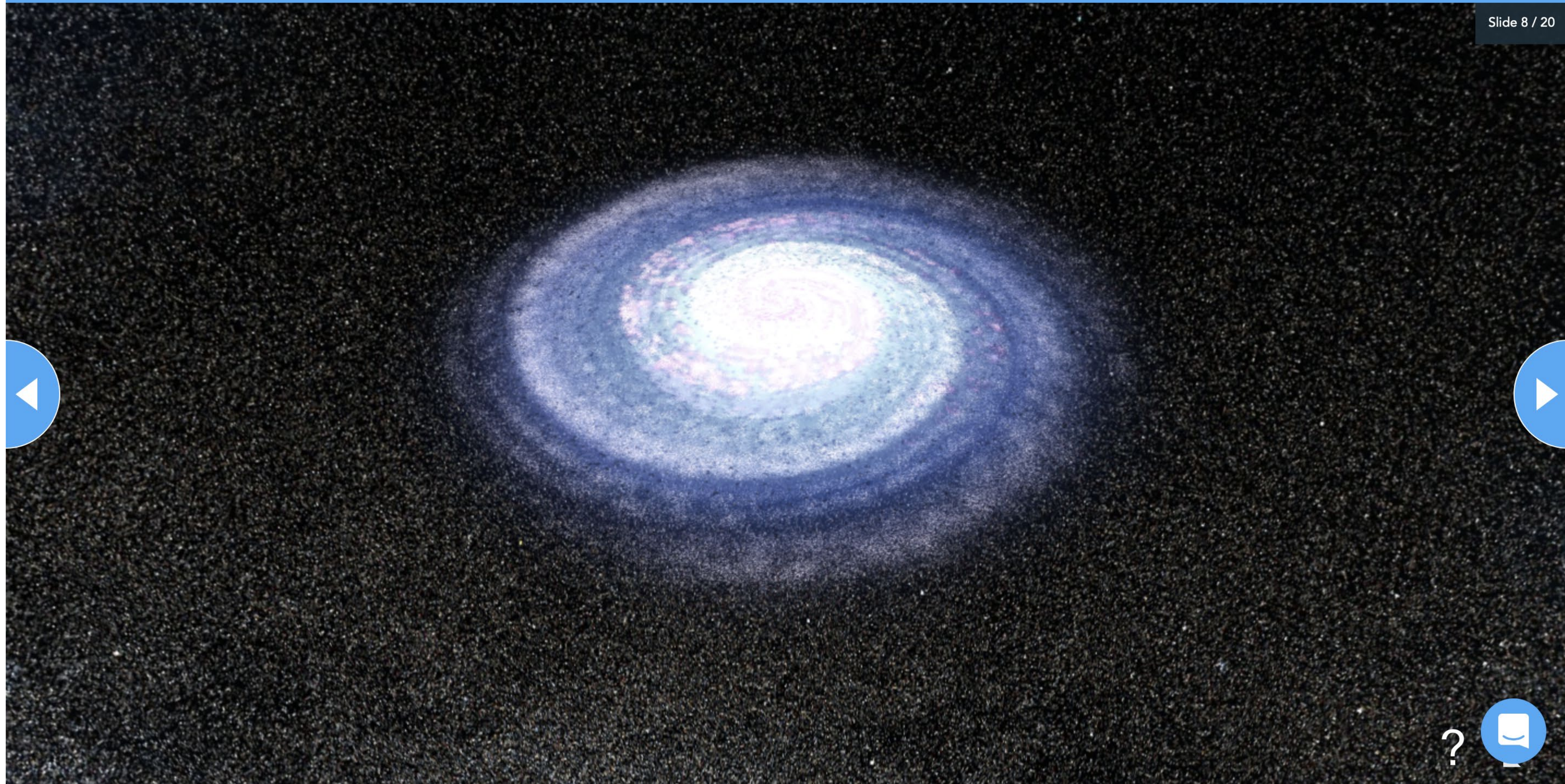
lekārto savu izstādi par tēmu "Gaisma"

Slide 23 / 23

Navigation icons: back, forward, trash, lock

Chat icon

"Draw it"



360 grādu fotogrāfijas

No * zīmes

Digitāla muzeju pieredze skolēniem

Pēc nodarbības

- * Klases uzdevums (pēc izvēles)
- * Atgriezeniskā saite
- * Apliecinājums par nodarbību (pēc izvēles)

Sadarbībā ar Latvijas Banku izstādes
“Vērtību zīmes” ietvaros izveidotas trīs
jaunas programmas “No-zīmes” nodarbības

No * zīmes

Digitāla muzeju pieredze skolēniem

1.-4.

Naudas stāsti

Dažādu laiku naudas dizains
Stāsta: LB pārstāvis Kaspars Kravinskis

No skices līdz monētai
Stāsta: tēlniece Ligita Frančevska

Kolekcijas monētu veidošana
Stāsta: mākslinieks Ivars Drulle

5.-9.

Naudas stāsti

Naudas mākslai un dizainam
raksturīgās iezīmes
Stāsta: bijušais Latvijas Bankas monētu
dizaina komisijas priekšsēdētājs,
mākslinieks Laimonis Šēnbergs

Kā top naudas dizains – no A līdz Z
Stāsta: dizainers Mārcis Kalniņš

Naudas reciklēšana mākslā
Stāsta: māksliniece Vija Zariņa

10.-12.

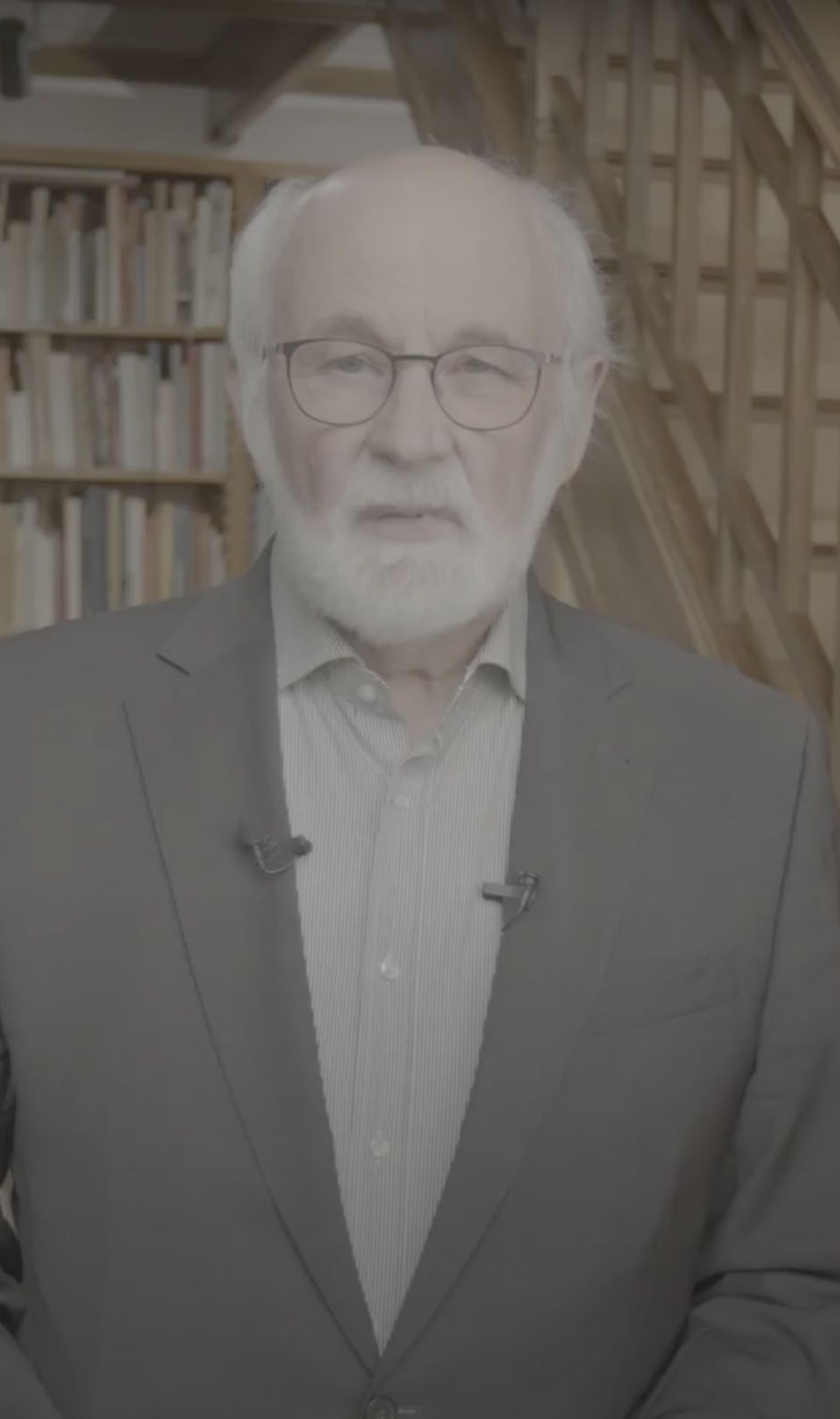
Dizains un pieejamība

Nauda un universālais dizains
Stāsta: dizainers Arturs Analts

Dizains ap naudu
Stāsta: dizainers Edgars Zvirgzdiņš

Pakalpojumu dizains
Stāsta: dizaina stratēģe Liene Kupče







No * zīmes

Digitāla muzeju pieredze skolēniem

Praktiski

- * Nodarbības ilgums 60 minūtes
- * 2,50 EUR no skolēna
- * Nodarbības var apmaksāt no Latvijas skolas somas finansējuma

No * zīmes

Digitāla muzeju pieredze skolēniem

Praktiski

- * Nodarbības piemērojamas gan skolēniem esot mājās, gan klasē – grupās vai datorklasē
- * Minimālais dalībnieku skaits – 10; maksimālais dalībnieku skaits grupā – 30

