

KO ES ZINU?

INDIJA

1. Klasiskie Indiešu tempļi?	Lingaradžas un Radžarani
1. Indijas trīs reliģijas?	Hinduisms, budisms, džainisms
3. kādas Indijā ir mākslas un arhitektūras formas?	Mauzoleji, mošejas, minareti, medreses.
3. Galvenā reliģiskā ticība Indijā?	budisms
4. Reliģijas pamati Indijā nāk no	Vēdām.
5. Celtne Indijā, kas celta kā mīlestības apliecinājums?	Tadž- Mahals
6. Indieši savu zemi dēvēja par...	Bharatavarša, Džambudvipa
7. Kā cēlies vārds Indija?	No upes Indas vārda.
8. Nosauc visus vēdu veidus Indijā!	Rigvēda, Jadžūrvēda, Sāmavēda, Atharvavēda.
9. Nosauciet sociālās grupas Indijā!	Brahmaņi, kšatriji, vaišjas, šūdras.
10. Kādu dievu triādi Indijā pielūdz vēdu rituālā?	Agni- uguns dievu, Vāju- vēja dievu, Sūrja- saules dievu.
12. Kā sauc Indijā himnu sakopojumu?	Rigvēda
13. kas ir Brahma Indijā?	Vecākais hinduisma Dievs
14. Kas noteica indiešu sabiedrisko slāņu un kastu dzīvi?	Manu likumi

15. Guptu periodā Indijā vislielākie sasniegumi ir saistīti ar ...	Glezniecības un skulptūras attīstību.

ĶĪNA

1. Simboliskā nozīme - In- jaņ?	In- jaņ- labais, ļaunais, tumšais, gaišais.
2. Kādas reliģijas pastāv Ķīnā?	Budisms, konfūcisms, daoisms
3. Ķīnas mākslas šedevrs, kas tapis 4.-3. gs p.m.ē./	Lielais Ķīnas mūris
4. Kāda rakstība veidojās Ķīnā?	Piktogrāfiskā un hieroglifiskā.
5. Kas ir dao?	ceļš
6. Svarīgākie izgudrojumi, kas nāk no Ķīnas?	Šaujampulveris, papīrs, kompass, zīds.
7. Nacionālā Ķīnas reliģija un filozofiskā mācība.	konfūcisms
8. nosaukt galveno literatūras pieminekli Ķīnā!	Džou likumi
9. Nosaukt senās Ķīnas pilsētas!	Siaņa, Laujanga, Injana, Pekina
10. kādā reliģijā, kas ir sastopama Ķīnā, nav Dieva?	džainismā
11. Kas liecina par Ķīnas kultūras augsto attīstības līmeni?	Izgudrojumi, arhitektūra, sasniegumi....
12. Medicīnas izgudrojumi Ķīnā ?	Adatu terapija, slimību ārstēšanas sasniegumi

13. Nosaukt trīs svarīgākos izgudrojumus ,kas nāk no Ķīnas?	Šaujampulveris, papīrs, kompass, zīds.
14. Kāds bija ķīniešu dzejoļu krājums/	Šidziņ- dziesmu grāmata.
15. galvenais konfūcisma ētikas princips ir....	Cilvēka mīlestība

JAPĀNA

1. Kā sauc zelta templi Japānā?	kondo
2. Svarīgākās dzejas formas Japānā?	Tanka, haika
3. Kas ir nācis no Japānas un izplatījies pasaulē?	dārzi
4. Japānas teātra īpatnība?	Drīkst spēlēt tikai vīrieši
5. Kas ir japāņiem maša?	paklājs
6. Kas ir pagoda?	Budistu templis un sakrālo celtņu tips
7. KAS IR IKEBANA?	Ziedu kārtošanas māksla
8. JAPĀNAS DĀRZA TIPI?	Sausā ainava- krūmu un koku kompozīcijas Plakanais dārzs -smiltīm un akmens. Tējas dārza tips- zālāju komp.
9. KĀDUS TEĀTRUS ZINI?	No un kabuki teātris
10.KAS IR HAIKA?	Visīsākais dzejolis-trīsrinde.

11. KĀRAS RELIĢIJAS IENĀK JAPĀNĀ?	Konfūcisms, daoisms.
12. SENĀKĀ JAPĀNAS RELIĢIJA, TĀS NOSAUKUMS?	Sinto- ""dievu ceļš".
13. IEVĒROJAMS MĀKSLAS VEIDS?	Koka gravūra,kas saistās ar ukijo rzienu.
14. MĀKSLINIEKA HOKUSAI GALVENAIS NOPELNS?	Nacionālās ainavas radīšana.-”36 Fudzi skati”

Jautājumi par baroku

1. Kas ir baroks?	Mākslas stils Eiropā 16.gs.b.-18.gs.v.
2. Kādas ir galvenās baroka iezīmes?	Svinīgums, dinamika, ārišķība, dzīvesprieks.
3. Kāda ir ievērojamākā baroka pils Latvijā?	Rundāles pils un Jelgavas pils
3. Kādas ir baroka divas tendences?	Aristokrātiskā un tautiski progresīvā
4. Kādu pili uzcēla Ludviķis XIVsava galma vajadzībām?	Versaļas pili pie Parīzes
5. Ko baroka tēlniecībā veidoja no marmora, bronzas, stikla un koka?	Statujas vai statuju grupas, monumentus, ciļņus.
5. Nosauciet dažus baroka laikmeta pilsētu un pils parku ansambļus!	Versaļas pils Francijā, sv. Pētera laukums Romā, Pēterhofa Pēterburgā.
6. Kāda loma baroka mākslā bija cilvēkam?	Pasaules daļa, sarežģīta personība, kas pārdzīvo konfliktus.
7. Ar kādām divām kultūrām saistās 17.gs. baroks?	Katolicismu un feodālisma kultūru.
8. Baroka dzimtene?	Itālija
9. Kas iegūst plašu popularitāti baroka laikmetā?	Pilsētu un piļu parku ansambļi,
10. Baroka laika slavenākās baznīcas bija?	Santa Marija dellaSalute- Venēcijā Māras baznīca Drēzdenē
11. Izcilākais baroka tēlnieks un viņa darbsbija	Lorenzo Bernīni”sv. Terēzes ekstāze”
12. Pirmais mākslas veids, kurā atdzīvojās baroks?	arhitektūra
13. Kāda ir baroka mākslas īpatnība?	Mākslas stilu un veidu sintēze
14. Kādas bija pilis?	Vērienīgas, krāšņas fasādes, ēkām sānspārnu laukumi,krāšņs interjers
15. Ko īpašu radīja itāļu mākslinieki barokā?	Strūklaku arhitektūru
16. Kādas bija monumentāli dekoratīvās kompozīcijas tēlotājmākslā?	Ar reliģiskiem un mitoloģiskiem sižetiem, parādes portreti.
17. Baroka tiešais tulkojums ir	Brīnumains
18. Kāpēc baroks ienāca kultūrā?	Baznīcas, valdošās šķiras slavināšanai, pasaules varenības izpaušmei.
19. Populāra strūklaka Romā?	Trevi strūklaka
20. Baroks nav iedomājams bez viena no ievērojamākajiem māksliniekiem...	Rubensa
21. Kādas līnijas dominē barokā?	Diaognālas un liektas
22. Ko no itāļu valodas nozīmē barocco?	Samākslots, neparasts

23. Holandē mākslas pasūtītāji bija	Tirgotāji, amatnieki, priesteri.
24. Apgaismības dzimtene ir ?	Anglija
25. Kāds stils valda literatūrā?	Reālisms un sentimentālisms
26. Ievērojamāki baroka mākslinieki ir/	Bernīni, Baromīni, Karrači, Rubenss
27. Baroka mūzika saistās ar tādiem ievērojamiem mūziķiem-	Vivaldi, Hendelis, Bahs.
28. Klasicisms Eiropas mākslā saistās ar ko ?	Pusēnu (dusošā Venēra)
29. Reālisms 17. gs.mākslā saistās ar	Karavadžo, Halssu, Rembrantu
30. Kurš baroka laikmeta mākslinieks projektēja sv. Pētera katedrāles laukumu Romā?	Loerenco Bernīni
31. Kurš Francijas karalis ieviesa 17. gs. parūku nēsāšanas modi?	Ludviķis XIV, lai slēptu plikgalvību
32. Par kādu tēmu izraisījās strīds ar Ņūtonam ar Gēti?	Par krāsu teoriju
33. Kur Bīrons atrada līdzekļus Rundāles pils celtniecībai?	Krievijas valsts kasē
34. Kā var raksturot augstāko aprindu apģērbu absolūtisma laikmetā?	Greznis, nepraktisks, grūti kopjams.
35. Kā apgaismības laikmetā transformējās ticība Dievam?	Kā ticība nemainīgiem dabas likumiem.
36. Kas bija formulējis Ņūtona dinamikas likumu pirms viņa?	Galilejs 1638.g.
37. Kādas negatīvas rakstura īpašības piemita Ņūtonam?	Iedomība , slavas kāre, nenovīdība, netaisnība, aizdomība.
38. Kura mākslas nozare bija vismīļākā LudviķimXIV?	balets
39. Kāpēc Versaļu uzcēla 20.km. no galvaspilsētas?	Ludviķis XIV neuzticējās Parīzes iedzīvotājiem
40. Kādi paraugi noteica klasicisma vērtības Anglijas un Francijas arhitektūrā?	Antīkie un renesanses
41. Kuri sasniegumi arhitektūrā ,mākslā, dzejā un mūzikā noteica klasicisma garu?	Versaļas arhitektūra, Pusēna gleznas, Gluka mūzika, Dzeržavina dzeja.

Radošie darbi un spēles kultūras vēsturē

Kultūras vēsturei līdzās visiem pārējiem mācību priekšmetiem, jāpalīdz skolēnam dzīves jūklī nepazaudēt orientāciju pašam uz savas iekšējās pasaules apzināšanu, dzīves jēgas noskaidrošanu un ceļiem, kā to realizēt ikdienā.

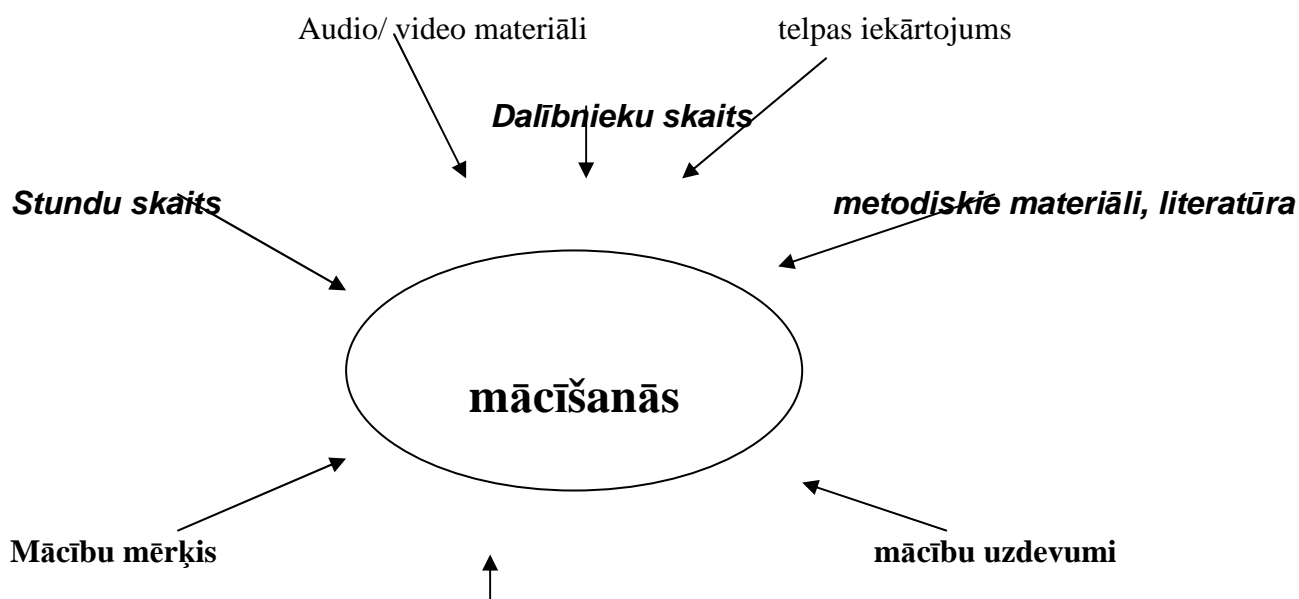
Kultūrvēsturiskie ekskursi pagātnē un tagadnē atkal un atkal apliecina, ka visos laikos dzīve ikvienam piedāvājusi tūkstošiem iespēju, kā sevi realizēt. Katrs cilvēks savā dzīvē izvēlas dažas no tām, un kultūras vēsturei jāklūst par ceļa rādītāju, kā šajās izvēlēs nepazaudēt pašam sevi.”
[Andrejs Māris Eizāns, Ligita Zitāne māc.progr. Kultūras vēsturē 2003.]

Mācību priekšmeta viens no mērķiem ir:

- Veicināt radošas, harmoniskas un humānas personības attīstību, kas atbildīgi spētu iesaistīties sabiedrības un kultūrvides veidošanā.

Izvirzīto mērķu sasniegšanai nepieciešams izmantot dažādas mācību metodes un paņēmienus, lai attīstītu dažādas prasmes un iemaņas, īpaša uzmanība jāvelta interaktīvajām mācību metodēm. Turpmākajā darbā tiks apskatītas vidusskolēniem atbilstošas mācību metodes un radošo darbu veidi, kas ļautu vispusīgāk apgūt kultūras vēsturi.

Mācīšanās ir informācijas trūkstošo daļu saņemšana un atsevišķu prasmju attīstīšana. Skolotāja loma ir novirzīt informāciju tieši uz skolēnu. Vissvarīgākais uzdevums ir mainīt mācīšanās veidus un saskatīt līdzības ar zināmo, apgūto citos mācību priekšmetos.



Prasības (eksāmena)

Ļoti svarīgi ir veidot un stimulēt tādu mācīšanos, kam raksturīgs viens mērķis, kas ir atbilstošs noslēdzošā darba – eksāmena prasībām.

Izvēloties mācību metodes mācību procesam vidusskolā, jāievēro:

- Radīt vidi, kas jauniešus radoši aktivizētu;
- Jāapmierina skolēnu izziņas interese un jādod iespēja pašrealizācijai;
- Jāveicina pastāvīga un atbildīga mācīšanās;
- Jāsekmē kooperatīvā mācīšanās- problēmu risināšanas izziņa;
- Jādod iespēja prasmes, iemaņas, zināšanas lietot komunikācijā(interaktīvās māc. met.);
- Naratīvā metode izmantojama informācijas iegaumēšanai;
- Projektu metode ļauj radoši apliecināt sevi darbā, mācību mērķa īstenošanā;
- Metodēm jāaptver visas iespējamās sociālās formas- darbs grupās- patstāvīgai informācijas iegūšanai izziņas, izpratnes un apmaiņas procesā; projektos un frontālajos darbos- gatavās informācijas izklāstam mācību stundās; kooperatīvo (pāru, partneru, grupu) un individuālo darbu- iemaņu un prasmju vingrināšanai, savstarpējā novērtēšanā, kā arī pašnovērtēšanā.

Spēle ir noteiktu darbību kopums, kam ir sacensības pazīmes un ar ko cenšas sasniegt vēlamu rezultātu, izmantojot prasmes, iemaņas un apstākļu nejaušu sakritību.

Attīsta prasmi pielietot zināšanas; modelēt situāciju saskaņā ar aprakstu; analizēt un salīdzināt; pieņemt lēmumus, izvirzīt mērķus, ieviest korekcijas.

Spēli var raksturot arī kā ar ārējiem paņēmieniem un noteikumiem saistītu vai aktīvu situatīvu darbību, kurai ir atbilstošs aktivizējošs un stimulējošs raksturs.

Spēles funkcijas:

- Kognitīvā- veicina spēju attīstību;
- Darbības- motivē iesaistīties;
- Sociālā- palīdz attīstīt sadarbības prasmes;
- Izklaidējoša- relaksācija, apmierinājums.

Pielikumā aplūkoti vairāki spēļu veidi:

- Spēle „**Ceļotāji**”.

Instrukcija: Spēli var spēlēt no 2. – 4. dalībnieki (pāri vai grupā) . Spēlei ir vadītājs, kas seko un vērtē atbildes (atbildes ir atbilžu lapā). Nepieciešams metamais kauliņš, katra dalībnieka atšķirības

zīme. Uzmet ciparu un virzās bultas virzienā, ja atbildi nezina, tad izlaiž vienu gājienu. Katrs dalībnieks virzās bultiņas virzienā uz priekšu tikai pie pareizi atbildētiem jautājumiem. Uzvar tas, kurš pirmais nonāk finišā.

- Spēle „**Balts vai melns**”:

Instrukcija: Izvēlieties vienu no atbildes variantiem! Atbildot uz jautājumu ar „jā”, jūs virzāties uz priekšu pa tumšo bultiņu, atbildot ar „nē”- pa gaišo bultiņu. Pareiza ir tikai viena atbilde.

- Spēle „**Bingo**”

Spēli var spēlēt no 2-6 dalībnieki, ja nepieciešams, arī klase (ja ir pietiekošs skaits jautājumu). Katra pareiza atbilde saņem vienu punktu, ja nepareizi atbild- 0. Spēles vadītājs seko atbildēm un liek punktus, uzvar tas, kurš saņēmis visvairāk punktu. Var spēlēt arī uz i un ni- par 3 pareizām atbildēm saņem i, bet tikai par vienu pareizu atbildi- ni.





















- Kārtējās pārbaudes veids noslēdzot tematu, tēmu- **Ko es zinu?**

Instrukcija: Spēlē grupa vai pāris, kuri saņem divas kaudzes – vienu ar jautājumiem, otru ar atbildēm. Uzdevums pareizi atbildēt- savienot jautājumu un atbildi. Par veiksmīgi veiktu darbu var likt ieskaitīts. Skolotājs pārbauda darbu, norāda kļūdas. Ja skolēni ir pareizi atbildējuši uz visiem jautājumiem, tad šo tematu viņi pārziņa.

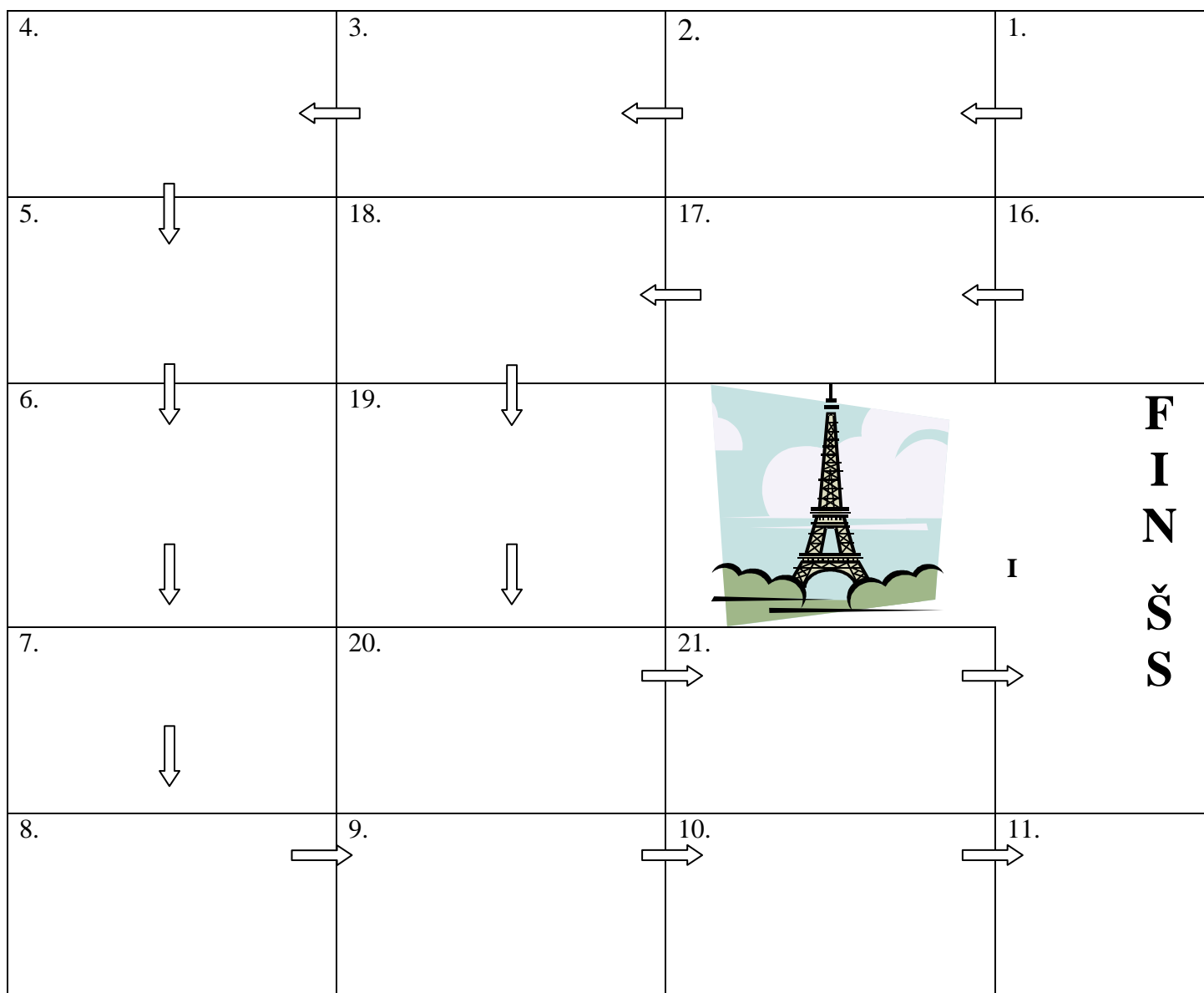
Spēle kultūras vēsturē



Izvēlies vienu no atbildes variantiem! Atbildot uz jautājumu ar "jā", jūs virzāties uz priekšu pa tumšo bultiņu, atbildot ar "nē" - pa gaišo bultiņu. Pareiza ir tikai viena atbilde!

					
					
					
					
					
					
					
					
A			B		

Spēle "Ceļotāji"



FINŠS

1.					
2.					
3.					

4.					
5.					
	A	B	C	D	E