

PATVIRTINTA

Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro  
2007 m. rugsėjo 6 d. įsakymu Nr. ISAK-1790

## **GRAFINIO DIZAINO BENDROJI PROGRAMA MOKINIAMS, BESIMOKANTIEMS PAGAL VIDURINIO UGDYMO PROGRAMĄ**

### **I. BENDROSIOS NUOSTATOS**

1. Grafinio dizaino bendroji programa (toliau – Programa) skiriama mokiniams, besimokantiems pagal vidurinio ugdymo programą.

Grafinis dizainas – meninio ugdymo dalis. Programa skiriama tiems mokiniams, kuriems patinka vizualiai reikšti savo mintis ir idėjas, kuriems svarbu, kad įvairūs tekstai ir jų teikiama informacija būtų gyva, judri, patraukli, įgytų spalvą ir vaizdą. Kuriant tokią informacijos grafinę aplinką, reikalinga estetinė nuovoka, elementarus dailės kalbos suvokimas, kompozicinių principų pažinimas ir informacinių komunikacinių technologijų valdymas.

Programos paskirtis – suteikti mokiniams dailės suvokimo ir informacinės kultūros pagrindus per siauresnę dailės pažinimo sritį – grafinį dizainą – ir laiduoti bendrą kultūrinį mokinių išprusimą bei komunikacinių technologijų taikymo patirtį, ugdyti meninę bei estetinę kompetenciją, būtiną tenkinant praktines gyvenimo reikmes.

Pasirinkę tokią dailės studijų sritį, mokiniai galės įgyti spaudos šrifto ir kaligrafijos meno suvokimo pagrindus, įgis patirties kurdami leidinių ir reklaminės spaudos dizainą, vizualizuodami informaciją tradicinėmis ir šiuolaikinėmis techninėmis priemonėmis, išmoks naudotis programine bei technine grafinio dizaino įranga – mokysis kurti vaizdą skaitmeninėmis technologijomis ir apdoroti kompiuterių programomis, bus sudarytos galimybės mokytis maketuoti spaudinius ir interneto svetaines.

Mokydamiesi grafinio dizaino mokiniai įgis universalios patirties, kuri padės lengviau ir geriau veikti ateityje, pasiekti aukštesnę grafinę kultūrą, gebės orientuotis, kaip grafinis dizainas naudojamas reklamoje, kuriant firminį stilių, mokės nustatyti knygų, prekių ženklų, pakuočių ir t. t. grafinio dizaino vertingumą.

Įgyta meninė patirtis jaunuoliams padės pritaikyti savo įgūdžius studijuojant aukštojoje mokykloje.

Ugdytinios šios vertybinės nuostatos:

pagarba meninei kultūrai ugdoma analizuojant meno pasaulio reiškinius ir kūrinius;

atvirumas naujovėms ugdomas kūrybine veikla, naujausių komponavimo technikų bei technologijų taikymu;

pagarba kartu dirbančiajam ir tolerancija kitokiai nuomonei ugdoma organizuojant grupinius darbus, parodas, stebint ir analizuojant skirtingą kiekvieno saviraišką;

savo individualumo ir išskirtinumo supratimas ugdomas kuriant, reiškiantis tik sau būdingu, unikaliu stiliumi.

Pagrindiniai ugdytini bendrieji mokinių gebėjimai yra šie:

asmeniniai gebėjimai – per meninę kūrybinę veiklą mokiniai ugdomi pasitikėjimą savimi, iniciatyvumą, atsakingumą, kritinio mąstymo bei problemų sprendimo gebėjimus;

pilietinis sąmoningumas – analizuodami Lietuvos meninę kultūrą mokosi vertinti savo tautos laimėjimus;

mokymasis mokytis – aukštesniųjų klasių mokiniai pajėgūs dirbti savarankiškai, todėl mokytojas tik pateikia nuorodų, kur galima rasti vienokios ar kitokios reikiamos informacijos, išteklių. Kūrybinio proceso metu ugdomas mokėjimas mokytis. Pristatydami ir analizuodami savo kūrinius mokiniai ugdomi gebėjimą reflektuoti;

verslumas – kūrybinė veikla glaudžiai siejasi su išradingumu, planavimu, numatymu, reagavimu į nenumatytas situacijas, komandiniu darbu ir kitomis verslumą ugdančiomis veiklomis;

komunikavimas – įvaldydami meninės kalbos simbolius ir išreiškdami jais savo sumanymus, skleisdami savo meninę patirtį bei kūrybos produktus mokiniai bendrauja tarpusavyje, diskutuoja;

kultūrinis sąmoningumas – motyvuotai dalyvaudami kūrybos bei meno vertinimo veiklose mokiniai ugdomi teigiamas nuostatas į meninio ugdymo dalykus, aiškinasi meno svarbą asmenybės tobulėjimui, individualumo skleidimuisi, įgyja meniniam komunikavimui reikiamų žinių, specifinių ir bendrųjų gebėjimų, pažįsta ir mokosi gerbti bei vertinti kitų tautų ir kultūrų meninę raišką

## II. PROGRAMOS TIKSLAS, UŽDAVINIAI, STRUKTŪRA, VERTINIMAS

2. Programos tikslas – puoselėjant mokinių kūrybinį mąstymą ir jo individualumą, plėtoti meninės išraiškos priemonių pažinimą bei gebėjimą taikyti jas savo kūryboje, komunikuoti meno priemonėmis, pasitelkiant informacines komunikacines technologijas, ugdyti gebėjimą analizuoti bei vertinti grafinio dizaino apraiškas meniniame ir kasdieniame gyvenime.

3. Įgyvendinant tikslą siekiama, kad mokiniai:

kurdami tirtų įvairias medžiagas, plėtotų grafinės raiškos priemonių pažinimą ir taikymą kūryboje, mokytūsi pritaikyti šiuolaikines technologijas kurdami grafinio dizaino kompozicijas;

susipažintų su šrifto ir kaligrafijos pradmenimis, kūrybiškai panaudotų šrifto maketuodami tekstines kompozicijas;

susipažintų su spalvinės raiškos ypatybėmis ir jų pritaikymu grafinio dizaino kompozicijose; mokytūsi derinti idėją, formą ir funkciją;

analizuodami savo ir kitų grafinio dizaino kūrinius, mokytūsi suprasti ir vertinti juos.

4. Programos struktūra apima tris veiklos sritis ir du kursus – bendrąjį ir išplėstinį.

4.1. Programos veiklos sritys yra šios:

kūryba ir IKT įrankių valdymas;

grafinio dizaino kūrybos analizavimas ir vertinimas (dailėtyra);

kūrybos sklaida.

4.2. Mokinys gali rinktis bendrąjį arba išplėstinį programos kursą. Bendrajam kursui skiriama 4 val. per dvejus mokslo metus, išplėstiniam – 6 valandos per dvejus mokslo metus. Turinio požiūriu kursai skiriasi ne apimtimi, bet pažinimo gyliu. Išplėstinį kursą pasirinkę mokiniai atliks daugiau praktinių kūrybinių darbų, geriau pažins meninę kalbą bei raiškos būdus.

5. Mokinių pažangos ir pasiekimų vertinimas yra neatsiejama ugdymo proceso dalis.

5.1. Meninio ugdymo veiklos ir kūrinių vertinimo paskirtis yra:

padėti mokiniams mokytis ir koreguoti mokymąsi;

padėti mokiniams įsivertinti bendruosius ir meninius pasiekimus;

nustatyti ugdymo sėkmę ir numatyti tolesnę jo eigą, išsikelti mokymosi tikslus;

apibendrinti mokymosi rezultatus, siekiant nustatyti meninį mokinių raštingumą.

5.2. Vertinami mokinių kūriniai. Kūrinys gali būti vertinamas tik tada, kai mokinys pateikia baigtą darbą. Kūriniai vertinami pagal iš anksto sutartus kriterijus. Pažymiu vertinami tik didesnės apimties, ilgesnės trukmės ar specialios paskirties kūriniai, pateikiami vieną du kartus per semestrą. Per semestrą taikomas kaupiamasis vertinimas – kaupiamas mokinių darbų aplankas, kurį analizuodamas mokinys galėtų matyti savo raidą, sėkmes ir spragas. Mokytojas inicijuoja mokinių diskusijas apie jų darbų privalumus ir trūkumus, savijautą kūrybinės veiklos metu. Tai skatina mokinių savistabos, refleksijos, mokėjimo mokytis gebėjimų ugdymąsi.

## III. PROGRAMOS ĮGYVENDINIMAS: MOKINIŲ PASIEKIMAI, TURINIO APIMTIS, TECHNINĖ BAZĖ

### 6. Mokinių pasiekimų lentelė

| Dalyko sritis | Esminiai gebėjimai | Pasiekimai       |                    |
|---------------|--------------------|------------------|--------------------|
|               |                    | Bendrasis kursas | Išplėstinis kursas |
|               |                    |                  |                    |

|   |   |   |  |
|---|---|---|--|
| 1. Kūrybinė meninė raiška ir IKT įrankių valdymas | 1.1 Rasti ir iškelti kūrybinę idėją   | 1.1.1. Stebi, analizuoja, atsirenka ir mokytojo pasiūlytomis priemonėmis fiksuoja vizualiojoje aplinkoje pastebėtas menines ir estetines objektų ar reiškinių ypatybes, patirtus išpūdžius, grupuoja artimiausios aplinkos, kitų kūrybos, asmeninės patirties teikiamas idėjas ir pagrindžia kūrybinį sumanymą. | 1.1.1. Stebi, analizuoja, atsirenka ir savo kūryboje įvairiomis skaitmeninėmis priemonėmis bei įrankiais fiksuoja aplinkoje pastebėtas menines ir estetines objektų ar reiškinių ypatybes, patirtus išpūdžius, pastebi socialinės ir vizualinės aplinkos pokyčius, grupuoja ir kataloguoja kilusias idėjas, pagrindžia kūrybinį sumanymą.      |
|   | 1.2. Įsivaizduoti ir numatyti kūrybinės idėjos įgyvendinimą   | 1.2.1. Žino dailės kalbos raiškos priemones ir, remdamasis kompozicijos dėsniniais bei principais, nusako galimas idėjos realizavimo ir interpretavimo priemones, vaizdavimo būdus, įrankius, programas, pasirenka tinkamiausias meninės raiškos priemones.   | 1.2.1. Tikslingai derina ir naudoja pasirinktos dailės srities medžiagas bei technikas, eksperimentuoja, išradinai naudojami techninėmis jų galimybėmis, tikslingai pasirenka realistinį, sąlygiškąjį ar abstraktųjį vaizdavimo būdą ir, siekdamas meniškumo, kūrybingai reiškia kilusias idėjas.  |
|   |   | 1.2.2. Vienas ar su grupe planuoja veiklos etapus, kuria eskizus.   | 1.2.2. Numato savo kūrybinių idėjų įgyvendinimo būdus ir pritaikymo galimybes, pasirinktomis kompiuterinėmis priemonėmis vienas ar su grupe kuria eskizus.   |
|   | 1.3. Įgyvendinti idėją, panaudojant tinkamas priemones, medžiagas, būdus, kompiuterių programas ir procesus | 1.3.1. Kurdamas grafinėmis raiškos priemonėmis, atsižvelgia į spalvos ir erdvinių struktūrų sąveiką, pritaiko tradicines ir netradicines priemones bei raiškos būdus idėjai perteikti, fotografuoja, kuria kompozicijas įvairiomis šiuolaikinėmis dailės technikomis.   | 1.3.1. Kurdamas grafinėmis raiškos priemonėmis, atsižvelgia į spalvos ir erdvinių struktūrų sąveiką, žino dažniausiai naudojamų ir lengviausiai prieinamų medžiagų bei programinės įrangos savybes, išmano darbo jomis būdus ir gali panaudoti keletą technikų ar vaizdo kūrimo įrankių, siekdamas perteikti idėją grafinio dizaino kūriniams. |

|  |   |   |  |
|--|---|---|--|
|  |   | 1.3.2. Perteikia pagrindinius natūros ar reiškinių bruožus, stilizuoja, abstrahuoja vaizdą ir pritaiko jį, kurdamas vizualinės informacijos kūrinius.   | 1.3.2. Įvairiais raiškos būdais ir informacinių technologijų priemonėmis perteikia pagrindinius natūros ar kultūrinio gyvenimo bruožus, išvelgia būdingiausias vaizduojamų objektų ar idėjų savybes ir bruožus, apibendrina, stilizuoja, abstrahuoja vaizdą ir taiko vizualinės informacijos perteikimo būdus bei priemones kurdamas grafinio dizaino kūrinius, nurodo idėjų šaltinius.  |
|  |   | 1.3.3. Kurdamas spaudinių maketų projektus, interneto svetaines, naudoja ranka rašytus ir kompiuteriu sukurtus šriftus, derina vaizdą ir tekstą, remiasi formos, funkcijos ir medžiagos sąveika.  | 1.3.3. Kurdamas spaudinių maketų projektus, interneto svetainės puslapius, naudoja ranka rašytus ir kompiuteriu sukurtus šriftus, derina vaizdą ir tekstą, kuria vizualinius efektus, taiko animacijos elementus, išradingai remiasi formos, funkcijos ir medžiagos sąveika.   |
| 2. Meninės kūrybos suvokimas ir vertinimas (dailėtyra) | 2.1. Apibūdinti ir analizuoti meninę kūrybą estetiniu, kultūriniu ir socialiniu aspektais | 2.1.1. Vertindamas savo ir draugų grafinio dizaino kūrinius, nusako pagrindines kompozicines dalis, jų santykius, įvertina meninės idėjos perteikimo ypatybes, apibūdina pagrindines grafinio dizaino rūšis ir pritaikymo galimybes, atlikimo būdus ir priemones. Savo vertinimus išsako tolerantiškai. | 2.1.1. Vertindamas dailininkų, savo ir draugų kūrinius, kuria vaizdines priemones, daugialypės terpės darbus įvairiems dalykams mokytis, aptaria meninės raiškos priemones, vertina ir analizuoja spaudinių, reklaminės spaudos, pakuočių, firminio stiliaus ar internetinės terpės dizainą, komponavimo būdus, meninės ypatybes, nusako pagrindines kompozicines dalis, jų santykius, išmano pagrindines grafinio dizaino rūšis ir pritaikymo galimybes, nusako meninę jų vertę. Tolerantiškai išsako savo nuomonę. |

|  |   |  |   |
|--|---|--|---|
|  |   | 2.1.2. Žino keletą žymiausių lietuvių grafinio dizaino dailininkų, išvelgia praeities stilių ir masinės kultūros įtaką vizualiajai informacijai bei kultūrinei aplinkai, vertina vizualiosios komunikacijos įtaką aplinkai. Išsako savo įspūdžius ir nuomonę, remdamasis sutartais kriterijais ir vartodamas tinkamą žodyną. | 2.1.2. Žino keletą žymiausių lietuvių ir pasaulio grafinio dizaino dailininkų, išmano, kaip surasti apie juos informacijos internete, nusimano apie knygos meno raidą, išvelgia praeities stilių ir masinės kultūros įtaką vizualiajai informacijai ir kultūrinei aplinkai, vertina vizualiosios komunikacijos įtaką, nusako bent keletą skiriamųjų kūrinių bruožų ir meninių ypatybių, atspindinčių epochos stilių ar meno kryptį. |
|  |   | 2.1.3. Žino keletą žymiausių pasaulio ir Lietuvos meno muziejų bei meno šedevrų, žino vertingus artimiausios aplinkos meno objektus, jų kilmę ir reikšmę, domisi savo aplinkos kūrėjais ir jų kūryba. Moka surasti virtualiąsias meno galerijas, muziejus, parodas, aukcionus. Nurodo surastos informacijos šaltinius.       | 2.1.3. Žino žymiausius pasaulio ir Lietuvos meno muziejus, galerijas, atpažįsta pagrindinius pasaulinio meno šedevrus, orientuojasi nuolatinėse Lietuvos dailės muziejų ekspozicijose, moka surasti virtualiąsias meno galerijas, muziejus, parodas, aukcionus, panaudoja informaciją, kurdamas savo grafinio dizaino objektus. Žino apie intelektualinės nuosavybės autorines teises, nurodo surastos informacijos šaltinius.      |
| 3. Kūrybos sklaida socialinėje kultūrinėje aplinkoje | 3.1. Pritaikyti kūrybinius meninius bei technologinių įrankių valdymo gebėjimus ir žinias | 3.1.1. Kurdamas vizualiąją mokyklos informaciją naudoja įvairias dailės technikas, kompiuterinę grafiką, fotonuotraukas.   | 3.1.1. Kurdamas vizualiąją mokyklos informaciją naudoja kompiuterinę grafiką, skaitmenines technologijas, imituoja jomis įvairias dailės technikas.   |
|  |   | 3.1.2. Padeda organizuoti ir apipavidalinti dailės parodas, menų šventes, kultūrinius projektus, menines akcijas.  | 3.1.2. Dalyvauja kolektyvinėje meninėje kūryboje, išmano darbų eksponavimo būdus, padeda rengti ir apipavidalinti parodų ekspozicijas, kuria vizualiąją parodų informaciją.   |
|  |   | 3.1.3. Bendradarbiauja su kitomis grupėmis bei mokytojais, kuria vaizdines priemones, daugialypės terpės darbus įvairiems dalykams mokytis.  |   |

|  |  |  |   |
|--|--|--|---|
|  |  | 3.1.4. Apipavidalina savo dailės darbus ir eksponuoja parodose.                | 3.1.4. Randa informacijos apie vykstančius šalies ir tarptautinius meninius projektus bei konkursus, dalyvauja juose, surasta informacija dalinasi su kitais. |
|  |  | 3.1.5. Dalyvauja projektinių grupių veikloje, pristato savo veiklos rezultata. | 3.1.5. Iniciatyviai ir kūrybingai dalyvauja projektinėje veikloje, siūlo ir kuria individualius projektus.  |

## 7. Turinio apimtis:

7.1. Mokytojas, dirbantis pagal šią programą, padeda mokiniams susisteminti pagrindinėje mokykloje įgytą dailės raiškos patirtį ir susieti ją su meninių ir kompozicinių dailės raiškos priemonių pažinimu, pasiūlydamas mokiniams prieinamas ir meninei problemai spręsti tinkamas grafinės raiškos priemones bei reikmenis, pasitelkdamas kompiuterines ir kitas skaitmenines technologijas.

### 7.2. Grafinio dizaino ugdymo turinį sudaro:

Dailės kalbos raiškos priemonių visuma: spalva (atspalvis, tonas, koloritas), taškas, linija, dėmė, tekstūra, faktūra, šviesa, šešėlis, tūris (forma, tektonika, ažūras) ir kt.

Grafinio dizaino meninės raiškos priemonės:

grafinės kalbos elementai – taškas, linija, dėmė; tekstūra, pozityvas, negatyvas;

dvimatės kompozicijos dėsningumai ir principinės struktūros – simetrija, asimetrija, statika, dinamika, kontrastas, niuansas, akcentas, proporcija, ritmas, modulis, stilizacija, šriftas;

optinės iliuzijos – kintančios formos, spalvos ir dydžiai, erdvinės perspektyvos dėsniai ir pan.

Grafinės raiškos įrankiai, reikmenys, technikos. Skaitmeninės spaudos ir technologijų apžvalga.

Vizualioji informacija (komunikacija) – „gatvės dailės kūriniai“ – gaminių vartojimo ir kokybės informacija, kelio ženklai, viešosios nukreipiamosios piktogramos ir simboliai; reklaminiai tekstai.

Vizualiosios informacijos (komunikacijos) formavimo būdai: grafiniai ženklai, šrifto pobūdis – rankraštiniai, kaligrafiniai, kompiuteriniai, individualieji šriftai; šriftų transformacijos – pozityvieji, negatyvieji, kontūriniai, pasvirieji, perspektyviniai ir kt. šrifto vaizdai; fono, teksto ir vaizdo derinimas – dydžių, formų, šviesos ir spalvų santykio kaita; informaciniai, emociniai ir estetiniai idėjos ir vaizdo formavimo kriterijai. Vaizdo kūrimo būdai – piešiniai, juodos ir baltos spalvos bei spalvota grafika, kompiuterinis piešto, tapyto, fotografuoto vaizdo apdorojimas, trijų matavimų (3d) grafika.

Grafinio dizaino objektai: knyga, žurnalinė spauda, plakatas, reklama, afiša, lankstinukas, skrajutė, bukletas, katalogas, kalendorius, etiketė, pakuotė, internetinės terpės dizainas, firminis stilius – firmos ženklas, logotipas, firminė spalva, šrifto garnitūra.

Koliažinis ar kompiuterinis spaudinių projektų maketavimas, vizualiųjų efektų ir animacijos elementų pritaikymas.

Kompiuterinės maketavimo ir vaizdo formavimo programos.

Knygos meno raida, šriftų stilistika. Epochos stiliaus atspindžiai knygų grafikoje. Stiliaus samprata. Dizaino atsiradimas. Technologiniai, estetiniai ir ekonominiai pramoninės dailės reikalavimai. Estetinio funkcionalumo principai. Firminio stiliaus atsiradimas. Žymiausios pasaulio dizaino mokyklos (Bauhauzo, skandinavų, japonų, italų dizaino kūriniai). Pasirinkti Lietuvos dizainerių darbai. Žymiausi lietuvių plakato ir knygų grafikos meistrai. Lietuvių grafinio dizaino ištakos. Masinė kultūra ir grafinis dizainas. Informacijos paieška internetinėje terpėje ir kituose šaltiniuose, virtualiosiose galerijose.

Grafinio dizaino raiška apima šias veiklos sritis ir jų pritaikymą mokinių kūryboje:

Aplinkos (gamtos ir žmogaus sukurtos) stebėjimas, fiksavimas ir stilizavimas.

Grafinės raiškos meninių priemonių pažinimas ir tikslingas taikymas kūryboje.

Tikslingas kompozicinių dėsningumų ir struktūrų pasirinkimas siekiant kūrybos savitumo.

Grafinės raiškos medžiagų, reikmenų, technikų bei technologinių įrankių pažinimas ir praktinis taikymas.

Vizualiosios informacijos formavimo būdų pažinimas ir praktinis taikymas.

Kuriamo grafinio objekto idėjos ir informacinių, emocinių bei estetinių vaizdo formavimo kriterijų derinimas.

Kūrybinių ieškojimų individualumas ir originalumas.

8. Rekomenduojama techninė bazė:

Grafinio dizaino pamokoms reikalingas dailės kabinetas, grafinės raiškos reikmenys ir galimybė naudotis informacinių technologijų įranga. Grafinio dizaino programa gali būti įgyvendinama laisvai pasirenkant legalią programinę įrangą ir mokyklai prieinamas teksto bei grafikos rengykles.

---