

## SKOLĒNU MĀKSLAS KOMUNIKĀCIJAS VEIDOŠANĀS ZINĀTNES UN TEHNIKAS ATTĪSTĪBAS IETEKMĒ

### The Development of Youth's Artistic Communication Under the Influence of the Development of Science and Information and Communication Technologies

**Daina Bute**

Majoru vidusskola, Latvija

E-pasts: [majorupsk@edu.jurmala.lv](mailto:majorupsk@edu.jurmala.lv)

**Abstract.** *Due to the development of the ICT a new type of student is created. These students are no more passive users of the system of education, they are creating it themselves. Under the influence of the ICT, students use signs, icons and symbols in their everyday communication. **The aim or the research** - The influence and significance of the information and communication technologies on the development of youth's artistic communication and creation of new signs. It has been observed that visual perception dominates for majority of people. This is also the reason why visual images and symbols have served as means of communication in the history of human development. Nowadays, numbers, letters and their combinations that contain special meaning and iconic signs are often used in students' everyday communication. The ICT have brought some changes in students' perception of the world. The experiment, made in the Art lesson by questioning the first graders, showed that existing ideas about the styles of art that children like at this age are in the contraversion with reality.*

**Keywords:** *Artistic communication, iconic signs, ICT, semiotics.*

Viena no galvenajām Latvijas valsts izglītības politikas prioritātēm ir radošas personība veidošana. Šī uzdevuma realizācija nav iespējama bez izmaiņām mācību priekšmetu saturā un metodēs un izpratnē par izglītojamā uztveres izmaiņām. Mūsdienu pasaulē, laikā, kad to ir pārpludinājušas tehnoloģijas, šodienas skolai ir jābūt bērna kreatīvo spēju attīstības veicinātājam nevis tikai informācijas ieguves vietai. Līdz ar to skolā izglītojamajam vielu jāspēj uztvert, saprast un radoši līdzdarboties. Skolotājiem ir jārēķinās ar informāciju tehnoloģiju laikmeta uzlikto zīmogu un ar mūsdienu skolēna uztveres atšķirīgumu. Skolēnu pasaules uztveres veids ir būtiski mainījies. Tehnoloģiju attīstība izvirza jaunas prasības izglītības sistēmai un skolotājam. Dažās jomās pārmaiņas notiek strauji, piemēram, dabas zinātnēs, bet citās ietur konservatīvu politiku, piemēram, mākslās un sākumskolas apmācības posmā. Samērā izplatīts ir uzskats, ka jaunās paaudzes mākslas pieredze ir trūcīga, balstīta galvenokārt uz vēlmi gūt prieku no datorspēlēm, video un animācijas filmu noskatīšanās. Daļa jauniešu izvēlas šo ceļu, jo tas viņiem ir saprotams un uztverams. Daudziem skolēniem lineārā pasaules uztvere ir sveša, bet četrdesmitgadniekiem un vecākiem skolotājiem, kas uzauguši citā laikā, kur galvenās informācijas ieguves vietas bija bibliotēkas, jācenšas pielāgoties un izglītojamiem saprotamā veidā sniegt zināšanas. Būtiski pieņemt un saprast, ka pateicoties informācijas un komunikācijas tehnoloģijām daudzu skolēnu iegūtā

informācija var būt plašāka un daudzšķeltnaināka. Masu komunikācijas līdzekļu darbības pamatā faktiski ir pārliecināšana, un patērētāju uzticamības moments. Mediji ne tikai izplata informāciju, bet arī lielā mērā dod savu ieguldījumu skolēnu uzskatu un pasaules uztveres veidošanā un tiem ir ievērojama orientējoša funkcija (Gudjons, 2007). Skolotājam ir jāmača izglītojamos būt kritiskiem un izvērtēt atrastās informācijas patiesīgumu un piemērotību, kā arī pašiem iesaistīties radošos procesos izmantojot informācijas un komunikāciju tehnoloģijas plaši piedāvātās iespējas, kuras ik brīdi pieaug.

**Pētījuma mērķis** Informāciju tehnoloģiju ietekme un nozīme jauniešu mākslinieciskās komunikācijas veidošanā un jaunu zīmju radīšanā.

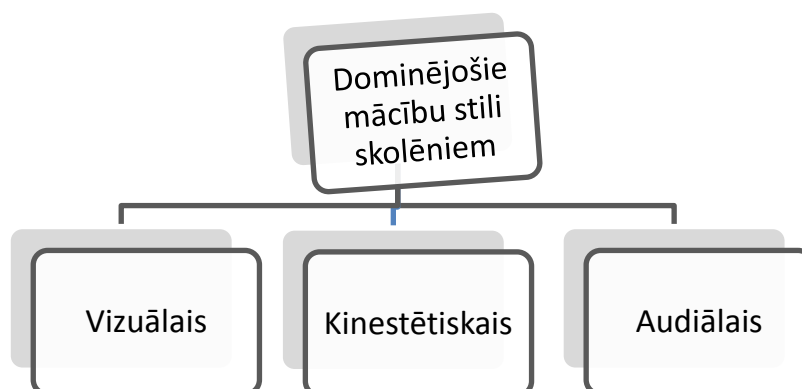
**Pētījuma metode**

- pedagoģiskās, psiholoģiskās un speciālās profesionālās literatūras analīze;
- anketēšana, diskusijas;
- skolēnu radošo darbu analīze;
- pedagoģiskais eksperiments.

**Interneta ierobežota sensorā vide**

**Limited sensory environment of Internet**

Situācijā, kad pasaule ir sasaistīta vienotā tīmeklī ir nepieciešama jauna metodoloģija, kas sekmētu skolēnu vēlmi mācīties. Lietojot informācijas un komunikācijas tehnoloģijas tradicionāli visbiežāk tiek izmantotas divas maņas redze un dzirde, sensorā uztvere komunikāciju laikā – redze, dzirde un to kombinēšana – ir ierobežota. Fiziska saskarsme, piemēram, sarokšanās, glāsti un skūpstī, nav iespējama, tā tiek aizvietota ar jaunradītām zīmēm, „smaidiņiem”, kas izsaka emocijas.

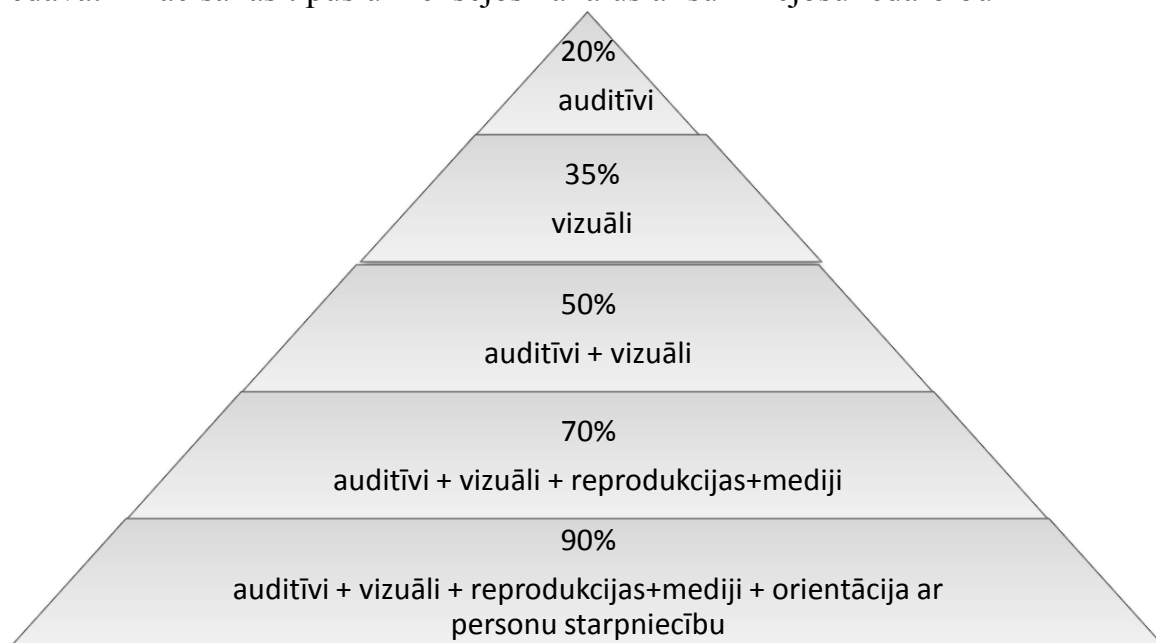


1.att. **Mācīšanās stili**  
**Learning styles**

Pastāv dažādas teorijas par cilvēka mācīšanās stiliem. Dominējošie skolēniem: vizuālais, audiālais un kinestētiskais.

E.Smits raksta „ Cilvēks, kam dominē **vizuālā uztvere**, bez grūtībām iztēlosies vietas un norises, "ieraudzīs" sevi darbojamies dažādos apstākļos. Viņi bieži redzēs tēlus, kas asociējas ar vārdiem vai jūtām, un tikai tad apstiprinās, ka ir sapratuši kaut ko jaunu, kad būs to redzējuši savām acīm vai uzrakstītu, vai arī izskaidrotu vizuāli. Kad viņi raksta, viņi bieži *redz* vārdu, kāds tas izskatīsies uzrakstīts. **Audiālas uztveres** dominante izpaužas iekšējā dialogā un valodā vispār. Cilvēks bieži *dzird* vārdu, pirms to uzrakstījis. Gatavojoties jaunai situācijai, šie cilvēki prātā izmēģinās, kas viņiem tiks teikts un ko viņi paši sacīs. **Kinestētiskai** dominantei raksturīga stipra saistība ar *jūtām* - emocijām vai taustes sajūtām. Šajā gadījumā, rakstot vārdu, cilvēks sajūt sevi to rakstām burtu pa burtam, vai arī vienkārši jūt, ka dara to pareizi. Gaidāmi notikumi saistīsies ar spēcīgām emocijām. Fiziskas situācijas šie cilvēki uztvers līdz ar šo situāciju raisītām emocijām” (Smits, 2000).

Tā kā neviens no šiem mācīšanās stiliem nepastāv tīrā veidā, tad J.Riņķis piedāvā: ”Mācīšanās tipus un iekšējos kanālus ar summējošu iedarbību”



2.att. **J.Riņķa piedāvātie mācīšanās tipi**  
**J.Rinka offered learning styles**

Aplūkojot 1. un 2.attēlu ievērojam, ka dominē vizuālā informācijas uztvere. Šī iemesla dēļ vizuāli attēli, simboli ir kalpojuši cilvēku savstarpējā komunikācijā visā cilvēces attīstības gaitā. Mūsdienas nav izņēmums, vizuāli tēli un simboli tiek asociēti ar vārdiem, jūtām, jēdzieniem.

Vizuāli attēli palīdz iemācīties un trenēt atmiņu Vera F. Birkenbīle iesaka ne vienmēr visu pierakstīt, bet gan zīmēt skices (*Lieber Mini-Skizzen machen!*). Apgūstamā viela ir jāvizualizē, tas ir iegaumēšanas pamatprincips (Renģe, 2002). Vizualizējot uzdevumu 76% skolēnu to spēj atrisināt.

### **Komunikācija un zīmes** **Communication and signs**

Būtiski ka vizualizācija noved pie zīmju radīšanas, kuras izmanto jaunieši savstarpējā komunikācijā. Zīmes jeb simboli pirmkārt, ir kāda priekšmeta vai lietas attēls, zīme, kura darbojas it kā šīs lietas vārdā un kam var pat nebūt ne vismazākās ārējās līdzības ar pašu lietu. Tai var būt pilnīgi abstrakta līdzība (piemēram, skudra simbolizē čaklumu). Otra simbola nozīme ir rakstveida zīme, kura apzīmē kādu īpašību, lielumu vai norisi - tie ir alfabēta burti, piederības zīmes, cipari, nošu zīmes vai tamlīdzīgi, kā arī astroloģijā, alķīmijā vai maģijā lietotās zīmes, informātikā un zinātnē. Viena no visaptverošākajām un nozīmīgākajām zīmju sistēmām ir valoda. Valodas var būt gan dabiskas, gan mākslīgas. Dabiskā valoda, kuru mēs pazīstam pirmkārt jau kā savu dzimto valodu, atšķiras no mākslīgajām valodām, piemēram, no programmēšanas valodas PASCAL. Ne tikai programmēšanā, bet arī matemātikā, ķīmijā, fizikā, bioloģijā un citur tiek izmantotas zīmes, kuru nozīmi noteikuši paši zinātnieki, piemēram, ar lielo burtu "F" fizikā tiek apzīmēts spēks, ar burtu "Au" ķīmijā apzīmē zeltu[3,563]. Mūsdienu filozofi mācību par zīmēm dēvē par **seminoloģiju**. Tai skaitā franču filozofs R.Barts saka, ka nodarboties ar seminoloģiju, varētu nozīmēt – vākt valodas netīrumus, to, ko lingvistika atmet, to kas bojā tās vēstījumu: neko vairāk kā tieksmes, bažas, grimases, glāstus, atvainošanās, visu no kā sastāv darbībā esoša valoda (Kūle&Kūlis, 1998).

Bieži, savstarpējā komunikācijā, jaunieši izmanto burtu un ciparu savirkņejumus, kas sevī nes noteiktu jēgu un ikoniskas zīmes. Piemēram, rakstītajā sarunas valodā sastopami šādi apzīmējumi: kpc, kura nozīme ir – „Kāpēc?“, wnk- „, Vienkārši“, visp-visār, kk – kaut ko, tgd- tagad, tpc- tāpēc, vsp – vispār, 2dien – otrdien, W8- wait (gaidiet), dz/d – dzimšanas diena, karo4e – karoče, tas gan ir žargona vārds. Sastopami apzīmējumi - :(, ☹, kuri izsaka grimases, skumjas, sliktu garastāvokli, :), ☺ - prieku, laimi. Būtiski, ka jaunradīto zīmju atpazīstamība ir atkarīga no atkārtotības procesa, jo tās pastāv tikai tik tālu, cik tiek pazītas un izmantotas saziņā.

**Semiotikā** zīmi plašākā nozīmē saprot kā materiālu objektu, kuram noteiktos apstākļos atbilst kaut kāda "nozīme", kas var būt jebkas — reāla vai izdomāta lieta, parādība, process, fantāzijas vai pasaku būtne, abstrakts jēdziens. (Agejevs, 2005).

Zīme var apzīmēt vai aizstāt netiktai atsevišķu objektu vai konkrētu parādību, bet veidot valodu, nav runa par neredzīgo cilvēku komunikāciju, jaunieši veido sev saprotamus burtu simbolus, ikonas, kuras nes noteiktu vēstījumu. Visas zīmes: vārdus, grafiskus simbolus, skaņas signālu var aplūkot ne tikai saistībā ar tās apzīmēto objektu, bet arī ar to, kādu jēgu tai var piedēvēt.

Mākslīgajās valodās katrai zīmei atbilst viena nozīme un katrai zīmei ir viens denotāts. Dabiskajās valodās var sakrist zīmes, kas simbolizē pilnīgi dažādus objektus. Piemēram “kāre” (alkas, vēlēšanās un kukaiņu darinātu šūnu kopums). (Agejevs, 2005).

Bieži starp dabiskām un mākslīgām zīmēm var novērot **sinonīmiju** – divas atšķirīgas zīmes ir saistītas ar vienu un to pašu denotātu (faktu, objektu).

Pēc V.Agejeva definīcijas par zīmju sistēmu sauc tādu zīmju grupu, kuras savstarpēji atšķiras vismaz pēc vienas pazīmes. Tās izmantojamas ziņojumu, informācijas nodošanā. Ar sintaktisku, semantisku un pragmatisku noteikumu palīdzību sakārtota zīmju sistēma veido valodu – komunikācijas zīmju sistēmu. (Agejevs, 2005).

### **Izmaiņas jauniešu vizuālajā pasaules uztverē** **Changes of youth visual world perception**

Informāciju tehnoloģijas ir ienesušas izmaiņas skolēnu vizuālajā pasaules uztverē. Neliels eksperiments sākumskolas jaunākajā klasē. Vizuālās mākslas stundā, aptaujājot 1.klases skolēnus, pēc tēmas „Iepazīšanās ar mākslas darbiem”, atklājās, ka pastāvošie priekšstati par to, kāda stila mākslas darbi patīk bērniem šajā vecuma posmā ir pretrunā ar realitāti. Stāstot, cik māksla var būt dažāda, plaknē, telpā, reālistiska, abstrakta, kustībā esoša, virmojoša atklājās, ka bērnu mākslas uztvere krasi atšķiras no pieņemtā šablona, ka mazām meitenēm interesantas un aizraujošas ir grezni tērptas dāmas, bet zēnus piesaista ieroči un batālijas. Ar skolēniem vienojoties, ka nedrīkst par mākslas darbiem sacīt „man nepatīk vai riebjas”, jo ne vienmēr mums ir pietiekami daudz informācijas un pieredzes, lai sašķirotu slikts – labs, drīkst lietot - man nav saprotams, izprotams vai pieņemams. 1.klases skolēniem (kopā 46bērniem) tika piedāvātas 10 gleznu reprodukcijas sākot no 19.gs. beigām līdz 20.gs vidum. Maldīgs bija priekšstats, ka skolēni izvēlēties kā sev pieņemamākās un saprotamās reālistiskās gleznu reprodukcijas, kuras ir lineāri skaidri nolasāmas, reālistiskas.

Aptaujas rezultāti bija pārsteidzoši - 19.gs. parādes portreti tika atzīti kā pilnīgi nepieņemami 60% gadījumu, 90% izglītojamo par interesantāko atzina kustībā esošos, virmojošos, sadrumstalotos futūristu darbus. Īpaši cieņā bija futūrisma pārstāvis Džokamo Balla ar darbu „Bezdelīgu lidojums”. Apmēram 50% skolēnu izvēlējās Matisu un Rotko, Šagālu un Mondrianu. Tas liek domāt, ka jaunāko klašu skolēni ir gatavi pasauli uztvert un izprast savādāk. Pamats uzskatīt, ka 21.gadsimta sākuma skolēna uztverei saprotamāki ir darbi, kuros figurē kustība, krāsu intensitāte un simboli.

Līdzīgs uzdevums tika uzdots arī 9.klašu izglītojamajiem. Viņi savos spriedumos bija tradicionālāki, tikai 40% saprotama šķita modernā māksla. Tas liek domāt, ka šī paaudze vēl nav tik ļoti „datorizējusies”. Aptaujātie skolēni dzimuši 1993.-1994. gadā, bet Latvijā datortehnoloģijas tā pa īstam sevi pieteica 1996. gadā un mājāsaimniecībās tās ielauzās vēl vēlāk, tad cilvēka-datora mijiedarbība, šo vecuma grupu nav tik krasi ietekmējusi.

Diemžēl nav pieejami statistikas dati, kuros atspoguļotos informācija, cik pieejamas ir informāciju tehnoloģijas bērniem Latvijā līdz 16 gadu vecumam. LR Centrālā statistikas pārvalde piedāvā:

1.tabula

**Iedzīvotāju skaits (% no iedzīvotāju kopskaita attiecīgajā grupā), kuri regulāri lieto internetu laika posmā no 2006.-2011.gadam.**  
**Number of inhabitants (% of total amount of inhabitants of particular age group) who regularly used Internet in the period 2006-2011.**

Vecuma grupa	Lieto regulāri: (vismaz reizi nedēļā)					
	2006.	2007.	2008.	2009.	2010.	2011
16-24 gadu vecumā	86,5	91,5	93,9	95,8	94,9	98,0
25-34 gadu vecumā	63,4	73,9	80,4	85,3	87,0	91,0
35-44 gadu vecumā	49.7	57.9	66.8	71.4	75.2	79.8

Aplūkojot Latvijas Statistikas departamenta datus, varam izdarīt provizorisku pieņēmumu, ka bērni agri apgūst prasmes darboties ar informāciju tehnoloģijām, jo 16 gadu vecumā tās izmanto 98%. Skolēnu un jauniešu komunikatīvajā vidē liela daļa informācijas tiek nodota simbolu veidā. Ar līdzīgu situāciju saskaras skolotāji visā pasaulē. Marks Prenskis (Marc Prensky) rakstnieks, konsultants un pedagoģijas zinātnieks, kurš pirmais ievieš tādas jēdzienus kā "digitālās pasaules iedzīvotāji" un "digitālālie imigranti" raksta: „Mani pārsteidz kā mēs diskutējam par izglītības kvalitātes samazināšanos ASV, ignorējot viss varīgākostā cēloņus. Mūsu skolēni ir radikāli mainījušies. Mūsu izglītības sistēma tika veidota, lai iemācītu. Šodienas skolēniem ir ne tikai mainījusies valoda (slengs), apģērbs, ķermeņa rotaslietas, stils, kā tas jau ir noticis starp paaudzēm iepriekš, bet ir mainījusies viņu uztvere. Varētu pat to saukt par "dīvainību" - notikumu, kas izmainījis izglītības procesu pašos pamatos, un nav pilnīgi nekādas iespējas atgriezties atpakaļ. Šīs tā saucamās "dīvainības" ir ienesušas un izplatījušas tehnoloģijas pēdējās desmitgadēs 20.gadsimtā.” (Prensky, 2001).

Vārdi ir pārtapuši par zīmēs, simboliem lietai vai darbībai. Daudzi jaunāko klašu skolēni neboksterē, bet uztver vārdu kā lietas simbolu. Līdz ar to mainās bērnu izpratne par teksta veidošanos, formu, valodu, mākslu un multimedijiem, viņu prāts daudz labāk uztver simbolus un ikoniskās zīmes, tādēļ rodas nepieciešamība veidot jaunus. Bērni aktīvi pielieto šos simbolus viņi arī zina, kā atklāt un izteikt jēgu. 21.gadsimta bērni no jauna rada kopēju valodu, kura ir jaunai paaudzei saprotama nes noteiktu informāciju, ideju un ar kopīgu nozīmi, kas ir uztverama dažādu tautību cilvēkiem. Iespējams, ka tieši māksla ir viena no jomām, kurā šī jaunā pasaules uztvere izpaužas, jo tā spēj attīstīt skolēnā sintēzes un vispārināšanas spējas, kas nepieciešamas simboliskai pasaules uztverei. Šī mākslinieciskā komunikācija ir **pragmatika** - semiotikas nozare, kas pētī kā zīmes tiek izmantotas komunikācijas procesā, nosaka, kā attiecīgā situācijā jārikojas zīmes saņēmējam (Agejevs, 2005). Tā nosaka izmantotāju savstarpējās attiecības – komunikāciju, saskarsmi, saprašanos un nosaka zīmju praktisko pielietojumu un lietderīgumu.

Informāciju tehnoloģiju attīstības rezultātā ir izveidojies jauns skolēna tips. Šie skolēni vairs nav pasīvi izglītības patērētāji viņi to veido.

## Secinājumi Conclusion

Ar pētījuma palīdzību izdevās izdarīt dažus interesantus secinājumus:

1. Statistiski nozīmīga sakarība pastāv starp interneta lietošanas biežumu un lietotāju vecumu. Pieaugot interneta lietošanas biežumam, samazinās lietotāju vecums.
2. Informācijas un komunikācijas tehnoloģiju lietotājiem tiek izmantotas sensorās maņas redze un dzirde.
3. Aptaujājot izglītojamos tika konstatēts, ka skolēni savstarpējā komunikācijā izmanto jaunradītu zīmju valodu.
4. Konstatēts, ka skolēni ikdienas komunikācijā izmanto ikoniskās zīmes.
5. Informācijas tehnoloģiju ietekmē mainījusies skolēnu uztvere.
6. Aptaujāto 1.klašu izglītojamos novērots, ka 90% skolēniem patīk futūrisms.

## Summary

In the modern world, students' perceptions of the world and types of communication have changed significantly nowadays, when our world is flood with various technologies. Under the influence of information and communication technologies, students use signs, icons and symbols in their everyday communication.

**The aim or the research** - The influence and significance of the information and communication technologies on the development of youth's artistic communication and creation of new signs.

It has been observed that visual perception dominates for majority of people. This is also the reason why visual images and symbols have served as means of communication in the history of human development. Nowadays is not an exception, because visual images and symbols are associated with words, feelings and concepts. Numbers, letters and their combinations that contain special meaning and iconic signs are often used in students' everyday communication. For instance, in written informal language one can find the following symbols: kpc meaning – „, Kāpēc?”(why?), wnk- „, Vienkarši”(simply), visp-vispār(in generally), eventhough the last one is slang word. There are also the following emotions jumi - :(, ☹, that express grimace, sadness, bad mood or :), ☺ - joy, happiness. Moreover, the identification of new signs depends on the process of repetition, because they exist only as far as they are acknowledged and used in everyday communication.

*The information and communication technologies have brought some changes in students' perception of the world.* The experiment, made in the Art lesson by questioning the first graders, showed that existing ideas about the styles of art that children like at this age are in the contraversion with reality.

The firstgraders (46 children in total) were introduced with 10 reproductions of paintings, painted in the period from the end 19th century until mid20th century.

The results of survey were striking – 19th century formal portraits were acknowledged as unacceptable among 60% of respondents, 90% of respondents preferred work „Flight of the Swallows” by futurist Giacomo Balla. Approximately 50% of students chose the works by Matisse, Chagall, Rotko and Mondriaan. It makes us believe that students from younger grades are ready to perceive and understand the world differently. Similar task was given to the students from grade 9. They were more traditional in their judgements, only 40 %

considered modern art understandable. One might conclude that this generation is not yet so „computerized”. The students who took part in survey were born in 1993/1994 but computer technologies seriously announced themselves in Latvia in 1996. However, in households they appeared much later, therefore computer – human interaction has not influenced this age group so drastically.

Looking at the data from the Central Statistical Bureau of Latvia, we can make provisory assumption that children early acquire ICT skills, because at the age of 16, the *information and communication technologies* are used by 98% of children. Big part of the information in students’ and youngsters’ environment of communication is conveyed using symbols.

Due to the development of the *information and communication technologies* a new type of student is created. These students are no more passive users of the system of education, they are creating it themselves.

### Literatūra Bibliography

1. Agejevs, V. (2005). *Semiotika*. Rīga, Jumava, ISBN 9984-05-936-7
2. Gudjons, H. (2007). *Pedagoģijas pamatziņas*. Rīga, Zvaigzne ABC, ISBN 978-9984-17-051-0.
3. Kūle, M., Kūlis, R. (1998). *Filozofija*. Rīga, Zvaigzne ABC, ISBN 9984-17-119-1.
4. *Pedagoģijas terminu skaidrojošā vārdnīca*. (2000). I.Beļickis, D.Blūma, T.Koķe, D.Markus, V.Skujiņa, A.Šalme Rīga, Zvaigzne ABC, 2000. ISBN 9984-17-686-X
5. Reņģe, J. (2002). *Mācīšanās spēju attīšana*. Pētergailis.
6. Smits, E. (2000). *Paātrinātā mācīšanās klasē*. Pētergailis.
7. Prensky, M. (2001). *Digital Game-based Learning*, McGraw-Hill, New York, NY, Accessed October 2, 2010 <http://www.marcprensky.com/>
8. Ivanova, I. Modernās tehnoloģijas mācīšanās sekmēšanai. sk. internetā (06.02.2012.) <http://www.col.lv/LV/Modernas%20tehnologijas%20macisanas%20sekmesanai.htm>
9. *Mācīšanās stili*, sk. internetā (10.02.2012.) <http://www.liis.lv/talakisglitiba/stili.htm>
10. *Latvijas centrālās statistika birojs*, sk. internetā (20.01.2012.) <http://www.csb.gov.lv>
11. Collard Paul Accessed January 2, 2012 <http://www.wise-qatar.org/node/8139>
12. Kolards, Pols. Intervija [par radošo domāšanu raidījumā „Viss notiek”] 2010.gada 8.novembrī Sk. Internetā (10.11.2011.) <http://www.vissnotiek.lv/pols-kolards-un-radosums-pilna-intervija/>
13. Kolards, Pols. Intervija no atklātās lekcijas Latvijas universitātes Lielajā aulā <http://www.youtube.com/watch?v=1F1B44GdOTQ&list=UUMehYPH2eIDiQRfV1Tt4zWQ&index=9&feature=plcp>

<p><b>Daina Bute</b> Majori Secondary School Rīgas st. 3, Jūrmala, LV 2015, Latvia E-mail: <a href="mailto:majorupsk@edu.jurmala.lv">majorupsk@edu.jurmala.lv</a> Phone: +371 67761666</p>
--