

Kunst ja digimaailm, valikaine 35 tundi, lihtsustatud õppekava

1. Üldalused

1.1. Õppeaine kirjeldus

Valikaine "Kunst ja digimaailm" tutvustab õpilasele digikunsti ja tehnoloogia maailmas loovalt tegutsemise võimalusi. Aine ühendab traditsioonilist kunsti ja digitaalsete tööriistade kasutamist, pakkudes õppijale võimalust väljendada end visuaalselt, õppida erinevaid tehnikaid ning arendada digioskusi.

1.2. Õppe- ja kasvatuseesmärgid

Õpilane õpib tundma lihtsamaid digitaalseid tööriistu, mis aitavad tal luua ja töödelda pilte, ning saavad arendada oma loomingulist mõtlemist ja oskust kasutada kaasaegseid tehnoloogiaid kunsti loomisel.

1.3. Hindamise põhimõtted

Valikaine õpitulemuste saavutatuse kohta antakse õpilasele tagasisidet õppeprotsessi käigus, lähtudes õpilase õpiülesannetest. Kokkuvõtvalt hinnatakse kursuse lõpus.

Hindamiskriteeriume kirjeldatakse kooli õppekava üldosas.

1.4. Võimalusi lõiminguks, üldpädevuste arengu toetamiseks ja läbivate teemade käsitlemiseks

1.4.1. Üldpädevused

Kultuuri- ja väärtuspädevus. Praktiline loominguline tegevus ja selle üle arutlemine õpetavad teadvustama kunsti eneseväljenduse vahendina ning hindama erinevaid ideid.

Sotsiaalne ja kodanikupädevus. Kunstiteoste üle arutledes harjub õpilane oma seisukohti kaitsma ning teiste arvamustest lugu pidama.

Enesemääratluspädevus. Õpilane saab arendada eneseregulatsiooni oskusi, planeerides ja juhtides oma digitaalseid projekte. Pidev tagasiside andmine ja eneseanalüüsi oskuse arendamine aitavad tundma õppida oma huve ja võimeid ning kujundada positiivset minapilti.

Õpipädevus. Kunstides saab õpilane ise jõukohaseid ülesandeid luua, oma valikute sobivust kontrollida, uusi oskusi katsetada ning järjekindlalt harjutada. Pidev tagasiside ja eneseanalüüs aitavad järjest suurendada õppija rolli oma õpitegevuse juhtijana.

Suhtluspädevus. Tööde esitlemine ning aruteludes erinevate seisukohtade võrdlemine ja kaitsmine toetavad väljendusoskust ning ainealase oskussõnavara kasutamist.

Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiaalane pädevus. Õpitakse kasutama kunstimõisteid (kompositsioon, struktuur, rütm jne), võrdlema ja liigitama erinevate nähtuste

tunnuseid ning kasutama sümboleid. Loomeülesandeid täites õpitakse kasutama tehnoloogiavahendeid, mõistma tehnoloogia rolli kunsti arengus.

Ettevõtlikkuspädevus. Kunstiprojektid võivad julgustada õpilast olema uuenduslikud ja ettevõtlikud, arendades uusi digitaalseid tooteid või teenuseid.

Digipädevus. Kunst digimaailmas on otseselt seotud digipädevuse arendamisega, kuna see hõlmab digitehnoloogiate kasutamist ja mõistmist. Õpilane saab õppida, kuidas kaitsta oma digitaalset identiteeti ja privaatsust internetis.

1.4.2. Läbivate teemade käsitlemine

Elukestev õpe ja karjääri planeerimine. Taotletakse õpilase kujunemist isiksuseks, kes on valmis õppima kogu elu, täitma erinevaid rolle muutuvas õpi-, elu- ja töökeskkonnas ning kujundama oma elu teadlike otsuste kaudu, sealhulgas tegema mõistlikke kutsevalikuid.

Keskkond ja jätkusuutlik areng. Taotletakse õpilase kujunemist sotsiaalselt aktiivseks, vastutustundlikuks ja keskkonnateadlikuks inimeseks, kes hoiab ja kaitseb keskkonda ning väärtustades jätkusuutlikust.

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus. Taotletakse õpilase kujunemist aktiivseks kogukonna- ja ühiskonnaliikmeks.

Kultuuriline identiteet. Taotletakse õpilase kujunemist kultuuriteadlikuks inimeseks, kes mõistab kultuuri osa inimeste mõtte- ja käitumisladi kujundajana.

Teabekeskkond ja meediakasutus. Taotletakse õpilase kujunemist teabeteadlikuks inimeseks, kes tajub ja teadvustab ümbritsevat teabekeskkonda ning suudab seda analüüsida.

Tehnoloogia ja innovatsioon. Taotletakse õpilase kujunemist uuendusaltiks ja nüüdisaegseid tehnoloogiaid eesmärgipäraselt kasutada oskavaks inimeseks, kes tuleb toime kiiresti muutuv tehnoloogilises elu-, õpi- ja töökeskkonnas.

Tervis ja ohutus. Taotletakse õpilase kujunemist vaimselt, emotsionaalselt, sotsiaalselt ja füüsiliselt terveks ühiskonnaliikmeks, kes on võimeline käituma turvaliselt.

Väärtused ja kõlblus. Taotletakse õpilase kujunemist kõlbliselt arenenud inimeseks, kes tunneb ühiskonnas üldtunnustatud väärtusi, järgib neid koolis ja väljaspool kooli.

1.4.3. Lõiming teiste ainetega

Valikaine on seotud matemaatika, eesti- ja inglise keele, muusika, kunst- ja inimeseõpetusega.

2. AINEKAVA

5. KLASS	
Õpitulemused	Õppesisu
1) Õpilane tunneb ja kasutab digitaalset keskkondi oma loominguliste ideede väljendamiseks, luues lihtsamaid digikunsti projekte, näiteks postreid, kaarte või esitlusi. 2) Õpilane kasutab digitaalset kunsti põhielemente ja tööriistu (nt värvid, kujundid, tekst), et kujundada ja kohandada visuaalselt selgeid ja kunstilisi pilte. 3) Õpilane koostab ja esitleb oma digitaalsete kunstiteoste, harjutades loovaid ja tehnilisi oskusi, näiteks piltide kombineerimist või paigutamist. 4) Õpilane oskab rakendada kujundusreegleid, et luua harmooniline ja atraktiivne visuaalne kompositsioon, pöörates tähelepanu värvide ja kujundite tasakaalule ja sobivusele. 5) Õpilane arendab probleemilahendamisoskust ja iseseisvust, leides ise lahendusi tööriistade kasutamisel ning katsetades erinevaid viise oma ideede väljendamiseks läbi digitaalset kunsti.	Esitluse koostamine <i>Power Point-is</i> Slaidide ülesehitus ja kujundus, kasutades disainelemente. Piltide värvimine digikeskkonnas <i>Printable Coloring Pages.</i> Online Coloring Games Canva keskkonnas postkaartide või postri loomine. Moedisaini mängud <i>Toca Boca</i> https://tocaboca.com/ 2D animatsiooni loomine. FlipaClip
6. KLASS	
Õpitulemused	Õppesisu
1) Õpilane tunneb ja kasutab digitaalset keskkondi oma loominguliste ideede väljendamiseks, luues lihtsamaid digikunsti projekte, näiteks postreid, kaarte või esitlusi. 2) Õpilane kasutab digitaalset kunsti põhielemente ja tööriistu (nt värvid, kujundid, tekst), et kujundada ja kohandada visuaalselt selgeid ja kunstilisi pilte. 3) Õpilane koostab ja esitleb oma digitaalsete kunstiteoste, harjutades loovaid ja tehnilisi	MS Word – kujundite lisamine, nendest mustrite moodustamine, värvi- ja kontuuri muutmine, efektid, rühmitamine. Avatari loomine voki.com keskkonnas http://weavesilk.com/ - kaunite mustrite loomine, joonte/mustrite liikumine, värvimäng https://runmarco.com/ - lihtne koodi mäng, hiire kasutamine https://pixlr.com/express/ - pildi/foto töötlus

oskusi, näiteks piltide kombineerimist või paigutamist. 4) Õpilane oskab rakendada kujundusreegleid, et luua harmooniline ja atraktiivne visuaalne kompositsioon, pöörates tähelepanu värvide ja kujundite tasakaalule ja sobivusele. 5) Õpilane arendab probleemilahendamisoskust ja iseseisvust, leides ise lahendusi tööriistade kasutamisel ning katsetades erinevaid viise oma ideede väljendamiseks läbi digitaalse kunsti.	https://3dc.io/app/ - Lihtsate 3D-objektide loomine kujundite abil. Lumememm. Mõisted: 3D-kujund, modelleerimine, 3D-mudel Tunnis kasutatakse lihtsamaid 3D-modelleerimise võtteid (kujundite lisamine, suuruse muutmine jne) Canva keskkonnas tänukiri, tunnustus, sünnipäeva- või peo kutse, ürituse plakat
--	--