

Algõppe kunstiringi KUNST JA LIIKUVAD VORMID ainekava**I ÜLDOSA**

Sihtgrupp:	Algõppe õpilased (4-7 aastased)
Õppetöö maht:	1 kord nädalas – õppetunni kestus 30-45 minutit
Õppekeel:	Eesti / vene keel
Õppetöö kestvus:	35 nädalat (september-mai), 35 õppetundi
Õppetegevus:	<ul style="list-style-type: none"> • Õppetunnid toimuvad rühmameetodil, juhendamine individuaalselt, vastavalt tasemele. • Rühmad komplekteeritakse arvestades laste vanust ja taset. • Töö- ja õppevahendite olemasolu vastavalt eelarvelistele vahenditele tagab kool koostöös õpetajaga. • Lisaks õppetööle osalevad õpilased erinevatel näitustel, konkurssidel.
Õppekeskkond:	Klassiruum.
Õppevahendid:	Voolimisalused, erinevad materjalid ja töövahendid, internetiühendusega arvuti, data projektor. Jutupliiats koos mängukomplekti ja sõnapuslega, võimalus kasutada tahvelarvuteid. Illustraator ja photoshop programmid.
Õpetaja:	Kvalifikatsioonile vastav

KUNST JA LIIKUVAD VORMID on 4-7 aastaste laste kunstiring, kus on kaasatud uudishimulikud, meisterdamishimulised ja IT huvilised lapsed.

Vormiõpetuse aine on orienteeritud lapse tervikliku maailmapildi kujunemisele ja integreeritud teiste ainetega. Oluline roll on täita õpetajal, kes vastavalt grupi vanuselisest ja sotsiaalsest tasemest saab valida sobivaimad vahendid, õpikeskkonna, raskusastme ja meetoodika.

Ainekava on välja töötatud arvestades iga õppeastme, õpperühma ja Tallinna Kunstikooli võimaluste omapära.

II ÕPPETÖÖ**EESMÄRGID**

- Huvi äratamine kunsti ja „ruumi“ tasakaalustatud tunnetamise vastu.
- Loova elulaadi väärtustamine.
- Igakülgsest arenenud isiksuse kujundamine muutuva vormiõpetuse kaudu.
- Laste kunstiande avastamine ja selle avaldumisvõimaluste mitmekesistamine.
- Tutvustada lastele erinevaid IT vahendeid ja õpetada neid kasutama loovülesannete lahendamisel.
- Teadmiste ja töövõtete omandamine mängu ja lõimitud tegevuste kaudu.
- Läbi praktilise, loomingulise ja teoreetilise õppetegevuse arendada lapse ruumilist ja tehnilist mõtlemist.
- Omandada seoseid vormiõpetuse ja kinemaatika vahel.

- Omandatud teadmiste kasutamine erinevates olukordades ja tegevustes.
- Õppida jälgima, analüüsima, kujutama, väljendama ja jäljendama kolmemõõtmelist maailma.
- Arendada manuaalset ja visuaalset vilumust.
- Arendada erinevate materjalide käsitlemise oskust.
- Õppida kasutama IT vahendeid sihipäraselt ja turvaliselt loovülesande lahendamise eesmärgil.
- Õppida keskendumise alustatud tegevusele ja looma oma kunstiteos (ka virtuaalne).
- Arendada oskust viia kavandatud tegevus lõpuni.
- Õppida ühiselt tegutsema ja kaaslastega arvestama.
- Õppida tundma rõõmu oma ja teiste loomingust, õnnestumistest ning tulla toime ebaõnnestumistega.
- Õppida kirjeldama oma tegevusi ja kunstiteoseid.

ÕPIVÄLJUNDID

Õppeaasta lõpuks laps:

- tunneb rõõmu loovast eneseväljendusest;
- saab aru korraldustest ning läheneb loovalt ja mänguliselt ülesande lahendamisele;
- oskab vaadelda, kirjeldada ja kujutada isikupäraselt oma tegevusi ja ümbritsevat;
- oskab eristada erinevaid materjale ja vorme;
- oskab kasutada erinevaid materjale (plastiliin, savi, paber, kartong, looduslikud materjalid, IT tarkvara jms.) ja töövahendeid (voolimispulk, taignarull, liim, käärid, pliiatsid, pintslid, värvid, legod, arvuti jne.);
- oskab kasutada lihtsamaid tehnikaid;
- on omandanud läbi mängu ja lõimitud tegevuste uusi teoreetilisi ja praktilisi teadmisi vormiõpetuses ja maailma tunnetamises;
- arendab käeliste tegevuste kaudu fantaasiat ja loovust;
- tutvub läbi mängu lihtsate programmeerimisvõtetega;
- tunneb rõõmu IT vahenditega tegutsemisest inspiratsiooni ja emotsiooni saamise eesmärgil;
- teeb kaaslastega koostööd ja arvestab nendega;
- saab aru põhjus-seos-tagajärg seostest, oskab oma tegevust kavandada, saab aru lihtsatest kinemaatika põhimõtetest;
- on teinud tegevusi, et areneneks ruumiline, loov ja tehniline mõtlemine;
- oskab kasutada õpitud voolimis- ja meisterdamisvahendeid ja võtteid;
- oskab kasutada lihtsamaid IT võtteid;
- oskab kasutada omandatud teadmisi ja oskusi erinevates olukordades ja tegevustes;
- oskab õpitule ja kogetule tuginedes väljendada voolides ja meisterdades oma meeleolusid ja fantaasiad;
- oskab kasutada materjale ja tööriistu ohutult ning sihipäraselt;
- omab soovi eksperimenteerida ja katsetada – on uudishimulik;
- suudab keskenduda alustatud tegevusele, luua oma kunstitöö ja selle lõpule viia;
- suudab kirjeldada enda poolt loodud kunstiteost;

- oskab arvestada kaaslastega;
- osaleb näitustel ja IT algetadmisi nõudvatel võistlustel.

III ÕPPETÖÖ SISU

1 õppetund nädalas

Õppeprotsess: IT kasutamine on õpetaja poolt eesmärgistatud ja juhendatud. Lähtuvalt laste vanusest ja arengutasemest valitakse sobivad ülesanded, mida hakatakse juhendaja suunamisel lahendama. Kui laps on omandanud uue teadmise, saab ta seda praktiseerida iseseisvalt tunni lõpus. Kujundliku mõtlemise, fantaasia ja käeliste oskuste arendamine ning lihtsamate vormide kujutamine erinevate materjalide ja tehnikate kaasabil.

Õppetöös on erinevad teemad tihedasti omavahel läbi põimunud, mistõttu ühele teemale pühendatud aeg on antud orienteeruvalt, sest teemat käsitletakse pidevalt läbi seoste ja erineva praktilise tegevuse.

Kõikides tegevustes lähtutakse eakohasusest ja õpilaste võimekusest.

Õppemeetod: Mänguline ja loov õppevorm lasteaia lastele.

Nr.	Töö sisu	Algajad Õppetundide arv
1.	<u>Huvi äratamine kunsti ja „ruumi“ tasakaalustatud tunnetamise vastu.</u> Näitlike vahendite kasutamine: fotod, filmid, jutustused, eksponaadid, külalisesinejad jne.	lgas tunnis
2.	<u>Erinevate materjalide, töövahendite ja töövõtete tutvustamine ning ohutu ja sihipärane kasutamine.</u> MATERJALID: plastiliin, savi, paber, kartong, looduslikud materjalid, IT tark- ja riistvara jms. TÖÖVAHENDID: voolimispulk, „taignarull“, liim, käärid, pliatsid, pintsliid, värvid, legod, arvuti jne.	lgas tunnis
3.	<u>Eksperimendid ja katsed.</u> Ümbritsevas keskkonnas toimivate seaduspärasuste ja nähtuste tundmaõppimine eksperimentide ja katsete kaudu. Õpitakse ise katseid ja eksperimente korraldama ja järeldusi tegema. Õpitakse koguma vaatlusmaterjali, seda süstematiseerima ja leidma seoseid. Ideede, emotsioonide ja materjalide kogumine eelseisva kunstiülesande lahendamiseks.	4
4.	IT seotus igapäeva eluga – IT on tööriist. Läbi mängu tutvumine lihtsamate programmeerimisvõtetega.	1
5.	Vormiõpetuse ülesannete kaudu lapse tervikliku maailmapildi kujunemine. Ülesannete integreerimine teiste ainetega.	lgas tunnis

6.	Töö kavandamine ja tegevuste planeerimine.	Igas tunnis
7.	IT vahendite tööpõhimõtete õppimine. Programmeerimistarkvara eakohane kasutamine, juhendite järgimine.	2
8.	IT vahendite kasutamine mängurõõmu kogemiseks ja inspiratsiooni saamiseks.	2
9.	<u>Ümbritseva ja oma tegevuste kirjeldamine</u> , millele järgneb loov ja mänguline ülesannete lahendamine.	Igas tunnis
10.	<u>Praktiliste loov- ja käeliste ülesannete teostamine.</u> Eelnevate tegevuste käigus kogutud informatsiooni, teadmiste, oskuste ja emotsioonide rakendamine, kasutades erinevaid materjale. <u>TEEMAD:</u> Inimene. Loomad. Linnud. Hooned jne. Läbi mängu ja lõimitud tegevuste uute teoreetiliste ja praktiliste teadmiste omandamine. <u>TEHNIKAD:</u> Disainimine. Voolimine. Meisterdamine. Joonistamine. IT vahendite kasutamine. Eelnevalt õpitule ja kogetule tuginedes oma meeleolude ja fantaasiate väljendamine. Keskendumine alustatud tegevusele ja selle lõpetamine.	6 6 6 6
11.	<u>Enda ja teiste kunstitööde vaatlemine ja esitlemine.</u> Vaatus- ja eneseväljendusoskuse arendamine. Õpitakse tundma rõõmu enda ja teiste loomingust, õnnestumistest ning tulla toime ebaõnnestumistega.	2

IV ÕPPEMATERJALID

<https://www.hitsa.ee/teekaart/lasteaiale>

McBee, C. 2009. Bee Bot lessons. Harvard Associates, Inc.

V HINDAMINE ehk õppe lõpetamise tingimused

Õpilasele väljastatakse õppeaasta lõpus tunnistus osalemise kohta, kui õpilane on osalenud vähemalt 50% õppetundidest ja sooritanud praktilised kunstitööd.