

Tartu Lastekunstikool
Põhiõppe õppekava
Lisa 7
Digikunsti ainekava

1.1 Ainekava lühikirjeldus

Digikunsti ainekava määrab kindlaks aine õpingute eesmärgid ja sisu. Ainekavas käsitletakse õppe eesmäärke, õpitulemusi, hindamist, õppesisu ning ainega seotud õppematerjale ja –kirjandust. Digikunsti õpetatakse Tartu Lastekunstikoolis 2. kursusel mahus 2 tundi nädalas esimese poolaasta vältel. Digikunsti tunni ülesehituse osadeks on tehnikaga tutvumine, ülesande püstitamine, kavandamine/harjutamine, töö teostamine/esitamine, refleksioon nii õpilaste kui juhendaja poolt ning protsessi/teoste analüüs. Tundide ülesehitus on varieeruv ning sõltub konkreetsest ülesandest. Digikunsti tunnis on suur rõhk protsessil ning tunnid on mitmekülgsed. Tundide planeerimisel võetakse arvesse grupi dünaamikat ning kursuse omapära.

1.2 Õppe eesmärgid ja õpitulemused

Digikunsti õppeaine eesmärk on tutvustada õpilastele erinevaid digitaalseid vahendeid oma loovate ideede teostamiseks ja esitlemiseks ning õpetada koolis olemasolevate seadmete ja programmide heaperemehelikku kasutamist. Samuti on eesmärgiks anda esimene sissevaade graafilise disaini maailma ning arutleda teemadel nagu autoriõigus, teose originaalsus, käeline osavus kunstis, AI-ga loodud kunst jms. Kasutades erinevaid meediume teostavad õpilased individuaalselt või ühiselt valitud projektid. Ülesanded aitavad õpilastel leida julgust ja saavutada vilumust uute seadmete ning programmide kasutama õppimiseks. Õppijaid suunatakse iseseisvalt või grupis oma valitud projektile sobivaid lahendusi (nt erinevaid programme) otsima. Pärast aine läbimist on õpilasel ülevaade vahenditest, mida koolis on võimalik tööks kasutada, ning ta oskab vajadusel oma töid printida ja digitaalses formaadis esitleda.

Neid eesmäärke täites on sihiks, et aine läbinu:

- oskab heaperemehelikult ja turvaliselt kasutada kooli arvutiklassis olevaid seadmeid ning isiklike digivahendeid (nt telefon, iPad vms);
- valib oma loometöoks vajaliku tehnika, programmi, vajadusel oskab neid ise juurde otsida;
- valib tööks sobiva failiformaadi, ekspordib vastavalt vajadusele kas veebi või trükkimise jaoks sobiva faili. Salvestab failid arusaadavate nimedega ettenähtud kohta ja mõistab failide varundamise vajadust;
- teab, et veebis leiduvad materjalid võivad olla kaitstud autoriõigusega; leiab tööks vajalikud digitaalsed materjalid pildipangast või loob need ise;
- skaneerib väiksemaid maale või joonistusi, fotosid vm materjale;
- pildistab kunstnikuporfooliosse sobiva kvaliteediga oma maale või ruumilisi töid, vajadusel töötleb fotot parema kvaliteedi saavutamiseks;
- on teadlik, milline võiks olla nt kõrgkooli sisseastumisel vajalik portfoolio ja oskab seda koostada;
- on proovinud digitaalselt maalida iPadi ja digitaalse pliiatsiga.
- kombineerib pilti ja teksti, et luua lihtsamaid kujundusi või loomingulisi projekte, esitlusi vm vajalikku;

- on proovinud teha lihtsamat videotöötlust või animatsiooni.

1.3 Hindamine

Digikunsti tundide üheks osaks on ideede ja tööde üle arutamine ja kogemuste vahetamine grupitöö käigus. Õppija saab õpetajalt kirjeldavat ja motiveerivat tagasisidet. Olulist rolli mängib õppija aktiivne osalemine tegevustes. Hindamise kriteeriumeid tutvustab õpetaja kursuse alguses. Kasutatakse kujundavat mitteeristavat hindamist.

Õppesisu

- Tehnikaga tutvumine, seadmete ühilduvus, failiformaadid, veebi- ja trükifailide erinevus, failide salvestamine, säilitamine, varundamine. Arvutiklassi kasutamise reeglid.
- Foto telefoni või iPadiga - programmid, kadreerimine, vaatenurk, valgus. Lihtsam fototöötlus erinevate äppidega: kadreerimine, heledus, värvid, efektid.
- Digitaalne illustratsioon Procreate programmis (vm sarnases). Printimiseks sobiva faili tegemine. Failide import-eksport. Printimine lauaprinteriga. Skaneerimine.
- Foto, illustratsiooni ja teksti kombineerimine erinevate äppide või programmidega. Koomiks, volditav raamat vm loominguline projekt.
- Canva (vm sarnane). Platvormi võimalustega tutvumine. Kust saada visuaalseid materjale kujundustööks - autoriõigus, pildipangad. Sotsiaalmeediapostituse, postri, esitluse, portfooliotelehe vms kujundamine.
- Lihtsama video või animatsiooni tegemine.