

DISAINIRING**4 õppetundi nädalas
I ÜLDOSA**

Sihtgrupp:	11-19 aastased
Õppetöö maht:	4 õppetundi nädalas 1 korda, 4 järjestikust õppetundi nädalas (akadeemilistes tundides)
Õppekeel:	eesti keeles, vajadusel vene ja inglise keeles
Õppetöö kestvus:	35 nädalat, 140 õppetundi. Õppetöö lõppeb 10. juunil
Õppetegevus:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Õppetunnid toimuvad rühmameetodil. ▪ Edasijõudnute rühmad komplekteeritakse vastavalt vanusele ja õpilase tasemele. ▪ Töö- ja õppevahendite olemasolu vastavalt eelarvelistele vahenditele tagab huvikool koostöös õpetajaga. ▪ Õpetajal on õigus jätta iga õpilase kolm kuni viis tööd huvikooli metoodilisse fondi. Kõik ülejäänud tööd saavad õpilased pärast jõulu- ja kevadnäitust endale. ▪ Lisaks õppetööle osalevad õpilased erinevatel näitustel Distsantsõppe valmidus, rakendatakse vajadusel.
Õpetaja	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Krista Kõrvits

II ÕPPETÖÖ**EESMÄRGID**

Huvikooli disainiringi õpe toetub käsitöö ja tehnoloogia valdkonna riiklikule õppekavale. Õppe põhieesmärk on arendada õpilase loovust, esteetilist tajut ja praktilisi oskusi, aidates tal mõista disaini rolli inimese elukeskkonna kujundamisel. Disainiringis ühendatakse käsitöö, kunsti ja disaini põhimõtted praktilise loometöö kaudu, arendades isikupärast väljendust, teadlikku kavandamist ning lahendust disainiprotsessi kaudu. Õpe toetab õpilase eneseväljendust, ruumilist ja funktsionaalset mõtlemist ning arendab väärtustavat suhtumist käsitöö, taaskasutuse ja kultuuripärandi vastu. Õpe toetab isiklikku arengut ja aitab ette valmistada edasisi kunstialaseid või disainiga seotud õpinguid.

Õppe-eesmärgid

- Toetada loovuse ja eneseväljendusoskuse süvenemist läbi mitmekesiste kunstitegevuste.
- Arendada loovust ja disainimõtlemist, mis ühendab esteetilised, funktsionaalsed ja keskkonnasäästlikud põhimõtted.
- Kujundada oskus kavandada ja teostada disainiideid, mis lähtuvad nii vajadustest kui ka esteetlikast.
- Arendada tehnilisi ja käelisi oskusi, mis toetavad ideede teostamist erinevates tehnikates ja vormides, erinevate materjalide teadlikku kasutamist.
- Kujundada visuaalne ja ruumiline mõtlemine, oskus näha ja kujundada esemeid, tooteid ja keskkondi terviklikult.
- Toetada iseseisvust, vastutust ja koostööoskust ühiste loomeprojektide käigus.

- Kujundada keskkonnateadlik hoiak: taaskasutus, jätkusuutlik tootmine, kohaliku kultuuri ja käsitöö väärtustamine.
- Toetada loovtegevust, isikupära ja julgust oma ideede väljendamisel.
- Arendada püsivust alustatu lõpule viimisel
- Arendada oskust oma tegevust analüüsima, teistega võrdlema ja vastavalt korrigeerima.
- Õpetada tunnetama oma võimeid, et teada raskuste ja edukuse põhjusi.
- Õpetada väärtustama oma ja teiste tööd ning hindama aega
- Tutvustada disaini ja käsitöö seost kultuuri, ajaloo ja igapäevaeluga;

ÕPIVÄLJUNDID

Loovtegevus, eneseväljendus ja disainiprotsess:

- mõistab idee kavandamise alused,
- kavandab ja teostab loomingulisi projekte (individuaalselt või rühmas);
- oskab märgata probleeme ja vajadusi ning kavandada neile loovaid lahendusi;
- koostab kavandi ja tööplaani, arvestades eesmärki, materjali ja kasutajat;
- katsetab erinevaid tehnikaid ja lahendusi, valides sobivaima;
- oskab viia loomeprotsessi lõpuni - kavandist valmis tooteni
- suudab analüüsida ja põhjendada oma disainiideid;
- väärtustab käsitööoskusi ja loomingulist mõtlemist ühiskonna ja isikliku arengu seisukohalt;
- oskab leida inspiratsiooni loodusest, rahvakunstist, arhitektuurist ja kaasaegsest disainist;
- mõistab disaini rolli keskkonnasäästlikus ja teadlikus tarbimises;
- oskab rakendada omandatud oskuseid iseseisvas töös;
- mõistab, et iga disainitöö on loominguline probleemilahendusprotsess, mitte ainult tulemus;
- on arendanud oma käelist osavust, rütmi- ja värvitunnetust, mis omakorda aitab kujundada loomingulist maailmanägemust, arendada kujundlikku mõtlemist ja individuaalset võimekust

Tehnilised ja praktilised oskused:

- Õigete meisterdamise ja -võtete omandamine
- Kujundi paigutamine lähtuvalt kompositsioonireeglitest, pidades silmas ülesande lõppeesmärki
- Vormilõpetus: lihtsate esemete ja loomine ja ehitamine
- 3D (kolmemõõtmelise ehk ruumilise) eseme valmistamine erinevatest materjalidest (papp, paber, veneer, taaskasutusmaterjalid)
- Kavandatavate esemete pinnaline kujutamine kavandil ja mõõtkavas.
- Kavandatava eseme loomine esteetilisel või funktsionaalsel eesmärgil
- Dekoreerimise erinevad võimalused ja tehnikad
- Fantaasiatöö, enda loodud eseme välja mõtlemine ja teostamine
- Töö eksponeerimise põhitõed ja valikute tegemine näituse ülespanekul
- Oskab meisterdamise võtetega edasi anda kavandatud eset.
- Oskab dekoreerida erinevate vahenditega kolmemõõtmelist eset
- Kasutab teadlikult disainimisel erinevaid materjale ja rakendab oskuseid iseseisvas töös

- (Paber, tekstiil, puit, savi, metall, plast, loodusmaterjalid, taaskasutusmaterjalid);
- Saab selgeks mõisted: värvusõpetus, kompositsioon, kujundusgraafika, rütm-geomeetriselised proportsioonid (pinnad, mustrid), tootedisain
 - valdab põhilisi töövõtteid ja töövahendite kasutamist ohutult ja eesmärgipäraselt;
 - tunneb lihtsamaid konstruktsiooni- ja vormilahendusi ning oskab neid rakendada;
 - oskab hinnata töö kvaliteeti ja kestlikkust;
 - kujundab esteetiliselt viimistletud ja funktsionaalseid objekte
 - On suuteline rühmatööna olla abiks näituse ülespanekul
 - Oskab rakendada omandatud oskuseid iseseisvas töös

III ÕPPETÖÖ SISU 4 õppetundi nädalas

Nr.	Töö sisu	õt. arv
1.	DISAINIMÕTLEMINE JA KAVANDAMINE: probleemide märkamise, ideede genereerimise ja kavandamise põhimõtted.	12
2.	TÖÖVAHENDITE TUNDMINE ja KASUTAMA ÕPPIMINE. Uute töövahendite kasutama õppimine, Töövahendite korrastamine ja organiseerimine. Ohutustehnika.	8
3.	KOLMEMÕÖTMELISE ESEME VALMISTAMINE. Erinevate disaineesemete valmistamine funktsionaalsel või esteetilisel eesmärgil	16
4.	DIGITAALNE JA MEEDIAKUNST: iseseisev idee ja kunstiline töö või loovprojekt, kus õpilane ühendab õpitud teadmised ja oskused multimeedia vahenditega. Nt Flipa Clip animatsioon..	12
5.	TEHNOLOOGIA PROJEKTID. LASERLÕIKUS. Tasapinnalise või kolmemõõtmelise eseme joonestamine. Praktiline töö masinaga.	8
5.	RUUMILINE JA VISUAALNE KUJUNDUS: mustrid, vormid, värvikombinatsioonid, proportsioon ja kompositsioon. Motiivi leidmine kujundamine, motiiviarendus mustriks ja ornamendiks	14
6.	KUJUNDUSKUNST: ruumi esemete, kaartide, plakatite dekoreerimine kasutades erinevaid tehnikaid. Loodusmotiivi abstraherimine ja stiliseerimine.	16
7.	TOOTEDISAIN ja ESEMELOOME. TEHNOLOOGIA: funktsionaalsed ja esteetiliselt lahendused, prototüübid, väikevormid	10
8	MATERJALIÕPETUS. Materjalid ja tehnoloogiad: Paber, papp, tekstiil, puit, metall, looduslikud ja taaskasutatud. Improviseeritud materjalid abivahendid ja vormid.	10

9.	KESKKONNATEADLIKKUS, TAASKASUTUSPROJEKTID: uuskasutus, jätkusuutlik disain, materjalide elutsükkel	4
10.	RAHVUSLIK KÄSITÖÖ JA TÄNAPÄEVANE DISAIN: traditsioonide ja nüüdisaegse disainikeele ühendamise. Ehete valmistamine taaskasutusmaterjalidest.	4
11.	Õppekäigud, näitusekülastused, loovtööd, individuaalsed projektid	10

IV HINDAMINE

Hindamine on kujundav, lähtub õpilase arengust ja loovprotsessist.

Arvestatakse:

- tööprotsessi eesmärgipärast kavandamist ja läbiviimist;
- tehnilist ja väljenduslikku taset;
- isikupära ja loovust;
- kavandamis- ja tööprotsessi läbimõeldust;
- tehnilisi ja praktilisi oskusi;
- töö esteetilist ja funktsionaalset taset;
- koostöö- ja eneseanalüüsioskust.

Hindamise põhikriteeriumiks on õpilase loovuse ja käelise osavuse areng.

Õpilasele antakse tagasisidet loomingulise tegevuse ja õppimise käigus pideva sisulise analüüsi ja suuliste hinnangutega. Ühiste arutelude käigus, kus osalevad õpilane, õpetaja ja kaasõpilased, arendatakse oskust hinnata nii enda kui kaasõpilaste töid konstruktiivselt. Tulemusena mõistab õpilane oma tugevusi ja nõrkusi. Kõrgemaks hinnanguks õpilasele on tema töö eksponeerimine näitusel ja töö eksponeerimine klassis ning kooli avalikus ruumis. Kujundav hindamine toimub kaks korda aastas (detsember, mai).

Õpetaja kirjeldab õpilase arenguprotsesse elektroonilises päevikus (LAUR).