

Pärnu Kunstide Kool

Kunsti õppetooli arvutigraafika/graafilise disaini ringi õppekava

Sisukord

Pärnu Kunstide Kool Kunsti õppetooli arvutigraafika/graafilise disaini ringi õppekava	1
1. Õppekava lühikirjeldus	2
2. Üldosa.....	2
2.1. Õppe eesmärgid	2
2.2. Õpiväljundid	3
2.3. Õppekorraldus ning õppe ja kasvatustöö alused	3
2.4. Hindamine ja tingimused õppeastmete lõpetamiseks	3
2.5. Õppe kestus	4
2.6. Õppekavale sisenemiseks vajalikud eelpädevused	4
3. Ainekava.....	4
3.1. Õppesisu	4

1. Õppekava lühikirjeldus

- 1.1. Pärnu Kunstide Koolis on viis õppetooli: kunst, käsitöö, muusika, tants ja teater.
- 1.2. Pärnu Kunstide Kooli kunsti õppetooli arvutigraafika/graafilise disaini ringi õppekava on dokument, mille alusel toimub järjepidev ja süsteemne õppetöö Huvikooli seaduse, Huviharidusstandardi ja kooli põhimääruse alusel.
- 1.3. Õppekava koosneb üldosast ja ainekavast.
- 1.4. Õppekavaga sätestatakse:
 - 1.4.1. õppetöö eesmärgid,
 - 1.4.2. õpiväljundid,
 - 1.4.3. õppetöö korraldus,
 - 1.4.4. õppeastmed, nende ajaline kestus ja maht,
 - 1.4.5. nõuded hindamisele ja õppe-etappide lõpetamise kohta,
 - 1.4.6. õppekavale sisenemiseks vajalikud eelpädevused.

2. Üldosa

2.1. Õppe eesmärgid

- 2.1.1. Tutvustada kultuuritraditsioone, toetada rahvusliku ja paikkondliku identiteedi kujunemist, rahvuskultuuri säilimist ja järjepidevust.
- 2.1.2. Arendada ja süvendada kultuuriteadlikkust, kriitilist mõtlemist, analüüsivõimet ja probleemide lahendamise oskust.
- 2.1.3. Toetada noorte vaimset, emotsionaalset ja sotsiaalset arengut.
- 2.1.4. Pakkuda noortele eneseväljenduse kogemise rõõmu, eduelamust ja tunnustust.
- 2.1.5. Luua tingimused noorte arvutigraafika/graafilise disaini alaste teadmiste, oskuste, hoiakute, võimete ja eneseväljendamise julguse arenguks.
- 2.1.6. Luua võimalused arvutigraafika/graafilise disaini põhialuste omandamiseks ja professionaalseks õpeks vajaliku eelhariduse omandamiseks.
- 2.1.7. Anda arvutigraafika/graafilise disaini valdkonna eelharidus arvestades õpilaste individuaalseid võimeid.
- 2.1.8. Toetada õppimise motivatsiooni ja loovuse arengut. Suunata noori oma loometegevust eesmärgistama, kavandama ja ellu viima.
- 2.1.9. Arendada iseseisva töö oskust, kunstilist maitset ja analüüsioskust.
- 2.1.10. Toetada noorte isikupärase väljendusstiili kujunemist.

- 2.1.11. Õpetada arvutigraafika/graafilise disaini valdkonna teoreetilisi teadmisi.
- 2.1.12. Teha koostööd üldhariduskoolidega. Korraldada põhikooli ja gümnaasiumi riikliku õppekava toetavaid kursusi, koolitusi ja tegevusi.

2.2. Õpiväljundid

- 2.2.1. Mõtleb loovalt, väärtustab kultuuri, sh pärandkultuuri.
- 2.2.2. Märkab kultuuride mitmekesisust, aktsepteerib erinevaid kultuurinähtusi ja oskab neid hinnata.
- 2.2.3. Orienteerub Eesti ja maailma arvutigraafika/graafilise disaini ajaloos ja tänapäeva selle valdkonna kultuuris, valdab erialaseid mõisteid, arvutigraafika/graafilise disaini põhitõdesid ja töövahendeid.
- 2.2.4. Tunnetab ja arendab oma loomingulisi võimeid.
- 2.2.5. Avaldab julgelt oma mõtteid, tunnetab ja mõistab oma isiksuse eripära, arendades oma emotsionaalseid ja kommunikatiivseid oskusi.
- 2.2.6. Tunneb loomeprotsessi etappe ideest teostuseni ja oskab neid rakendada.
- 2.2.7. Kasutab erinevaid väljendusvahendeid oma loomeprotsessis.
- 2.2.8. Omandab arvutigraafika/graafilise disaini valdkonnas tegutsemise põhialused

2.3. Õppekorraldus ning õppe ja kasvatustöö alused

- 2.3.1. Õppetöö ei jagune astmeteks.
- 2.3.2. Kasutatavad õppetöö vormid on: teoreetilised ja praktilised õppetöö tunnid, näitustel osalemine, näituste ja kunstisündmuste külastamine, iseseisev töö, õppeekskursioon, lahtine tund, konkurss, töötuba, õppelaager jne.
- 2.3.3. Õppeaja kestus õppeastmetes on individuaalne ja õppekava lõpetamise eelduseks on õppesisu omandamine.
- 2.3.4. Põhikooli ja gümnaasiumi riiklikku õppekava toetavate kursuste, koolituste ja tegevuste õppekord ja -sisu töötatakse välja koostöös üldhariduskoolidega.

2.4. Hindamine ja tingimused õppeastmete lõpetamiseks

- õpilasele antakse jooksvalt sõnalist tagasisidet;
- õppeaasta jooksul võimaluse korral näitustel esitlemine;

- igal õppeaasta lõpus antakse õpilasele tunnistus

2.5. Õppe kestus

2.5.1. Õppimise kestus kujuneb vastavalt õpilase võimetele;

2.5.2. Ühe õppeaasta kestus on 35 õppenädalat.

2.5.3. Ühe õppetunni kestus on 45 min.

2.5.4. Õppeastmed, tundide arv nädalas:

Õppeaste	Tundide arv nädalas	Õppe kestus aastates
Õpe ühes astmes	2-4 tundi nädalas	5

2.6. Õppekavale sisenemiseks vajalikud eelpädevused

2.6.1. Eelpädevuste nõuded puuduvad

3. Ainekava

3.1. Õppesisu

3.1.1. Õppes omandatakse:

- sissejuhatavad teadmised arvutigraafika/graafilise disaini ajaloost;
- kasutatava tarkvara tööpõhimõtete teadmine ja käsitsusoskused;
- kompositsioon arvutigraafika/graafilise disainis;
- tööprotsess digitaalsete vahenditega;
- oskab analüüsida püstitatavat tööülesannet ja viia selle analoog-kavandist digitaliseeritud lahenduseni;

3.1.2. Pädevused, mida õpilane saavutab:

- teab põgusalt arvutigraafika/graafilise disaini ajalugu (olulisemate mineviku ja tänapäevaste kujundusalaloomingu näidetega tutvumine (plakat, logo, raamatukujundus, kirjatüüp),
- tunneb kujundusprogrammi töövahendeid (Affinity Serif programmide põhjal) – vektorid, kihid, pintsliid, gradiendid jne

- eristab kasutatavaid failitüüpe– pdf, jpg, tif, eps
- teeb vahet vektor ja rastergraafikal
- teab, kuidas rakendada kompositsiooni arvutigraafika/graafilise disainis:
kujundusvõrgustik, hierarhia/struktureerimine, kuldlõige ja kolmandike reegel, sümmeetria, diagonaalid, jooned, pinnad, värvid,
- teab erinevaid kirjatüüpe ja nende kasutusvaldkondi (plokk-kiri, šeriifiga kiri, dekoratiivkiri)
- teab tüpograafia põhialuseid (kirjatüübi anatoomia, loetavus, ruumikasutus)
- teab värviteooria põhialuseid ja kasutab neid praktilistes töödes
- teab erinevaid värvimudeleid ja nende erinevusi ja kasutusvaldkondi (RGB, CMYK)
- teab ja oskab arvestada arvutigraafika/graafilise disainiga seotud isikukaitse ja autoriõigustega