

Pärnu Kunstide Kooli Kunsti õppetooli kostüümikujunduse ja stilistika õppekava

Costume design curriculum

Sisukord

1. Õppekava üldkirjeldus	1
2. Õppetöö korraldus.....	1
3. Õppe eesmärgid	2
4. Õpiväljundid	2
5. Ainekava	2

1. Õppekava üldkirjeldus

- 1.1. Pärnu Kunstide Koolis on viis õppetooli: kunst, käsitöö, muusika, tants ja teater.
- 1.2. Pärnu Kunstide Kooli kunsti õppetooli kostüümikujunduse ja stilistika õppekava on dokument, mille alusel toimub järjepidev ja süsteemne õppetöö, õppijate vaba aja sisustamine, formaal- ja mitteformaalhariduse lõimimine Huvikooli seaduse, Huviharidusstandardi ja kooli põhimääruse alusel.
- 1.3. Põhikooli ja gümnaasiumi riiklikku õppekava toetavate kursuste, koolituste ja tegevuste õppekord ja -sisu töötatakse välja koostöös üldhariduskoolidega.
- 1.4. Õppekava koosneb üldosast ja ainekavast.
- 1.5. Õppekavaga sätestatakse:
 - 1.5.1. õppetöö eesmärgid;
 - 1.5.2. õpiväljundid;
 - 1.5.3. õppetöö korraldus;
 - 1.5.4. õppeastmed, nende ajaline kestus ja maht;
 - 1.5.5. nõuded hindamisele ja õppe-etappide lõpetamise kohta;
 - 1.5.6. õppekavale sisenemiseks vajalikud eelpädevused.

2. Õppetöö korraldus

- 2.1. Õppekaval õppima asumiseks ei ole vaja eelpädevusi;
- 2.2. Õppetöö ei jagune astmeteks;
- 2.3. Õpe toimub erinevates õppekeskkondades (sh virtuaalselt), kasutatakse erinevaid õppemeetodeid (projektõpe, individuaalne õpe, paaris- ja grupitöö jt);
- 2.4. Ühe õppeaasta kestvus on 35 õppenädalat, õppeaja kestvus on individuaalne ja sõltub õpilase huvidest ja eripäradest;
- 2.5. Ühe õppetunni kestus on 2 akadeemilist tundi, tundide arv nädalas 2-4 akadeemilist tundi;
- 2.6. Õppetöö raames toimuvad näitused, kontserdid, etendused jt, osaletakse konkurssidel ja teistel üritustel;
- 2.7. Kujundav hindamine toimub pidevalt õppeprotsessi käigus suulise tagasiside vormis;

2.8.Lõpetamise eelduseks on vastava õppesisu omandamine.

3. Õppe eesmärgid

- 3.1.Tutvustada kultuuritraditsioone, toetada rahvusliku ja paikkondliku identiteedi kujunemist, rahvuskultuuri säilimist ja järjepidevust;
- 3.2.Toetada õppija vaimset, emotsionaalset ja sotsiaalset arengut;
- 3.3.Pakkuda õppijale eneseväljenduse kogemise rõõmu, eduelamust ja tunnustust;
- 3.4.Luua tingimused õppija tehnoloogiliste ning kunstiliste teadmiste, oskuste, hoiakute, võimete arenguks;
- 3.5.Suunata õppijaid oma loometegevust eesmärgistama, kavandama ja ellu viima;
- 3.6.Arendada iseseisva töö ja analüüsioskust, luua alused põhjendatud esteetiliste otsuste langetamiseks;
- 3.7.Toetada õppija isikupärase väljendusstiili kujunemist.

4. Õpiväljundid

- 4.1.Orienteerub kostüümiajaloo ning stiilides, kasutab erialaseid põhimõisteid;
- 4.2.Tunneb loomeprotsessi etappe ideest teostuseni;
- 4.3.Arvestab kostüümielemendi või -komplekti loomisel selle eesmärgist tulenevate tingimustega ning oskab neid analüüsida (figuur, ajastu, roll vms);
- 4.4.Rakendab eesmärgipäraselt motoorseid oskuseid, omandatud käsitöövõtteid, värvus- ning vormikompositsiooni põhimõtteid erialastes projektides;
- 4.5.Loob ning valmistab kostüümielemente ja/või -komplekte lähtudes püstitatud ülesandest, analüüsib enda ja teiste töid;
- 4.6.Kasutab erialased projekte plaanides ja teostades materjale säästlikult ning arvestab ohutusnõudeid;
- 4.7.Teeb projektide loomisel ja teostamisel kaaslastega koostööd.

5. Ainekava

- 5.1.Lavakostüüm, igapäevane rõivastus. Mood, stiil;
- 5.2.Traditsioonilised tööviisid ning nende alternatiivid;
- 5.3.Erinevad materjalid ja nende kasutusvõimalused;
- 5.4.Kostüümielemendi kavandamine, teostamine, kostüümiproovi läbiviimine;
- 5.5.Tervikliku kostüümikomplekti koostamine, esitlemine ja analüüsimine