

Järveküla Kooli käelise tegevuse ainekava

Sisukord

[Aine koht kooli õppekava rakendamisel](#)

[1. klass](#)

[2. klass](#)

[3. klass](#)

[Õppekäigud ja lõimingut toetavad tegevused](#)

[Hindamine](#)

[Digipädevused](#)

Aine koht kooli õppekava rakendumisel

Käeline tegevus õppeainena kuulub ainevaldkonda „Kultuur“. Käelise tegevuse tundide vahendusel õpitakse lihtsate praktiliste ülesannete ja tööde tegemisel esemeid kavandama ja valmistama, kasutades selleks mitmesuguseid materjale ja töötlemise viise. Käelises tegevuses on ühendatud õppeainete tööõpetus ja kunst õppesisu ning eeldatavad õpitulemused. Omandatakse esmased töövahendite käsitlemise oskused. Rõõmu ja rahuldust pakkuvas õppetegevuses tunnustakse õpilaste omapäraseid ideid ja innustatakse õpilasi leidlikke lahendusi otsima. Rõhuasetus on õpilaste loovusel ja omaalgatusel. Õppeaines lõimitakse tundides tehtavat igapäevaeluga. Õpitakse ümbritsevat keskkonda vaatlema ja mõtlema tehnoloogilise maailma täiustamisele lähtuvalt õpilase vaatevinklist. Koolitundides arutatakse (sh ajurünnaku vormis) ja leitakse lahendused praktilistele ülesannetele ning õpitakse neid teostama. Oluline on ka õpilastepoolne tagasiside tehtule. Samuti on käelise tegevuse tundides õpetamise eesmärgiks kujundada kunstipädevusi: suutlikkus mõista kunstide mitmekesisust, arutleda kunsti ja muusika teemadel; väärtustada lähiümbruse, Eesti ja maailma kultuuripärandit; näha eri ajastute ja nüüdisaja kultuuri suhet; näha teaduse ja kunsti omavahelisi seoseid; kasutada kunsti ja muusika väljendusvahendeid isiklikuks ja kollektiivseks loominguliseks tegevuseks, väärtustada enda ja kaaslaste loomingut.

Käelise tegevuse puhul hinnatakse soovi ja oskust kasutada kunsti väljendusvahendeid isiklikuks ja kollektiivseks loominguliseks tegevuseks, väärtustada enda ja kaaslaste loomingut. Olulisel kohal on loov käeline aktiivsus, mis on oluline õpilase füsioloogilises ja vaimses arengus. Tööülesannete valikul lähtutakse eesmärgist arendada laste vaimseid ja füüsilisi võimeid: mootorikat, tähelepanu, silmamõõtu, ruumitaju, kujutlusvõimet jne. Õpilased töötavad erinevate materjalidega, võrdlevad nende omadusi ja töötlemise viise. Omandatakse oskus käsitleda lihtsamaid tööriistu ning kasutada õigeid esmaseid töövõtteid. Oluline on arendada oma töö kavandamise oskust, kasvatada iseseisvust otsustusi tehes ning kujundada leidurivaistu.

Õpetaja kavandab tööülesanded selliselt, et lubatud ja oodatud oleksid mitmesugused lahendused ning õpilastel jääks võimalus rakendada oma fantaasiat. Pööratakse tähelepanu tööle ning tulemuse esteetilisusele. Arutletakse leitud põnevate ideede üle ja innustatakse loovast tegevusest rõõmu tundma. Igal õppeaastal tehakse ühistöid või korraldatakse aineprojekte. Nende käigus õpitakse koos teistega töötama, üksteist abistama, teiste arvamusi arvestama ning oma arvamusi põhjendama. Kuna käelise tegevuse tundide põhisisu on

loominguline praktiline tegevus, on sel ainel täita emotsionaalselt tasakaalustav ülesanne õppes.

1. klass

Ainetundide maht kooli õppekavas on 105 tundi.

Õpitulemused

Õpilane:

- 1) eristab, võrdleb ja meisterdab erinevatest looduslikest ning tehismaterjalidest (paber, tekstiil, nahk, plast, vahtplast, puit, traat, plekk jne);
- 2) töötab õpetaja juhendamise järgi;
- 3) julgeb oma ideid teostada;
- 4) toob näiteid õpetusega seotud igapäevaelust;
- 5) tutvustab ja hindab oma tööd;
- 6) kasutab materjale säästlikult;
- 7) valib erinevaid töötlemisviise ja -vahendeid;
- 8) arutleb ohutuse vajalikkuse üle;
- 9) käsitseb kasutatavaid töövahendeid õigesti ning ohutult;
- 10) hoiab korda oma tegevustes ja ümbruses ning peab vajalikuks sortida jäätmeid;
- 11) selgitab isikliku hügieeni vajalikkust;
- 12) kavandab oma tööd;
- 13) oskab värvida ja katta pinda ühtlaselt;
- 14) leiab head ja huvitavat iseenda ning oma kaaslaste töös;
- 15) uurib ja selgitab visuaalseid pilte, jooniseid ning sümboteid (nt õpetaja valikul: sildid, liiklusmärgid, kaardid, õpikute illustratsioonid, multifilmide ja arvutimängude pildiline külg, mänguasjade väljanägemine ja roll, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad) oma kogemuse piires.

2. klass

Ainetundide maht kooli õppekavas on 105 tundi.

Õpitulemused

Õpilane:

- 1) tunneb rõõmu kunstilisest tegevusest;
- 2) tegutseb iseseisvalt ja teeb koostööd väikeses rühmas ja paarilisega;
- 3) valib sobiva kujutamiskiivi olulisema esiletoomiseks ja esitab oma ideede erinevaid lahendusi;
- 4) teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid spontaanselt;
- 5) kavandab lihtsamaid esemeid/tooteid;
- 6) märkab esemetel eesti rahvuslikke elemente;
- 7) kasutab erinevaid joonistamise, maalimise ja skulptuuri töövõtteid, tehnikaid ja vahendeid;
- 8) eristab erinevaid looduslikke ning tehismaterjale (paber, tekstiil, nahk, plastik, papp, vahtplast, puit, traat, plekk) ja võrdleb materjalide üldisi omadusi;
- 9) oskab materjale pulgaliimi, PVA-liimi, kleeplindi ja sõlmimise abil ühendada;
- 10) töötab õpetaja juhendamise järgi, kasutab abivahendina lihtsat tööjuhendit;
- 11) julgeb kasutada erinevaid vahendeid oma ideede väljendamiseks;
- 12) arutleb ohutuse vajalikkuse ja töökoha korrashoiu üle;
- 13) tutvustab ja hindab oma tööd;
- 14) teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust, kasutab materjale säästlikult;
- 15) valib ja valdab erinevaid töötlemiskiive (lõikamine, rebimine, voltimine, liimimine, voolimine) ja -vahendeid (käärid, liim, sirkel, joonlaud);
- 16) julgeb katsetada kollaažitehnika töövõtteid ja -vahendeid;
- 17) kasutab, modelleerib ja meisterdab erinevatest materjalidest (plastiliin, traat, lõng, paber, kartong, savi) esemeid;
- 18) hoiab korda oma tegevustes ja ümbruses, peab vajalikuks jäätmete sorteerimist;
- 19) selgitab isikliku hügieeni vajalikkust;
- 20) uurib ja selgitab visuaalseid pilte, jooniseid ning sümboleid;
- 21) leiab muuseumis, galeriis õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info;
- 22) lahendab ja esitleb disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid.

3. klass

Ainetundide maht kooli õppekavas on 105 tundi.

Õpitulemused

Õpilane:

- 1) esitab oma ideede erinevaid lahendusi;
- 2) teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid spontaanselt;
- 3) kasutab lihtsamaid tehnikaid ja töövõtteid;
- 4) kasutab olulisemaid kunstimõisteid kunstiteoste ning enda ja kaaslaste loovtööde üle arutledes;
- 5) oskab nimetada Eesti kunstnikke, lähiümbruse olulisi kunsti- ja kultuuriobjekte;
- 6) uurib igapäevaste esemete vormi ja otstarbe seoseid;
- 7) tuleb toime virtuaalsetes keskkondades, teadvustades meedia võimalusi ja ohtusid;
- 8) eristab ja võrdleb erinevaid looduslikke ning tehismaterjalide omadusi (paber, tekstiil, nahk, plast, vahtplast, puit, traat, plekk jne);
- 9) oskab erinevaid materjale modelleerida, ühendada ja kasutada säästlikult;
- 10) märkab esemetel rahvuslikke elemente;
- 11) julgeb oma ideid välja pakkuda, teostada, esitleda ning hinnata;
- 12) valib materjalide käsitlemiseks erinevaid töötlemisviise ja -vahendeid;
- 13) kasutab tööks vajalikke vahendeid ohutult ning hoiab oma töökoha korras;
- 14) töötab õpetaja juhendamise järgi ning kasutab abivahendina lihtsat tööjuhendit;
- 15) toob õpetusega seonduva kohta näiteid igapäevaelust;
- 16) uurib ja selgitab visuaalseid pilte, jooniseid ning sümboloid;
- 17) nimetab visuaalteose tähtsamaid tunnuseid, lähtudes ülesandest (tehnika, vorm, värv, kompositsioon, meeleolu, sisuelemendid);
- 18) leiab muuseumis, galeriis õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info;
- 19) lahendab disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid, esitades nii verbaalselt kui ka visuaalselt oma ideede lahendusi.

Õppekäigud ja lõimingut toetavad tegevused

1. klass

Muuseumitunnid KUMU-s või Kadrioru Kunstimuuseumis. Kooli kaunistamine tähtpäevade eel. Kohtumine kunstnikega. Näituste külastamine koolis, kodukohas. Õppekäigud kodukoha ümbruses.

Lõiming eesti keelega: suuline eneseväljendus, oma töö tutvustamine, jutustamine piltide järgi.

Lõiming matemaatikaga: geomeetrilised kujundid.

Lõiming loodusõpetusega: erinevad projektid (plakatid).

2. klass

Klassi kaunistamine vastavalt tähtpäevadele. Klassiõhtu korraldamine. NUKU muuseum. Miia Milla Manda muuseum. KUMU. Adamson-Ericu muuseum.

Lõiming inimeseõpetusega: klassiõhtu planeerimine (plakatid).

Lõiming matemaatikaga: lauamängude meisterdamine ja kasutamine õppetöös.

Lõiming eesti keelega: oma tööde tutvustamine (suuline eneseväljendus), jutu kirjutamine, koomiksi teksti kirjutamine.

3. klass

Kumu Kunstimuuseum, Kadrioru loss, Eesti Tarbekunsti- ja Disainimuuseum, Mikkeli muuseum, teatrietendused, Nukuteater, Rae valla näitused. Kunstiteosed kohalikes muuseumides ja kunstigaleriides, kunstitehnikad ja materjalid. Reaalsed ning virtuaalsed kunsti- ja meediakeskkonnad. Kodukoha loodus- ja tehiskeskkond, ruum ja ehitiskeskkonnas.

Hindamine

Käelise tegevuse õpetamisel ja pädevuste hindamisel lähtutakse iga õpilase võimetekohasest arengust ja õpitulemuste saavutatusest. Hindamine annab tagasisidet õpilaste individuaalse arengu kohta ning on lähtekohaks järgneva õppe kavandamisel. Käelises tegevuses kasutatakse mitmeeristavat hindamist. Hinde sõltuvust võimetest vähendatakse. Objektiivsust suurendatakse sellega, et huvialakoolides omandatud oskusi ja teadmisi arvestatakse

õppekoormuses, kuid mitte õpitulemuste hindamises. Riikliku õppekava õpitulemuste saavutatust hinnatakse skaalal arvestatud/mittearvestatud. Õpilase sooritust tagasisidestatakse kirjalikult trimestri lõpul.

Hindamisel arvestatakse kavandamist ja planeerimist, valikute (idee, töötlusviisi, materjali jms) tegemise ja põhjendamise ning seoste kirjeldamise oskust, valmistamist (materjalide ja töövahendite kasutamise oskust, tööohutusnõuete järgimist, iseseisvust, koostööoskust), õpilase arengut (püüdlikkust ning kodukorra täitmist), töö tulemust (kavandatu õnnestumist, viimistlust ja kvaliteeti, õigeaegset valmimist). Õpilast hinnates võetakse arvesse kultuurse käitumise reegleid ja õpilase hoiakuid (püüdlikkust, abivalmidust, töökust, järjekindlust, tähelepanelikkust). Õpilaste teadmisi, tehnilist nutikust ja loovust hinnatakse ka probleemülesannete, võistlusmängude, projektitööde jms põhjal.

Baasteadmised 1.–3. klass

| | MA alla 50% | AR = 3 | AR = 4 | AR = 5 |
|--|--|--|---|---|
| Oskused: kleepimine, lõikamine, mõõdtmine, rebimine, voltimine, märkimine, heegeldamine, detailide ühendamine, liimimine, punumine, kaunistamine, värvimine, joonistamine, viimistlemine, kavandamine | Praktiline tegevus või selle tulemus ei vasta nõuetele, põhioskused ei ole omandatud või teadmiste rakendamisel praktilises tegevuses esineb väga suuri raskusi. | Praktiline tegevus või selle tulemus on põhiosas õige, põhioskused on omandatud, kuid teadmiste rakendamisel praktilises tegevuses esineb raskusi. | Praktiline tegevus või selle tulemus on üldiselt õige, loogiline ja mõtestatud, kuid pole täielik või esineb väiksemaid eksimusi. | Praktiline tegevus või selle tulemus on õige ja täielik, loogiline ja mõtestatud. |

| | | | | |
|---|---|--|---|--|
| Tunniaktiivsus | Tunniaktiivsus on vähene või olematu. | Töötab õpetaja suulise või kirjaliku juhendi järgi, vajades pidevat abi ja suunamist. | Töötab õpetaja suulise või kirjaliku juhendi järgi, vajades vähest abi. | Töötab iseseisvalt õpetaja suulise või kirjaliku juhendi järgi. |
| Töövahendite ja töökohta korrashoid ning valminud töö korrektsus ja tähtaegadest kinnipidamine | Suhtumine oma töödesse on hooletu. Töö on must ja lohakas või töö pole 50% ulatuses täidetud. Käsitseb enim-kasutatavaid töövahendeid (käärid, liim, sirkel, joonlaud) otstarbetult ning enda või kaasõpilaste suhtes ohtlikult. Ei pea tööde esitamise tähtaegadest kinni. | Tööd on mustad ja lohakad. Käsitseb lohakalt enim-kasutatavaid töövahendeid (käärid, liim, sirkel, joonlaud). Peab harva tähtaegadest kinni. | Hoiab enda töövahendeid enamjaolt puhtalt. Käsitseb enamjaolt õigesti ning ohutult enim-kasutatavaid töövahendeid (käärid, liim, sirkel, joonlaud). Tööd on puhtad ja korrektsed. Peab enamasti tähtaegadest kinni. | Hoiab enda töövahendeid korrektselt ning töökohas puhtust. Käsitseb õigesti ning ohutult enim-kasutatavaid töövahendeid (käärid, liim, sirkel, joonlaud). Tööd on puhtad ja korrektsed. Peab alati tähtaegadest kinni. |

Digipädevused

1. klass

Teabe haldamine ja sisuloome

1. Tutvub Eesti kunstnike, lähiümbruse (Harjumaa) oluliste kunsti- ja kultuuriobjektidega valikus: Kadrioru Kunstimuuseum, Loodusmuuseum, Tallinna vanalinn (Eesti kunstimuuseumi digitaalkogu <https://digikogu.ekm.ee/>).
2. Oskab kasutada digivahendeid (nt arvutiprogrammid Word, PowerPoint, Paint, erinevad internetikeskkonnad <https://kumu.ekm.ee/>, <http://www.ajaloomuuseum.ee/>,

<http://www.muuseum.ee/et/muuseumid/> jne).

3. Tahvelarvuti valgetahvli äpid joonistuse salvestamiseks.

Turvalisus

1. Sisselogimine, väljalogimine.
2. Nutiseadmete eesmärgipärane kasutamine.

Probleemilahendus

1. Tehniliste probleemide või arusaamatuste tekkimisel õpetajalt või klassikaaslastelt abi palumine või pakkumine.
2. Arvuti sisse- ja väljalülitamine.
3. Rakenduste avamine/sulgemine.

2. klass

Info- ja andmekirjaoskus

1. Valib sobivad võtmesõnad otsinguks.
2. Harjutab allika autori leidmist.

Suhtlus ja koostöö digikeskkonnas

1. Jagab sisu (veebilinki, faili, tsitaati) juhendaja poolt etteantud digitaalses keskkonnas.

Digisisu loomine

1. Kasutab tekstitöötamise lihtsamaid funktsioone (sh tabeli loomine ja pildi lisamine).
2. Joonistab arvutis, veebirakenduses ja nutiseadmes pildi.
3. Pildistab nutiseadmega.
4. Loob lihtsamate sisuloomevahenditega digisisu (nt animatsioon, koomiks, audiofail).
5. Vajadusel kustutab loodud failid seadmest.
6. Redigeerib teksti ja pilti (lõikab, muudab suurust, kleebib, kopeerib).
7. Teab, et iga loomingu kasutamise õigus kuulub selle autorile.
8. Viitab allikmaterjalile, lisades autori nime, teose pealkirja ja veebiaadressi.

Digiturvalisus

1. Teab, et internetti jagatud infot on võimalik kuritarvitada teiste kasutajate poolt.
2. Jälgib seadme kasutamise kestust ja kohta.

Probleemilahendus

1. Valib sobivad digivahendid eneseväljenduseks.

3. klass

Teabe haldamine ja sisuloome

1. Õpilane kasutab info otsinguks otsingumootorit (märksõnade abil).
2. Õpilane korrastab kogutud teavet etteantud tunnuste alusel, kasutades juhendaja abi.
3. Tutvub Eesti kunstnike, lähiümbruse (Harjumaa) oluliste kunsti- ja kultuuriobjektidega valikus: Kadrioru Kunstimuuseum, Loodusmuuseum, Tallinna vanalinn.
4. Oskab kasutada digivahendeid (nt arvutiprogrammid Word, PowerPoint, Paint, erinevad internetikeskkonnad <https://kumu.ekm.ee/>, <http://www.ajaloomuuseum.ee/>, <http://www.muuseum.ee/et/muuseumid/> jne).
5. Pildistab, salvestab ja esitab töö vastavasse internetikeskkonda (nt TERA, Padlet, Google Drive).

Suhtlemine digikeskkonnas

1. Õpilane suhtleb vanemate, kaasõpilaste ja õpetajatega, kasutades digivahendeid ja rakendusi eakohaselt ning järgib seejuures kokkulepitud reegleid.
2. Teeb koostööd etteantud keskkonnas (nt Padlet, Google Drive, Google Meet).
3. Jagab digitaalset materjali Stuudiumi kaudu.

Turvalisus

1. Teab ja arvestab, et internetis kättesaadav digitaalne materjal võib olla autoriõigustega kaitstud.
2. Õpilane kasutab digitaalseid vahendeid heaperemehelikult (sh väljalogimine seadmest) ja eesmärgipäraselt.

3. Õpilane oskab kirjeldada riske, oskab küsida abi kaasõpilaselt või juhendajalt.
4. Õpilane teab ja oskab põhjendada, miks ei tohi enda andmeid jagada teistega avalikus keskkonnas.

Probleemilahendus

1. Oma oskuste kirjeldamine, kaardistamine (õpetajale, kaaslastele). Digitaalse vahendi kasutamine loomingulisel eesmärgil.
2. Tehniliste probleemide või arusaamatuste tekkimisel õpetajalt või klassikaaslastelt abi palumine või pakkumine.
3. Õpilane oskab arvutit sisse ja välja lülitada, rakendusi avada/sulgeda ning oma faile kustutada (ka prügikastist) ja vajadusel ümber nimetada.