

RAE HUVIALAKOOLI KUNSTIOSAKOND

DIGIKUNSTI ÕPPEKAVA

Digital Art

I Õppekava lühikirjeldus

Digikunsti õppekava on dokument, mille alusel toimub õppetöö Rae Huvialakooli kunstiosakonna digikunsti erialal üldhariduskooli 6.-9. klassi vanuserühmas.

Digikunsti kursus ühendab figuuri- ja karakteridisaini, narratiivse kujutamise, lihtsustatud arhitektuuri, keskkonnaehituse, kompositsiooni ja sissejuhatust animeerimisse. Anime karakterite joonistamine on laiendatud terviklikuks visuaalkunsti suunaks. Õppetöö toimub kolmes loogilises etapis: paberil visandamine ja vaatlusjoonistus, digitaalne töö Adobe Frescos, visuaalne jutustamine koos liikumise ja lihtanimatsiooni elementidega.

Õppekava keskmes on noortepärane ja mänguline uurimuslik lähenemine, mis ühendab joonistamisoskuste arendamise loovuse, tehniliste töövõtete ja visuaalse mõtlemise arendamisega. Õpe toetab õpilaste isikupärast eneseväljendust ning valmistab neid ette visuaalse kultuuri mõistmiseks, tehnoloogia kasutamiseks ja iseseisvaks loovtööks.

II Õppe eesmärgid

1. arendada õpilaste oskust kujutada inimfiguuri, karaktereid ja visuaalseid stseene;
2. tutvustada anime karakteri stiili ning selle iseloomulikke jooni ja ülesehitust;
3. õpetada kompositsiooni, perspektiivi ja lihtsustatud ruumi kujutamist (nt arhitektuursed elemendid ja loodusvormid);
4. anda põhiteadmised värviteooriast ning selle rakendamisest meeleolu loomisel;
5. suunata õpilasi looma lihtsamaid visuaalseid narratiive ja koomiksilaadseid kompositsioone.

6. tutvustada digitaalse joonistamise tööriistu (nt Adobe Fresco) ning toetada tehnilist arengut;
7. anda sissevaade visuaalsesse jutustamisse ja lihtsustatud animatsiooni loomisesse;
8. julgustada loovust ja visuaalset eneseväljendust eri kujundusülesannete kaudu;
9. arendada õpilaste oskust analüüsida oma ja kaasõpilaste loomingut, toetades visuaalse kirjaoskuse kasvu.

III. Õppetöö korraldus

1. Õppetöö peamiseks vormiks on õppetund (1 akadeemiline tund – 45 min). Õppetöö vormiks võivad olla veel lahtine tund, konkurss, töötuba, laager, ekskursioon, e-õppetund jne.
2. Õppekava kestus on üks õppeaasta. Ühes õppeaastas on 35 õppenädalat.
3. Tundide arv ühes nädalas: 2 tundi.

IV Õpitulemused

Digikunsti ainekava läbinud õpilane:

1. oskab kujutada inimest ja karaktereid anime stiilis;
2. tunneb põhivõtteid figuuri proportsioonide ja liikumise kujutamiseks;
3. on katsetanud erinevaid joonistusviise ja kujutamislaade nii paberil kui digitaalselt;
4. oskab kasutada Adobe Fresco tööriistu digijoonistuses ning hallata kihte, pintsleid ja värvikasutust;
5. on loonud oma karakteri ja arendanud selle põhjal lihtsa visuaalse narratiivi;
6. on kavandanud lühikese visuaalse loo või stseenijada (stseenikavandi), mis toetab narratiivset väljendust;
7. on katsetanud animatsiooni loomisega, kasutades digitaalseid meetodeid lihtsustatud liikumisstseenide loomiseks;
8. oskab visuaalselt väljendada dialoogi, emotsioone ja liikumist karakterite ja stseenide kaudu;
9. oskab reflekteerida oma tööprotsessi ja anda konstruktiivset tagasisidet kaasõpilaste loomingule.

V Õppe sisu

I trimester: joonistamisoskuse arendamine, vaatlemine, kompositsioon, anime stiili sissejuhatuse, animatsiooni sissejuhatuse

II trimester: digitaalne joonistamine Adobe Frescoga, oma karakteri loomine ja stiliseerimine, animatsioonitehnikad

III trimester: narratiivi, stseeni, visuaalse loo ülesehitus; tausta joonistus; animatsiooni projekt: idee ja storyboard

Võimalikud tööriistad 3. trimestril:

- Adobe Fresco (animatsioon ja illustratsioon)
- Storyboard That või paberil storyboarding
- Google Slides/PowerPoint lõpptulemuse esitlemiseks

VI Hindamine ja tagasiside

Õppetöö käigus kasutatakse kujundavat hindamist. Hindamisel arvestatakse õpilase ideekäsitlust, oskust materjali kasutada, arengut ja katsetamisjulgust, pühendumist tööprotsessil. Hindamiseks ja tagasiside saamiseks on ka õpilastööde näitustel osalemine. Hindamise aluseks on Rae Huvialakooli kunstiosakonna õpilaste hindamisjuhend.