

Huvikooli Tartu Loodusmaja MEISTERDAJAD õppekava CRAFTERS

“Meisterdajate” õppekava on dokument, mille alusel toimub õppetöö erahuvikoolis Tartu Loodusmaja. Õppekava koostamisel on lähtutud huviharidusstandardist, erakooliseadusest, huvikooliseadusest, Tartu Loodusmaja põhikirjast, SA Tartu Keskkonnahariduse Keskuse arengukavast, põhikooli ja gümnaasiumi riiklikust õppekavast.

Õppekava pikkus	6 aastat
Õppekava sihtrühma kirjeldus	1.-6. klassi õpilased
Õppe maht	6 õppeaasta vältel kokku 630 akadeemilist tundi, igal õppeaastal 105 akadeemilist tundi
Õppegrupi suurus	6 -15 õpilast
Õppe keel	eesti keel, inglise keel

1. Üldosa

Õppekava peamine eesmärk on koostöös lastevanematega, lähtudes Loodusmaja missioonist, aidata kaasa õpilasel kujuneda vastutustundlikuks, keskkonda tervikuna tajuvaks inimeseks, kes:

- on teadlik, et inimene ei seisa loodusest eraldi, vaid on selle loomulik osa;
- on sõbralik, hooliv ja tähelepanelik kõigi olendite vastu;
- otsib tasakaalu inimese ja looduskeskkonna vahel, et meie hea elu ei toimuks järeltulevate põlvkondade arvelt;
- on teadlik, kuidas oma teadmisi ja oskusi rakendada ressursisäästlikult;
- leiab loovaid lahendusi erinevate keskkonnaprobleemide käsitlemisel;
- julgeb katsetada, eksida ja eksimisest õppida;
- tunneb rõõmu looduses viibimisest ning oma kogemuste ja teadmiste jagamisest;
- on algatusvõimeline ja julge eneseväljenduses;
- julgeb tegutseda nii meeskonnas kui ka üksinda.

Teiseks eesmärgiks on loodushuvihariduse ja üldhariduse omavaheline lõimimine, et õpilased leiaksid endale huvi- ja võimetekohase tegevusvaldkonna, millega siduda enda

edasist haridusteed, sh luua tingimused, et õpilased omandaksid teadmisi, oskusi ja väärtushoiakuid, mis võimaldaksid jätkata isiklikke õpiradu.

Kolmandaks eesmärgiks on õpikogemuste kaudu:

- toetada õpilase kunsti- ja disainialast loovat mõtlemist ja väljendusoskust;
- arendada õpilase käelisi oskusi erinevate materjalide käsitlemisel;
- arendada õpilase isikupära kujunemist keskkonnasõbraliku mõtteviisi toel, äratades rõõmu loomeprotsessist.

2. Õppekava õpiväljundid

Meisterdajate õppekava läbinud õpilane:

- mõtleb loovalt;
- oskab oma tegevust eesmärgistada, kavandada ja hinnata;
- suudab valida, otsustada ja vastutust kanda;
- suudab analüüsida ümbritsevat tegelikkust;
- oskab teha tööd ja on valmis koostööks;
- mõistab teadmiste ja pidevõppe tähtsust ning oskab õppida;
- teab ohutusnõudeid;
- eristab ja oskab võrrelda erinevaid materjale;
- oskab kujundada lihtsamaid esemeid;
- oskab ühendada erinevaid detaile;
- oskab materjali säästlikult kasutada;
- oskab erinevaid töövahendeid kasutada õigesti ja ohutult;
- oskab hoida korda oma tegevustes ja ümbruses.

3. Õppesisu ja struktuur

3.1 Õpikogemuse kujundamise põhimõtted

Õppekava läbimise käigus erinevate õpikogemuste võimaldamisel järgitakse järgmisi põhimõtteid:

- kõikide meelte haaramine õppetegevusse

Lühikirjeldus: Õppe kavandamisel ja õpiolukordade loomisel kaasatakse õpilase erinevaid meeli. Erinevate meelte samaaegne kaasamine toetab loovuse avaldumist ja kinnistab õpilase teadmisi.

Õppetegevuste ülevaade:

- loodusnähtuste ja protsesside kogemise võimaldamine;
- märkamis- ja tähelepanuvõime arendamine;
- tähendus- ja mäluseoste tekitamine erinevate meelte ning nende kombineerimise abil.

- õpikogemuste varieerimine vastavalt õpikeskkonnale

Lühikirjeldus: Õppe kavandamisel ja õpiolukordade loomisel lähtutakse õpikeskkonna tingimustest. Erinevates keskkondades õppimine arendab õpilase kohanemisvõimet ning avardab tema maailmavaadet, luues võimalusi uute teadmiste saamiseks ning iseseisva mõtlemise arendamiseks (õuesõpe, tubane õpe, digiõpe jne).

Õppetegevuste ülevaade:

- erinevate keskkondade kogemine ja nendega kohanemine (tubane-, digitaalne-, õuekeskkond);
- keskkondadele iseloomulike tingimuste mõistmine ja seoste loomine.

- uurimispõhise õppe rakendamine

Lühikirjeldus: Aktiivõppe meetodite rakendamisel lõimitakse läbivalt mängu-, avastus- ja uurimusõppe metoodikat. Avastusõpet ja mängu seob "lähima arengu tsoon", kus õppija suudab saavutada eesmärgi, mis tavaolekus jääksid kättesaamatuks.

Uurimusliku õppe põhiohk asetub protsessile, mille eesmärk on õppida läbi kogemuste, toetades tegevuste kavandamist ja tulemuste saavutamist.

Õppetegevuste ülevaade:

- mängu-, avastus- ja uurimusõppe metoodika rakendamise vormi valimine (toimub õpetaja ja/või grupi poolt lähtudes õpilaste iseloomust);
- uurimusõppe etappide rakendamine õppetöös.

- õpilasele õpetamise kogemuse võimaldamine

Lühikirjeldus: Õppetöö kavandamisel arvestatakse õpilaste soovide ja tähelepanekutega, luues eelnevalt turvaline ja uurimispõhine keskkond. Õppetöö kooliastmete kaupa loob õpilastele võimalused arendada koostööoskust ning õppida vastutama kui ka eest vedama õppeprotsessi.

Õppetegevuste ülevaade:

- meeskonnatöö rakendamine ja analüüs õppeprotsessis;
- õppeteemade valimine õpilaste koostööl.

- refleksiooni ehk tagasisidestamise rakendamine õpikogemuse loomuliku osana

Lühikirjeldus: Refleksioon on kogemuse mõtestamise ja õpitu kinnistamise meetod, mis sisaldab nii loogilist kui ka emotsioonide põhiste tegevuste kirjeldamist ja seoste loomist. Refleksioon toimub kogu õppetöö vältel nii sõnaliselt, pildiliselt, heliliselt kui ka nende kombineeritud vormis ja mille valib õpetaja vastavalt õppegrupi iseloomule.

Õppetegevuste ülevaade:

- õpetaja juhitud refleksioon õpiväljundite saavutamise kohta;
- õpilaste eneserefleksioon õpiprotsessile.

3.2. Õppekava struktuur

Õppekava on jaotatud kaheks plokiks, vastavalt üldhariduse kooliastmetele ning moodulitest, mis on nii õppeprotsessi kui sisu kirjeldav üksus, kus iga mooduli tähtsus õppeprotsessis on ühe kaaluga.

I kooliaste (1.-3.klass)

Eesmärgid:

- arendada ja siduda käelisi oskusi mõttetööga;
- õppida ohutust erinevate materjalide ja töövahendite käsitlemisel;
- arendada loova mõtlemise ja kujutlusvõime väljendusviise, lahendades nende abil tööülesandeid ning õppeprotsessis tekkinud probleeme;
- luua erinevaid disaine ning analüüsida loomingut õppeprotsessis;
- kasutada materjale keskkonnasäästlikult, järgides uus- ja taaskasutuse põhimõtteid.

Õpiväljundid:

- eristab erinevaid materjale (paber, tekstiil, nahk, plast, puit, traat, jne) ja teab nende omadusi;
- oskab lahendada loovalt ülesandeid, valdab ideede kujundamise oskust ja on esemete valmistamisel leidlik;

- oskab käsitseda erinevaid materjale, töövahendeid ja töötlemisviise ning on tutvunud, milline on nende mõju keskkonnale;
- julgeb ennast ja oma ideid väljendada, kasutades endale sobivaid loovaid lahendusi;
- järgib tööprotsessis ohutuid ja ergonoomilisi töövõtteid ning kõlbelisi käitumisnorme;
- julgeb katsetada ja eksida.

MOODULI NIMETUS	ÕPIVÄLJUNDID (Õpilane...)
TÖÖVAHENDID JA OHUTUSREEGLID	<ul style="list-style-type: none"> - oskab nimetada ja kasutada lihtsamaid meisterdamise töövahendeid; - teab ja järgib töövahenditega töötamise ohutusreegleid; - oskab vastavalt materjalile valida töövahendeid; - oskab hoida oma töölauda puhtana.
RINGMAJANDUSE PÕHIMÕTE	<ul style="list-style-type: none"> - oskab selgitada, mis erinevus on uus- ja taaskasutusel; - eristab erinevaid jäätmeid ja oskab jäätmeid vastavalt gruppidele sorteerida; - oskab välja tuua Tartu piires ettevõtted, mis tegelevad uus- või taaskasutusega.
MATERJALIÕPETUS	<ul style="list-style-type: none"> - tunneb erinevaid materjalide taas- ja uuskasutusviise ning rakendab neid oma töödes; - oskab nimetada vähemalt 6 erinevat materjali, mida meisterduses kasutada; - tunneb materjalide ületootmisega seotud keskkonnaprobleeme; - kasutab materjale jätkusuutlikult.
VÄRVIÕPETUS	<ul style="list-style-type: none"> - teab põhi-, sekundaar- ja vastandvärve, soojasid ja külmasid toone ja kasutab neid oma loomingutes; - teab, kuidas segada kokku uusi värvitoone.
LOOVJONISTAMINE JA KUJUNDAMINE	<ul style="list-style-type: none"> - julgeb kasutada erinevaid materjale oma kujutlusvõime väljendamiseks; - rakendab kujutlusvõimet taime- ja loomariigis

	fantaasiapildi loomiseks; - julgeb anda ülevaadet teistele oma loomingust.
KAVAND	- teab, mis on kavand ja milleks on see oluline; - oskab kavandada oma ideid paberile ning neid suuliselt teistele kirjeldada; - analüüsib oma kavandit suuliselt.
TARBESEMED, MEENED, MÄNGUASJAD	- oskab valmistada lihtsamaid tarbeesemeid, kingitusi ja mänguasju lähtudes praktilise otstarbe või emotsionaalse väärtuse põhimõttest; - kasutab esemete valmistamisel uuskasutatud materjale.
ISESEISEVTÖÖ	- teab allikaid, kust leida mõtteid ja inspiratsiooni uuteks ideedeks (kirjalikud allikad- raamatud, ajakirjad; digiallikad - <i>pinterest.com</i>); - oskab kavandada ideed paberile ning leida vastavad materjalid ja töövahendid; - analüüsib oma tööprotsessi ja teeb vastavalt vajadusele muudatusi oma disainis.
ÕMBLEMISE ALUSED	- oskab kasutada nõela ja niiti ning teab nendega kaasnevaid ohte; - teab kergemaid käsitsi õmblemise tehnikaid.

Refleksiooni eesmärgiks on õpilaste arengu toetamine, positiivse eluhoiaku ja sotsiaalsete oskuste kujundamine.

Refleksiooni läbiviimine:

- õpiprotsessi analüüs loovate tegevuste abil nt. loovmängud, -joonistamine;
- õpetajapoolne suuline tagasiside õppeprotsessi käigus ning individuaal- ja rühmatöös osalemise järel;
- õpilase enese suuline analüüs tööprotsessi käigus õpetaja poolse abistava suunamisega;
- konkursitel, konverentsidel ja võistlustel osalemine;
- õppeaasta lõpus kirjalik ülevaade saavutatud õpieesmärkidest (Stuudiumi keskkonnas).

II kooliaste (4.-6.klass)

Eesmärgid:

- arendada ja siduda käelisi oskusi mõttetööga ning kasutada saadud teadmisi igapäevaelus;
- õppida ohutust erinevate materjalide ja töövahendite käsitlemisel;
- arendada loova mõtlemise ja kujutlusvõime väljendusviise, lahendades nende abil tööülesandeid ning õppeprotsessis tekkinud probleeme;
- luua erinevaid disaine ning analüüsida loomingu õppeprotsessi;
- kasutada materjale keskkonnasäästlikult, järgides uus- ja taaskasutuse põhimõtteid;
- viia läbi iseseisvaid disaini projekte, kavandades oma õppeprotsessi;
- juhendada disaini projektide läbiviimist eakaaslastele;
- tutvuda kunstiteemaliste digilahendustega.

Õpiväljundid:

- õpilane oskab eristada erinevaid looduslikke ning tehismaterjale (paber, tekstiil, nahk, plast, puit, traat, jne) ja teab nende omadusi;
- oskab lahendada loovalt ülesandeid, valdab ideede kujundamise oskust ja on esemete valmistamisel leidlik;
- oskab käsitseda erinevaid materjale, töövahendeid ja töötlemisviise keskkonnasõbralikult;
- järgib tööprotsessis ohutuid ja ergonoomilisi töövõtteid ning kõlbelisi käitumisnorme ning oskab neid edasi anda kaasõpilastele;
- julgeb ennast ja oma ideid väljendada ja analüüsida, kasutades endale sobivaid loovaid lahendusi;
- on tutvunud erinevate meisterdamise tehnikatega digikeskkonnas;
- on omandanud teemakohase sõnavara;
- julgeb katsetada ja eksida.

MOODULI NIMETUS	ÕPIVÄLJUNDID (Õpilane...)
------------------------	----------------------------------

TÖÖVAHENDID JA OHUTUSREEGLID	<ul style="list-style-type: none"> - oskab nimetada ja kasutada keerulisemaid meisterdamise töövahendeid; - teab ja järgib töövahenditega töötamise ohutusreegleid ja oskab neid teistele selgitada; - oskab vastavalt materjalile valida töövahendeid; - oskab hoida oma töölauda puhtana.
RINGMAJANDUSE PÕHIMÕTE	<ul style="list-style-type: none"> - teab, mida tähendab ringmajanduse mõiste ja olemus; - oskab selgitada, mis erinevus on uus- ja taaskasutusel; - teab kuidas toimub plasti ja paberi ringmajandus; - eristab erinevaid jäätmeid ja oskab jäätmeid vastavalt gruppidele sorteerida; - oskab välja tuua vähemalt 4 ettevõtet, mis tegelevad uus- või taaskasutusega Eestis või välismaal; - oskab tuua välja keskkonnaprobleeme, mis on seotus liigtarbimisega.
MATERJALIÕPETUS	<ul style="list-style-type: none"> - tunneb erinevaid materjalide taas- ja uuskasutusviise ning rakendab neid oma töödes; - oskab nimetada vähemalt 10 erinevat materjali, mida meisterdamisel saab kasutada ja kasutab neid jätkusuutlikult; - oskab teha vahet looduslikel ja tehismaterjalidel; - tunneb materjalide ületootmisega seotud keskkonnaprobleeme; - teab, kust materjalid pärinevad ja kust neid jätkusuutlikult soetada.
VÄRVIÕPETUS	<ul style="list-style-type: none"> - teab, värviteooria sisu osates seletada, mis on põhi-, sekundaar- ja vastandvärvid, soojad ja külmad toonid ja kasutab antud värve oma loomingutes; - teab, kuidas segada kokku uusi värvitoone; - oskab nimetada erinevaid värvi kasutus- ja loomise viise (vedelvärvid, digivärvid, looduslikud värvid jne). -

LOOVJONISTAMINE JA KUJUNDAMINE	<ul style="list-style-type: none"> - julgeb rakendada oma kujutlusvõimet fantaasiapildi loomiseks, valides vastavad materjalid ja töövahendid; - julgeb anda ülevaadet teistele oma loomingust;
DISAINIMISE ALUSED JA KAVANDAMINE	<ul style="list-style-type: none"> - tutvub disaini mõistega ning teab, kuidas see meie ühiskonnas rakendust leiab; - teab, mis on kavand ja milleks on see oluline; - oskab kavandada oma ideid paberile ning neid suuliselt teistele kirjeldada; - oskab luua tervikliku toote või disaini, valides materjalid ja töövahendid selle loomiseks; - analüüsib oma disaini protsessi ja tulemust.
TARBESEMED, MEENED, MÄNGUASJAD	<ul style="list-style-type: none"> - oskab valmistada lihtsamaid tarbeesemeid, kingitusi ja mänguasju lähtudes praktilise otstarbe või emotsionaalse väärtuse põhimõttest; - kasutab esemete valmistamisel uus- ja taaskasutatud materjale; - pakendab valminud esemeid keskkonnasäästlikult.
ISESEISEVTÖÖ	<ul style="list-style-type: none"> - teab ja oskab kasutada erinevaid allikaid, kust leida mõtteid ja inspiratsiooni uuteks ideedeks (kirjalikud allikad- raamatud, ajakirjad; digiallikad - <i>pinterest.com</i>); - seob oma ideed uus- ja taaskasutuse põhimõttega ning tagab loomingu praktilisuse; - oskab kavandada ideed paberile ning leida vastavad materjalid ja töövahendid; - analüüsib oma tööprotsessi ja teeb vastavalt vajadusele muudatusi oma töös.
ÕMBLEMISE ALUSED	<ul style="list-style-type: none"> - oskab kasutada õmblemisel kasutatavaid tööriistu ja masinaid (erinevad õmblemisnõelad, nõöpnõelad, õmblusmasin, triikraud jne) ning järgib nende kasutamisel töövahendi ohutust; - teab käsitsi ja masinaga õmblemise tehnikaid.
DIGIMAAILM	<ul style="list-style-type: none"> - oskab kasutada kaamerat oma ning ringikaaslaste tööde jäädvustamiseks, ning laadida tööd üles <i>padlet.com</i> keskkonda; - oskab kasutada <i>pinterest.com</i> keskkonda; - oskab luua kergemaid kujundusi programmis <i>canva.com</i>.

Refleksiooni eesmärgiks on õpilaste arengu toetamine, positiivse eluhoiaku ja sotsiaalsete oskuste kujundamine.

Refleksiooni läbiviimine:

- õpiprotsessi analüüs loovate tegevuste abil nt. loovmängud, -joonistamine;
- õpetajapoolne suuline tagasiside õppeprotsessi käigus ning individuaal- ja rühmatöös osalemise järel;
- õpilase enese suuline analüüs tööprotsessi käigus õpetaja poolse abistava suunamisega;
- konkursitel, konverentsidel ja võistlustel osalemine;
- õppeaasta lõpus kirjalik ülevaade saavutatud õpieesmärkidest (Stuudiumi keskkonnas).