

Huvikooli Tartu Loodusmaja KESKKONNASÕBRALIK DISAIN õppekava SUSTAINABLE DESIGN

“Keskkonnasõbraliku disaini” 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 | 4.-9. 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

Keskkonnasõbraliku disaini 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;
- oskab oma ideed teostada, lähtudes algmaterjalist ning selle omadustest;
- oskab kasutada erinevaid tekstiilmaterjale ning teab nende omadusi;
- oskab kasutada õmblusmasinat ning muid tekstiilitöötlemise vahendeid;
- tegutseb keskkonnasäästlikult.

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.

II kooliaste (4.-6.klass)

Eesmärgid:

- arendada noorte loovust, käelist tegevust ja eneseväljendamise oskust praktilise, loomingulise ja teoreetilise õppetegevuse kaudu;
- laiendada õpilaste arusaama igapäevaste esemete olemusest, nende tootmisprotsessist ja keskkonnajalajäljest;
- luua õpilastele võimalus anda oma panus keskkonnaharjumuste muutmiseks;
- tutvustada erinevaid tekstiilide kujundamise viise ning läbi selle oma isikliku stiili kujunemist.

Õpiväljundid:

- õpilane töötab õpetaja suulise juhendamise järgi ja kasutab abivahendina lihtsalt tööjuhendit;
- julgeb oma idee teostamiseks ise võimalusi valida ja mõelda;
- toob näiteid õpetatuga seotud igapäevaelust ja ümbritsevast keskkonnast;
- kasutab materjale säästlikult;
- valib vastavalt projektile töötlemise viise ja vahendid;
- käsitleb töövahendeid õigesti ja ohutult;
- valmistab tekstiilmaterjalist väiksemaid esemeid;

- oskab sorteerida tekkinud jäätmeid;
- tegutseb säästliku tarbijana.

| MOODULI NIMETUS | ÕPIVÄLJUNDID (Õpilane...) |
|---|---|
| Looduslikud, keemilised ja tehiskiud | <ul style="list-style-type: none"> - tunneb looduslikke kiudusid nende omadusi ja kasutamise viise, päritolu ja määramise võimalusi; - tunneb enamlevinud tehiskiudusid, nende omadusi ja kasutamise viise, päritolu ja määramise võimalusi. |
| Materjalide taas- ja uuskasutus | <ul style="list-style-type: none"> - tunneb erinevaid materjalide taas- ja uuskasutusviise ning rakendab neid oma töödes lihtsamate esemete valmistamisel; - tunneb materjalide ületootmisega seotud keskkonnaprobleeme; - kasutab materjale jätkusuutlikult. |
| Kangakujundamise viisid | <ul style="list-style-type: none"> - tunneb enamlevinud kangakujundamise viise (patika, tikkimine, taimede ja seentega värvimine, kuiv- ja märgviltimine jne); - oskab kasutada lihtsamaid kangakujundamiseks vajalikke töövahendeid (niit, nõel, käärid, õmblusmasin jne); - oskab kasutada lihtsamaid lõikeid. |
| Kultuur ja loodus | <ul style="list-style-type: none"> - tunneb Eesti rahvuslike motiivide ja looduse vahelist seost; - oskab kasutada looduslike materjale kanga kujundamisel. |
| Disainiprotsess | <ul style="list-style-type: none"> - leiab inspiratsiooni erinevatest teda ümbritsevatest elementidest; - teab, kompositsiooni ja värviõpetuse aluseid; - oskab luua oma töödest 2D ja 3D mudeleid ning jooniseid. |
| Kiirmood | <ul style="list-style-type: none"> - tunneb mõisteid kiirmood, <i>slow fashion</i>, uuskasutus, taaskasutus ja redisain; - teab, millist keskkonnamõju omad kiirmood. |
| Reklaam kui mõjutusvahend | <ul style="list-style-type: none"> - teab, milline mõju võib olla reklaamil ostlejale; - leiab reklaamidest rohepesu märke. |

| | |
|---|---|
| Keskkonnasõbraliku portfolio/loovpäeviku kujundamine | <ul style="list-style-type: none"> - leiab ideid looduskeskkonnast ning oskab neid esitleda paberil; - oskab oma ideid erialateaduslike terminitega kirjeldada. |
|---|---|

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).

III koolaste (7.-9.klass)

Eesmärgid:

- arendada noorte loovust, käelist tegevust ja eneseväljendamise oskust praktilise, loomingulise ja teoreetilise õppetegevuse kaudu;
- laiendada õpilaste arusaama igapäevaste esemete olemusest, nende tootmisprotsessist ja keskkonnajalajäljest;
- luua õpilastele võimalus anda oma panus keskkonnaharjumuste muutmiseks;
- tutvustada erinevaid tekstiilide kujundamise viise ning läbi selle oma isikliku stiili kujunemist;
- anda ülevaade tekstiilitööstuses olevatest karjäärivõimalustest.

Õpiväljundid:

- õpilane teostab oma loomingulisi ideid, kasutades selleks sobivaid tehnikaid ja materjale;
- märkab originaalseid ja leidlikke lahendusi esemete ning rõivaste disainis;
- kavandab isikupäraseid esemeid;
- tunneb peamisi Eesti rahvuslikke käsitöötavasid ning nende seost looduskeskkonnaga;
- kirjeldab keemiliste kiudude põhiomadusi, kasutust, hooldamist ning teab nende tootmisega seotud keskkonnaprobleeme;

- väärtustab tehnoloogia eetilisust ning tarbib ressursse keskkonda säästvalt ja jätkusuutlikult.

| MOODULI NIMETUS | ÕPIVÄLJUNDID (Õpilane...) |
|---|--|
| Looduslikud, keemilised ja tehiskiud | <ul style="list-style-type: none"> - tunneb looduslikke kiudusid nende omadusi ja kasutamise viise, päritolu ja määramise võimalusi; - tunneb enamlevinud tehiskiudusid, nende omadusi ja kasutamise viise, päritolu ja määramise võimalusi; - oskab vastavalt kiu omadustele kangaid töödelda. |
| Materjalide taas- ja uuskasutus | <ul style="list-style-type: none"> - tunneb erinevaid materjalide taas- ja uuskasutusviise ning rakendab neid oma töödes; - tunneb materjalide ületootmisega seotud keskkonnaprobleeme; - kasutab materjale jätkusuutlikult. |
| Kangakujundamise viisid | <ul style="list-style-type: none"> - tunneb enamlevinud kangakujundamise viise (patika, shibori, tikkimine, taimede ja seentega värvimine, nahatöö, gobelään, sashiko, šenill, kuiv- ja märgviltimine jne); - oskab kasutada kangakujundamiseks vajalikke töövahendeid; - oskab kasutada lõikeid rõivaste õblemiseks. |
| Kultuur ja loodus | <ul style="list-style-type: none"> - tunneb Eesti rahvuslike motiivide ja looduse vahelist seost; - oskab kasutada looduslikke materjale kanga kujundamisel; - tunneb oma kodukoha kultuurilist tausta, rahvarõiva motiive ning nende seost looduskeskkonnaga. |
| Disainiprotsess | <ul style="list-style-type: none"> - leiab inspiratsiooni erinevatest teda ümbritsevatest elementidest; - teab, kompositsiooni ja värviõpetuse aluseid; - oskab luua oma töödest 2D ja 3D mudeleid ning jooniseid; - oskab arvutada toote omahinda (materjalikulu, töötasu jne). |
| Kiirmood | <ul style="list-style-type: none"> - tunneb mõisteid kiirmood, <i>slow fashion</i>, uuskasutus, taaskasutus, redisain, nullkulu disain, ümbertöötlemine; |

| | |
|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - teab, millist keskkonnamõju omad kiirmood; - oskab kujundada vähemalt ühte nullkulu rõivaeset. |
| Reklaam kui mõjutusvahend | <ul style="list-style-type: none"> - tunneb tarbija õigusi ja kohustusi ning analüüsib reklaamide mõju ostlemisele; - leiab reklaamidest rohepesu märke. |
| Keskkonnasõbraliku portfolio/loovpäeviku kujundamine | <ul style="list-style-type: none"> - leiab ideid looduskeskkonnast ning oskab neid esitleda nii digitaalselt kui paberil; - oskab oma ideid erialateaduslike terminitega kirjeldada; - teab fotograafia alustõdesid ning oskab oma töödest teha tootefotosid. |

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 (Studiumi keskkonnas).