

# Kunst - Näita mulle sügist!

## Tunnis kasutatud keskkonnad:

1. [www.google.ee](http://www.google.ee)
2. [www.youtube.com](http://www.youtube.com)
3. [www.classtools.net](http://www.classtools.net)

**Töövahendid:** Nutitelefon, tahvelarvuti, klassi videoprojektor

## Tunni teema:

Õpetaja jagab õpilased veebiloosi abil rühmadesse (5 rühma klassis). Õpetaja tutvustab õpilastele mõisteid „maakunst“ ja „*performance*“. Õpilased otsivad oma nutiseadmega internetist maakunsti objekte ([google.ee](http://google.ee), pildid ... otsisõna „maakunst“) ja *performance* näiteid ning arutavad rühmades selle üle, mida need mõisted tähendavad. Rühmatöö taustaks ja meeleoluks laseb õpetaja ([www.youtube.com](http://www.youtube.com)) Vivaldi Aastaaegadest Sügist. Kui mõisted selged, loovad õpilased rühmas *performance*-i kontseptsiooni. Edasi minnakse üheskoos kooliõue. Õues loob iga rühm oma maakunstiobjekti ja esitab selle juurde *performance*-i teemal „Näita mulle sügist!“. Etendus peab sellele vastama, iga rühma 4 liiget esineb, 5. liige filmib oma nutiseadmega (nt tahvelarvutiga). Etendus filmitakse fookuse hoidmiseks läbi pildiraami. Tagasi klassis panevad õpilased rühmaga tahvelarvutis kokku filmilõigu, millele lisatakse soovi korral muusikaline taust (õpilased ise ütlevad vähemalt ühe lause oma maakunstiobjekti kohta ehk esitlevad seda oma *performance*-i käigus). Kõik filmid vaadatakse koos üle, reflekteeritakse õpitut.

## Eesmärgid:

### ÕPILANE

- Mõistab maakunsti olemust ja põhimõtteid.
- Mõistab *performance*-i kui tegevuskunsti liiki.

- Teab maakunstiga tegelevaid kunstnikke.
- Teab tegevuskunstnikke.
- Seob rühmatöös kaks erinevat kunstiliiki.
- Saab aru kontseptsiooni olemusest kaasaegses kunstis / maakunstis.
- Kasutab oma loomingus erinevaid tehnilisi vahendeid.
- Õpib loodust rikkumata käepärastest vahenditest maakunsti tegema.
- Esitleb loodud maakunstiobjekti *performance*-na.
- Reflekteerib ja analüüsib oma õppimiskogemust.

**Tunni kestvus** 2 x 45 min, soovitav nädalase vahega.

### **Töö sisu:**

- Õpetaja tutvustab töö eesmärgid ja töökorraldust.
- Õpetaja loosib rühmad: [classtools.net/random-name-picker/](https://classtools.net/random-name-picker/).
- Õpilased tutvuvad mõistete ja näidistöödega ning analüüsivad neid rühmas.
- Õpetaja suunab tegema ainulaadseid rühmatöid, selleks töötavad õpilased kõigepealt välja oma maakunstiobjekti idee ja seejärel *performance*-i kontseptsiooni.
- Õues õpitakse tajuma looduse märgid, looma maakunsti objekti, tegema *performance*-it ja filmima seda. Väga oluline on koostöö rühmas.
- Kahe tunni vahele jääva nädala jooksul lihvivad õpilased oma filme ja teevad neile vajadusel muusikalisi taustu.
- Teises tunnis näitab õpetaja filme klassi ekraanil.
- Õpetaja avab iga rühmatöö lõpus lühikese arutelu, mida alustab rühm oma refleksiooniga.

### **Tagasiside:**

Õpilased töötasid usinalt, mõni kippus vahepeal oma asju arvutis tegema.

**Klass:** 7 klass

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, Tiina Niin, (*modifitseeritud on näidistunnikava 7. klassile. Näidise autorid on Anu Purre ja Eve Kiiler.*)

*Uurimine ja avastamine; loominguline väljendus; ruumiline ja pildiline kujutamine; kunstitehnikad; disain ja keskkond; meedia ja visuaalne kommunikatsioon; koostöö; arutelud.*

---

# Tähtpäevad – kollaaži loomine

**Tunnis kasutatud keskkonnad**

[PIXLR EXPRESS](#)

**Eesmärgid:**

- Huvi äratamine aine vastu
- Õpitud materjali kinnistamine
- Uute oskuste omandamine
- Digivahendite õppeotstarbeline kasutamine

**Töö käik:**

1. Õpilased tutvuvad inimeseõpetuse tunnis tähtpäevadega, kuulavad õpetajat ja arutavad omavahel. Otsivad internetist infot ja pilte erinevate tähtpäevade jaoks.
2. Informaatikatunnis otsivad õpilased internetist ja salvestavad oma kausta vahemalt viis endale meeldiva tähtpäevaga seotud pilti.
3. Edasi suundutakse lehele [pixlr.com](https://pixlr.com) ja valitakse sealt [PIXLR EXPRESS](#). Valitakse kollaaži tegemise tööriist (Collage).
4. Kõigepealt tuleb valida sobiv küljendus (Layout). Valida

- selline, kus on vähemalt viie pildi liamise võimalus.
5. Lisada pildid (+-märgil klõpsates). Soovi korral saab lohistada pilte ja muuta asukohta.
  6. Edasi saab muuta kollaaži proportsioone (proportions), teha pilte nurkadest ümaramaks (roundness), muuta piltide vahelist kaugust (spacing) ja muuta tausta värvi (color).
  7. Kui kõik on valmis, klõpsata Finished. Peale seda saab lisada ka tekst (Type). Tähepanu sellele, et kõikides fontides ei ole katusega tähti (õ, ü, ä jt).
  8. Lõpuks salvestada (Save) enda kausta. Pilt salvestatakse jpg failina. Seda saab avaldada, kasutada töödes ja esitlustes, printida näituse tarbeks või üritusena kuulutusena.

### **Tagasiside:**

Õpilased töötasid suure innu ja õhinaga, olid üllatunud, milliseid pilte saab leida internetist, näitasid üksteisele oma pilte ja kollaaže.

Selline tegevus suurendab silmaringi, iseseisvat ja koostööd, paneb loominguliselt mõtlema.

**Klass:** 4

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, Taimi Dreier

---

# **Lemmikloom loomaaiast, selle joonistamine**

## Tunnis kasutatud keskkonnad



## [Tallinna Loomaaed](#)

### Eesmärk:

- Huvi äratamine loomade vastu
- Looma keha kuju võimalikult täpne edasiandmine
- Digivahendite õppetstarbeline kasutamine

### Töö käik:

1. Kõigepealt toimus õppereis loomaaeda.
2. Tunnis iga õpilane leiab oma mobiilist eelmisel päeval Tallinna loomaaias tehtud fotodest talle sobivaima.
3. Vaja läheb joonistuspaperit, õlipastelle, fotot loomast.
4. Kui endal pilt puudus, sai valida Tallinna Loomaaia lehelt, otsida internetist.
5. Kui joonistused valmis võrdlesime fotot ja joonistust.



### Tagasiside:

Õpilased töötasid innuga. Elevust tekitas hea foto valik, et joonistamine oleks lihtsam ja töö tuleks ilus.

**Klass:**

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, Marianne Tekkel

---

# Talvine aialindude vaatlus

**Tunnis kasutatud keskkonnad**

[Määramisabi](#)

<http://linnud.loodus.ee>

<http://bio.edu.ee/loomad/Linnud/liindex.htm>

<http://www.eoy.ee/linnuope>

**Eesmärk:** Lindude tundmaõppimine.

**Töö käik:**

1. Tööülesannetega tutvumine (vaatluse läbiviimise koha valik, vaatlustabeli täitmise põhimõtted, vaatluse läbiviimise aeg)
2. Digiseadmesse sobiva linnumääraja allalaadimine <http://www.eoy.ee/talv/maaramisabi>
3. Kasutatavate veebilehtede valimine.
4. Teatmeteosed
5. Lindude vaatlemine, määramine ja tulemuste tabelisse kandmine (õuesõpe, individuaalne töö)
6. Lindude joonistamine

**Klass:** 3

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, Eve Uustal

# Loovjutu kirjutamine

## Tunnis kasutatud keskkonnad



<http://www.papersnowflakes.com/gingerbread-games>

## Töö käik:

Loovjutu kirjutamiseks on õpilasel vaja, et tekiksid mõtted ning tal kujuneks silme ette pilt. Selleks valisin järgneva veebilehe: <http://www.papersnowflakes.com/gingerbread-games>. Leht tundub esmalt pigem mängukeskkond, kuid antud hetkel kasutasin seda loovuse äratamiseks.

Õpilase esimeseks ülesandeks oli kujundada oma pilt-maja koos elanikega ning samal ajal mõelda, miks ja mille jaoks, kes on need elanikud ning miks neil on just selline maja.

Seejärel koos õpetaja abiga kasutasime snipping tooli-ehk siis kõige lihtsamat võimalust teha pilt oma ekraanil toimuvast ning seejärel asetati see Word programmi.

Seejärel trükkisid õpilased oma jutu pildi alla, salvestasid ning ka printisid.

## Tagasiside õpilastelt:

- Väga lihtne oli juttu kirjutada kui enne sai nagu pilti joonistada.
- Oma jutu trükkimine on palju põnevam kui koguaeg kirjutamine.
- Arvuti parandas minu vigu.

## Eesmärgid:

- Digivahendite otstarbeline kasutamine
- Loovuse arendamine
- Kirjutamise arendamine

**Klass:** 2d

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, Erge Saare

---

# Seeneraamatu koostamine

**Eesmärk:** Huvi äratamine aine vastu, õpitud materjali kinnistamine, uute oskuste omandamine, digivahendite õppeotstarbeline kasutamine

## Töö käik:

1. Õpilased jaotatakse rühmadesse. Igas rühmas 3 õpilast.
2. Vaja läheb joonistuspaperit, joonistus- ja kirjutusvahendeid.
3. [Seeneaabitsa](#) allalaadimine.
4. rakendus [Taskutark](#) – loodusõpetus, 3. klass, I poolaasta, seened.

Iga rühm koostab ühe seene tutvustuse, milles on seene joonistus, kasvukoht, väärtus söögiseenenena ja kas vajab enne söömist kupatamist.



Kõikide rühmade tööd loetakse ette ja köidetakse seeneraamatuks.

**Klass:** 3a

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, Marianne Tekkel

---

## Koostööoskus

**Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:**



Tunni eesmärk on õpetada lastele mängulisel viisil lihtsate tegevuste ja ülesannete abil koostööoskust. Tund lõimub eesti keele ja kunstiõpetusega.

### Õpilane

- osaleb aruteludes
- teab ja esitab ühe muinasjutu
- oskab paremini kirjeldada inimesi
- osaleb meeskonnatöös
- suudab oma seisukohti põhjendada
- mõistab ja kasutab sõnu koostöö, kaaslane, üheskoos, meeskond, jõupingutus
- teab tegusõnu

## Tunni häälestus:

Räägime lastega ja kuulame, mida nad arvavad, mis on koostöö ja kas see on üldse selline väärtus, millele tasub tähelepanu pöörata?

- Mida sa sõpradega koos ette võtad? Milliseid mängu on mitmekesi palju toredam koos mängida kui üksinda?
- Laulame laulu „Ehitame maja”,  
[https://www.youtube.com/watch?v=nrlzZ\\_rjCuk](https://www.youtube.com/watch?v=nrlzZ_rjCuk)
- Räägime, mida lapsed klassis või kodus koos teevad. Arutame, kuidas erineb millegi kallal üksinda töötamine sellest, kui mitu inimest töötab ühise asja nimel.
- Rühmatööna kirjutame välja tegevused, mida ei saa üksinda teha.

Lapse sõnavara ja väljendusoskuse arendamiseks proovime vesteldes kasutada sõnu koostöö, aitamine, jõupingutus, üheskoos, meeskond, sõber

## Praktilised tegevused:

Mängime koostööoskusi nõudvaid mängu.

- Pantomim. Lapsed on viie- või kuueliikmelistes meeskondades ja etendavad häält kasutamata teistele lastele võimalikult huvitavalt ühe muinasjutu.
- Alustame meeskonnas lugu, nii et iga järgmine laps lisab sellele uue lause. Arutame lastega, mille poolest esineb selline üheskoos loodud jutt ühe lapse välja mõeldud loost.
- Lapsed otsivad nutiseadmest pilte, millel on kujutatud inimesi koos töötamas või mängimas ning kirjeldavad pilte teistele meeskondadele.

**Tunni kinnistamine/kokkuvõte:** Koos õpetajaga täidetakse küsimustik kahoot keskkonnas. <http://lingid.ee/YuWzK>

**Klass:** 3

# Loomaaias elavad loomad

## Tunnis kasutatud harjutuse



<https://bubbl.us/mindmap>

<https://www.youtube.com/>

## Töökäik:

1. Ekskursioon loomaaeda, seal oma nutiseadmega pildistamine.
2. Kunstiõpetuse tunnis oma parimate/õnnestunumate piltide näitamine kaaslastele rühmas. Suulise eneseväljenduse arendamiseks kindlasti lasta õpilastel selgitada- miks just see pilt osutus valituks, võib kirjeldada ka pildistamise hetke ( mis segas, mis toetas jne.)
3. Loomade nimetuste inglise keelde tõlkimine. Vastavalt klassi keeletasemele (kuivõrd on inglise keelega kokkupuuteid). Õpilased võivad oma nutiseadet kasutades otsida, kuidas on antud loomad inglise keeles või otsib õpetaja. Kõik tõlked koondada ühte kohta, kas kasutada <https://bubbl.us/mindmap> keskkonda ja õpetaja kirjutab sinna või siis iga õpilane kirjutab individuaalselt. Näiteks: lõvi-lion, karu-bear, ahv-monkey, tiiger-tiger.

Samuti tõlgitakse koos väljend: kuidas joonistada- how to draw.

4. <https://www.youtube.com/> kui kunstiõpetuse õpetaja. Õpilane trükib otsingusse inglise keelse väljendi ja just selle looma, keda ta enda pildile soovib joonistada. Soovi korral võin kasutada ka oma telefoniga tehtud pilti ja selle järgi joonistada. Juhendi järgi saab õpilane endale joonistada just need loomad, keda ta soovib. Oma joonistamistempot saab õpilane teistest sõltumata ise valida.
5. Tagasiside: näituse korraldamine.

### Eesmärgid:

- Digivahendite otstarbeline kasutamine
- Tähelepanu arendamine
- Käelise tegevuse ja loovuse arendamine

**Klass:** 2d

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, Erge Saare

---

# Mööbliesemed

Tunnis kasutatud harjutused



### **Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:**

Joonisel valida eseme juures olev punane nupuke. Avanenud aknas tekib valitud mööbliese ja allpool on valik sõnu, mille hulgast tuleb õpilasel valik teha. Valitud sõna järel tuleb esile uuesti suur pilt ja selle on nüüd valitud sõna. Suure akna paremal all nurgas on sinine märk õige või vale valiku kontrollimiseks. Kui sellele märgile vajutada, siis õige valiku sõna muutub roheliseks ja vale valiku sõna punaseks. Kontrollida võib iga sõnavaliku järel või valikute lõpus. Parandada saab valele sõnale vajutades – tekib võimalus teine sõna valida.

Kasutasin seda mööbliesemete nimetuste kinnistamiseks. Ühes tunnis näitasin seda pilti suurel ekraanil ja kordasime nimesid ilma appi mängimata. Teisel korral trükkisin välja eraldi pildi ja eraldi nimetused. Õpilased lõikasid paberist välja nimetused, lugesid need kokku ja kleepisid õigele mööbliesemele. Kolmandal korral avasin äpi tahvelarvutis ja üks-ühele juhendamisel tegin seda ülesannet – üks mööbliese ühe õpilasega. Ja neljandana trükkisin välja uued pildid ja värvisime neid mööbliesemed koos nimetuste kordamisega.

### **Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:**

Seda rakendust saab kasutada arvutis ja tahvelarvutis. Võib pildi ja sõnad eraldi välja trükkida, kasutada värvimisel, joonis lahti lõigata ja õige vastusega kokku panna jne. Mina ise kasutasin seda neljal erineval korral.

**Klass:** Toimetulekuõppe II arengutase, tavaõppe I kooliaste

**Õpetaja:** Raili Hiiesalu, Pärnu Toimetulekukool

*Mööbliesemed, nimetused, kirjeldused, värvimine, lugemine, kirjeldamine*

---

# Konrad Mägi looming

**Tunnis kasutatud keskkond**

Google otsing

**Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:**

Konrad Mägi loominguga tutvumine, erinevates tehnikates töödega tutvumine.

Konrad Mägi erinevate tehnikate tundmaõppimine, näidete leidmine nutitelefonidest.

Oskus vaadata ja näha ja teostada – K.Mägi “Veneetsiat” maalides

**Klass: 7a**

**Õpetaja:** Maret Hansalu, Pärnu Ülejõe Gümnaasium

*Maastikumaal, Konrad Mägi“punane”*

**Valminud tööd**