



Euroopa Liit
Euroopa struktuuri-
ja investeerimisfondid



Eesti
tuleviku heaks

Koolitusprogramm
Digivõti



HARIDUS- JA NOORTEAMET

PUHU ELU SISSE

ÕPILOO KOOSTAJA JA KOOSTAMISE AEG

Helin Laane, Elyna Heinmäe , 2019. a.

EESMÄRGID

Kunst- ja käsitöö:

- Õppija rakendab projektis mitmekesiseid töövõtteid ning kirjeldab oma loodut

Eesti keel/keel ja kõne:

- Õppija mõistab suulisi ja kirjalikke küsimusi ning vastab nendele

Muusika:

- Õppija teadvustab ja väärtustab muusikateoste autorsust ning suudab musitseerida grupis

Matemaatika:

- Mõistab ja kasutab ajamõisteid (sekund, minut) ning järjestab oma projektitegevusi

Loodus - ja inimeseõpetus/mina ja keskkond:

- Hindab loovust ning tunneb rõõmu loovast eneseväljendusest ja tegevusest

Koostööoskus:

- Õppija suudab arvestada kaaslase ideedega

Suhtluspädevus:

- Õppija väljendab end selgelt eesti keeles asjakohaselt ja viisakalt

Ettevõtlikuspädevus/ mängu oskused:

- Õppija loob ja viib ellu ideid, täites erinevaid rolle

ÕPIVÄLJUNDID

- Õppija kasutab tegelasi luues erinevaid värve, töövahendeid ja võtteid (sh digitaalseid)
- Õppija moodustab ja esitab küsimusi ning vastab nendele täislausetega
- Õppija viitab enda ja teiste loodud materjalile ning loob muusikat/heli ja salvestab seda
- Õppija jälgib ülesande jaoks ette antud aega ja püsib selles
- Õppija loob animatsiooni ning kirjeldab oma tegevusi ja emotsioone loodud sisule (tulemus)
- Õppija kuulab ja arvestab kaaslase ideid
- Õppija kasutab korrektset eesti keelt



- Õppija on erinevates rollides (nt kunstnik, operaator, stsenaarist jne)

NB! Täpsed õpiväljundid sõltuvalt konkreetsest ülesannetest, mille õpetaja oma klassile loob.

DIGIPÄDEVUS

1. Info- ja andmekirjaoskus

1.1 Andmete, info ja digisisu otsing, sirvimine ja filtreerimine

1.2 Andmete, info ja digisisu hindamine

3. Digisisu loomine

3.1 Digisisu arendus

4. Digiturvalisus

4.1 Digiseadmete kaitsmine

5. Probleemilahendus

5.2. Digitehnoloogiate valik

5.4 Digipädevuse hindamine ja arendamine

SIHTRÜHM JA AINE

6-7a ja I kooliaste



LÕIMITUD ÕPPEAINED

Eesti keel, muusikaõpetus, matemaatika, loodus- ja inimeseõpetus, mina ja keskkond, kunst- ja käsitöö

TEGEVUSED

Õpetaja valib eesmärgid vastavalt teemale ja sihtrühmale ning ajakavale. Seega võib tekkida sellest näitest lühem õpilugu, kus õpetaja valib nt loodus- ja inimeseõpetuse ja muusika lõimingu (vt eesmäärke) ja kasutab digitaalse sisuloomena heli. Ehk õppijad loovad tegelased ja tegelastele enda peale loetud häältega tekstid. Õpetaja saab kasutada õpiloo etappides erinevaid meetodeid: rühma/individuaaltöö - stsenaariumi/idee loomine; klassis/õuesõpe - animatsiooni loomisel on õppijatel võimalus kasutada erinevaid keskkondi (nt pargis puu all, liivakastis jne).

- Stsenaarium/lugu/idee loomine. Õpetajal on endal ettevalmistatud mõned teemad, mida ta saab õppijatele välja pakkuda (kui õppijal endal loovus käima ei lähe). Võimalus on kasutada ka kuubikut (nt puidust, [StoryCubes](#); [Story Dice](#)), kus on pildid, mille järgi õppijad hakkavad lugu looma. Või siis paberist, kus on pildid, märksõnad, mis aitavad lugu mõelda.
- Tegelaste mõtlemine/loomine. Õpetaja saab aluseks võtta laste senised oskused ja teadmised (mida on vaja arendada). Samuti toetada laste enda initsiatiivi ja loovust, et nad pakuvad oma senisest meedia kogemusest tulenevaid tegelasi (mis neil endal silmad särama panevad). Samuti võivad tegelased tuleneda käsitletavast teemast (nt loetud pala, külastatud üritus/sündmus, tulevik, minevik) või rahvakalendri sündmusest (nt isadepäev, jõulud, emakeelepäev, laulupidu jne).

- Vahendite valik ja ettevalmistus. Õpetaja kaasab vahendite kaardistusse ja ettevalmistamisse ka õppijad. Arutledes ühiselt, mis on majas kasutada. Milliseid vahendeid saavad õppijad ise kodust võtta (VOSK) ning millised tuleb nõ broneerida (nt kokku leppida haridustehnoloogiga). Kui majas on olemas tahvelarvutid, siis on võimalus luua animatsioone erinevate tehnikatega ning kui nutiseadmed puuduvad, siis on võimalus luua stoppkaader (stop-motion) animatsioon, kasutades fotoaparaati ja statiivi.
- Animatsiooni loomine (joonistamine/pildistamine) välja mõeldud loo põhjal ning valitud vahendite piires. Sh vajalike helide ([SpeakPipe](#)) tekstide loomine või muusika ([RemixLive](#) äpp); arvutiga [animatsiooni loomine](#). Nutivahendiga [animatsiooni loomine](#).
- Animatsiooni kokku panek ja esitlemine. Loodud klipile tekstide, muusika jm lisamine, monteerimine, korrastamine. Ühine animatsiooni vaatamine (nt kino formaadis, piletid, filmi lühitutvustus, popcorn jne)

TÖÖVAHENDID

Speakpik [juhend](#) (Eve Saare, 2014)

[Stop Motion](#)

AJAKAVA

Oleneb õppijate vanuseastmest ning nende varasematest kogemustest animatsiooniga.

MEETODITE KIRJELDUS

- Rühmatöö
 - Stsenarium/idee loomine
 - Tegelaste mõtlemine /loomine
 - Vahendite valik ja ettevalmistus
 - Animatsiooni loomine
 - Animatsiooni kokku panek ja esitlemine
- Individuaaltöö
 - Stsenarium/idee loomine
 - Tegelaste mõtlemine/loomine
- Arutelu
 - Stsenarium/idee loomine
 - Tegelaste mõtlemine/loomine
 - Vahendite valik ja ettevalmistus

MATERJALID ÕPETAJALE

Mida animatsiooni õppijatega koos tehes arvestada:



- animatsioon ei pea olema pikk, piisab ka juba 15-20s animatsioonist, et õppija saaks digipädevusi arendada
- kui animatsiooni tehakse pildistades (stoppkaader), tasuks mõelda ruumile ja valgusele (kas päevavalgus või tehisvalgus), sh varjud, et kui toimub pildistamine, et ei jääks väga palju varje
- kui on tehtud liiga vähe pilte, ei teki sujuv animatsioon (illusioon silmale), mida rohke pilte, seda parem
- käed piltidel ja sassi läinud kohad tuleks uuesti pildistada, hiljem nende ära jätmine võib teha animatsiooni kohmakaks
- võttepaik, kui pildistatakse, see peaks olema paigal (statiiv ja paber, tegelased on põranda v laua küljes kinni), muidu jääb animatsioon "hüppama"
- pildistamise keskkond - et ei oleks läbikäidav ruum (nt koridor), kus taustale võivad tekkida inimesed ja objektid ja sealt ka mingi hetk kaduda
- vahendid animatsiooni jaoks ei pea olema tehnika viimane sõna
- kui ei ole võimalust õppijaid jagada erinevatesse ruumidesse, siis kasutada kõrvaklappe (nt muusika loomisel)
- jälgida laste huvi ja motivatsiooni, millal animatsiooni tegevusi teha, et ei tekiks trotsi ja igavust
- kui koos õppijatega käsitleda erinevaid näited, siis vaata koos ka halbu näiteid (kuidas animatsiooni mitte teha)
- näidete vaatamisel olla kriitiline, et õppija loovust liialt ei mõjutaks (muidu tehakse näidete järgi)

HINDAMISMUDEL

Õpetaja kasutab õppija hindamiseks hindamismudelit, kus on kirja pandud hindamiskriteeriumid (mida ülesande juures hinnatakse). Hindamismudeleid on erinevaid ja õpetaja võib kasutada mõnda, mis on valmis tehtud või ise koostada. [Hindamismudeli näidis](#) I kooliastmele

Alushariduse puhul lähtub õpetaja hindamisel lapse earengu kaardist ja vastavalt sellele, kas hinnatakse lapse tegevusi päeva, nädala või kuu lõikes (sh õppeaasta lõpus).

LISAD

- [Õppijatele tutvustada erinevaid animatsiooni variante](#) (Helin Laane)
- Filmieelsed ja järgsed tegevused - "Meediaõppematerjal üks kass pariisis" - [1](#) | [2](#) | [3](#) (Elyna Heinmäe)
- [Animatsiooni etapid](#) (Elyna Heinmäe, 2012)
- [Meediakasvatuse õppematerjal](#) (Kristi Vinter, 2010)
- [Ka lasteaialapsi tuleb õpetada tänapäevaselt](#) (Merje Pors, 2013)
- [Kool ja õpikäsitus peavad muutuma](#) (Kristi Vinter, 2014)

Digiõpilugu on uuendatud 17.06.2021

Käesolevale õpiloole kehtib Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 rahvusvaheline litsents.

Keskkonnad vananevad kiiresti. Kui märkate õpiloos parendamist vajavaid kohti, siis andke palun märku aadressil digipadevus@harno.ee.

Kasutades seda õpilugu palume kinni pidada isikuandmete kaitse määrusest (GDPR).

