TUNNIKAVA – EESTI (RAHVUSEEPOS KALEVIPOEG JA DIGIKUNST)

**Tunni teema:** Rahvuseepos Kalevipoeg ja digikunst

**Klass:** 2. klass

**Õppeained:** informaatika, eesti keel, kunstiõpetus

**Tunni kestvus:** 2 x 45 minutit

**Autor:** Merlin Kirbits

**Autoriõigused:** [Creative Commons sisulitsents CC BY-SA 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/ee/)

**Tunni eesmärgid:**

1) tutvuda katkenditega rahvuseeposest Kalevipoeg;

2) täiendada etteantud aluspilti Kalevipoja temaatikaga;

3) luua valminud joonistustest ühisgalerii.

**Üldpädevused, mida toetatakse:** digipädevus, kultuuripädevus ja väärtuspädevus

**Õpitulemused:**

Õpilane

1) saab aru loetud teksti mõttest ja oskab leida tekstist olulist teavet;

2) oskab internetist pilti alla laadida ja seda joonistusprogrammiga avada;

3) oskab kasutada joonistusprogrammis vähemalt kolme erinevat tööriista;

4) oskab salvestada joonistusprogrammis oma tööd, hiljem seda üles leida ja jagada;

5) saab hakkama enda ja kaaslaste loodud joonistuste analüüsiga.

**Mõisted:** eepos, rahvuseepos, digikunst, galerii

**Õpilaste eelteadmised ja -oskused:** õpilane saab hakkama joonistusprogrammi kasutamisega

**Tunniks vajalikud vahendid**: arvutid, projektor

**Eelnevalt vajalikud tegevused:** õpetaja loob ühisgalerii (nt Padleti veebitahvli, Google Drive’i kausta) kuhu õpilased saavad valminud joonistused postitada

**Tunni käik**:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tunni osad** | **Tegevusele kuluv aeg** | **Õpetaja tegevus** | **Õpilaste tegevus** |
| HÄÄLESTUS | 7 | Õpetaja selgitab õpilastele järgmisi mõisteid: \* Eepos - suur ajalooline luulevormis kirjutatud raamat.  \* Rahvuseepos - selline eepos, mille peategelane esindab teatud rahvast või mille tegevus hõlmab olulist ajajärku rahva ajaloos.  Õpetaja küsib õpilastelt, kas nad teavad Eesti rahvuseepose nime.  Õpetaja selgitab õpilastele järgmisi mõisteid:  \* Digikunst – see on kunstivorm, mille loomisel on kasutatud arvutit või nutiseadet Digikunst võib olla näiteks video, heli, foto, animatsioon, joonistus.  \* Galerii – ruum või ehitis kunsti hoidmise jaoks. Tänapäeval on olemas virtuaalsed galeriid või näitused Internetis, mida saab külastada ilma kohale minemata. | Õpilased kuulavad õpetaja selgitusi ja mõtlevad aktiivselt kaasa. |
| ÕPPIMINE | 5  20  13  30  5 | Õpetaja näitab YouTube keskkonnas video „Lastetuba. Kalevipoja radadel.“ (video aeg: 5.15 - 7.35). Õpetaja uurib õpilastelt, milliseid legende nad Kalevipoja kohta kuulnud on.  Õpetaja kas loeb õpilastele ise „Linda ja Ülemiste vanakese“ teksti ette või laseb õpilastel seda teha. Näiteks iga õpilane loeb ühe lause. Samuti võib teksti jagada kolmeks osaks ning õpilased kolmeliikmelisteks rühmadeks. Iga õpilane loeb ühe osa tekstist ning seejärel jutustab teistele loo oma sõnadega ümber. Nii saab kogu rühm ülevaate terviktekstist, kuid lugeda tuleb ainult väike osa.  Soovi korral võib õpetaja valida ka mõne muu katkendi Kalevipoja raamatust.  Õpetaja tutvustab (või tuletab meelde) joonistusprogrammi peamisi töövahendeid.  Õpetaja tutvustab õpilastele kunstitöös kasutatavaid aluspilte ja näitab, kuidas pilti arvutisse salvestada ja joonistusprogrammiga avada.  Õpetaja aitab õpilasi, kes vajavad joonistamisel abi.  Õpetaja demonstreerib ühisgalerii keskkonna (nt Padleti veebitahvli) kasutamist ning vajadusel aitab õpilasi pildi laadimisel. Õpetaja jälgib, et kõigi tööd oleksid jõudnud ühisgaleriisse. | Õpilased vaatavad video ja püüavad meenutada, milliseid legende nad veel Kalevipoja kohta teavad.  Õpilased loevad „Linda ja Ülemiste vanakese“ teksti ja vastavad suuliselt õpetaja esitatud küsimustele. Õpetaja täidab õpilaste etteütlemise järgi ära teksti lõpus olevad veebipõhised ülesanded.  Kui koolis on kasutusel Mauruse kirjastuse 2. klassi lugemik ja töövihik, siis saavad õpilased ülesandeid täita oma töövihikus.  Õpilased katsetavad õpetajaga samaaegselt joonistusprogrammi peamisi töövahendeid.  Õpilased valivad oma kunstitöö jaoks sobiva aluspildi, salvestavad selle arvutisse ja seejärel avavad joonistusprogrammis.  Õpilased täiendavad joonistusprogrammis aluspilti nii, et see sobiks kokku Kalevipoja legendiga. Soovi korral võivad õpilased terve pildi ka ise joonistada.  Õpilased postitavad oma töö õpetaja poolt loodud ühisgaleriisse lisades joonistusele sobiva pealkirja ning oma nime. |
| REFLEKSIOON | 10 | Õpetaja annab õpilaste joonistusele kas suulist või kirjaliku (Padletis kommentaarina) tagasisidet. Vajadusel esitab õpetaja täpsustavaid küsimusi, näiteks:   * Miks sa valisid välja just sellise aluspildi? * Kas ma saan õigesti aru, et siin pildil on kujutatud …. ? * Mitut erinevat töövahendit on selle pildi loomisel kasutatud?   Lisaks võib teha statistikat selle kohta, mitu õpilast valisid samasuguse aluspildi või kajastasid samasugust legendi. | Õpilased tutvuvad esmalt ühisgaleriis olevate joonistustega ja arutlevad seejärel koos paarilisega või väikeses rühmas kunstitööde üle.  Kui ühisgalerii on Padleti keskkonnas, saavad õpilased märkida ära oma lemmikpildi, pannes sellele „like“ ehk südamekese. Lemmikpildi valimise asemel võib õpilane hinnata ka iseenda pingutust kunstitöö tegemisel. |