

TUNNIKAVA – EESTI (RAHVUSEEPOS KALEVIPOEG JA DIGIKUNST)

Tunni teema: Rahvusepos 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](#)

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, rahvusepos, digikunst, galerii

Õpilaste elteadmised 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	<p>Õpetaja selgitab õpilastele järgmisi mõisteid:</p> <ul style="list-style-type: none">* Eepos - suur ajalooline luulevormis kirjutatud raamat.* Rahvuseepos - selline eepos, mille peategelane esindab teatud rahvast või mille tegevus hõlmab olulist ajajärku rahva ajaloos. <p>Õpetaja küsib õpilastelt, kas nad teavad Eesti rahvuseepose nime.</p> <p>Õpetaja selgitab õpilastele järgmisi mõisteid:</p> <ul style="list-style-type: none">* Digikunst – see on kunstivorm, mille loomisel on kasutatud arvutit või nutiseadet <p>Digikunst võib olla näiteks video, heli, foto, animatsioon, joonistus.</p> <ul style="list-style-type: none">* 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	Õpetaja näitab YouTube keskkonnas video „Lastetuba. Kalevipoja radadel.“ (video aeg: 5.15 - 7.35). Õpetaja uurib õpilastelt, milliseid legende nad Kalevipoja kohta kuulnud on.	Õpilased vaatavad video ja püüavad meenutada, milliseid legende nad veel Kalevipoja kohta teavad.
	20	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.	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.
	13	Õpetaja tutvustab (või tuletab meelde) joonistusprogrammi peamisi töövahendeid. Õpetaja tutvustab õpilastele kunstitöös kasutatavaid aluspilte ja näitab, kuidas pilti arvutisse salvestada ja joonistusprogrammiga avada.	Õpilased katsetavad õpetajaga samaaegselt joonistusprogrammi peamisi töövahendeid. Õpilased valivad oma kunstitöö jaoks sobiva aluspildi, salvestavad selle arvutisse ja seejärel avavad joonistusprogrammis.

	30	Õpetaja aitab õpilasi, kes vajavad joonistamisel abi.	Õpilased täiendavad joonistusprogrammis aluspilti nii, et see sobiks kokku Kalevipoja legendiga. Soovi korral võivad õpilased terve pildi ka ise joonistada.
	5	Õpetaja demonstreerib ühiskalerii keskkonna (nt Padleti veebitahvli) kasutamist ning vajadusel aitab õpilasi pildi laadimisel. Õpetaja jälgib, et kõigi tööd oleksid jõudnud ühiskaleriisse.	Õpilased postitavad oma töö õpetaja poolt loodud ühiskaleriisse lisades joonistusele sobiva pealkirja ning oma nime.
REFLEKSIION	10	Õpetaja annab õpilaste joonistusele kas suulist või kirjaliku (Padletis kommentaarina) tagasisidet. Vajadusel esitab õpetaja täpsustavaid küsimusi, näiteks: <ul style="list-style-type: none"> • 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 ühiskaleriis olevate joonistustega ja arutlevad seejärel koos paarilisega või väikeses rühmas kunstitööde üle. Kui ühiskalerii 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.