

Ainekava

Arvutigraafika III kooliaste

Klass: 7.	Tunde nädalas: 1
-----------	------------------

Ainekava aluseks on riiklik õppekava ja selle lisa nr ... (+LINK) ning põhikooli lihtsustatud riiklik õppekava. Põltsamaa Ühisgümnaasiumi ainekavas on välja toodud rõhuasetused, kooli eripärast tulenevalt olulisim. Kooli ja valdkonna eripärad on kirjeldatud kooli õppekava üldosas ning valdkonnakavades.

Õppeaine kirjeldus

Valikaines õpitakse tundma digitaalgraafika olemust, graafika liike: vektor- ja rastergraafikat. Kursus sisaldab ülesandeid, mille käigus õpitakse kasutama peamisi graafikaprogrammide töövahendeid. Õppematerjal on saadaval ja ülesannete esitamine toimub Stuudiumi Tera keskkonnas. Tarkvaraprogrammidest kasutatakse vabavaralisi programme Paint.net, Gimp, Inkscape; veebipõhiseid keskkondi.

Kooliastme teadmised, oskused ja hoiakud

Õpilased omandavad teoreetilisi ja praktilisi teadmisi ja oskusi tundides arvutiklassis. Ülesannete juhendmaterjal on Tera keskkonnas, õpetaja abistab vajadusel. Praktilised tööd laetakse Stuudiumi õpikeskkonda. Karjääriõpetuse raames külastatakse ettevõtet.

Hindamine

Õpitulemuste kontrolli ja hindamise eesmärk on saada ülevaade õpitulemuste saavutatuselt ja õpilase individuaalsest arengust ning kasutada saadud teavet õppe tulemuslikumaks kavandamiseks. Hinnatakse nii teadmisi ja nende rakendamise oskust kui ka üldpädevuste saavutatust, sh õpioskusi praktiliste tööde alusel, arvestades õpilase teadmiste ja oskuste vastavust ainekava taotletavatele õpitulemustele. Hindamine on mitmeeristav. Kujundava hindamise eesmärgiks on suunata õpilast parima tulemuse saavutamisele õpiülesannete lahendamisel ja loovtööde tegemisel. Kursusehinde saamise eelduseks on kohustuslike ülesannete esitamine ja osalemine õppekäigul.

Õpitulemused	Õppesisu Mida õpetajad õpetavad, mida õpilased õpivad? (teemade lühikirjeldus)	Üldpädevused, läbivad teemad, lõimingud Kuidas toetatakse üldpädevuste saavutamist? Milliseid läbivaid teemasid käsitletakse? Millised on lõimingu võimalused? <i>Õpioskuste kujundamine.</i>
Arvutigraafika põhialused		
Valib vastavalt olukorrale sobivaima failivormingu.	Failiformaadid, faililaiendid; programmifailid, pildifailid.	Digipädevus. Lõiming: informaatika, failide salvestamine, haldamine.
Graafikatööde tegemisel haldab värve teadlikult.	Värvimudelid RGB, CMYK, värviring, värviharmoniad	Lõiming: kunst - värviõpetus.
Digigraafika programmide kasutamine		
Selgitab raster- ja vektorgraafika olemust, parameetreid ja kasutusvaldkondi.	Rastergraafika: tööriistad, lihtsamad töövõtted.	Digipädevus
Valdab peamisi raster- ja vektorgraafika töövõtteid.	Vektorgraafika: tööriistad, lihtsamad töövõtted	
Kujundamise põhimõtted		
Kujundab trükigraafilise töö kujundamise põhimõtteid arvestades	Trükigraafika kujundamine ja printimine; raster- ja vektorgraafika võimaluste kasutamine praktilistes ülesannetes	Lõiming: kunst - kompositsiooniõpetus, värviõpetus
Kujundus-, küljendus- ja trükiteenust pakkuva ettevõtte külastamine.		
on külastanud kujundus-, küljendus- ja trükiteenust pakkuvat ettevõtet, on teadlik seal rakendatavatest ametitest ja tegevusaladest,	Õppekäik ettevõttesse (Vali Press vm)	Karjääri- ja ettevõtlusõpetus
Karjääri- ja ettevõtlusõpetus		
on tutvunud õppimisvõimalustega.	Digigraafikaga seotud elukutsed, kutse- ja kõrgkoolid.	Karjääri- ja ettevõtlusõpetus