

# DISAINi Sissejuhatus

## 1. Üldalused

### 1.1 Õppe- ja kasvatuse eesmärgid

- 1) anda kvaliteetsed disainialased algteadmised;
- 2) kujundada loominguliselt enesekindlat ning iseseisvalt mõtlemis-, otsustamis- ja kohanemisvõimelist loovisikut;
- 3) arenadada enesedistsipliini;
- 4) anda ideede ning tähenduste visualiseerimise ja kirjeldamise oskused;
- 5) luua arusaamine funktsionaalse teksti ja graafika loomisest;
- 6) kujundada õpilastes kunstipädevus ning valmisolekut leida värskeid lahendusi muutuvates oludes;
- 7) anda vajalikud teoreetilised teadmised ja praktilised oskused graafikatarkvara ArtRage – ga töötamiseks;
- 8) anda teadmisi ja oskusi jätkuõpinguteks;
- 9) oma tegevuse mõtestamist ja kavandamist;

### 1.2 Mooduli kirjeldus

Disain väljendub kõige tuntavamalt meid iga päev ümbritsevas füüsilistes esemetes – asjades, riietes, autodes, ka toidus ja tarbeesemetes, aga see on ainult väike, väljapaistev osa disaini potentsiaalset ja võimest meie ümbritsevat keskkonda paremaks, ilusamaks ja mugavamaks muutmiseks. Disain on ka teadlik ja läbipaistev protsess, mille abil defineeritakse ja leiakse probleemide lahendusi, väljendugu need siis toodete, teenuste, keskkondade, suhtluse või protsesside näol.

Disaini moodulis õpitakse tundma disaini põhiolemust, tehakse sissejuhatus erinevatesse disaini valdkondadesse: Disaini liigid (Graafiline disain, Keskkonnadisain, Moedisain, Interjööri disain, Tööstusdisain;); Värv (värvusõpetus), Vorm, Ajurünnak, Rollimängud, Kommunikatsioon, Keskkond ja Materjal.

Disaini sissejuhatus annab esialgse disaini mõistmist. Kursus aitab valida õpilastel edasine suund õppimises.

### 1.3 Õppetegevuste kavandamine ja korraldamine

- 1) õppetegevuste kavandamisel on pööratud tähelepanu nii kõige olulisema teoreetilise materjali esitamisele kui selle tähenduslikuks muutmisele praktiliste näidete abil;
- 2) lähtutakse õppekava alusväärtustest, üldpädevustest, õppeaine eesmärkidest ja õppesisust;
- 3) võimaldatakse õppida individuaalselt ja üheskoos teistega (iseseisvad, paaris- ning rühmatööd), et toetada õpilaste kujunemist aktiivseteks ja iseseisvateks õppijateks ning loovateks ja kriitiliselt mõtlevateks isikuteks;
- 4) õppetegevuse vormiks on loeng, loeng-vestlus, seminar, rühmatöö, iseseisev õppematerjalide läbitöötamine, videomaterjalide läbivaatus;
- 5) kasutatakse diferentseeritud õppeülesandeid, mille sisu ja raskusaste toetavad individualiseeritud käsitlust ning suurendavad õpimotivatsiooni;

## 1.4 Füüsiline õpikeskkond

- 1) rakendatakse nüüdisaegseid info- ja kommunikatsioonitehnoloogiatel põhinevaid õpikeskkondi ning õppematerjale ja -vahendeid;
- 2) osa õppest toimub klassis, kus on internetiühendus ning telekraani või projektori kasutamise võimalus;
- 3) digitaallaua kasutamisega seotud õppe toimub arvutiklassis;

## 2.Kursuse kirjeldus

### 2.1 Kooliastme õpitulemused

- disaini toimemehhanismide tundmine ja nende rakendamise oskus;
- oskus orienteeruda erialases terminoloogias, -teoorias, materjalis ja töövõtetes;
- võime genereerida loomingulisi ideid, teha eksperimente, leida ebakonventsionaalseid lahendusi;
- võime iseseisvalt sooritada loomingulised ülesanded;
- oma tegevuse mõtestamist ja kavandamist;
- enda ideede verbaliseerimist, visualiseerimist, esitlust;
- oskus iseseisvalt ülesandeid püstitada ja lahendada;

### 2.2 Moodulid

#### Mooduli eesmärk:

- anda õppijale oskus ideed visualiseerida;
- anda laiapõhjalised teadmised värvikasutusest nii teoorias kui ka praktikas;
- õpetab looma konteksti sobivaid funktsionaalseid väikevorme;
- tutvustada kontseptsiooni, värvide ja materjaali vastavust;
- tutvustada ergonoomika põhimõtteid;

#### Õppesisu:

1. Disaini liigid;
2. Värv;
3. Vorm;
4. Ajurünnak;
5. Rollimängud;
6. Kommunikatsioon;
7. Keskkond;
8. Materjal;

#### Õpiväljundid:

- võime genereerida loomingulisi ideid, teha eksperimente, leida ebakonventsionaalsed lahendused;
- oskus orienteeruda erialases terminoloogias, -teoorias, materjalis ja töövõtetes;

- suudab luua inimese ja ruumi vahelisi seoseid ning rakendada neid oskusi objekti loomisel;
- teadus kuidas rakendada disaini erinevates keskkonnades (mööblitööstus, masinatööstus);
- oskus esmasel tasemel komponeerida piiratud ja piiramata panda;

## 2.3 Moodulid

### 1. Disaini liigid

#### Eesmärk

- Disaini liikide tutvustus: Graafiline disain, Keskkonnadisain, Moedisain, Interjööridisain, Tööstusdisain;

### 2. Värv (värvusõpetus)

#### Eesmärk

- Uurida, mis sõnumid värvid endas kannavad;
- Püüda aru saada värvi mõjust alateadvusele;
- Märgata värve ka seal, kus neid silmaga ei näe;
- Märgata vormi sõltuvust värvist;
- Uurida, mis funktsioone kannavad eri värvid;
- Mõista müüte värvidest;

### 3. Vorm

#### Eesmärk

- Märgata algvorme enda ümber;
- Tajuda rütme, mille keskel elame;
- Arendada vormi abstraherimise oskust;
- Otsida vormi ja funktsiooni vahelist seost;
- Arendada visandamise oskust;
- Mõista looduslike vormide tootmist tehiskeskkonnas;

### 4. Ajurünnak

#### Eesmärk

- Mõelda ennast vabaks harjumustest ja rutiinist;
- Vaadata probleeme uue nurga alt;
- Mõista, et midagi uut ei sünni vanamoodi mõeldes;
- Arendada visuaalset mõtlemist;
- Rakendada spontannseid lahendusi;
- Arendada empaatiavõimet;
- Mõista meie erinevusi ja sellega kaasnevaid probleeme;

### 5. Rollimängud

#### Eesmärk

- Mõista erinevaid vajadusi;
- Avastada teistmoodi maailm;
- Mõista oma keha toimimist ja funktsioone;
- Arendada tolerantsust;
- Mõista meie erinevusi ja sellega kaasnevaid probleeme;
- Julgustada tõsise tulemuse saavutamist mängulise tegevuse kaudu;

## 6.Kommunikatsioon

### Eesmärk

- Arendada verbaalset mõtlemist ja eneseväljendust;
- Harjutada üldistavat mõtlemist;
- Arendada visuaalset eneseväljendust;
- Märgata sõnastuse olulisust;
- Arendada mõtete visualiseerimist;
- Arendada pildilist mõtlemist;

## 7.Keskkond

### Eesmärk

- Uurida toodete eluringi;
- Uurida, mis teeb elukeskkonna meeldivaks ja turvaliseks;
- Mõista looduse ja tehiskeskkonna vahelist suhet;
- Arendada keskkonnasäästlikku mõtlemist;
- Arendada esteetilist meelt;
- Harjutada ratsionaalset mõtlemist;
- Arendada konstruktiivset kriitikameelt;

## 8.Materjal

### Eesmärk

- Õppida tundma erinevaid materjale;
- Uurida, mis mis omadused peavad materjalil eri tingimused olema;
- Märgata materiaalsel keskkonda;
- Uurida, kuidas mõjutada materjali käitumist;
- Analüüsida, kuidas mõjutab materjal meie käitumist;
- Õppida materjali omadustega arvestama;

<b>Moodulite Kirjeldus</b>		
<b>Nõ</b>	<b>Õppesisu</b>	<b>Tunnid</b>
1	Disaini liigid	5
2	Värv (värvusõpetus)	4
3	Vorm	4
4	Ajurünnak	4
5	Rollimängud	5
6	Kommunikatsioon	4
7	Keskkond	5
8	Materjal	4
	<b>Kursuse maht</b>	<b>35</b>