

4. 5. ja 6. klassi kunstiõpetus

Teema: Visuaalne kirjaoskus ehk baasteadmised kompositsioonist, kunstileikidest, kunstižanritest, loomisest

Teema olulisus: visuaalne kirjaoskus

Õpitulemused: Nimetab kahe- ja kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid ning rakendab neid õpetaja abiga enda ideede edasiandmisel. Nimetab kunstileike ja kunstižanre.

Õppesisu:

Baaselemendid: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv
 Kolmemõõtmeline: vorm, ruum, mass, pind, materjal, värv.
 Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhuasetus.
 Kunstileigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made (valmiseseme täiendamine), installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia (sõna või teksti kujundus), kirjatüüp, kalligraafia (ilukiri), stsenograafia (lavakujundus).
 Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade, merevaade, figuur.
 Kujutavus: figuraalne, abstraktne.
 Konna- ja linnuperspektiiv. Kahe- ja kolmemõõtmeline kujutamine.

Põhimõisted:

Metoodilised soovitused:

Õpilase tegevused, mis tagavad aine, valdkonna ning üldpädevuste saavutamise: Uurib teavet, kavandab, komponeerib ja teostab oma loovtöö(d)

Lõiming: Aine nimetus ja teema/tegevus (koostöös teise õpetajaga)	
Õppevara:	

Teema: Loomingu kavandamine ja ideede arendamine ning teostamine	
Teema olulisus: tööprotsessi planeerimine	
Õpitulemused: Sõnastab enne tööle hakkamist, mida kavatseb teha, mis vahendeid, tehnikaid ja materjale kasutab ja kuidas kujutab. Teab autorsuse üldisi põhimõtteid. Loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstiteoseid õpetaja abiga. Teab ja nimetab kunstitehnikaid.	Õppesisu: Kunstitehnikad: maal, joonistus, kollaaž, grataaž (kraapetehnika), frotaaž (reljeefselt pinnalt läbi paberi trükkimine), mosaiik, monotüüpia (madaltrükk), foto, modelleerimine, makett, lavakujundus, materjalitrükk, akvarell, graafiline disain, kirjatüüp, kalligraafia; Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif). Narratiivne loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt) Etikett: näitusetöö nimesilt, filmi või video tiitrid. Autoriõigused.
Põhimõisted:	
Metoodilised soovitused:	Õpilase tegevused, mis tagavad aine, valdkonna ning üldpädevuste saavutamise: Loovust arendavate ülesannete ja teemade, millele ei ole

	valmislahendust või stereotüüpset lahendust, tegemine. Selgitab ja analüüsib õpetaja ja kaasõpilaste antud küsimustele toetudes oma tööle, tuues esile töökäigu ning põhjendades oma tehtud sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid. Annab hinnanguvaba tagasisidet kaasõpilase loomingule püstitades hinnanguvabu küsimusi. Komponeerib ja teostab omaloomingut.
Lõiming: Aine nimetus ja teema/tegevus (koostöös teise õpetajaga)	
Õppevara:	

Teema: Disain ja disainiprotsess

Teema olulisus: disainiprotsessi mõistmine

Õpitulemused:

Lahendab õpetaja esitatud probleemi, läbides kõiki disainiprotsessi etappe ning toetudes õpetaja juhendamisele ja etteantud materjalidele.

Kavandab enda idee või teose. Teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik.

Õppesisu:

Disaini baaselemendid: funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesemete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass; otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus.

Disaini liigid: tootedisain, digitoote disain, graafiline disain.

Disainiprotsessi osad: osapooled, tarbijad; uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine; lähteülesanne; võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine; lahenduste pakkumine.

	Tarbeesemed ja levinumad materjalid: looduslikud ja tehismaterjalid. Kavandamine ja visualiseerimine: kavand, visand, skits, krokii, abijooned; <i>moodboard</i> (kujutava loomise esimene etapp), mõistekaart, plakat, värvikaart, Venni diagramm; idee sõnastamine; <i>storyboard</i> (koomiksi, loo, stsenaariumi esimene visandlik etapp), stsenaarium ; visuaalne lihtsustamine
Põhimõisted:	
Metoodilised soovitused:	Õpilase tegevused, mis tagavad aine, valdkonna ning üldpädevuste saavutamise: Leiab õpetaja etteantud probleemile lahenduse. Arutleb saadud teabe alusel ja rakendab teavet loomisel.
Lõiming: Aine nimetus ja teema/tegevus (koostöös teise õpetajaga)	
Õppevara:	

Teema: Kunstiajalugu, visuaalkultuur ja kunstnikud

Teema olulisus: kunstikultuuri tundmine

Õpitulemused: Kasutab olulisemaid õpitud kunstimõisteid ja nimetab kunstnikke. Märkab, kirjeldab ning mõtestab nüüdisaegsete ja ajalooliste tarbeesemete ning hoonete erinevusi. Mõistab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust. Tõlgendab visuaalseid kujutisi oma kogemuse ja õpitu piires.	Õppesisu: Kunstiga seotud elukutsed: kunstnik, arhitektuur, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator, kuraator, kunstikriitik. Kunstiajalugu: kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag`id; Esiaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, megalitiiline arhitektuur); varased tsivilisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus); antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, monumendid); keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn); mõisaarhitektuur; taluarhitektuur; pärimuskultuur Modernism 19. saj lõpu maalis (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend).
Põhimõisted:	
Metoodilised soovitused:	Õpilase tegevused, mis tagavad aine, valdkonna ning üldpädevuste saavutamise: Uurib, selgitab välja, loeb, vaatleb, kirjeldab, mõtestab, tõlgendab, kasutab õpitavat teavet.
Lõiming: Aine nimetus ja teema/tegevus (koostöös teise õpetajaga)	
Õppevara:	

Teema: Kunst ja kultuur ühiskonnas	
Teema olulisus: kunsti mõju ühiskonnas	
Õpitulemused: Käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info. Rakendab autorsuse põhimõtteid ning kujutise salvestamise ja jagamise head tava. Teab ja oskab kasutada digivahendeid ja seostada oma tegevust digiprügiga. Teab ja oskab kasutada kunstivahendeid vastutustundlikult ja seostada oma tegevuse mõju keskkonnale.	Õppesisu: Jätkusuutlik mõtteviis: keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine. Teabe otsimine ja infokeskkonnad: muuseumide ja galeriide kodulehed, kunstnike kodulehed. Kunstielu: muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised. Autorsus ja autoriõigused: autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine ning sellele viitamine
Põhimõisted:	
Metoodilised soovitused:	Õpilase tegevused, mis tagavad aine, valdkonna ning üldpädevuste saavutamise: Uurib, selgitab välja, loeb, vaatleb, kirjeldab, mõtestab, tõlgendab, kasutab õpitavat teavet.
Lõiming: Aine nimetus ja teema/tegevus (koostöös teise õpetajaga)	
Õppevara:	