



Paide Hammerbecki Põhikool

AINEKAVA

KOOLIASTE	III	
ÕPPEAINE	Kunstiõpetus	
ÕPPEAINE KIRJELDUS	<p>Kunsti õppeaine roll on innustada õppijat avastama ja kasutama oma võimeid kunsti ja visuaalkultuuri loojana seega ka kultuurikandjana. Kunst toetab õppija loovust ja isiksuseomadusi, mis annavad eeldused mis tahes inimtegevuse valdkonnas probleeme uut viisi lahendada, jõuda originaalsete, kasulike, eetiliste ja vähemalt looja jaoks soovitud tulemusteni.</p> <p>Eesmärgiks on arendada õpilaste loovust, visuaalset mõtlemist ja isiklikku väljendusoskust, pakkudes samal ajal tuge karjääri planeerimisel ja enesekindluse kasvatamisel. Kunsti kaudu saavad õpilased arendada oma enesekontrolli ja vaimse tervise hoidmise oskusi, osaleda loomingulistes projektides, mis nõuavad probleemide lahendamist ja innovatiivsete ideede arendamist, ning õppida nägema kunsti ja ühiskonnaelu vahelisi seoseid.</p>	
TEADMISED Analüüsib õpetaja abiga enne kasutamist visuaalseid kujutisi, jooniseid, skeeme ja sümboleid. Rakendab õpetaja abiga uurimismeetodeid teoreetiliste, kunstitööde või disainiobjektide loomisel.	OSKUSED Loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid ja väljapanekuid, uurides ning teadlikult kavandades, valides ja rakendades protsessi käigus sihipäraselt materjale,	HOIAKUD Käitub füüsilistes ja digitaalsetes kultuurikeskkondades enamasti turvaliselt, arvestab visuaalseid kujutisi luues ja kasutades autorsust. Katsetab, julgeb eksida ja töö käigus langetada otsuseid õpetaja abiga.

Analüüsib õpetaja toel loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt.	tehnika- ja töövõtteid ning kompositsiooni põhimõtteid.	
7. KLASS		
ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU JA PÕHIMÕISTED	PRAKTILISED TÖÖD, ÕPIPROJEKTID, ÕPPETEGEVUS VÄLJASPOOL KLASSIRUUMI VM ÕPPETEGEVUSED
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <p>Kirjeldab digitaalseid keskkondi, hindab digitaalse keskkonna turvalisust ja eakohasust</p> <p>Leiab internetist lihtotsinguga infot kunstnike, kunstiteoste või ajastute kohta, kasutab internetis täpsustatud pildiotsingut.</p> <p>Tutvustab eri disainivaldkonna (näiteks tootedisain, digitootedisain, teenusedisain, tööstusdisain, graafiline disain, sotsiaalne disain jne) esindaja tegevust.</p> <p>Tuvastab visuaalkultuuris levinumaid värvikasutusega seotud tavapärasid (näiteks hooaegade seotud värvid riidemoes).</p> <p>Plaanimine ja ideede arendamine</p> <p>Leiab oma teose jaoks ideid päevakajalistest või ajaloosündmustest.</p>	<p>VISUAALNE KIRJAOSKUS</p> <p>Igapäevane visuaalkultuur</p> <p>Digitaalsed keskkonnad, Google'i pildiotsing</p> <p>Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioon</p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef)</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed</p>	<p>Digitaalse portfoolio koostamine.</p>

<p>Kasutab idee leidmiseks ja laiendamiseks meetodeid (näit. ajurünnak, suvaline sisend, omaduste reastamine, info otsimine)</p> <p>Teeb töö kavandamisel kirjalikke ja visuaalseid märkmeid.</p> <p>Kavandab enda teose, pakkudes vahest välja ka erinevaid lahendusvõimalusi.</p> <p>Teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik, ning rakendab seda teadmist tööprotsessis.</p> <p>Märkab ja kirjeldab teda ümbritsevaid probleemolukordi.</p> <p>Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab).</p> <p>Uurib näiteid kuidas on sama või sarnast probleemi varasemalt lahendatud.</p> <p>Tutvub erinevate uurimisviiside (näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine) võimalustega.</p> <p>Loomine</p> <p>Õpilane teab, et isikupärasus on väärtuslik ja püüab luua omapäraseid kunstitöid tuues esile enda individuaalsust ja huvisid.</p>	<p>Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuursed, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Perspektiiv: tsentraalperspektiiv</p> <p>Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p>Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p>Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu, tegevuspaik, tegelased</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur,</p>	
---	--	--

<p>Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digikunst) kunstitöid spontaanselt (kavandamata).</p> <p>Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid uurides ja kavandades.</p> <p>Kavandab ja arendab enda ideid enne teose loomist, kombineeri erinevatest ideedest tervikliku lahenduse.</p> <p>Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid enamasti teadlikult või õpetaja abiga.</p> <p>Leiab oma töö eksponeerimiseks koha, kus see on hästi vaadeldav.</p> <p>Tunneb loomingu esitlemise põhimõtteid ja suudab teha publikule esitamiseks ettevalmistustöid õpetaja abiga.</p> <p>Refleksioon, analüüs ja kriitika</p> <p>Analüüsib tarbeeset funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.</p> <p>Selgitab enamasti oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi.</p> <p>Kirjeldab teose ainest, meediumi ja vormi.</p>	<p>sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst</p> <p>Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjöörivaade</p> <p>Kujutavus: figuraalne, abstraktne</p> <p>KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p> <p>Kunstitehnikad</p> <p>Maalimine: Piltide loomine värvidega (akvarell, guašš, akrüülvärv).</p> <p>Joonistamine: Kujutiste tegemine pliiatsite, pastellide või tintidega.</p> <p>Kollaaž: Erinevate materjalide, näiteks paberite ja piltide, kokku liimimine, et luua uus pilt.</p> <p>Fotograafia: Piltide tegemine kaameraga.</p> <p>Digitaalsed tehnikad:</p> <p>Arvutiprogrammide abil loodud kunst, sealhulgas videod.</p> <p>Etikett</p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)</p> <p>DISAIN JA DISAINIPROTSESS</p> <p>Disaini baaselemendid</p>	
--	--	--

	<p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p>Disaini liigid</p> <p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile....</p> <p>Kavandamine: kavand, visand, skits, abijooned, plakat Storyboard, stsenaarium</p> <p>Visuaalne lihtsustamine</p> <p>KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS</p> <p>Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed</p> <p>Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja</p> <p>Jätkusuutlik mõtteviis</p> <p>Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>	
DIGIPÄDEVUSED	<ul style="list-style-type: none"> - Ülesannete lahendamisel ja teabe otsimisel digivahendite kasutamine. - Esitluse tegemiseks erinevate slaidiprogrammide kasutamine. 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Digitaalse portfoolio/ õpimapi koostamine. - Erinevad veebipõhised platvormid ja rakendused, hindab digitaalse keskkonna turvalisust ja eakohasust.
SEOS LÕIMINGUPLAANIGA	ÕE presidendi vastuvõtt Filmiõhtu Kunstinäitus Koolikohvik Kooliülesed projektipäevad