



Paide Hammerbecki Põhikool

AINEKAVA

KOOLIASTE	I	
ÕPPEAINE	kunst	
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>TEADMISED JA OSKUSED:</p> <ol style="list-style-type: none">1. kirjeldab visuaalseid pilte, jooniseid ja sümboleid oma kogemuse piires;2. kavandab lihtsamaid ülesandeid disainis ja loomes kestlikult;3. teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi töid spontaanselt ning kavandades, kasutades eri tehnika- ja töövõtteid;4. kirjeldab lühidalt enda tööd ja tulemust.	<p>HOIAKUD:</p> <ol style="list-style-type: none">1. teab kujutiste kasutamise ja jagamise head tava;

KLASS 1		
ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU JA PÕHIMÕISTED	PRAKTILISED TÖÖD, ÕPIPROJEK - TID, ÕPPETEGEVUS VÄLJASPOOL KLASSIRUUMI VM ÕPPE-TEGEVUSED
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seostab omavahel raamatuillustratsioone ja teksti sisu. • Selgitab endale tuttavas keskkonnas (koolis ja klassis) kasutatavaid märke ja sümboleid ning nende tähendust. • Nimetab, mida näeb pildil, ruumilises teoses, audiovisuaalses teoses. • Nimetab, teoses nähtavaid värve, äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid. • Kasutab vahendeid ja materjale säästlikult ja ohutult. • Korrastab enamasti oma töökoha. • Näitab teoselt autori nime. • Kirjutab oma tööle nime. • Küsib jäädvustatavalt luba enne filmimist või pildistamist. <p>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teeb enamasti aktiivselt kaasa nii oma initsiatiivil kui etteantud ülesandeid. • Rakendab teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, 	<p>Igapäevane visuaalkultuur</p> <p>Sümbolid, sildid, liiklusmärgid, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, riietus</p> <p>Raamatuillustratsioon, piltjutustus</p> <p>Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtete tutvustus (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted).</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</p> <p>Baaselemendid:</p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed</p> <p>Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p>	<p>Linnaruumi ja kooliruumi vaatlemine, nähtu analüüs.</p> <p>Raamatu-illustratsiooni loomine (lugemispäevikusse).</p> <p>Kahemõõtmelisuse kujutamine pildil.</p> <p>Kompositsiooni põhimõtete rakendamine töös.</p>

<p>guašš, värvipliiatsitehnika, savi või plastiliini voolimine jms) ja vahendeid.</p> <ul style="list-style-type: none"> Väljendab enda kogemuse piires mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes. <p>Refleksioon, analüüs ja kriitika</p> <ul style="list-style-type: none"> Kirjeldab visuaalteosel nähtavat (nimetab äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid, värvid; mis see on, mida ma näen?) Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid - mida nähtu mulle meenutab, mis siin pildil toimuda võiks? Kirjeldab etteantud küsimuste toetudes oma töö valmimise protsessi - mida ja kuidas ma tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida töö tegemisel nautisin? Millised raskused ületasin? Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes valminud tööd - mida ma oma töös näen? 	<p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, kandiline, nurgeline, ümar, sile, kare jne</p> <p>Geomeetrilised kujundid ja abstraheerimine.</p> <p>Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, suurus</p> <p>Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur</p> <p>Kunstižanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika</p> <p>Kunstitehnikad ja stiilid</p> <p>monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliiatsitehnika, savi või plastiliini</p>	<p>Pildi loomine geomeetrilistest kujunditest.</p> <p>Primaarvärvide segamine sekundaarvärvidesaamiseks.</p> <p>Lihtsama perspektiivi ja ruumiillusiooni kujutamine töös.</p> <p>Liikumise kujutamine.</p> <p>Erinevate kunstiliikide, tehnikate ja žanrite kasutamine oma ideede edasiandmisel.</p> <p>„Teeme ise teatrit“- etenduse kunstiline kujundamine (kostüümid, kuulutused, lavakujundus jms).</p> <p>Töö etiketi nõuetekohane vormistamine.</p>
---	--	---

	<p>voolimise, taimetrükk, sõrmemaal, akvarell, voolimise, ruumiline paberitöö</p> <p>Etikett</p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi)</p> <p>Disaini baaselemendid</p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesemete puhul)</p> <p>Disainiprotsessi osad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p>Eseme, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus</p> <p>Kasutusmugavus</p> <p>Ohutus ja säästlikkus</p>	<p>Tarbeeseme uurimine ja disainimine.</p> <p>Oma töökoha ja töövahendite korrastamine</p>
--	---	--

	<p>Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine</p> <p>Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale</p> <p>Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer</p> <p>Teos: maal, joonistus, video, skulptuur...</p> <p>Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed</p> <p>Skulptuur või monument (avalikust ruumist).</p> <p>Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.</p> <p>Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.</p> <p>Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava</p> <p>Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane)</p>	<p>Kunstinäituse külastamine või kunstiteose vaatlemine ja nähtu analüüs.</p> <p>Õpetaja juhendamisel kaaslase tööle hinnangu andmine.</p>
--	--	--

DIGIPÄDEVUSED	<p>Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava tutvustamine.</p>
SEOS LÕIMINGUPLAANIGA	<p>Teeme ise teatrit- etenduse kunstiline kujundamine (kostüümid, kuulutused, lavakujundus jms).</p> <p>Lõiminguplaan on meie koolis kooliülesed projektipäevad (3), mille sisu mõtleme igakord vahetult enne projektipäeva ning need üritused, mis said ainevaldkonna üldosas kirja. Kirjuta need siia.</p>