

KUNSTIÕPETUS 1. - 4.klass

Üldpädevus

Kunstipädevus seostub kultuurilise teadlikkusega, hõlmates põhiteadmisi Eesti ja Euroopa kultuurisaavutustest ning maailma kultuurilise mitmekesisuse mõistmist. Kunstipädevus hõlmab oskust väljendada enda ideid mitmekesiste kunstiliste vahenditega ning väärtustada loomingulisi saavutusi visuaalsetes kunstides ja muusikas. Kunstipädevusse kuulub eneseväljendusoskus, isikupära teadvustamine, oskus uurida varasema kultuuripärandi varasalvi ning valmisolek leida uusi lahendusi muutuvates oludes.

Kooliastmeti:

Üldeesmärgid

- Loomise, esitamise, teoste interpreteerimise ja analüüsimise kaudu õpitada tundma traditsioonilisi ning nüüdisaegseid kunste, nende sisu, vorme ja tähendusi, kujundada mõistmist ning kriitikameelt.
- Toetada mõtlemise paindlikkust ning avatust kultuurilistele ja individuaalsetele erinevustele, mis toetavad toimetulekut kiiresti muutuv ja mitmekultuurilises maailmas.
- Praktilise kunstidega tegelemisega arendada tundemaailma, intuiitset ja loovat mõtlemist.
- Kunstitegevustega tasakaalustada teiste ainete valdavalt verbaalset ning analüütilist mõtlemist, lisades kujundlikku, sünteesivat ja intuiitset poolt.
- Luua terviklik mõtlemine, mis võimaldab loovalt läheneda probleemidele, väärtustada erinevaid lahendusi ja lahendite mitmetahulisust.
- Kunstidega tegelemine avaldab positiivset mõju kõikide ainete õppimisele.

Läbivad teemad

- „Väärtused ja kõlblus”
- „Kultuuriline identiteet”
- „Elukestev õpe ja karjääri planeerimine” tutvutakse kunstide mitmekülgsete väljunditega igapäevaelus ning kunstidega seotud elukutsetega.
- „Tehnoloogia ja innovatsioon” on seotud kunstidele omaste praktiliste loovtegevustega
- „Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus” julgustatakse kujundama ja väljendama oma seisukohti ühiskonnas toimuvate protsesside kohta ning katsetama oma ideede arendamist ja elluviimist.

- „Tervis ja ohutus” kasutades paljusid materjale, töövahendeid ja instrumente, tuleb nende juures järgida ohutuse ning otstarbekuse printsiipe.
- „Keskkonna ja jätkusuutlik areng” hõlmab mitmekülgseid oskusi nagu informatsiooni leidmine kunsti kohta, visuaalse kommunikatsiooni väljendusvahendid, keskkonna visuaalne kujundamine.
- „Teabekeskond” tutvutakse andmebaasidega, meediakeskkonna võimaluste ja ohtudega ning autorikaitse küsimustega.

Hindamine

Hindamisel lähtutakse riikliku ja kooli õppekava üldosa vastavatest sätetest. Hindamise eesmärk on anda õpilasele motiveerivat tagasisidet. Hindamisel on oluline tunnustada lahenduste erinevusi ja väärtustada õpilaste isikupära. Õpilane peab teadma, mida hinnatakse ning mis on hindamise kriteeriumid.

Õppe- ja kasvatusesmärgid

- 1) tunnetab ja arendab oma loomingulist potentsiaali, õpib tundma visuaalsete kunstide väljendusvahendeid ning suudab luua erinevaid kunstiteoseid, rakendades loovalt õpitud teadmisi ja tehnikaid;
- 2) kasutab erinevaid mõtlemis- ja tegutsemisviise nii loometegevuses kui ka igapäevases elus;
- 3) analüüsib kunstiteoseid ja visuaalset keskkonda, kasutades põhikoolis omandatud ainealast terminoloogiat, ning põhjendab oma arvamust;
- 4) märkab esemelise keskkonna ja visuaalse meedia esteetilisi, eetilisi, funktsionaalseid ja ökoloogilisi aspekte;
- 5) õpib tundma ja väärtustab nii mineviku kunstipärandit kui ka nüüdisaegset kunsti;
- 6) seostab omavahel kunsti ning kultuuri, ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengut ning mõistab kunsti kui kultuuridevahelist suhtluskeelt; teadvustab kultuurilist mitmekesisust.

Õppesisu

	1.klass	2.klass	3.klass	4.klass
Uurimine, avastamine, ideede arendamine Visuaalse kompositsiooni baaselemendid (joon, värv, vorm, ruum, rütm). Inimeste, esemete ja looduse objektide iseloomulikud tunnused ning peamise esiletoomine kujutamisel.	Oma tööde esitlemine, selgitamine ja kaaslaste kuulamine. Töötamine iseseisvalt ja grupis. Põhielementide-joon, värv, vorm, ruum, rütm jt tundmaõppimine. Iseloomulike tunnuste ning peamise	Oma tööde esitlemine, selgitamine ja kaaslaste kuulamine. Töötamine iseseisvalt ja grupis. Põhielementide-joon, värv, vorm, ruum, rütm jt tundmaõppimine . Iseloomulike	Oma tööde esitlemine, selgitamine ja kaaslaste kuulamine. Töötamine iseseisvalt ja grupis. Põhielementide-joon, värv, vorm, ruum, rütm jt tundmaõppimine e. Iseloomulike	Uurimuslik ja loov koostöö. Teoste esitlemine, valikute põhjendamine. Kujutamine, väljendamine, kujundamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted.

	<p>esiletoomine. Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine.</p> <p>Mänguasjade ja omameisterdatud mudelitega lavastuslikud mängud.</p>	<p>tunnuste ning peamise esiletoomine. Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine.</p> <p>Mänguasjade ja omameisterdatud mudelitega lavastuslikud mängud. Piltjutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon.</p>	<p>tunnuste ning peamise esiletoomine. Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine.</p> <p>Mänguasjade ja omameisterdatud mudelitega lavastuslikud mängud. Piltjutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon. Tegelikkuse ja virtuaalsete keskkondade võrdlus.</p>	<p>Värv kui väljendusvahend. Liikumise kujutamine. Tehnikate loov kasutamine, segatehnikad. Realistlikkus ja abstraktsus kunstis.</p>
	1.klass	2.klass	3.klass	4.klass
<p>Materjalid, tehnikad Erinevate kunstitehnikate materjalid, töövõtted ning -vahendid (nt joonistamine, maalimine, trükkimine, kollaaž, pildistamine, vormimine jne).</p>	<p>Kunstitehnikate ja töövõtete loominguine rakendamine. Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.</p> <p>MAAL Näpuvärvid , guašš</p> <p>SKULPTUUR Plastiliin, savi jt pehmed</p>	<p>Kunstitehnikate ja töövõtete loominguine rakendamine. Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.</p> <p>MAAL Näpuvärvid , guašš, <i>tempera</i></p> <p>SKULPTUUR Plastiliin, savi jt pehmed voolimismaterjalid.</p>	<p>Kunstitehnikate ja töövõtete loominguine rakendamine. Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.</p> <p>MAAL Näpuvärvid , guašš, <i>tempera</i>, akvarell, pastell jt. SKULPTUUR Plastiliin, savi jt</p>	<p>Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine. Digitaalsete tehnikate katsetamine. MAAL Akrüül jt kattevärvid. SKULPTUUR Pehmed</p>

	<p>voolimismaterjalid.</p> <p>GRAAFIKA Riipimine vms.</p>	<p>Seisvad figuurid materjali lisamisega.</p> <p>GRAAFIKA Riipimine vms. Monotüüpia jt erinevad tõmmised.</p>	<p>pehmed voolimismaterjalid. Seisvad figuurid materjali lisamisega. Voolimine ühest tükist, ilma juurde lisamiseta.</p> <p>GRAAFIKA Riipimine vms. Monotüüpia jt erinevad tõmmised. Papitrukk vms.</p>	<p>materjalid nt savi või saepurumass. Papier-mache vms.</p> <p>GRAAFIKA Faktuurpilt, materjalitrukk. Heledusastmed värvipliiatsitega, heledusnüansid mustvalges grafiidijoonistuses</p>
	1.klass	2.klass	3.klass	4.klass
<p>Pildiline ja ruumiline väljendus Pildilised jutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon.</p>	<p>Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine. Peamise esiletõstmine suuruse, asukoha ja värvi abil.</p> <p>ÜMBRUS Vabanemine stampkujunditest (päikese-neljandik, aknarist jm).</p> <p>ASJAD Tuttavate asjade kujutamine - lilled, mänguasjad</p> <p>INIMENE Inimese vanus, amet jne, joonistamine</p>	<p>Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine. Peamise esiletõstmine suuruse, asukoha ja värvi abil.</p> <p>ÜMBRUS Vabanemine stampkujundites (päikese-neljandik, aknarist jm). Puude, mägede, pilvede jne kujutamine mitmel erineval moel.</p> <p>ASJAD Tuttavate asjade kujutamine - lilled, mänguasjad ...</p>	<p>Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine. Peamise esiletõstmine suuruse, asukoha ja värvi abil.</p> <p>ÜMBRUS Vabanemine stampkujunditest (päikese-neljandik, aknarist jm). Puude, mägede, pilvede jne kujutamine mitmel erineval moel. Maastik kevadel, suvel, sügisel, talvel.</p> <p>ASJAD Tuttavate asjade</p>	<p>Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit.</p> <p>ÜMBRUS Erinevad majad linnas ja maal.</p> <p>ASJAD Esemete suurusuhted</p> <p>INIMENE Inimesed tegevuses, nägu ja meeleolu.</p> <p>GEOMEETRIA Kubistlikus stiilis pilt.</p>

	<p>mälu järgi.</p> <p>GEOMEETRIA Mõisted kolmnurk, ruut, ring ...</p>	<p>Eseme tähtsamad tunnused. INIMENE Inimese vanus, amet jne, joonistamine mälu järgi. Algsed proportsiooni- reeglid.</p> <p>GEOMEETRIA Mõisted kolmnurk, ruut, ring ...</p> <p>Geomeetrilistest kujunditest pilt.</p>	<p>kujutamine - lilled, mänguasjad ... Eseme tähtsamad tunnused. Esimesed katsetused kujutamisel natuurist.</p> <p>INIMENE Inimese vanus, amet jne, joonistamine mälu järgi. Algsed proportsiooni- reeglid. Dünaamiline kriipsujuku liikumise kavandamine.</p> <p>GEOMEETRIA Mõisted ring kolmnurk, ruut, Geomeetrilistest kujunditest pilt.</p> <p>Plasttaarast, karpidest loomade vm meisterdamine.</p>	
	1.klass	2.klass	3.klass	4.klass
<p>Disain ja keskkond Disain igapäevaelus: trükis, tarbevorm, ruum ja ehitis keskkonnas. Vormi, otstarbe, materjali ja tehnoloogia seosed ning nende arvestamine kujundamisel. Turvaline ning</p>	<p>Situatsiooni kirjeldav lähteülesanne. Ideede selgitamine, vormistamine jooniste ja makettidena. Disaini roll</p>	<p>Situatsiooni kirjeldav lähteülesanne. Ideede selgitamine, vormistamine jooniste ja makettidena. Disaini roll</p>	<p>Situatsiooni kirjeldav lähteülesanne. Ideede selgitamine, vormistamine jooniste ja makettidena. Disaini roll</p>	<p>Probleemipõhine lähteülesanne. Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksiste ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete</p>

<p>keskkonnasäästlik tarbimine.</p>	<p>igapäevaelus: trükised, tarbevormid, ruumid, hooned, keskkond jne. Vormi ja funktsiooni seos.</p> <p>MÄRK Geomeetriliste kujundite erinevad tähendused.</p> <p>KIRI Oma nime kujundus portfooliol vms.</p>	<p>igapäevaelus: trükised, tarbevormid, ruumid, hooned, keskkond jne. Vormi ja funktsiooni seos.</p> <p>MÄRK Geomeetriliste kujundite erinevad tähendused. Liiklusmärkide keel. KIRI Oma nime kujundus portfooliol vms. Dekoratiivkiri kingipakil vms.</p>	<p>igapäevaelus: trükised, tarbevormid, ruumid, hooned, keskkond jne. Vormi ja funktsiooni seos.</p> <p>MÄRK Geomeetriliste kujundite erinevad tähendused. Liiklusmärkide keel. Stilisatsioon.</p> <p>KIRI Oma nime kujundus portfooliol vms. Dekoratiivkiri kingipakil vms. Šrifti valik vastavalt ülesandele.</p>	<p>uurimine ja kriitiline võrdlemine. Keskkonnasõbra- lik ja loov disain inimese teenistuses.</p> <p>MÄRK Liiklusmärkide analoogial põhinev uute märkide kujundamine.</p> <p>KIRI (Trüki-) tähtede kujundamine.</p>
	1.klass	2.klass	3.klass	4.klass
<p>Kunstikultuur Kunstiteosed kohalikes muuseumides ja kunstigaleriides, ajaloolised kunstitehnikad ja materjalid. Lähiümbruse loodus ja ehituskunst. Reaalsed ning virtuaalsed kunsti- ja meediakeskkonnad</p>	<p>Vana ja uue võrdlemine. Eesti kultuuripärandi tähtteosed. Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludes osalemine.</p> <p>EESTI JA MAAILM Keskaegsed</p>	<p>Vana ja uue võrdlemine. Eesti kultuuripärandi tähtteosed. Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludes osalemine.</p> <p>EESTI JA MAAILM Keskaegsed</p>	<p>Vana ja uue võrdlemine. Eesti kultuuripärandi tähtteosed. Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludes osalemine.</p> <p>EESTI JA MAAILM Keskaegsed</p>	<p>Kunstiteose analüüs. Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu mõtestamine. Erinevad mineviku ja nüüdiskunst tuntumad teosed Eestis ja mujal maailmas, kultuuride</p>

	<p>hooned.</p> <p>RAHVAKUNST Laulupidu ja rahvariided.</p>	<p>hooned. Lossid, kindlused ja mõisahooned.</p> <p>RAHVAKUNST Laulupidu ja rahvariided. Talu ja taluriistad.</p>	<p>hooned. Lossid, kindlused ja mõisahooned.</p> <p>Lähikonna kunstigalerii, muuseumi asukoht ja funktsioon.</p> <p>RAHVAKUNST Laulupidu ja rahvariided. Talu ja taluriistad. Kindamustrid, sokisääred vms.</p>	<p>iseärasused.</p> <p>Kunstiterminid.</p> <p>Muuseumide ja galeriide funktsioonid.</p> <p>EESTI JA MAAILM Teosed, kus värvil on suurem roll (postimpressionistid, fovistid ...)</p> <p>RAHVAKUNST Lilltikand (n pulmatekk, vms).</p>
	1.klass	2.klass	3.klass	4.klass
<p>Meedia ja kommunikatsioon Kunstiteoste, visuaalse kommunikatsiooni ja meedia roll ning mõju igapäevaelus.</p>	<p>Meediad kodus ja koolis. Pildilise jutustuse vormid ja vahendid (illustratsioon, koomiks, reklaam, animatsioon, foto, video).</p>	<p>Meediad kodus ja koolis.</p> <p>Pildilise jutustuse vormid ja vahendid (illustratsioon, koomiks, reklaam, animatsioon, foto, video).</p> <p>Asjade tähendus pildil (nt loodusmaterjalidest installatsiooni jäädvustamine fotona).</p> <p>Piltjutustuste kujundamine (nt foto sidumine joonistuste ja tekstiga), e-kaart.</p>	<p>Meediad kodus ja koolis.</p> <p>Pildilise jutustuse vormid ja vahendid (illustratsioon, koomiks, reklaam, animatsioon, foto, video).</p> <p>Asjade tähendus pildil (nt loodusmaterjalidest installatsiooni jäädvustamine fotona).</p> <p>Piltjutustuste kujundamine (nt foto sidumine joonistuste ja tekstiga), ekaart.</p> <p>Uue tähenduse andmine asjadele või kujutatavale konteksti</p>	<p>Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jne vaatlemine, nende üle arutlemine, kirjeldamine, eelistuste põhjendamine.</p> <p>Liikumisillusiooni teke. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.</p> <p>Ruumilisus pildil, fotol, filmis.</p> <p>Inimene ja tema tegevused.</p> <p>Ilmastiku- nähtuste jäädvustamine.</p>

			muutmisega (nt juurviljadest tegelased tervisliku toitumise-videos).	
--	--	--	--	--

Õpitulemused

1.klass	2.klass	3.klass	4.klass
Katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu. On iseseisev, kuid valmis ka koostööks. Valib ise sobivaima kujutusviisi. Katsetab kõiki tehnikaid. Taipab eseme vormi ja funktsiooni seost. Käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.	Katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu. On iseseisev, kuid valmis ka koostööks. Valib ise sobivaima kujutusviisi. Katsetab kõiki tehnikaid. Teab kodukoha kultuuriobjekte. Taipab eseme vormi ja funktsiooni seost. Käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.	Katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu. On iseseisev, kuid valmis ka koostööks. Valib ise sobivaima kujutusviisi. Katsetab kõiki tehnikaid. Tunneb kodukoha kultuuriobjekte. Taipab eseme vormi ja funktsiooni seost. Käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas. Kunstitunnis omandatud oskuste rakendamine digitaalsete vahenditega töötades.	Tunnetab oma huvisid ja võimeid. Visandab ja kavandab. On valmis katsetama uusi tehnikaid, sh digitaalseid. Mõistab erinevate teoste sõnumeid, uurib ja selgitab neid (k.a. reklaam ja meedia). Võrdleb kaasaja ja mineviku kultuurinähtusi. Kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid. Uurib disainilahendusi ja leiutab ise. Käitub virtuaalmaailmas eetilisel. Foto, digitaalgraafika, video ja animatsiooni kasutamine lähiümbruse uurimisel.

Lõiming

- Väärtushoiakute kujundamine ja maailma kultuurilise mitmekesisuse teadvustamine. Paljudes ainetes tutvutakse erinevate kultuuridega ning toetatakse kultuurilise ja sotsiaalse identiteedi kujunemist (kunstid, eesti keel ja kirjandus, võõrkeeled, ajalugu ja ühiskonnaõpetus, geograafia, käsitöö ja tehnoloogia, kehaline kasvatus). Kunstide

kaudu saab eriti hästi teadvustada kultuuridevahelist dialoogi ja loovust nüüdisühiskonna innovatsiooni allikana.

- Kattuvate või lähedaste mõistete kasutamine (kompositsioon, struktuur, rütm, plaan, stiil, variatsioon, improvisatsioon, liikumine, dünaamika jm): kunstid, keeled ja kirjandus, tehnoloogia, kehaline kasvatus.
- Ainete sisust lähtuvalt:
 - sotsiaalainetest lähtudes vaadeldakse inimese suhteid teiste inimeste ja inimrühmadega ning erinevate kultuuride kommete ja pärimustega;
 - emakeelest ja võõrkeeltest lähtudes arendatakse verbaalset eneseväljendusoskust, diktsiooni, funktsionaalset lugemisoskust ning infokanalite kasutamise oskust; kirjandusest lähtudes vaadeldakse eri ajastute ja kultuuride lugusid muusikas ja kunstis, teatri- ja filmikunstis;
 - loodusainetest lähtudes teadvustatakse inimese kuulmis- ja nägemismeele füsioloogilist eripära, õpitakse tundma looduskeskkonda ja selle eluvormide mitmekesisust ning helide, valguse ja värvide omadusi;
 - matemaatikast lähtudes arendatakse seoste loomise oskust ja loogilist mõtlemist (matemaatiline keel, struktuur, sümbolid ja meetodid);
 - käsitööst ja tehnoloogiast lähtudes arendatakse käelist tegevust ning loovat mõtlemist (loomise protsess, tehnoloogiad ja tehnikad);
 - kehalisest kasvatuses lähtudes arendatakse kehatunnetust, tähelepanu, motoorikat, reageerimiskiirust ja koordineerimist.
- Ainevaldkondade piire ületavad õppeprojektid.

Füüsiline õpikeskkond

- Kool korraldab valdava osa õpet klassis, kus on 500 lux päevavalgusspektriga valgustus tööpinnal, vesi/kanalisatsioon, reguleeritava kõrgusega molbertid koos joonistusalustega, tööde kuivatamise, hoiustamise ja eksponeerimise võimalused ning projektsioonitehnika.
- Kool tagab kooli õppekava järgi kunstitundideks foto- ja videokaamerate, skanneri ja printeri ning internetiühendusega arvutite kasutamise võimaluse. Samuti võimaldab kool vajalikud kunstivahendid ja -materjalid.

Õppekirjandus

Kasutatakse Eesti Vabariigis väljaantud õppekirjandust, mis vastab kehtivale õppekavale.