

Illuka Kooli ainekava	Ainevaldkond: kunst	Õppeaine: kunst
I kooliaste	1.klass	Tundide arv: 2
Õppeaine kirjeldus		
<p>Kunsti õppeaine roll on innustada õppijat avastama ja kasutama oma võimeid (sh seni avaldumata võimeid) kunsti ja visuaalkultuuri loojana ning sellega suhestujana, seega ka kultuurikandjana. Kunsti õppeaine tugineb ülesehituselt visuaalkultuurile ning arendab visuaalset kirjaoskust, mis on tänapäeva maailmas edukaks toimetulekuks tähtis igapäevale. 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>		
Õpitulemused:	Metoodilised soovitused, sh õpistrateegiate rakendamine, diferentseerimise võimalused	
<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>	<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lihtsate, lühikeste tekstide lugemine; eakohaste videote vaatamine; piltide vaatamine. Õpetaja koostatud esitlused ja loeng; näitusekülastused. Saadud teabest olulisema eristamine. • Arutelud loetu või kuuldu üle. • Saadud teabe alusel küsimustele vastamine. • Visuaalide (pildid, arvutimängud, multifilmid, sildid, reklaamid jne) selgitamine. • Lihtsamate mõistete õppimine. Näiteks värvus-sõnavara laiendamine, elementaarsed kompositsiooni mõisted, materjalide ja vahendite nimetused, tövõtete nimetused, tehnikate nimetused, mõned kunstiiliigid. • Omadussõnade pagasi suurendamine. Milliste sõnadega saame iseloomustada 	

- Teeb enamasti aktiivselt kaasa nii oma initsiatiivil kui etteantud ülesandeid.
- Rakendab teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliiatsitehnika, savi või plastiliini voolimine jms) ja vahendeid.
- Väljendab enda kogemuse piires mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Kirjeldab visuaalteosel nähtavat (nimetab äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid, värvid; mis see on, mida ma näen?)
- Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike 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 oma töös näen?

- teost, joont, meeleolu, värvust, tonaalsust, paiknemist, tegevust, tempot jne?
- Eesti ja välismaiste kunstnike ja nende teostega tutvumine.
 - Otsimismängud. Leia töölt ... (mõni kujutis, sobiv värvitoon, tekstuur vms)
 - Teose tunnuste nimetamine (tehnikat, vormi, värv jne)
 - Arutelud kestlikkuse ja säästlikkuse üle.
 - Arutelud esemete vormi ja otstarbe seoste üle.
 - Oma tööle oma nime kirjutamine.
 - Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine: VTS (*visual thinking strategies*) ja sellest lähtuvad küsimused teose analüüsimise hõlbustamiseks:
Mis sellel pildil / selles teoses toimub?
Mille järgi saad seda öelda?
Mida veel märkad?

NB! VTSis on oluline analüüsi juhi roll, kes ei lisa vaatajate öeldule oma informatsiooni, üksnes parafraseerib öeldud lause sisu ja osutab teoses kõnealusele kohale.

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

- Mitmekülgsed ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema, leidmaterjalid) andmine õpetaja poolt.

- Loovat lähenemist võimaldavad eriti hästi teemad, millel pole stereotüüpset lahendust või kuvandit. Näiteks: võimatud asjad, tulnukate lasteaed, tagurpidi maailm, punasel on sünnipäev, värvide võitlus, keksivad jooned jne.
- Mõttekaart enne töö teostamist.
- 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja lihtsamad valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja lihtsamad valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Lihtsam valiku põhjendamine on näiteks valimine meeldivuse alusel või selle alusel, mis tuleb hästi välja. Tähtis on, et õpilased tajuksid, et alati on valik ja et õpilane autorina on enamasti valiku tegija.
- Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel.
- Kujutamise elementide (värvid, kujutised, kujundid, tegelased) valik ja lihtsam valiku põhjendamine.
- Valikuvõimaluste üle arutamine alati kui võimalik.
- Valikute tegemise harjutamine teose loomisel. Õpetaja pakub valikuid: alguses kahe, hiljem näiteks kolme võimaluse vahel. Valikute põhjendamise harjutamine. Esialgu pakub õpetaja ka variante, mille alusel

valida ja kuidas põhjendada (Näit: Mul tuli see tehnika paremini välja; Kui selle valin, jõuan kindlasti valmis; Tahan seda paremini selgeks saada; Mulle meeldib milline see välja näeb; Mulle meeldib, et nii ei pea väga täpselt tegema; Mu ideega sobib see paremini; jne)

- Kahemõõtmeliste tööde loomine (joonistamine, maalimine kattevärvide ja akvarellidega, kollaaž, lihtsamad trükitehnikad (papi- ja materjaltrükk, penoplasti tükk, templitrukk), frotaaž, grataaž jne)
- Formaate ja materjale võiks varieerida. Töid võiks teha aeg-ajalt ka koostööna.
- Lihtsamate kolmemõõtmeliste tööde loomine. Pisiplastika savist, plastiliinist või voolimismassist. Elementaarsete töövõtete ja tööriistade tundma õppimine.
- Jõukohane voltimine.
- Vormide ühendamine külma või kuuma liimiga.
- Kolmemõõtmelised objektid papist ja taaskasutusmaterjalidest.
- Kahe ja kolmemõõtmeliste tööde kombineerimine omavahel.
- Tööriistade kasutamise õppimine: pliiatsi hoidmise võimalused, pintsli hoidmise võimalused, kääridega lõikamine, liimimine, rebimine, joonlauaga mõõtmine. Surve

pliiatsile ja pintslile, kiired ja aeglased liigutused.

- Katsetamine joontega: erineva iseloomuga jooned, täpid.
- Katsetused värvide segamisega. Sekundaarvärvide segamine põhivärvidest. Värvide heledamaks või tumedamaks segamine.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.
- Näiteks: Mis sul edasi plaanis on? Mis järgmine etapp on?
- Mida sa tänaste tegevuste käigus õppisid?
- Milliseid tundeid sa kogu protsessi jooksul tundsid?
- Mida sa tegid, et su töö õnnestus?
- Mida sa praegu teed?
- Mis oli sinu jaoks raske? Kuidas sa selle raskuse ületasid?
- Mida sulle kõige rohkem meeldis teha?
- Mida oma töö juures kõige rohkem hindad?
- Mida kaaslase töö juures kõige rohkem hindad?
- Otsi 3 tööd klassist, mis sind positiivselt üllatasid. Selgita miks?

- Leia huvitavaid detaile või tähelepanekuid kaaslase töö juures.

Õppesisu:

Igapäevane visuaalkultuur

- Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad
- Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus
- Koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga)
- Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted).

Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted

Baaselemendid:

- Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv
- Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum

Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed

Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.

Joone, kujundi, vormi ja teksturi kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne

Geomeetrilised kujundid ja abstraheerimine

Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires

Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus

Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.

Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur

Kunstižanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika...

Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed

- Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu kunstiajaloo piires (nt Vana-Egiptuse seinamaal, Antiik-Kreeka vaasimaalid. Modernistlik maalikunst (impressionism, post-impressionism, fovism, kubistlik natüürmort), maakunst, ökokunst, popkunst...)
- Skulptuur või monument (avalikust ruumist).
- Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.
- Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.

Kunstitehnikad ja stiid

- Monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliiatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž
- Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsioonitehnikad

Kunstiteooria

- Primaar- ja sekundaarvärvid

Etikett

- Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi)
- **Disaini baaselemendid**
Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesemete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass

Disainiprotsessi osad

- Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine
- Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine

Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad

- *Moodboard*, mõistekaart, plakat

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

- Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...
- Tehismaterjalid: plastik, kile...
- Esemel, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus
- Kasutusmugavus

Ohutus ja säästlikkus

- Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine
- Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale
- Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine

Autorsus ja autoriõigused

- Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer
- Teos: maal, joonistus, video, skulptuur...
- Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava

Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane)

- Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted

Põhimõisted:

Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusemärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad,

veebikeskkonnad, raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus, koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga), teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted, punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv, vorm, pind, värv, ruum, kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed, suurem, väiksem, ühesuursed, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus., sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline, primaar ja sekundaarvärvide piires, soojad ja külmad toonid, kattumine, teravus, suurus, liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites. joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, portree, maastik, natüürmort, animalistika. Modernistlik maalikunst (impressionism, post-impressionism, fovism, kubistlik natüürmort), maakunst, ökokunst, popkunst, monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž, primaar- ja sekundaarvärvid, Moodboard, mõistekaart, plakat, puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi, kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer, maal, joonistus, video, skulptuur.

Kooli väärtuste arendamine:

Väärtustame jätkusuutlikku hoiakut, taaskasutus, mida iseloomustavad uuenduslik, julge ja kriitiline mõtlemine ning eneseteostusvajadus. Ettevõtlik laps, õpilane, õpetaja ja koolitöötaja on avatud, tahab ja oskab leida uusi ideid, julgeb eksida ning oskab eksimustest õppida. Loov eluhoiak tähendab avatust uutele kogemustele, muljetele, vastuvõtlikkust ning püüdu oma võimeid kasutada ja arendada. Mitmesuguseid olukordi ja ülesandeid lahendatakse leidlikult erinevate võtete ja vahenditega

Lõiming

Emakeel: sõnaline eneseväljendus, arutlus- ja kirjeldusoskus; lugude jutustamine; tähed, tekstist arusaamine.
Matemaatika: geomeetrilised kujundid: ring, ruut, kolmnurk, kuup, risttahukas ja püramiid, kujundite tipud, servad ja tahud; kera; ümbritsevast tasandiliste ja ruumiliste kujundite leidmine.
Kodundus: arutelu hubase kodu kui perele olulise väärtuse üle; ruumide korrastamine ja kaunistamine. **Tööõpetus**

Hindamine:

Hindamisel lähtutakse vastavatest põhikooli riikliku õppekava üldosa sätetest. Hindamise eesmärk on anda õpilasele motiveerivat tagasisidet. Hindamisel on oluline tunnustada lahenduste erinevusi ja väärtustada õpilaste isikupära. Mitte alavääristada õpilast ning ka kõige raskemas olukorras leida positiivset. Õpilane peab teadma, mida hinnatakse ning mis on hindamise kriteeriumid. Tunni alguses selgitada, mis on antud ülesandes oluline. Kirjalikke

(kavandamine): ideede otsimine ja valimine, abimaterjali ning info kasutamine; ideede visandamine paberil; idee esitlemine.

Tööõpetus (materjalid): materjalide saamislugu, omadused, otstarve ja kasutamine; katsetused erinevate materjalidega; sagedasemad töövahendid; jõukohaste esemete modelleerimine ja meisterdamine; materjalide lihtsamad töötlemise viisid (mõõtmine, märkimine, rebimine, voltimine, lõikamine); ümbritsevate esemete vaatlemine, nende disain minevikus ja tänapäeval.

Muusika: loomingulisus musitseerimisel, muusika lugude jutustajana. Loodusõpetus: kodukoha/kooliümbruse tuntumad vaatamisväärsused, kodukoha ajalugu ja ehitised.

Elukestev õpe ja karjääri planeerimine: positiivne hoiak õppimisse. Väärtused ja kõlblus: minu asjad, asjade väärtus, asjade hoidmine.

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus: osalemine rühmatöös, oma arvamuse avaldamine. Kultuuriline identiteet: kunstiteoste ja mineviku-kogemuse (esemed, lood) säilitamise tähtsus.

Keskkond ja jätkusuutlik areng: keskkond minu ümber.

Teabekeskkond: infotehnoloogia võimalused teabe hankimisel Kultuuriline identiteet: kunstiteoste ja mineviku-kogemuse (esemed, lood) säilitamise tähtsus

ülesandeid hinnates arvestatakse eelkõige töö sisu, kuid parandatakse ka õigekirjavead, mida hindamisel ei arvestata.

- tunnetab oma kunstivõimeid ja -huve; väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid ja teadmisi;
- loovülesandeid lahendades visandab ja kavandab, kujutab ja kujundab nii vaatluste kui ka oma ideede põhjal, kasutades visuaalse kompositsiooni baasoskusi;
- rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto, video, digitaalgraafika, animatsioon jne);
- mõistab tehismailma ja selle kasutaja suhet; peab silmas eesmärgipärasust, uuenduslikkust, esteetilisust ja ökoloogilisust;
- mõistab kultuuriväärtuste ja -keskkonna kaitse olulisust;
- leiab infot kunstiraamatutest ja eri teabeallikatest, uurib ja võrdleb eri ajastute kunstiteoseid;
- märkab sõnumeid, analüüsides meediat ja reklaami; arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle ruumilises ja virtuaalses keskkonnas.
- tegutseb eetiliselt ja ohutult nii reaalsetes kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades;
- kasutab ideest lähtudes sihipäraselt

	<p>mitmekesiseid visuaalseid väljendusvahendeid. Kasutab kunsti õppides ning loovas praktikas tehnoloogiavahendeid;</p> <ul style="list-style-type: none">• tunneb Eesti ja maailma kultuuripärandi olulisi kunstiteoseid. Tunneb nüüdiskunsti.• võrdleb eri ajastute kunsti näiteid, kirjeldades ning mõtestades sõnumite, väljendusvahendite ja hinnangute muutumist kultuuriajaloo vältel;• analüüsib looduslikke ja tehiskeskkondade objekte ning nendevahelisi seoseid ökoloogilisest, esteetilisest ja eetilisest vaatepunktist. Mõistab disaini kui protsessi, mille eesmärgiks on leida probleemile uus ja parem lahendus;• kasutab visuaalse kommunikatsiooni vahendeid, arutleb pildikeele kultuuriliste märkide üle;• teadvustab kunsti rolli ühiskonnas. Seostab omavahel kultuuri, ühiskonna ning teaduse ja tehnoloogia arengut;
--	--

Kooliastme teadmised, oskused ja hoiakud:

I kooliastme lõpetaja:

- uurib ja selgitab visuaalseid pilte, jooniseid ning sümboliteid (nt õpetaja valikul: sildid, liiklusmärgid, kaardid, õpikute illustatsioonid, multifilmide ja arvutimängude pildiline külg, mänguasjade väljanägemine ja roll, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad) oma kogemuse piires;
- nimetab visuaalteose tähtsamaid tunnuseid, lähtudes ülesandest (tehnik, vorm, värv, kompositsioon, meeoleolu, sisuelemendid);

- leiab muuseumis, galeriis õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info;
- teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;
- uurib õpetaja abiga esemete vormi ja otstarbe seoseid;
- teab, kes on autor;
- ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.
- teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid spontaanselt, kasutades lihtsamaid tehnikaid ja töövõtteid;
- lahendab disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid, esitades nii verbaalselt kui ka visuaalselt oma ideede lahendusi.
- kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid (See oleks justkui.... See meenutab mulle....);
- kirjeldab ette antud küsimustele toetudes enda tööd ja mõtestab valminud tööd: mida ma tegin, kuidas ma tegin, miks tahtsin neid vahendeid kasutada, kuidas tulemusega rahul olen, mida õppisin?

Illuka Kooli ainekava	Ainevaldkond: kunst	Õppeaine: kunst
I kooliaste	2.klass	Tundide arv: 2
Õppeaine kirjeldus		
<p>Kunsti õppeaine roll on innustada õppijat avastama ja kasutama oma võimeid (sh seni avaldumata võimeid) kunsti ja visuaalkultuuri loojana ning sellega suhestujana, seega ka kultuurikandjana. Kunsti õppeaine tugineb ülesehituselt visuaalkultuurile ning arendab visuaalset kirjaoskust, mis on tänapäeva maailmas edukaks toimetulekuks tähtis igapäevale. 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>		
Õpitulemused:	Metoodilised soovitused, sh õpistrateegiate rakendamine, diferentseerimise võimalused	
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Võrdleb märke (liiklusmärgid, logod, embleemid, sümbolid jms) omavahel ja seostab märgi vorme, värve, kujutatut märgi tähendusega. • Tunneb ära tasapinnalised ja ruumilised teosed. • Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike (kooli õppekavas õpitulemuste tasandil konkreetses klassis tuleks nimetada tehnikad ja kunstiliigid, mida klassis õpetatakse). • Leiab teoses soojasid ja külmasid toone ning heledamat ning tumedamat tonaalsust. • Teab mis on joon ja pind ning iseloomustab erinevaid jooni vastavalt omandatud sõnavarale. • Kirjeldab teoses suurussuhteid ja objektide paiknemist (ees, taga, üleval, all jne)) ning kolmemõõtmelise teose puhul vormi üldisemalt (ümar, kandiline, lapik, püstine jne) . 	<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lihtsate, lühikeste tekstide lugemine; eakohaste videote vaatamine; piltide vaatamine. Õpetaja koostatud esitlused ja loeng; näitusekülastused. Saadud teabest olulisema eristamine. • Arutelud loetu või kuuldu üle. • Saadud teabe alusel küsimustele vastamine. • Visuaalide (pildid, arvutimängud, multifilmid, sildid, reklaamid jne) selgitamine. • Lihtsamate mõistete õppimine. Näiteks värvus-sõnavara laiendamine, elementaarsed kompositsiooni mõisted, materjalide ja vahendite nimetused, tövõtete nimetused, tehnikate nimetused, mõned kunstiliigid. • Omadussõnade pagasi suurendamine. Milliste sõnadega saame iseloomustada 	

- Nimetab teoses nähtud kujundeid ja objekte, mis meenutavad tuttavaid kujundeid (ring, ruut, ristkülik jne).
- Toob näite tegevusest, kuidas ta asjakohaselt ja säästlikult kunstitarbeid kasutab.
- Korrastab oma töökoha.
- Eristab lihtsamate näidete põhjal tehisklikke ja looduslikke materjale (*näiteks puit ja plastik*).
- Kirjeldab ühel otstarbel kasutatavate esemete peamisi tunnuseid (näiteks vorm, suurus, raskus, värv) ja arvab, mis materjalist ese tehtud on.
- Kirjutab oma näitusetööle nimesildi koos töö pealkirja ja muu õpitud infoga.
- Leiab (virtuaal)näitusel muuseumis, galeriis või koolis teose autori, pealkirja ja näituse pealkirja.

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö jms), vahendeid enamasti isikupärasel viisil.
- Järgib enamasti õpitud töö- ja ohutusvõtteid.
- Märkab ühel ja samal otstarbel kasutatavaid esemeid, tuvastab nendest oma lemmiku ning põhjendab oma valikut. *Selgitus: Soovime arendada teadlikkust isiklikest ja subjektiivsetest eelistustest.*

teost, joont, meeleolu, värvust, tonaalsust, paiknemist, tegevust, tempot jne?

- Eesti ja välismaiste kunstnike ja nende teostega tutvumine.
- Otsimismängud. Leia töölt ... (mõni kujutis, sobiv värvitoon, tekstuur vms)
- Teose tunnuste nimetamine (tehnika, vorm, värv jne)
- Arutelud kestlikkuse ja säästlikkuse üle.
- Arutelud esemete vormi ja otstarbe seoste üle.
- Oma tööle oma nime kirjutamine.
- Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine: VTS (*visual thinking strategies*) ja sellest lähtuvad küsimused teose analüüsimise hõlbustamiseks:
Mis sellel pildil / selles teoses toimub?
Mille järgi saad seda öelda?
Mida veel märkad?

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

- Mitmekülgsed ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema, leidmaterjalid) andmine õpetaja poolt.
- Loovat lähenemist võimaldavad eriti hästi teemad, millel pole stereotüüpset lahendust või kuvandit. Näiteks: võimatud asjad, tulnukate lasteaed, tagurpidi maailm,

- Arutleb ja seostab värve tekkinud muljega (*näiteks miks kirjutavad õpetajad tavaliselt punase värviga ja miks on keelumärk punane*) ja valib esemele selle otstarbega sobiva värvitooni.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat õpitud sõnavara kasutades - nimetab ja kirjeldab teostel nähtavat - mis see on, mida ma näen ja milline see on (kui suur, millise kujuga, mis värvi, milliseid jooni, pindasid, vorme märkab, kuidas need paiknevad?)
- Kirjeldab küsimustele toetuses enda ja teiste loodud visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid, mõtteid ja tundeid - mida nähtu mulle meenutab? Mis teoses toimuda võiks? Mis mind nii arvama paneb? Millist meeleolu see teos minus tekitab?
- Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi - mida ma tegin, kuidas tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida ma protsessi käigus õppisin?

punasel on sünnipäev, värvide võitlus, keksivad jooned jne.

- Mõttekaart enne töö teostamist.
- 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja lihtsamad valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja lihtsamad valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Lihtsam valiku põhjendamine on näiteks valimine meeldivuse alusel või selle alusel, mis tuleb hästi välja. Tähtis on, et õpilased tajuksid, et alati on valik ja et õpilane autorina on enamasti valiku tegija.
- Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel.
- Kujutamise elementide (värvid, kujutised, kujundid, tegelased) valik ja lihtsam valiku põhjendamine.
- Valikuvõimaluste üle arutamine alati kui võimalik.
- Valikute tegemise harjutamine teose loomisel. Õpetaja pakub valikuid: alguses kahe, hiljem näiteks kolme võimaluse vahel. Valikute põhjendamise harjutamine. Esialgu pakub õpetaja ka variante, mille alusel valida ja kuidas põhjendada (Näit: Mul tuli see tehnika paremini välja; Kui selle valin, jõuan kindlasti valmis; Tahan seda paremini selgeks saada; Mulle meeldib milline see

	<p>välja näeb; Mulle meeldib, et nii ei pea väga täpselt tegema; Mu ideega sobib see paremini; jne)</p> <ul style="list-style-type: none">• Kahemõõtmeliste tööde loomine (joonistamine, maalimine kattevärvide ja akvarellidega, kollaaž, lihtsamad trükitehnikad (papi trükk, materjalitrukk, penoplasti tükk, templitrukk), frotaaž, grataaž jne)• Formaate ja materjale võiks varieerida. Töid võiks teha aeg-ajalt ka koostööna.• Lihtsamate kolmemõõtmeliste tööde loomine. Pisiplastika savist, plastiliinist või voolimismassist. Elementaarsete tövõtete ja tööriistade tundma õppimine.• Jõukohane voltimine.• Vormide ühendamise külma või kuuma liimiga.• Kolmemõõtmelised objektid papist ja taaskasutusmaterjalidest.• Kahe ja kolmemõõtmeliste tööde kombineerimine omavahel.• Tööriistade kasutamise õppimine: pliatsi hoidmise võimalused, pintslite hoidmise võimalused, käärdega lõikamine, liimimine, rebimine, joonlauaga mõõtmine. Surve pliatsile ja pintslile, kiired ja aeglased liigutused.• Katsetamine joontega: erineva iseloomuga jooned, täpid.
--	--

- Katsetused värvide segamisega.
Sekundaarvärvide segamine põhivärvidest.
Värvi heledamaks või tumedamaks segamine.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.
- Näiteks: Mis sul edasi plaanis on? Mis järgmine etapp on?
- Mida sa tänaste tegevuste käigus õppisid?
- Milliseid tundeid sa kogu protsessi jooksul tundsid?
- Mida sa tegid, et su töö õnnestus?
- Mida sa praegu teed?
- Mis oli sinu jaoks raske? Kuidas sa selle raskuse ületasid?
- Mida sulle kõige rohkem meeldis teha?
- Mida oma töö juures kõige rohkem hindad?
- Mida kaaslase töö juures kõige rohkem hindad?
- Otsi 3 tööd klassist, mis sind positiivselt üllatasid. Selgita miks?
- Leia huvitavaid detaile või tähelepanekuid kaaslase töö juures.

Õppesisu:

VISUAALNE KIRJAOSKUS

Igapäevane visuaalkultuur

- Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad
- Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus
- Koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga)
- Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted).

Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted

Baaselemendid:

- Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv
- Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum

Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed

Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.

Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne

Geomeetrilised kujundid ja abstraheerimine

Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires

Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus

Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.

Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur

Kunstižanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika...

Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed

- Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu kunstiajaloo piires (nt Vana-Egiptuse seinamaal, Antiik-Kreeka vaasimaalid. Modernistlik maalikunst (impressionism, post-impressionism, fovism, kubistlik natüürmort), maakunst, ökokunst, popkunst...)
- Skulptuur või monument (avalikust ruumist).
- Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.
- Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

Kunstitehnikad ja stiilid

- monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrremaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž
- Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsioonitehnikad

Kunstiteooria

- Primaar- ja sekundaarvärvid

Etikett

- Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi)

Disaini baaselemendid

- Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass

Disainiprotsessi osad

- Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine
- Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine

Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad

- *Moodboard*, mõistekaart, plakat

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

- Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...
- Tehismaterjalid: plastik, kile...
- Esemel, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus
- Kasutusmugavus

KUNSTI, KULTUURI JA ÜHISKONNA SEOSED

Ohutus ja säästlikkus

- Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine
- Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale
- Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine

Autorsus ja autoriõigused

- Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer
- Teos: maal, joonistus, video, skulptuur...
- Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava

Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane)

- Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted

Põhimõisted:

Logod, embleemid, infograafika, ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad, raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus, koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga), teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted, pind/tekstuur, proportsioon, tasakaal, primaar ja sekundaarvärvide piires, soojad ja külmad toonid, kattumine, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites. Joonistus, skulptuur, animatsioon, disain, arhitektuur, portree, natüürmort, animalistika. Modernistlik maalikunst (impressionism, post-impressionism, fovism, kubistlik natüürmort), maakunst, ökokunst, popkunst...), monotiüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, taimetrukk, sõrmemaal, kuulimaal,

pointillism, , ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, , Moodboard, arhitekt, illustraator, disainer, skulptuur

Kooli väärtuste arendamine:

Väärtustame jätkusuutlikku hoiakut, taaskasutus, mida iseloomustavad uuenduslik, julge ja kriitiline mõtlemine ning eneseteostusvajadus. Ettevõtlik laps, õpilane, õpetaja ja koolitöötaja on avatud, tahab ja oskab leida uusi ideid, julgeb eksida ning oskab eksimustest õppida. Loov eluhoiak tähendab avatust uutele kogemustele, muljetele, vastuvõtlikkust ning püüdu oma võimeid kasutada ja arendada. Mitmesuguseid olukordi ja ülesandeid lahendatakse leidlikult erinevate võtete ja vahenditega

Lõiming

Emakeel: sõnaline eneseväljendus, arutus- ja kirjeldusoskus; lugude jutustamine; tähed, tekstist arusaamine.

Matemaatika: geomeetrilised kujundid: ring, ruut, kolmnurk, kuup, risttahukas ja püramiid, kujundite tipud, servad ja tahud; kera; ümbritsevast tasandiliste ja ruumiliste kujundite leidmine.

Kodundus: arutelu hubase kodu kui perele olulise väärtuse üle; ruumide korrastamine ja kaunistamine. **Tööõpetus** (kavandamine): ideede otsimine ja valimine, abimaterjali ning info kasutamine; ideede visandamine paberil; idee esitlemine.

Tööõpetus (materjalid): materjalide saamislugu, omadused, otstarve ja kasutamine; katsetused erinevate materjalidega; sagedasemad töövahendid; jõukohaste esemete modelleerimine ja meisterdamine; materjalide lihtsamad töötlemise viisid (mõõtmine, märkimine, rebimine, voltimine, lõikamine); ümbritsevate esemete vaatlemine, nende disain minevikus ja tänapäeval.

Muusika: loomingulisus musitseerimisel, muusika lugude

Hindamine:

Hindamisel lähtutakse vastavatest põhikooli riikliku õppekava üldosa sätetest. Hindamise eesmärk on anda õpilasele motiveerivat tagasisidet. Hindamisel on oluline tunnustada lahenduste erinevusi ja väärtustada õpilaste isikupära. Mitte alavääristada õpilast ning ka kõige raskemas olukorras leida positiivset. Õpilane peab teadma, mida hinnatakse ning mis on hindamise kriteeriumid. Tunni alguses selgitada, mis on antud ülesandes oluline. Kirjalikke ülesandeid hinnates arvestatakse eelkõige töö sisu, kuid parandatakse ka õigekirjavead, mida hindamisel ei arvestata.

- tunnetab oma kunstivõimeid ja -huve; väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid ja teadmisi;
- loovülesandeid lahendades visandab ja kavandab kujutab ja kujundab nii vaatluste kui ka oma ideede põhjal, kasutades visuaalse kompositsiooni baasoskusi;
- rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto, video,

jutustajana. Loodusõpetus: kodukoha/kooliümbruse tuntumad vaatamisväärsused, kodukoha ajalugu ja ehitised.
Elukestev õpe ja karjääri planeerimine: positiivne hoiak õppimisse. Väärtused ja kõlblus: minu asjad, asjade väärtus, asjade hoidmine.
Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus: osalemine rühmatöös, oma arvamuse avaldamine. Kultuuriline identiteet: kunstiteoste ja mineviku-kogemuse (esemed, lood) säilitamise tähtsus.
Keskkond ja jätkusuutlik areng: keskkond minu ümber.
Teabekeskkond: infotehnoloogia võimalused teabe hankimisel Kultuuriline identiteet: kunstiteoste ja mineviku-kogemuse (esemed, lood) säilitamise tähtsus

digitaalgraafika, animatsioon jne);

- mõistab tehismailma ja selle kasutaja suhet; peab silmas eesmärgipärasust, uuenduslikkust, esteetilisust ja ökoloogilisust; mõistab kultuuriväärtuste ja keskkonna kaitse olulisust;
- leiab infot kunstiraamatutest ja eri teabeallikatest, uurib ja võrdleb eri ajastute kunstiteoseid;
- märkab sõnumeid, analüüsides meediat ja reklaami; arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle ruumilises ja virtuaalses keskkonnas.
- tegutseb eetiliselt ja ohutult nii reaalses kui ka virtuaalses kultuurikeskkonnades; kasutab ideest lähtudes sihipäraselt mitmekesiseid visuaalseid väljendusvahendeid. Kasutab kunsti õppides ning loovas praktikas tehnoloogiavahendeid;
- tunneb Eesti ja maailma kultuuripärandi olulisi kunstiteoseid. Tunneb nüüdiskunsti.
- võrdleb eri ajastute kunsti näiteid, kirjeldades ning mõtestades sõnumite, väljendusvahendite ja hinnangute muutumist kultuuriajaloo vältel;
- analüüsib looduslikke ja tehiskeskkondade objekte ning nende vahelisi seoseid ökoloogilisest, esteetilisest ja eetilise vaatepunktist. Mõistab disaini kui protsessi,

	<p>mille eesmärgiks on leida probleemile uus ja parem lahendus;</p> <ul style="list-style-type: none">• kasutab visuaalse kommunikatsiooni vahendeid, arutleb pildikeele kultuuriliste märkide üle;• teadvustab kunsti rolli ühiskonnas. Seostab omavahel kultuuri, ühiskonna ning teaduse ja tehnoloogia arengut;
--	---

Kooliastme teadmised, oskused ja hoiakud:

I kooliastme lõpetaja:

- uurib ja selgitab visuaalseid pilte, jooniseid ning sümboloid (nt õpetaja valikul: sildid, liiklusemärgid, kaardid, õpikute illustratsioonid, multifilmide ja arvutimängude pildiline külg, mänguasjade väljanägemine ja roll, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad) oma kogemuse piires;
- nimetab visuaalteose tähtsamaid tunnuseid, lähtudes ülesandest (tehnikad, vorm, värv, kompositsioon, meeleolu, sisuelemendid);
- leiab muuseumis, galeriis õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info;
- teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;
- uurib õpetaja abiga esemete vormi ja otstarbe seoseid;
- teab, kes on autor;
- ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.
- teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstiteoseid spontaanselt, kasutades lihtsamaid tehnikaid ja töövõtteid;
- lahendab disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid, esitades nii verbaalselt kui ka visuaalselt oma ideede lahendusi.
- kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid (See oleks justkui.... See meenutab mulle....);
- kirjeldab ette antud küsimustele toetudes enda tööd ja mõtestab valminud tööd: mida ma tegin, kuidas ma tegin, miks tahtsin neid vahendeid kasutada, kuidas tulemusega rahul olen, mida õppisin?

Illuka Kooli ainekava	Ainevaldkond: kunst	Õppeaine: kunst
I kooliaste	3.klass	Tundide arv: 2
Õppeaine kirjeldus		
<p>Kunsti õppeaine roll on innustada õppijat avastama ja kasutama oma võimeid (sh seni avaldumata võimeid) kunsti ja visuaalkultuuri loojana ning sellega suhestujana, seega ka kultuurikandjana. Kunsti õppeaine tugineb ülesehituselt visuaalkultuurile ning arendab visuaalset kirjaoskust, mis on tänapäeva maailmas edukaks toimetulekuks tähtis igapäevale. 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>		
Õpitulemused:	Metoodilised soovitused, sh õpistrateegiate rakendamine, diferentseerimise võimalused	
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selgitab popkultuurist tuttavate tegelaste (koomiksist, filmist, animafilmist, arvutimängust, reklaamidest, mänguasjade) visuaalset isikupära ja karakterit. • Leiab lihtsamatelt joonistelt ja skeemidelt (sh toote etiketid, pakendid, dokumendid, kunstiraamatute reproduktsioonid) olulise ja vajaliku info. • Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike (kooli õppekavas nimetada tehnikad ja kunstiliigid, mida klassis õpetatakse) • Nimetab lihtsamaid ruumi ja liikumise mulje loomise viise kahemõõtmelises teoses (nt kattumine, teravus, suurus, liikuvad poosid, liikumise faasid, kiirusjooned). • Nimetab põhivärve ja oskab segada teisi värve. • Kirjeldab tarbeeseme vormi, faktuuri ja otstarbe seoseid ja kooskõla. • Kirjeldab skulptuuri ja/või maakunsti teose suurust, mõõtmeid, värvi, ruumi selle ümber, vaadeldavust 	<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lihtsate, lühikeste tekstide lugemine; eakohaste videote vaatamine; piltide vaatamine. Õpetaja koostatud esitlused ja loeng; näitusekülastused. Saadud teabest olulisema eristamine. • Arutelud loetu või kuuldu üle. • Saadud teabe alusel küsimustele vastamine. • Visuaalide (pildid, arvutimängud, multifilmid, sildid, reklaamid jne) selgitamine. • Lihtsamate mõistete õppimine. Näiteks värvus-sõnavara laiendamine, elementaarsed kompositsiooni mõisted, materjalide ja vahendite nimetused, tövõtete nimetused, tehnikate nimetused, mõned kunstiliigid. • Omadussõnade pagasi suurendamine. Milliste sõnadega saame iseloomustada 	

erinevatest külgedest, suurussuhteid ja materjali lihtsal viisil omandatud sõnavara piires.

- Mõistab kunstivahendite säästmise ja raiskamise tagajärgi.
- Kirjeldab kunstivahendite (näiteks paber, värv, savi) kasutamise erinevaid võimalusi ja viise.
- Üldistab õpetaja abiga lihtsamal moel, millised on tavapäraselt ühe ja sama otstarbega esemed (vorm, materjal). Õpilane oskab anda sellele ka lihtsama selgituse.
- Ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel omandatud kunstitehnikaid (näiteks värvi pritsimine, erinevate materjalide trükk, diatüüpia, paberbatika, kollaaž, foto, ruumikunst, dekoratsioon jms), vahendeid isikupärasel viisil ning kombineerib neid omavahel (segatehnika, PVA-liimiga joonistamine, ruumiline maal, prügikunst jms).
- Järgib õpitud töö- ja ohutusvõtteid.
- Väljendab mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes isikupära väärtustades.
- Arvestab lihtsama tarbeeseme loomisel kindla kasutaja vajadustega.

teost, joont, meeleolu, värvust, tonaalsust, paiknemist, tegevust, tempot jne?

- Eesti ja välismaiste kunstnike ja nende teostega tutvumine.
- Otsimismängud. Leia töölt ... (mõni kujutis, sobiv värvitoon, tekstuur vms)
- Teose tunnuste nimetamine (tehnika, vorm, värv jne)
- Arutelud kestlikkuse ja säästlikkuse üle.
- Arutelud esemete vormi ja otstarbe seoste üle.
- Oma tööle oma nime kirjutamine.
- Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine: VTS (*visual thinking strategies*) ja sellest lähtuvad küsimused teose analüüsimise hõlbustamiseks:
Mis sellel pildil / selles teoses toimub?
Mille järgi saad seda öelda?
Mida veel märkad?

NB! VTSis on oluline analüüsi juhi roll, kes ei lisa vaatajate öeldule oma informatsiooni, üksnes parafraseerib öeldud lause sisu ja osutab teoses kõnealusele kohale.

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

- Mitmekülgsede ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema, leidmaterjalid) andmine õpetaja poolt.

- Toob oma kogemuse pinnalt näiteid erinevatest igapäeva valikutest, oma eelistustest ja nende erinevatest tagajärgedest.
- Esitab visuaalselt (teos, video, infoplakat, animatsioon, koomiks, mõistekaart jms) erinevate igapäeva valikute tagajärgi.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat - nimetab, kirjeldab ja analüüsib visuaalteoseid (näiteks mis see on, mida ma näen, milline see on, kus see asub, kust seda kõige parem vaadata on, kuidas saad aru, et objekt liigub, kuidas tekitatud ruumi mulje, millisest materjalist, milline faktuur jne)
- Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid, mõtteid ja tundeid, meeleolu, toob näiteid ja võrdleb, põhjendab oma arvamusi - mida nähtu mulle meenutab? Mis teosel toimuda võiks? Miks ma nii arvan? Millist meeleolu see teos minus tekitab? Miks?
- Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi - mida ma tegin, kuidas tegin, milliseid vahendeid ma kasutasin? Miks tahtsin just neid vahendeid kasutada? Mida protsessi käigus õppisin?

- Loovat lähenemist võimaldavad eriti hästi teemad, millel pole stereotüüpset lahendust või kuvandit. Näiteks: võimatud asjad, tulnukate lasteaed, tagurpidi maailm, punasel on sünnipäev, värvide võitlus, keksivad jooned jne.
- Mõttekaart enne töö teostamist.
- 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja lihtsamad valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja lihtsamad valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Lihtsam valiku põhjendamine on näiteks valimine meeldivuse alusel või selle alusel, mis tuleb hästi välja. Tähtis on, et õpilased tajuksid, et alati on valik ja et õpilane autorina on enamasti valiku tegija.
- Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel.
- Kujutamise elementide (värvid, kujutised, kujundid, tegelased) valik ja lihtsam valiku põhjendamine.
- Valikuvõimaluste üle arutamine alati kui võimalik.
- Valikute tegemise harjutamine teose loomisel. Õpetaja pakub valikuid: alguses kahe, hiljem näiteks kolme võimaluse vahel. Valikute põhjendamise harjutamine. Esialgu pakub õpetaja ka variante, mille alusel

valida ja kuidas põhjendada (Näit: Mul tuli see tehnika paremini välja; Kui selle valin, jõuan kindlasti valmis; Tahan seda paremini selgeks saada; Mulle meeldib milline see välja näeb; Mulle meeldib, et nii ei pea väga täpselt tegema; Mu ideega sobib see paremini; jne)

- Kahemõõtmeliste tööde loomine (joonistamine, maalimine kattevärvide ja akvarellidega, kollaaž, lihtsamad trükitehnikad (papi- ja materjaltrükk, penoplasti tükk, templitrukk), frotaaž, grataaž jne)
- Formaate ja materjale võiks varieerida. Töid võiks teha aeg-ajalt ka koostööna.
- Lihtsamate kolmemõõtmeliste tööde loomine. Pisiplastika savist, plastiliinist või voolimismassist. Elementaarsete tövõtete ja tööriistade tundma õppimine.
- Jõukohane voltimine.
- Vormide ühendamine külma või kuuma liimiga.
- Kolmemõõtmelised objektid papist ja taaskasutusmaterjalidest.
- Kahe ja kolmemõõtmeliste tööde kombineerimine omavahel.
- Tööriistade kasutamise õppimine: pliiatsi hoidmise võimalused, pintsli hoidmise võimalused, kääridega lõikamine, liimimine, rebimine, joonlauaga mõõtmine. Surve

pliiatsile ja pintslile, kiired ja aeglased liigutused.

- Katsetamine joontega: erineva iseloomuga jooned, täpid.
- Katsetused värvide segamisega. Sekundaarvärvide segamine põhivärvidest. Värvide heledamaks või tumedamaks segamine.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.
- Näiteks: Mis sul edasi plaanis on? Mis järgmine etapp on?
- Mida sa tänaste tegevuste käigus õppisid?
- Milliseid tundeid sa kogu protsessi jooksul tundsid?
- Mida sa tegid, et su töö õnnestus?
- Mida sa praegu teed?
- Mis oli sinu jaoks raske? Kuidas sa selle raskuse ületasid?
- Mida sulle kõige rohkem meeldis teha?
- Mida oma töö juures kõige rohkem hindad?
- Mida kaaslase töö juures kõige rohkem hindad?
- Otsi 3 tööd klassist, mis sind positiivselt üllatasid. Selgita miks?

- Leia huvitavaid detaile või tähelepanekuid kaaslase töö juures.

Õppesisu:

VISUAALNE KIRJAOSKUS

Igapäevane visuaalkultuur

- Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad
- Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus
- Koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga)
- Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted).

Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted

Baaselemendid:

- Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv
- Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum

Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed

Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.

Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne

Geomeetrilised kujundid ja abstraheerimine

Värvnimetused primaar ja sekundaarvärvide piires

Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus

Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.

Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur

Kunstižanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika...

Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed

- Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu kunstiajaloo piires (nt Vana-Egiptuse seinamaal, Antiik-Kreeka vaasimaalid. Modernistlik maalikunst (impressionism, post-impressionism, fovism, kubistlik natüürmort), maakunst, ökokunst, popkunst...)
- Skulptuur või monument (avalikust ruumist).
- Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.
- Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

Kunstitehnikad ja stiilid

- monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž
- Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsioonitehnikad

Kunstiteooria

- Primaar- ja sekundaarvärvid

Etikett

- Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi)

- **Disaini baaselemendid**

Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesemete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass

DISAIN JA DISAINIPROTSESS

Disainiprotsessi osad

- Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine
- Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine

Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad

- *Moodboard*, mõistekaart, plakat

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

- Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...
- Tehismaterjalid: plastik, kile...
- Esemel, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus
- Kasutusmugavus

KUNSTI, KULTUURI JA ÜHISKONNA SEOSED

Ohutus ja säästlikkus

- Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine
- Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale
- Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine

Autorsus ja autoriõigused

- Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer
- Teos: maal, joonistus, video, skulptuur...
- Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava

Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane)

- Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted

Põhimõisted:

Logod, embleemid, infograafika, ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad, raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus, koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga), teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted, pind/tekstuur, proportsioon, tasakaal, primaar- ja sekundaarvärvide piires, soojad ja külmad toonid, kattumine, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites. Joonistus, skulptuur, animatsioon, disain, arhitektuur, portree, natüürmort, animalistika...Modernistlik maalikunst (impressionism, post-impressionism, fovism, kubistlik natüürmort), maakunst, ökokunst, popkunst...), monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, pointillism, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, Moodboard, arhitekt, illustraator, disainer, skulptuur.

Kooli väärtuste arendamine:

Väärtustame jätkusuutlikku hoiakut, taaskasutus, mida iseloomustavad uuenduslik, julge ja kriitiline mõtlemine ning eneseteostusvajadus. Ettevõtlik laps, õpilane, õpetaja ja koolitöötaja on avatud, tahab ja oskab leida uusi ideid, julgeb eksida ning oskab eksimustest õppida. Loov eluhoiak tähendab avatust uutele kogemustele, muljetele, vastuvõtlikkust ning püüdu oma võimeid kasutada ja arendada. Mitmesuguseid olukordi ja ülesandeid lahendatakse leidlikult erinevate võtete ja vahenditega

Lõiming

Emakeel: sõnaline eneseväljendus, arutlus- ja kirjeldusoskus; lugude jutustamine; tähed, tekstist arusaamine.
Matemaatika: geomeetrilised kujundid: ring, ruut, kolmnurk, kuup, risttahukas ja püramiid, kujundite tipud, servad ja tahud; kera; ümbritsevast tasandiliste ja ruumiliste kujundite leidmine.
Kodundus: arutelu hubase kodu kui perele olulise väärtuse üle; ruumide korrastamine ja kaunistamine.

Hindamine:

Hindamisel lähtutakse vastavatest põhikooli riikliku õppekava üldosa sätetest. Hindamise eesmärk on anda õpilasele motiveerivat tagasisidet. Hindamisel on oluline tunnustada lahenduste erinevusi ja väärtustada õpilaste isikupära. Mitte alavääristada õpilast ning ka kõige raskemas olukorras leida positiivset. Õpilane peab teadma, mida hinnatakse ning mis on hindamise kriteeriumid. Tunni alguses selgitada, mis on antud ülesandes oluline. Kirjalikke ülesandeid hinnates arvestatakse eelkõige töö sisu,

Tööõpetus (kavandamine): ideede otsimine ja valimine, abimaterjali ning info kasutamine; ideede visandamine paberil; idee esitlemine.

Tööõpetus (materjalid): materjalide saamislugu, omadused, otstarve ja kasutamine; katsetused erinevate materjalidega; sagedasemad töövahendid; jõukohaste esemete modelleerimine ja meisterdamine; materjalide lihtsamad töötlemise viisid (mõõtmine, märkimine, rebimine, voltimine, lõikamine); ümbritsevate esemete vaatlemine, nende disain minevikus ja tänapäeval.

Muusika: loomingulisus musitseerimisel, muusika lugude jutustajana. Loodusõpetus: kodukoha/kooliümbruse tuntumad vaatamisväärsused, kodukoha ajalugu ja ehitised.

Elukestev õpe ja karjääri planeerimine: positiivne hoiak õppimisse. Väärtused ja kõlblus: minu asjad, asjade väärtus, asjade hoidmine.

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus: osalemine rühmatöös, oma arvamuse avaldamine. Kultuuriline identiteet: kunstiteoste ja mineviku-kogemuse (esemed, lood) säilitamise tähtsus.

Keskkond ja jätkusuutlik areng: keskkond minu ümber.

Teabekeskkond: infotehnoloogia võimalused teabe hankimisel Kultuuriline identiteet: kunstiteoste ja mineviku-kogemuse (esemed, lood) säilitamise tähtsus

kuid parandatakse ka õigekirjavead, mida hindamisel ei arvestata.

- tunnetab oma kunstivõimeid ja -huve; väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid ja teadmisi;
- loovülesandeid lahendades visandab ja kavandab, kujutab ja kujundab nii vaatluste kui ka oma ideede põhjal, kasutades visuaalse kompositsiooni baasoskusi;
- rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto, video, digitaalgraafika, animatsioon jne);
- mõistab tehismaailma ja selle kasutaja suhet; peab silmas eesmärgipärasust, uuenduslikkust, esteetilisust ja ökoloogilisust; mõistab kultuuriväärtuste ja -keskkonna kaitse olulisust;
- leiab infot kunstiraamatutest ja eri teabeallikatest, uurib ja võrdleb eri ajastute kunstiteoseid;
- märkab sõnumeid, analüüsides meediat ja reklaami; arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle ruumilises ja virtuaalses keskkonnas.
- tegutseb eetiliselt ja ohutult nii reaalsetes kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades;
- kasutab ideest lähtudes sihipäraselt mitmekesiseid visuaalseid väljendusvahendeid. Kasutab kunsti õppides

	<p>ning loovas praktikas tehnoloogiavahendeid;</p> <ul style="list-style-type: none">• tunneb Eesti ja maailma kultuuripärandi olulisi kunstiteoseid. Tunneb nüüdiskunsti.• võrdleb eri ajastute kunsti näiteid, kirjeldades ning mõtestades sõnumite, väljendusvahendite ja hinnangute muutumist kultuuriajaloo vältel;• analüüsib looduslikke ja tehiskeskkondade objekte ning nendevahelisi seoseid ökoloogilisest, esteetilisest ja eetilise vaatepunktist. Mõistab disaini kui protsessi, mille eesmärgiks on leida probleemile uus ja parem lahendus;• kasutab visuaalse kommunikatsiooni vahendeid, arutleb pildikeele kultuuriliste märkide üle;• teadvustab kunsti rolli ühiskonnas. Seostab omavahel kultuuri, ühiskonna ning teaduse ja tehnoloogia arengut;
--	---

Kooliastme teadmised, oskused ja hoiakud:

I kooliastme lõpetaja:

- uurib ja selgitab visuaalseid pilte, jooniseid ning sümboleid (nt õpetaja valikul: sildid, liiklusmärgid, kaardid, õpikute illustratsioonid, multifilmide ja arvutimängude pildiline külg, mänguasjade väljanägemine ja roll, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad) oma kogemuse piires;
- nimetab visuaalsete tähtsamaid tunnuseid, lähtudes ülesandest (tehnika, vorm, värv, kompositsioon, meeolu, sisuelemendid);
- leiab muuseumis, galeriis õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info;
- teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;

- uurib õpetaja abiga esemete vormi ja otstarbe seoseid;
- teab, kes on autor;
- ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.
- teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid spontaanselt, kasutades lihtsamaid tehnikaid ja töövõtteid;
- lahendab disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid, esitades nii verbaalselt kui ka visuaalselt oma ideede lahendusi.
- kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid (See oleks justkui.... See meenutab mulle....);
- kirjeldab ette antud küsimustele toetudes enda tööd ja mõtestab valminud tööd: mida ma tegin, kuidas ma tegin, miks tahtsin neid vahendeid kasutada, kuidas tulemusega rahul olen, mida õppisin?