

Kunst

3. klass

Tundide arv nädalas: 1,5 tundi (õppeaastas 52,5 tundi)

Õppeaine kirjeldus

Kunstide valdkonna aineid ühendab tähelepanu pööramine loovuse ja eneseväljendusoskuse arenemisele ning tervikliku maailmapildi kujunemisele. Kunstidega tegelemise kaudu saadakse teadmisi erinevate väljendusvahendite ja kultuuride kohta, õpitakse tundma ennast ning mõtestatakse kunstide rolli ühiskonnas. Loomise, esitamise, teoste interpreteerimise ja analüüsimise kaudu õpitakse tundma traditsioonilisi ning nüüdisaegseid kunste, nende sisu, vorme ja tähendusi, kujundatakse mõistmist ning kriitikameelt. Oluline on mõtlemise paindlikkus ning avatus kultuurilistele ja individuaalsetele erinevustele, mis toetavad toimetulekut kiiresti muutuv ja mitmekultuurilises maailmas. Praktiline kunstidega tegelemine arendab tundemaailma, intuiitivset ja loovat mõtlemist. Kunstidel on oluline osa igapäevaelu rikastava ning emotsionaalselt tasakaalustava harrastusena. Kunstitegevused tasakaalustavad teiste ainete valdavalt verbaalset ning analüütilist mõtlemist, lisades kujundliku, sünteesiva ja intuiitivse poole. Kunstidega tegelemine avaldab positiivset mõju kõikide ainete õppimisele.

Kooliastme teadmised, oskused, hoiakud

Õpilane:

- 1) tõlgendab visuaalseid kujutisi oma kogemuse ja õpitu piires;
- 2) teab autorsuse üldisi põhimõtteid;
- 3) kasutab õpetaja juhendamisel osalist disainimist probleemi lahendamiseks kestlikult;
- 4) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõttmelisi kunstitöid nii spontaanselt kui ka uurides ja kavandades, kasutades ning põhjendades eri tehnikavõtteid ja kompositsiooni;
- 5) analüüsib oma teost ja tööd;
- 6) arutleb loodu üle, seostades loomingut oma kogemuse piires teiste eluvaldkondadega.

Õpitulemused ja õppesisu

Õpitulemused	Õppesisu
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <p>Õpilane:</p> <p>1) uurib ja selgitab visuaalseid pilte, jooniseid ning sümboliseid (nt õpetaja valikul: sildid, liiklusmärgid, kaardid, õpikute illustratsioonid, multifilmide ja arvutimängude pildiline kül, mänguasjade väljanägemine ja roll, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad) oma kogemuse piires;</p> <p>2) nimetab visuaalteose tähtsamaid tunnuseid, lähtudes ülesandest (tehnik, vorm, värv, kompositsioon, meeleolu, sisuelemendid);</p> <p>3) leiab muuseumis, galeriis õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info;</p> <p>4) teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;</p> <p>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine</p> <p>Õpilane:</p>	<p>Igapäevane visuaalkultuur</p> <p>Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad. Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus</p> <p>Koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga)</p> <p>Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (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>Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, 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>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires</p> <p>Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p>

- 1) teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid spontaanselt, kasutades lihtsamaid tehnikaid ja töövõtteid;
- 2) lahendab disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid, esitades nii verbaalselt kui ka visuaalselt oma ideede lahendusi.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

Õpilane:

- 1) kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid (See oleks justkui... See meenutab mulle...);
- 2) 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?

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus

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

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

Kunstžanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika.

Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.

Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.

Kunstitehnikad ja stiid

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

Etikett

Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi)

Kasutusmugavus

Ohutus ja säästlikkus

Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine

	<p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer</p> <p>Teos: maal, joonistus, video, skulptuur...</p> <p>Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava</p> <p>Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane)</p> <p>Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted</p>
--	---

Seos kooli ja oma piirkonna eripäraga:

- Õuesõpe
- Näitused õpilaste töödest
- Võistlused (koolisesed, maakondlikud, riiklikud)
- Projektid
- Muuseumi ja näituste külastused