

TFK ainekava põhikoolile	1.Ainevaldkond: kunstiained	2.Õppeaine: kunst
3.Kooliaste:	4.Klass: 5. klass	5.Tundide arv: 35
Õppeaine kirjeldus:		
<p>Kunsti õppeaine roll on innustada õppijat avastama ja kasutama oma võimeid kunsti ja visuaalkultuuri loojana ning sellega suhestujana. 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 ja kriitiliselt mõelda.</p> <p>Õppeaine lähtealused on: 1) maailma kunsti ja visuaalkultuuri laiahaardeline käsitlemine. Visuaalselt tajutav inimese loodud ja mõtestatud keskkond (visuaalkultuur) hõlmab kujutisi, tekste, esemeid, ehitisi, ruumisuhteid jms ning nende erinevaid ja muutuvaid tähendusvälju. Visuaalkultuur sisaldab nii tahtlikke ja kavandatud artefakte kui ka juhuslikke ja plaanimata visuaalseid märke ning kooslusi; 2) kunst ja visuaalkultuur on pidevas muutumises; 3) õpetaja on aktiivne, avatud ja salliv kunstiga suhestuja, kes toetab õpilasi kultuuri muutavas mitmekesisuses; 4) kunsti õppeaines on võrdselt oluline nii kunstikogemus kui ka õppimiskogemus. Sageli on teosest kui lõpptulemusest tähtsam loominguline ja otsinguline tee, tagasiside ja refleksioon, üldpädevuste kujundamine, motivatsiooni leidmisele ja hoidmisele suunatud tegevused.</p>		
Kunsti osaoskused on:		
<ol style="list-style-type: none"> väljaselgitamine, teadmine, mõistmine (kuulamine, vaatamine, lugemine, info otsimine, kirjeldamine, sõnastamine, valimine, uurimine); plaanimine ja ideede arendamine (ideede genereerimine, visandamine, katsetamine, organiseerimine, protsessi plaanimine, koostamine, leiutamine); loomine (eesmärgipärane väljendus- ja töövahendite rakendamine, viimistlemine, toimetamine, täiendamine, esitlemine); refleksioon, analüüs ja kriitika (uurimine, tõlgendamine, retsenseerimine, tagasisidestamine, arutlemine, väärtushinnangute arendamine ja andmine). 		
Õpitulemused:		
<p>Välja selgitamine, teadmine ja mõistmine</p> <ul style="list-style-type: none"> Kasutab olulisemaid kunstimõisteid (nt kunstnik, skulptor, animaator, looming, maalikunst, animatsioon, skulptuur jne) ühe kunstnikuga seoses. Teab järgmisi mõisteid: trükigraafika, tarbekunst, abstraktne kunst. Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Karakter, taust, esiplaan, tagaplaan. Koloriit, monokroomsus, vastandvärvid. Tsentraalperspektiiv (ühe koondumispunktiga perspektiiv). Teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid. Teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (ruum teose ümber, vaadeldavus erinevatest külgedest). Rakendab kunstitöö loomisel õpetaja abiga ajalise (4D) kujutamise tehnikaid ja põhivõtteid (kaadriplaanid, kestus, tempo, tegevuspaik ja tegelased). Visualiseerib oma tarbimisharjumusi. <p>Plaanimine ja ideede arendamine</p> <ul style="list-style-type: none"> Valib õpistrateegia ja isikliku eesmärgi teose loomisel. Loob lihtsa visandliku joonise enne kolmemõõtmelise töö loomist. Rakendab abijooni portree loomisel. 		

- Kasutab neljamõõtmelise teose kavandamisel õpetaja abiga storyboardi või fotosid ja lühikest stsenaariumit.
- Rakendab abijooni tsentraalperspektiivi kujutamisel.
- Leiab ideid praktilisteks töödeks iseenda elust ja teistest õppeainetest.
- Läbib lihtsustatud disainiprotsessi ja tuvastab disainiprotsessis osapooled keda õpetaja etteantud probleem puudutab selleks, et luua probleemi lahendusplakkumine.

Loomine

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid.
- Oskab luua vabavalalises programmis lihtsamaid neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja etteantud teemal ja juhendamisel.
- Loob teose spontaanselt, ilma planeerimata.
- Loob teose eelnevalt uurides, kavandades ja ideid kombineerides.
- Valib kahe õpetaja pakutud kunstitehnika, töövõtte või kompositsioonipõhimõtte vahel ja põhjendab oma eelistust.
- Rakendab õpitud kahemõõtmelisi kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel.
- Rakendab õpitud kolmemõõtmelise kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Annab hinnangu valitud õpistrateegia kasutamisele ja eesmärgi saavutamisele.
- Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeolelu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires.
- Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi, tuues välja töökäigu ning põhjendades oma tehtud valikuid (Mida said teada oma teema kohta teistest allikatest? Milliseid mõtteid kasutasid? Mida muutsid või lisasid juurde?).
- Annab klassikaaslaste teostele tagasisidet, põhjendab enda arvamust (Räägi, mis sulle teise töös meeldib? Too esile, mis nõudis kõige rohkem pingutust kaaslaste töös).

Õppesisu:

Ainesisu teemavaldkond	Õppesisu ja mõisted
Visuaalne kirjaoskus	<p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv. Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal. Kompositsiooni põhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus. 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: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne.</p> <p>Perspektiiv: tsentraalperspektiiv. Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus. Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid. Vastandvärvid, monokroomsus.</p>

	<p>Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu.</p> <p>Kunstižanrid: portree, maastikuvaade, olustikumaal.</p> <p>Kujutavus: figuraalne, abstraktne.</p> <p>Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega.</p>
Kunstitehnikad ja loominguline eneseväljendus	<p>Kunstitehnikate ja vahendite katsetamine ja loov kasutamine.</p> <p>Kunstitehnikad ja stiilid</p> <p>Joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, plakat, disain, graafiline disain, segatehnika, animatsioon, kõrgtrükk, trükigraafika, akvarell.</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad.</p> <p>Etikett</p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnika, töö mõõdud, aasta)</p>
Disain ja disainiprotsess	<p>Disaini baaselemendid</p> <p>Funktsionaalne värv ja vorm.</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus.</p> <p>Disaini liik</p> <p>Graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osapooled, tarbija • Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine • Lähteülesanne • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine • Lahenduspakkumine <p>Kavandamine ja visualiseerimine</p> <p>Kavand</p>
Kunstiajalugu, visuaalkultuur ja kunstnikud	<p>Kunstiga seotud elukutsed</p> <p>Kunstnik, skulptor, disainer, animaator, illustraator</p> <p>Kunstiajalugu</p> <p>Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti autorid ja teosed lähiümbruses, Eestis ja maailmas, näited õpetaja valikul.</p>
Kunst ja kultuur ühiskonnas	<p>Jätkusuutlik mõtteviis</p> <p>Keskkonnamõju, säästlikkus, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed, otsingumootori kasutamine</p> <p>Kunsti elu</p> <p>Muuseumi haridusprogrammid, näitused</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine</p>
Õpistrateegiate kasutamine:	
Õpetaja tuleb õppeühikust lähtuvalt õpioskused ja nendeni jõudmise viisid ehk õpistrateegiad ning pakub õpilastele, kes teevad oma valiku(d) ja sõnastavad isikliku eesmärgi. Õpistrateegiate loomist ja rakendamist kunstiõpetuses iseloomustab loov lähenemine ja paindlikkus.	
Seos lõiminguplaanidega:	Praktilised tööd:

Fantaasia	Õnnitluskaardi kujundamine väljamõeldud tegelasega.
Tervis	„Minu terviseprofiil“ – plakati tunnustega autoportree läbi tervise prisma.
Digipädevused:	
<ul style="list-style-type: none"> • Digivahendite abil info leidmine ja säilitamine, selle asjakohasuse ja usaldusväärsuse hindamine. • Nutiseadme kui tööriista eesmärgipärane kasutamine. • Digitaalses sisuloomes osalemine: piltide, multimeediumide loomine ja kasutamine. 	
Hindamine:	
<p>Hindamisel on määrava tähtsusega õpilaste püüdlikkus ja osalemine õppeprotsessis. Õpetaja tagasisidestab õpilast suuliste vastuste, kirjalike ja praktiliste tööde ning tegevuste alusel, arvestades õpilaste teadmiste ja oskuste vastavust õppekavas esitatud nõuetele. Kirjalikud tööd on erinevad analüüsid, hindamistabelid, mõistekaardid ja ideekavandid.</p> <p>Hindamiseks kasutatakse terve õppeaasta jooksul õppimist toetavat ja kokkuvõtvat hindamist. Õppimist toetav hindamine keskendub õpilase arengu võrdlemisele tema varasemate saavutuste ja teadmistega ning sisaldab tagasisidet õpilase tugevuste ja nõrkuste kohta. Tagasiside kirjeldab õpilase tugevaid külgi ja vajakajäämisi ning sisaldab ettepanekuid edaspidisteks tegevusteks, mis toetavad õpilase arengut. Hindajaks on õpetaja, kaasõpilane või õpilane ise.</p> <p>Stuudiumi sissekannetes on hindamine märgitud mitteeristavalt (arvestatud+/arvestatud/mittearvestatud).</p> <p>Enamik poolaasta jooksul teostatavatest töödest hinnatakse arvestuslikult, mis on ühe suuremahulise aineosa käsitlemise järel nõutavatele õpitulemustele hinnangu andmine. Arvestuslik hindamine koosneb erinevatest õppeprotsessi osadest ja võrdleb õpilase arengut eelnevalt seatud õpieesmärkidega.</p> <p>Enamik poolaasta jooksul teostatavatest töödest hinnatakse arvestuslikult. Arvestuslik hindamine on ühe suuremahulise aineosa käsitlemise järel nõutavatele õpitulemustele hinnangu andmine. Arvestuslik hinne võib koosneda erinevatest õppeprotsessi osadest (teadmine; planeerimine ja ideede arendamine; loomine; refleksioon, analüüs ja kriitika). Hindamisel võrreldakse õpilase arengut eelnevalt seatud õpieesmärkidega, mis on õpilasele iga arvestusliku töö alguses tutvustatud ja kokku lepitud.</p> <p>Poolaasta jooksul saadud hinnetest kujuneb üks aastahinne.</p>	
Kooliastme teadmised, oskused ja hoiakud:	
<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. tõlgendab visuaalseid kujutisi oma kogemuse ja õpitu piires; 2. teab autorsuse üldisi põhimõtteid; 3. kasutab õpetaja juhendamisel osalist disainimist probleemi lahendamiseks; 4. loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi 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. 	