

<b>TFK ainekava põhikoolile</b>	1.Ainevaldkond: <b>kunstiained</b>	2.Õppeaine: <b>kunst</b>
3.Kooliaste:	4.Klass: <b>6. klass</b>	5.Tundide arv: <b>35</b>
<b>Õppeaine kirjeldus:</b>		
<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>		
<b>Kunsti osaoskused on:</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li><b>väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b> (kuulamine, vaatamine, lugemine, info otsimine, kirjeldamine, sõnastamine, valimine, uurimine);</li> <li><b>plaanimine ja ideede arendamine</b> (ideede genereerimine, visandamine, katsetamine, organiseerimine, protsessi plaanimine, koostamine, leiutamine);</li> <li><b>loomine</b> (eesmärgipärane väljendus- ja töövahendite rakendamine, viimistlemine, toimetamine, täiendamine, esitlemine);</li> <li><b>refleksioon, analüüs ja kriitika</b> (uurimine, tõlgendamine, retsenseerimine, tagasisidestamine, arutlemine, väärtushinnangute arendamine ja andmine).</li> </ol>		
<b>Õpitulemused:</b>		
<p><b>Välja selgitamine, teadmine ja mõistmine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Teab mõisteid: arhitektuur, sisearhitektuur, graafiline disain, kirjagraafika, font, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, tüpo-foto, tsentraalperspektiiv, konna/linnu perspektiiv, värvusperspektiiv, dominant, proportsioonid, stiliseerimine, sümbol, märk, lineaarne, tonaalne.</li> <li>Kirjeldab visuaalkultuuri ilminguid, näiteks reklaami linnaruumis ja meedias, märke ja sümboleid avalikus ruumis.</li> <li>Käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info.</li> <li>Teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel.</li> <li>Teab kolmemõõtmelise kujutamise põhilisi baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;</li> </ul> <p><b>Plaanimine ja ideede arendamine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Valib õpistrateegia ja isikliku eesmärgi teose loomisel.</li> <li>Enne värvide kandmist tööle katsetab neid eraldi paberil.</li> <li>Loob kunstitööd, uurides ja analüüsides teemaga seotud allikaid ning kavandades enda ideed ja kombineerides allikatest leitud ja oma ideid omavahel.</li> </ul>		

- Leiab ideid praktilisteks töödeks iseenda elust ja teistest õppeainetest.
- Teab, mis on kavand ning tunneb kavandamise põhimõtteid ja eesmärgi ning oskab rakendada teadmiseid lihtsama kavandi loomisel.
- Rakendab abijooni teose loomisel.

#### Loomine

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel kunstitehnikaid, vahendeid isikupärasel viisil ning tunneb eelnevalt õpitud kompositsiooni põhimõtteid ja oskab neid teadlikult valida.
- Pakub ise teemasid ning teostamise võimalusi enda huvide ja loomingu väljendamiseks.
- Mõtestab oma loodud teosed.

#### Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Annab hinnangu valitud õpistrateegia kasutamisele ja eesmärgi saavutamisele. Teeb kogetust järeldused ja edasised plaanid (mida teha teisiti, et eesmärk paremini saavutada?).
- Analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma teost ja tööprotsessi, tuues esile tegevuste omavahelised seosed ja järeldused.
- Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeoleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires.
- Leiab kunstikultuuri seoseid muude valdkondadega nii ajaloost kui tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, kirjandusele, populaarkultuurile ja isiklikule kogemusele.
- Analüüsib stiliseeritud kujundeid ja sümboleid kasutavaid visuaalkultuuri teoseid.

#### Õppesisu:

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted
Visuaalne kirjaoskus	<p><b>Igapäevane visuaalkultuur</b>  Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.  Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.</p> <p><b>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</b>  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.  <b>Perspektiiv:</b> tsentraalperspektiiv, konna/linnu perspektiiv, värvusperspektiiv.  Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus.  <b>Värviteooria:</b> Koloriit. Värvnimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid. Vastandvärvid, monokroomsus. Itteni värviring.  <b>Kunstižanrid:</b> portree, maastikuvaade, olustikumaal, natüürmort, religioosne, mütoloogiline, ajalooline.  <b>Kujutavus:</b> figuraalne, abstraktne.  Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega.</p>

<p>Kunstitehnikad ja loominguuline eneseväljendus</p>	<p>Kunstitehnikate ja vahendite katsetamine ja loov kasutamine.  <b>Kunstitehnikad ja stiilid</b>          Joonistus, maal, kollaaž, makett, foto, plakat, disain, graafiline disain, segatehnika, akvarell.          Digitaalsed joonistus- ja fototehnikad.  <b>Etikett</b>          Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnika, töö mõõdud, aasta)</p>
<p>Disain ja disainiprotsess</p>	<p><b>Disaini baaselemendid</b>          Funktsionaalne värv ja vorm.          Otstarve, funktsionaalsus.  <b>Disaini liik</b>          Graafiline disain  <b>Disainiprotsessi osad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Osapooled, tarbija</li> <li>• Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine</li> <li>• Lähteülesanne</li> <li>• Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine</li> <li>• Lahendusplakkumine</li> </ul> <p><b>Kavandamine ja visualiseerimine</b>          Kavand, visand, skits, abijooned.          Idee sõnastamine.          Visuaalne lihtsustamine.</p>
<p>Kunstiajalugu, visuaalkultuur ja kunstnikud</p>	<p><b>Kunstiga seotud elukutsed</b>          Kunstnik, disainer, arhitekt, illustraator.  <b>Kunstiajalugu</b>          Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti autorid ja teosed lähiümbruses, Eestis ja maailmas, näited õpetaja valikul.</p>
<p>Kunst ja kultuur ühiskonnas</p>	<p><b>Jätkusuutlik mõtteviis</b>          Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine.  <b>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</b>          Muuseumide ja galeriide kodulehed, otsingumootori kasutamine.  <b>Kunstielu</b>          Muuseumi haridusprogrammid, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised.  <b>Autorsus ja autoriõigused</b>          Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine.</p>
<p><b>Õpistrateegiate kasutamine:</b></p>	
<p>Õpetaja tuletab 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.</p>	
<p><b>Seos lõiminguplaanidega:</b></p>	<p><b>Praktilised tööd:</b></p>
<p><a href="#">Antiikkultuur</a></p>	<p>Jumaluse loomine Vana-Kreeka/-Rooma jumalatest inspireerituna.</p>

<a href="#">London</a>	Londoni vaatamisväärsusest maketi loomine.
<a href="#">Ringid ja diagrammid</a>	“Itteni silm” - värviringi joonestamine ja maalimine põhivärvidest. Itteni ringist realistliku silma joonistamine.
<a href="#">Ökosüsteemid</a>	Ruudustiku abil botaanilise pildi joonistamine.
<b>Digipädevused:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digivahendite abil info leidmine ja säilitamine, selle asjakohasuse ja usaldusväärsuse hindamine.</li> <li>• Nutiseadme kui tööriista eesmärgipärane kasutamine.</li> <li>• Digitaalses sisuloomes osalemine: piltide loomine ja kasutamine.</li> </ul>	
<b>Hindamine:</b>	
<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 mitmeeristavalt (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>	
<b>Kooliastme teadmised, oskused ja hoiakud:</b>	
<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. tõlgendab visuaalseid kujutisi oma kogemuse ja õpitu piires;</li> <li>2. teab autorsuse üldisi põhimõtteid;</li> <li>3. kasutab õpetaja juhendamisel osalist disainimist probleemi lahendamiseks;</li> <li>4. loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid nii spontaanselt kui ka uurides ja kavandades, kasutades ning põhjendades eri tehnikavõtteid ja kompositsiooni;</li> <li>5. analüüsib oma teost ja tööd;</li> <li>6. arutleb loodu üle, seostades loomingut oma kogemuse piires teiste eluvaldkondadega.</li> </ol>	