

<b>TFK ainekava põhikoolile</b>	1.Ainevaldkond: <b>kunstiained</b>	2.Õppeaine: <b>kunst</b>
3.Kooliaste:	4.Klass: <b>9. klass</b>	5.Tundide arv: <b>35</b>
<b>Õppeaine kirjeldus (sh ainespetsiifikast lähtuvad erisused):</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> <p><b>Kunsti osaoskused on:</b></p> <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>● Kirjeldab digitaalseid keskkondi, hindab digitaalse keskkonna turvalisust ja eakohasust.</li> <li>● Otsib tedlikult erinevatest infoallikatest vajalikku informatsiooni ja toob esile detailid ning tähtsamad punktid.</li> <li>● Seostab kunstnikku ja kunsti teost selle loomiskeskkonnaga, leides ja tõendades oma tähelepanekuid.</li> <li>● Leiab kunstiteose omadused, mis väljendavad nii loomise keskkonna kui kunstniku ideid.</li> <li>● Külatab iseseisvalt kunstinäitust või- sündmust ning käitub seal reeglite kohaselt.</li> <li>● Teab, mida kujutab endast disain ning kuidas töötab disainer.</li> <li>● Märkab seost vormi ja funktsiooni vahel.</li> </ul> <p><b>Plaanimine ja ideede arendamine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab).</li> <li>● Uurib näiteid kuidas on sama või sarnast probleemi varasemalt lahendatud.</li> <li>● Seab lähteülesande ja tegevusplaani.</li> <li>● Sõnastab oma teose kontseptsiooni.</li> <li>● Sõnastab õpistrateegia ja isikliku eesmärgi teose lahendamiseks.</li> <li>● Oskab arendada ideed eesmärgist lähtudes.</li> </ul> <p><b>Loomine</b></p>		

- Loob õppeühikust lähtuvalt õpioskused ja nendeni jõudmise viisid ehk õpistrateegiad.
- Läbib lahenduse leidmiseks disainiprotsessi erinevad etapid.
- Esitleb nii valmisdisaini kui tööprotsessi visuaalselt ja verbaalselt.
- Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid teadlikult uurides ja kavandades.
- Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata).
- Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult.

### Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Annab töö käigus hinnangu valitud õpistrateegia kasutamisele ja eesmärgi saavutamisele. Teeb kogetust järeldused ja parandab end.
- Analüüsib tarbeeset funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.
- Kirjeldab teose ainek, meediumi ja vormi.
- Kirjeldab, analüüsib, tõlgendab ja hindab kunstiteoseid (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst).
- Uurib teose loomise konteksti – sotsiaalne kontekst, ajalooline taust, põhjuslik keskkond, milles kunstiteos loodi.
- Põhjendab väljendusvahendi valikut iseseisvalt.
- Selgitab kunstitöö loomise konteksti.
- Kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, aktsepteerib eriarvamusi.
- Annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet konkreetsele tööle tuginedes.

<b>Õppesisu:</b>	
Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted
Visuaalne kirjaoskus	<p><b>Igapäevane visuaalkultuur</b>          Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplatvormid.          Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.          Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.</p> <p><b>Kujutamise baaselemendid ja kompostisioon</b>          Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv          Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)          Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutused          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          Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värviperspektiiv, õhuperspektiiv          Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires.          Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid          Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus          Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine.</p>

	<p>Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu, tegevuspaik, tegelased</p> <p>Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p><b>Kunstižanrid:</b> portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööriavaade</p> <p><b>Kujutavus:</b> figuraalne, abstraktne</p>
<p>Kunstitehnikad ja loominguiline eneseväljendus</p>	<p><b>Kunstitehnikad ja stiilid</b></p> <p>maal, joonistus, foto, skulptur, modelleerimine, lavakujundus, akvarell, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, disain, joonistus, maal, kollaaž, animatsioon, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon.</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt).</p> <p><b>Etikett</b></p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta)</p>
<p>Disain ja disainiprotsess</p>	<p><b>Disaini baaselemendid</b></p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiema), mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p><b>Disaini liigid</b></p> <p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p><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>• Lahenduspakkumine</li> </ul> <p><b>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</b></p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile....</p> <p><b>Kavandamine:</b> kavand, visand, skits, krokii, abijooned</p> <p>Moodboard, mõistekaart, plakat, värvikaart</p> <p>Idee sõnastamine</p> <p>Stsenarium</p> <p>Visuaalne lihtsustamine</p>
<p>Kunstiajalugu, visuaalkultuur ja kunstnikud</p>	<p><b>Info leidmine</b></p> <p>Google'i pildiootsing</p> <p>(Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid</p> <p><b>Kunstiajalugu</b></p> <p>Esitluste tegemine kõigist kunstivooludest ja nende esitlemine.</p> <p>Erinevad 20. sajandi autorid ja teosed, näited õpetaja valikul.</p> <p>Suurem rõhk kaasaegsel kunstil. Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.</p>

Kunst ja kultuur ühiskonnas	<p><b>Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed</b> Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja</p> <p><b>Jätkusuutlik mõtteviis</b> Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p><b>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</b> Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p><b>Kunstielu</b> Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p><b>Autorsus ja autoriõigused</b> Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>
<b>Õpistrateegiate kasutamine:</b>	
<p>Õpilased tuletavad õpetaja abiga õppeühikust lähtuvalt õpioskused ja nendeni jõudmise viisid ehk õpistrateegiad. Õpilased teevad oma valiku(d) õppeühiku raames ehk sõnastavad isikliku eesmärgi. Õpistrateegiate loomist ja rakendamist kunstiõpetuses iseloomustab loov lähenemine ja paindlikkus.</p>	
<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>• Digitaalse jalajälje ja tegevuse analüüsimine virtuaalsetes keskkondades.</li> <li>• Kopeerimine ja plagiaat, teiste autorite teoste ja nende osade kasutamine oma uurimistöös või loomes nii, et tegevus ei riiva autori õigusi.</li> <li>• Kunstiteoste viitamine esitlusel.</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 märgitud eristavalt.</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>1. analüüsib õpetaja abiga enne kasutamist visuaalseid kujutisi, jooniseid, skeeme ja sümboleid;</p>	

2. käitub füüsilistes ja digitaalsetes kultuurikeskkondades enamasti turvaliselt, arvestab visuaalseid kujutisi luues ja kasutades autorsust;
3. rakendab õpetaja abiga uurimismeetodeid teoreetiliste, kunstitööde või disainiobjektide loomisel;
4. katsetab, julgeb eksida ja töö käigus langetada otsuseid õpetaja abiga;
5. loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid ja väljapanekuid, uurides ning teadlikult kavandades, valides ja rakendades protsessi käigus sihipäraselt materjale, tehnika- ja töövõtteid ning kompositsiooni põhimõtteid;
6. analüüsib õpetaja toel loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt.