**KUNST**

**5. KLASS**

**1. Õpitulemused II kooliastmes:**

6. klassi lõpetaja:

1) tunnetab oma kunstivõimeid ja -huve; väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid,

ideid ja teadmisi; loovülesandeid lahendades visandab ja kavandab;

2) kujutab ja kujundab nii vaatluste kui ka oma ideede põhjal, kasutades visuaalse kompositsiooni baasoskusi;

3) rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto, video, digitaalgraafika, animatsioon jne);

4) analüüsib nüüdiskunsti teoseid, märkab erinevaid vorme ja sõnumeid, leiab seoseid tänapäeva eluga ning on avatud erinevate kultuuriilmingute suhtes;

5) mõistab tehismaailma ja selle kasutaja suhet; peab silmas eesmärgipärasust, uuenduslikkust, esteetilisust ja ökoloogilisust;

6) mõistab kultuuriväärtuste ja -keskkonna kaitse olulisust;

7) leiab infot kunstiraamatutest ja eri teabeallikatest, uurib ja võrdleb eri ajastute kunstiteoseid;

8) leiab infot kunstiraamatutest ja eri teabeallikatest, uurib ja võrdleb eri ajastute kunstiteoseid; arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle ruumilises ja virtuaalses keskkonnas.

9) tegutseb eetiliselt ja ohutult nii reaalsetes kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades.

**2. Õpitulemused ja õppesisu.**

**UURIMINE, AVASTAMINE, IDEEDE ARENDAMINE**

**Õpitulemused:**

Visandab ja kavandab.

On valmis katsetama uusi tehnikaid, sh digitaalseid.

Mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia).

Võrdleb kaasaja ja mineviku kultuurinähtusi.

Kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid.

Uurib disainilahendusi ja leiutab ise.

Käitub virtuaalmaailmas eetiliselt.

**Õppesisu:**

Uurimuslik ja loov koostöö. Teoste esitlemine, valikute põhjendamine.

Kujuta­mine, väljendamine, kujunda­mine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine.

Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted.

Värv kui väljendusvahend.

Liikumise kujutamine. Tehnikate loov kasutamine, segatehnikad.

Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid.

**PILDILINE JA RUUMILINE VÄLJENDUS**

**Õpitulemused:**

Visandab ja kavandab.

On valmis katsetama uusi tehnikaid, sh digitaalseid.

Mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia).

Võrdleb kaasaja ja mineviku kultuurinähtusi.

Kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid.

**Õppesisu:**

Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine.

Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit.

ÜMBRUS: Loodus *versus* arhitektuur (uuslinn ja puud vms).

ASJAD: Ühe eseme erinevate osade suhe

INIMENE: Lihtsad proportsioonireeglid, peamised näoproportsioonid.

GEOMEETRIA: Kera, silindri, tahuka kujutamine.

**DISAIN JA KESKKOND**

**Õpitulemused:**

Visandab ja kavandab.

On valmis katsetama uusi tehnikaid, sh digitaalseid.

Mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia).

Võrdleb kaasaja ja mineviku kultuurinähtusi.

Kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid.

Uurib disainilahendusi ja leiutab ise.

**Õppesisu:**

Probleemipõhine lähteülesanne.

Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksite ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete uurimine ja kriitiline võrdlemine.

Keskkonnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses.

MÄRK: Märk kui stilisatsioon, piltkiri.

KIRI: Šrifti ja pildi sidumine tervikuks.

Foto, digitaalgraafika, video ja animatsiooni kasutamine lähiümbruse uurimisel.

**MEEDIA JA KOMMUNIKATSIOON**

**Õpitulemused:**

Mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia).

Võrdleb kaasaja ja mineviku kultuurinähtusi.

Kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid.

Käitub virtuaalmaailmas eetiliselt.

**Õppesisu:**

Kunstiteoste, arvuti­mängude, filmide, reklaamide jne vaatlemine, nende üle arutlemine, kirjeldamine, eelistuste põhjendamine.

Liikumisillusiooni teke. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.

Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis. Linnaruumi detailide, märkide ja kirjade kogumine (pildistamine) ja analüüsimine. Tootereklaam.

**KUNSTIKULTUUR**

**Õpitulemused:**

Mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia).

Võrdleb kaasaja ja mineviku kultuurinähtusi.

Kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid.

Uurib disainilahendusi ja leiutab ise.

**Õppesisu:**

Kunstiteose analüüs. Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu mõtestamine. Erinevad mineviku ja nüüdiskunst tuntumad teosed Eestis ja mujal maailmas, kultuuride iseärasused.

Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.

EESTI JA MAAILM: Konstrueeriv kunst (kubism, juugend, Art Deco …)

RAHVAKUNST: Sõled, kapad, kirstud

**MATERJALID JA TEHNIKAD**

**Õpitulemused:**

Visandab ja kavandab.

On valmis katsetama uusi tehnikaid, sh digitaalseid.

Mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia).

Võrdleb kaasaja ja mineviku kultuurinähtusi.

Kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid.

Uurib disainilahendusi ja leiutab ise.

**Õppesisu:**

Visandamine ja kavandamine.

Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega.

Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine.

Digitaalsete tehnikate katsetamine.

MAAL: Monokroomne maalimine (tint jt).

SKULPTUUR: Papier-mache vms.

GRAAFIKA: Papitrükk. Mustritega pinnakatmine.

**3. Õppetegevus**

II kooliastmes tutvutakse teadlikumalt kunsti aluste ja kunstilooga ning luuakse sildu kunstiajaloo ja tänapäeva vahel. Pööratakse rohkem tähelepanu ümbritseva maailma edasiandmisele loomingulistes kunstitöödes.

Õpilasi juhitakse ise valikuid tegema (tehnika, teemade valik jne) ning otsima pildimaterjali,

et kasutada seda abivahendi või lähtekohana.

Kunstiteoste ja visuaalse kultuuri näidete analüüsimine toetab kriitilise mõtlemise ja ainealase

keeleoskuse arenemist.

**Õppetegevus 5. Klassis:**

1. Uurimuslikud ja loovad rühma- ja individuaalsed tööd, ühise tulemuse nimel koostöö.
2. Visandamine ja kavandamine. Kujutamine ja kujundamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Oma teoste esitlemine, valikute põhjendamine.
3. Ruumiliste kompositsioonide, mudelite või makettide valmistamine.
4. Kunstitehnikate loov kasutamine. Digitaalsete tehnikatega tutvumine ja katsetamine.
5. Kunstiteoste analüüsimine, võrdlemine, nende üle arutlemine.
6. Filmide, arvutimängude, koomiksite ja reklaamide pildikeele uurimine ja kriitiline võrdlemine.
7. Muuseumide, kunstiürituste, nüüdiskunsti näituste külastamine.

**4. Lõiming**

Kunstiainete ja teiste ainevaldkondade seostamiseks on palju võimalusi.

1. Väärtushoiakute kujundamine ja maailma kultuurilise mitmekesisuse teadvustamine. Paljudes ainetes tutvutakse erinevate kultuuridega ning toetatakse kultuurilise ja sotsiaalse identiteedi kujunemist (kunstid, eesti keel ja kirjandus, võõrkeeled, ajalugu ja ühiskonnaõpetus, geograafia, käsitöö ja tehnoloogia, kehaline kasvatus). Kunstide kaudu saab eriti hästi teadvustada kultuuridevahelist dialoogi ja loovust nüüdisühiskonna innovatsiooni allikana.

2. Kattuvate või lähedaste mõistete kasutamine (kompositsioon, struktuur, rütm, plaan, stiil, variatsioon, improvisatsioon, liikumine, dünaamika jm): kunstid, keeled ja kirjandus, tehnoloogia, kehaline kasvatus.

3. Ainete sisust lähtuvate seoste esiletoomine:

1. sotsiaalainetest lähtudes vaadeldakse inimese suhteid teiste inimeste ja inimrühmadega ning erinevate kultuuride kommete ja pärimustega;
2. emakeelest ja võõrkeeltest lähtudes arendatakse verbaalset eneseväljendusoskust, diktsiooni, funktsionaalset lugemisoskust ning infokanalite kasutamise oskust; kirjandusest lähtudes vaadeldakse eri ajastute ja kultuuride lugusid muusikas ja kunstis, teatri- ja filmikunstis;
3. loodusainetest lähtudes teadvustatakse inimese kuulmis- ja nägemismeele füsioloogilist eripära, õpitakse tundma looduskeskkonda ja selle eluvormide mitmekesisust ning helide, valguse ja värvide omadusi;
4. matemaatikast lähtudes arendatakse seoste loomise oskust ja loogilist mõtlemist (matemaatiline keel, struktuur, sümbolid ja meetodid);
5. käsitööst ja tehnoloogiast lähtudes arendatakse käelist tegevust ning loovat mõtlemist (loomise protsess, tehnoloogiad ja tehnikad);
6. kehalisest kasvatusest lähtudes arendatakse kehatunnetust, tähelepanu, motoorikat, reageerimiskiirust ja koordinatsiooni.