

3. klassi kunstiõpetuse ainekava

I Õppeaine kirjeldus ja maht

Kunstiõppe siht on omandada visuaalne haridus ning arendada mõtlemis-, koostöö- ja eneseväljendusoskusi, et toetada isiksuslikku arengut ning toimetulekut tänapäevases mitmekultuurilises muutuvmas maailmas. Kunst võimaldab õpilasel tunnetada endas loojat ning toetab seeläbi aktiivse maailmavaate omaksvõttu ja ettevõtlikku ellusuhtumist.

II Õppe- ja kasvatuseesmärgid

1. tunneb kunstiõppes rõõmu mängulisest ja loovast tegutsemisest;
2. julgeb katsetada oma ideede erinevaid visuaalseid väljendusi;
3. oskab töötada iseseisvalt ja teha koostööd, väärtustab erinevaid lahendusi;
4. tunneb huvi lähikonna kultuuriobjektide vastu.

III Üldpädevuste kujundamise võimalused

Sotsiaalne pädevus. Koostöövalmiduse ja üksteise toetamise väärtustamine.

Õpipädevus. Uute oskuste katsetamine, harjutamine.

Ettevõtlikkuspädevus. Valdkonnaga seotud elukutsetega tutvustamine.

Enesemääratluspädevus. Personaalsete, sotsiaalsete ja kultuurilise identiteeti kujundamine.

Suhtluspädevus. Kunstiteostest, -stiilidest, -ajastutest rääkimine

Väärtuspädevus. Erinevate ideede, seisukohtade ja probleemilahenduste hindamine.

Õpipädevus. Info hankimine, selle analüüsimine ja tõlgendamine, õpitu kasutamine uudsetes situatsioonides.

IV Õpitulemused ja õppesisu klassiti

3. klass, 2 tundi nädalas, kokku 70 tundi

Õppesisu ja -tegevused	Õpitulemused	Hindamine	Lõimingu võimalus	Arendatavad digipädevused
<p>Igapäevane visuaalkultuur Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad.</p> <p>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,</p>	<p>Selgitab popkultuurist tuttavate tegelaste (koomikсист, filmist, animafilmist, arvutimängust, reklaamidest, mänguasjade) visuaalset isikupära ja karakterit. Leiab lihtsamatelt joonistelt ja skeemidelt (sh toote etiketid, pakendid, dokumendid, kunstiraamatute reproduktsioonid) olulise ja vajaliku info. Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike (kooli õppekavas nimetada tehnikad ja kunstiliigid, mida klassis õpetatakse) Nimetab lihtsamaid ruumi ja liikumise mulje loomise viise kahemõõtmelises teoses (nt kattumine, teravus, suurus, liikuvad poosid, liikumise faasid, kiirusjooned). Nimetab põhivärve ja oskab segada teisi värve. Kirjeldab tarbeeseme vormi, faktuuri ja otstarbe seoseid ja kooskõla. Kirjeldab skulptuuri ja/või maakunsti teose suurust, mõõtmeid, värvi, ruumi selle ümber, vaadeldavust erinevatest külgedest, suurussuhteid ja materjali</p>	<p>Hindamise eesmärk on anda õpilasele motiveerivat tagasisidet. Hindamisel on oluline tunnustada lahenduste erinevusi ja väärtustada õpilaste isikupära. Õpilast teavitatakse sellest, mida hinnatakse ning mis on hindamise kriteeriumid.</p>	<p>Emakeel Verbaalse eneseväljendusoskuse, analüüsi oskus</p> <p>Loodusained Looduskeskkonna tundmine.</p> <p>Matemaatika Seoste loomise oskus ja loogiline mõtlemine</p> <p>Muusika kuulamisoskuse arendamine ja muusika visualiseerimine.</p>	<p>e-kirja lugemine koolikontol olevas e-postkastis - kirja kirjutamine, saatmine, manus</p> <p>Joonistusprogrammi kasutamine - pildi salvestamine ja kustutamine</p> <p>Digisisu loomine - nt koomiks,</p>

<p>autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted).</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsiooni-põhimõtted Baaselemendid: <u>Kahemõõtmeline:</u> punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv <u>Kolmemõõtmeline:</u> vorm, pind, värv, ruum</p> <p>Kompositsiooni-põhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmel</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</p>	<p>lihtsal viisil omandatud sõnavara piires.</p> <p>Mõistab kunstivahendite säästmise ja raiskamise tagajärgi.</p> <p>Kirjeldab kunstivahendite (näiteks paber, värv, savi) kasutamise erinevaid võimalusi ja viise.</p> <p>Üldistab õpetaja abiga lihtsamal moel, millised on tavapäraselt ühe ja sama otstarbega esemed (vorm, materjal). Õpilane oskab anda sellele ka lihtsama selgituse.</p> <p>Ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.</p> <p>Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel omandatud kunstitehnikaid (näiteks värvi pritsimine, erinevate materjalide trükk, diatüüpia, paberbatika, kollaaž, foto, ruumikunst, dekoratsioon jms), vahendeid isikupärasel viisil ning kombineerib neid omavahel (segatehnika, PVA-liimiga joonistamine, ruumiline maal, prügikunst jms).</p> <p>Järgib õpitud töö- ja ohutusõtteid.</p> <p>Väljendab mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes isikupära väärtustades.</p> <p>Arvestab lihtsama tarbeeseme loomisel kindla kasutaja vajadustega.</p> <p>Toob oma kogemuse pinnalt näiteid erinevatest igapäeva valikutest, oma</p>			
---	---	--	--	--

<p>kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Geomeetrilised kujundid ja abstraheerimine</p> <p>Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires</p> <p>Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p>Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž,</p>	<p>eelistustest ja nende erinevatest tagajärgedest.</p> <p>Esitab visuaalselt (teos, video, infoplakat, animatsioon, koomiks, mõistekaart jms) erinevate igapäeva valikute tagajärgi.</p> <p>Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat - nimetab, kirjeldab ja analüüsib visuaalteoseid (näiteks mis see on, mida ma näen, milline see on, kus see asub, kust seda kõige parem vaadata on, kuidas saad aru, et objekt liigub, kuidas tekitatud ruumi mulje, millisest materjalist, milline faktuur jne)</p> <p>Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid, mõtteid ja tundeid, meeleolu, toob näiteid ja võrdleb, põhjendab oma arvamusi - mida nähtu mulle meenutab? Mis teosel toimuda võiks? Miks ma nii arvan? Millist meeleolu see teos minus tekitab? Miks?</p> <p>Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi - mida ma tegin, kuidas tegin, milliseid vahendeid ma kasutasin? Miks tahtsin just neid vahendeid kasutada? Mida protsessi käigus õppisin?</p>			
---	--	--	--	--

<p>skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur</p> <p>Kunstižanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika...</p> <p>Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed Eri stiilidest kunsteoste näited kogu kunstiajaloo piires (nt Vana-Egiptuse seinamaal, Antiik- Kreeka vaasimaalid. Modernistlik maalikunst (impressionism, post- impressionism, fovism, kubistlik natüürmort), maakunst, ökokunst, pokunst...)</p> <p>Skulptuur või monument (avalikust ruumist).</p> <p>Tasapinnaline kunsteos koolist või lähiümbrusest.</p> <p>Raamatuillustraatorid</p>				
--	--	--	--	--

<p>emakeele lugemisvara hulgast.</p> <p>Kunstitehnikad ja stiilid monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsioonitehnikad</p> <p>Kunstiteooria Primaar- ja sekundaarvärvid</p> <p>Etikett Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi)</p> <p>Disaini baaselemendid Funktsionaalne värv,</p>				
--	--	--	--	--

<p>vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Disainiprotsessi osad Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine</p> <p>Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad Moodboard, mõistekaart, plakat</p> <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile...</p>				
---	--	--	--	--

<p>Eseme, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus</p> <p>Kasutusmugavus</p> <p>Ohutus ja säästlikkus Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine</p> <p>Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale</p> <p>Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine</p> <p>Autorlus ja autoriõigused 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>				
---	--	--	--	--

Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted				
--	--	--	--	--