

## Ainekava

### Kunst II kooliaste

#### 6. klass

Ainekava aluseks on riiklik õppekava ja selle lisa nr 3 [https://www.riigiteataja.ee/akti/1100/8202/4002/18m\\_pohi\\_lisa3.pdf#](https://www.riigiteataja.ee/akti/1100/8202/4002/18m_pohi_lisa3.pdf#) ning põhikooli lihtsustatud riiklik õppekava. Põltsamaa Ühisgümnaasiumi ainekavas on välja toodud rõhuasetused, kooli eripärast tulenevalt olulisim. Kooli ja valdkonna eripärad on kirjeldatud kooli õppekava üldosas ning valdkonnakavades.

#### Õppeaine kirjeldus

Kunsti õppeaine roll on innustada õppijat avastama ja kasutama oma võimeid (sh seni avaldumata võimeid) kunsti ja visuaalkultuuri loojana ning sellega suhestujana, seega ka kultuurikandjana. 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, jõuda originaalsete, kasulike, eetiliste ja vähemalt looja jaoks soovitud tulemusteni.

Et anda õpilastele võimalust kunsti sisse minna ning nautida protsessi, siis kunstitunnid toimuvad üle nädala paaristundidena.

#### Kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

Õpilane:

1. tõlgendab visuaalseid kujutisi oma kogemuse ja õpitu piires;
2. teab autorsuse üldisi põhimõtteid;
3. kasutab õpetaja juhendamisel osalist disainimist probleemi lahendamiseks kestlikult;
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.

#### Hindamine

Hindamise eesmärk on:

- 1) toetada õpilase arengut;
- 2) anda tagasisidet õpilase õppeedukuse kohta;
- 3) innustada ja suunata õpilast sihikindlalt õppima;
- 4) suunata õpilase enesehinnangu kujunemist, suunata ja toetada õpilast edasise haridustee valikul;
- 5) suunata õpetaja tegevust õpilase õppimise ja individuaalse arengu toetamisel;
- 6) anda alus õpilase järgmise klassi üleviimiseks ning kooli lõpetamise otsuse tegemiseks.

- Rakendatakse mitmeeristavat hindamist - AR (arvestatud) ja MA (mittearvestatud).

- Õpetaja hindab õpilast, tema oskusi, võimeid ja isiklikku arengut silmaspidades.
- Õpetaja võib jooksvalt lisaks arvestusele/mittearvestusele (märke Stuumiumis: AR/MA) anda juurde ka sõnalise tagasiside.

Töö või tunnitöö eest saab arvestuse (AR), kui on täidetud kõik töö alustamisel (kui hinnatakse tööd) või tunni alguses (kui hinnatakse tunnis kaasalöömist) õpetaja poolt tutvustatud arvestuse saamise tingimused.

Klass: 6.	Tunde nädalas: 1
-----------	------------------

<b>Õpitulemused</b>	<b>Õppesisu</b> Mida õpetajad õpetavad, mida õpilased õpivad? (teemade lühikirjeldus)	<b>Üldpädevused, läbivad teemad, lõimingud</b> Kuidas toetatakse üldpädevuste saavutamist? Milliseid läbivaid teemasid käsitletakse? Millised on lõimingu võimalused? <i>Õpioskuste kujundamine.</i>
---------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjeldab visuaalkultuuri ilminguid, näiteks reklaami linnaruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknad, e-poe vaated.</li> <li>• Rakendab eakohaselt teabegraafikat.</li> <li>• Tunneb ära ja nimetab varaste kõrgkultuuride ajaloolisi kunstiteoseid (nt koopamaal, amulett, püramiid, tempel, skulptuur, amfiteater jms).</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>• Rakendab kunstitöö loomisel õpetaja abiga ajalise (4D) kujutamise (video, animatsiooni jne) tehnikaid ja põhivõtteid (kaadriplaanid, kestus, tempo, tegevuspaik ja tegelased, sissejuhatus, puänt).</li> <li>• Mõtestab lihtsamal tasemel ajaloolise ja kaasaegse ruumikeskkonna erinevusi selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist.</li> </ul>	<p>Tekstide lugemine; info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist (õpetaja annab eakohased allikad ette, samuti ka juhtnöörid sobiva info leidmiseks). Intervjuude ja dokfilmide vaatamine; näitusekülastused (ka virtuaalselt); õpetaja koostatud esitlused ja loeng; vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega. Saadud teabe alusel: küsimustele vastamine, selgitamine, võrdlemine, kokkuvõtete tegemine, olulisema eristamine, mõtte- ja mõistekaartide koostamine, esitluse koostamine; info kogumine õpimappi. Saadud teabe alusel arutlemine. Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel.</p>	<p><b>Kultuuri- ja väärtuspädevus</b> Kunsti üle arutlemine (erinevad kunstiliigide ja kunstistiilid), nii professionaalse kunsti kui visuaalkultuuri aspektide üle laiemalt arutlemine suunab ka erinevaid väljenduslaade aktsepteerima.</p> <p><b>Õpipädevus</b> Erinevaid kunstiõppe osaoskusi haarav õppeprotsess on sagedasti ka pikaajalisem. Plaanimine ja ideede arendamine on üks neljast kunstiõppe osaoskusest. Kunstis saab planeerimine sisaldada nii ideelist kui ka visuaalset komponenti.</p> <p><b>Digipädevus</b> Kunstiõppe õppesisu on üha avarduv. Digitehnoloogiad saavad appi tulla nii vanema kunsti avastamiseks (erinevad uuringud ja nende kajastamine) ning teisalt loovad digitehnoloogiad üha avaramaid võimalusi eneseväljenduseks ja selle jagamiseks (nt kunstimeemide loomine).</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

- Selgitab oma loodud digitaalkujutiste avalikustamisega seotud tagajärgi ja ohtusid.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tuvastab disainiprotsessis osapooled keda õpetaja etteantud probleem puudutab selleks, et luua probleemi lahenduspakkumine.</li> <li>• Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab) probleemi lahenduspakkumise loomise eesmärgil.</li> <li>• Sõnastab probleemi võimalikud põhjused.</li> <li>• Seab õpetaja abiga lähteülesande ja tegevusplaani.</li> <li>• Selgitab välja osapoolte, keda probleem puudutab, hinnagu lahenduspakkumisele ja arvestab seda lahenduspakkumise arendamisel.</li> <li>• Vormistab lahenduspakkumise.</li> <li>• Rakendab abijooni figuuri kujutamisel.</li> <li>• Leiab ideid praktilisteks töödeks iseenda elust ja teistest õppeainetest.</li> <li>• Kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda.</li> <li>• Teab, mis on kavand ning tunneb kavandamise põhimõtteid ja eesmärgid ning oskab rakendada teadmisi lihtsama kavandi loomisel.</li> </ul>	<p>Mitmekülgsete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema) andmine õpetaja poolt. Loovust arendavad teemad, millele ei ole valmislahendust või stereotüüpset lahendust.</p> <p>Harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, suvaline sisend e. random input). Info-otsing, mõttekaart, omaduste reastamine.</p> <p>Idee sõnastamine, visuaalide leidmine märksõnade juurde. Erinevate väljundite (visandite) loomine ideele.</p> <p>Kujutamisladi valik, meediumi valik, moodboard.</p> <p>Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, sümboolika välja selgitamine) ja valik.</p> <p>Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d visand).</p> <p>Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. Krokiide ja kiirkrokiide harjutamine.</p> <p>2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine.</p> <p>3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted.</p>	<p><b>Suhtluspädevus</b></p> <p>Kunstiteoste sisukas analüüsimine toob esile väljendusrikast kõnekeelt. Näiteks saab kunstitunnis arutleda, mis väljendab julget värvikasutust või õrna joonekasutust. Samuti nõuab ka tajuerinevuste üle arutlemine ning oma eelistuste põhjendamine head väljendusoskust ja tundlikkust suhtlussituatsioonis. Kunstiteoste avar tõlgendamisevõimalus ja selle julgustamine suunab õppijaid erinevaid arvamusi kuulama.</p> <p><b>Sotsiaalne ja kodanikupädevus</b></p> <p>Kunstiteoste loomisel saame esile tõsta ja tähistada Eesti rahvuslike traditsioonide ja rahvakalendri tähtpäevi.</p> <p>Keskkonnamõju, säästlikkus, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine.</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt modelleerimine, voltimine, makett, joonestamine jms), vahendeid isikupärasel viisil ning tunneb eelnevalt õpitud kompositsiooni põhimõtteid ( nt ühtsus ja mitmekesisus, tasakaal, rütm, dominant, koloriit, proportsioonid jms) ,ning oskab neid teadlikult valida.</li> <li>• Pakub ise teemasid ning teostamise võimalusi enda huvide ja loomingu väljendamiseks (spontaanselt).</li> <li>• Loob enda teose teadlikult uurides ja analüüsides teemapõhiseid materjale (nt raamatud, õpikud ja muud infoallikad) ning kavandades enda ideed ja kombineerides neid omavahel (nt kavandi detailide, foto ja joonistuse, tasapinnaliste ja ruumiliste objektide kombineerimine).</li> <li>• Tunneb neljamõõtmeliste tööde teostamise etappe ja võimalusi ning kavandab ja loob vabavaraalises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) enamasti iseseisvalt.</li> </ul>	<p>Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamise harjutamine (Sobis paremini, sest....; Annab mu ideed paremini edasi; Näeb huvitavam välja; Tahtsin teiste töödest erineda; Tahtsin järgi proovida jne)</p> <p>Töole pealkirja panemine. Kahemõõtmeliste tööde loomine (õpetaja või õpilaste valitud tehnikates). Lisandub foto. Võimalusel võib teostada keerukamaid trükitehnikaid (monotüüpia, diatüüpia).</p> <p>Kolmemõõtmeliste tööde loomine. Installatsioon käepärastest materjalidest. Ready-made. Maketi loomine. Võib teha origamit. Kui on keraamika tegemise võimalus, siis seda on hea teha ka lõimingu tööõpetusega.</p> <p>Neljamõõtmeliste teoste loomine õpetaja abiga ja iseseisvalt. Video, animatsioon, performance. Lihtsate animatsiooni- ja videotöötlusrakenduste kasutamine nutiseadmetes. Heli ja pildi sobitamine. Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin tasub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad. Näiteks võivad need olla rõivad, ehted, arvutimängud, enda sotsiaalmeedia kuvand, automaatselt tehtud kritseldused, toidu välimus jne. Võib luua märke, logosid, skeeme, allkirja, kirjatüüpe, emotikone; kujundada teadlikumalt oma vihikuid, konspekte või visandiraamatut.</p>	<p><b>Õpipädevus</b> Kunstiõppe üheks esmaseks oskuseks on kunstivahendite eest hoolt kandmine ja oma tööpinna haldamine ja korrastamine. Sageli mõjutab kunstiõppes vahendite eest mitte hoolitsemine kohealt ka tööprotsessi ning tagajärjed on sageli ka silmaga näha. Ühiste materjalide jagamine (nt ühised paletid või veetopsid) toob ilmekalt esile ka ühistarvete eest hoolt kandmise vajalikkuse. Sama ilmneb ka grupi- ja ühistöodes.</p> <p>Loovus seostub ka vanadest mõttemustritest lahtilaskmise ja riskimisega. Katsetamise väärtustamine avab võimalusi julgemateks otsinguteks.</p> <p><b>Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiaalane pädevus</b> Lisaks geomeetrilistele kujunditele on kunstil ja matemaatil ka ühist ka visuaalsele korrastatusele, tasakaalule ja mustrite märkamisele tähelepanu pööramine. Ühised mõisted loodusteadustega on näiteks tasakaal, rütm, sümmeetria, perspektiiv. Ka proportsioonidest rääkimine toob esile matemaatilisi suhteid ja nende märkamist (nt mitu korda mahub sinu pea pikkus sina keha pikkusesse).</p> <p><b>Enesemääratluspädevus</b> Kunstiõppe võimaldab õppijal ka oma emotsionaalset maailma avada ja peegeldada. Mõnikord on õppija jaoks läbi kunstiliste metafooride ja ümberütlemiste lihtsam oma tundeid ja raskusi peegeldada.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kombineerib kahe- ja kolmemõõtmelisi elemente digiloomingus.</li> <li>• Tunneb vabavaraalaste programmide ühiseid tööriistu ja oskab neid uurides enamasti iseseisvalt erinevates olukordades rakendada.</li> <li>• Valib oma idee teostamiseks (vajadusel õpetaja abiga) sobiva väljendusvahendi kõigi õpitud väljendusvahendite, sh digivahendite hulgast;</li> <li>• Loob õpetaja abiga teostest ekspositsiooni (võib ka virtuaalse)</li> </ul>	<p>Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.</p> <p>Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine.</p> <p>Teose saateteksti kirjutamine.</p> <p>Ekspositsiooni loomine koostöös.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeoleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires.</li> <li>• Leiab kunstikultuuri seoseid muude valdkondadega nii ajaloost kui tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, kirjandusele, populaarkultuurile ja isiklikule kogemusele.</li> <li>• Analüüsib stiliseeritud kujundeid ja sümboleid kasutavaid visuaalkultuuri teoseid (nt logosid, vappe, digitaalseid ikoone).</li> </ul>	<p>Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.</p> <p>Näiteks: Mis tunnis toimus? Kuidas ma ennast tunnen? Mida ma õppisin? Millega õpitu seostub? Kuidas ma õpitud saan kasutada?</p> <p>Mis on 3 uut asja, mida täna teada sain? Milliste varasemate teadmiste või kogemustega see seostus? Mis mõtted mul veel peas ringlevad seoses sellega? Kuidas mulle kõige rohkem meeldib õppida kunstitunnis? Mis nõuab kõige rohkem pingutust? Mida oma töö juures kõige rohkem hindad? Kuidas saad iseloomustada oma õppimist sel perioodil? Mis laadi kunstiga sulle meeldib tegeleda?</p>	<p><b>Kultuuri- ja väärtuspädevus</b></p> <p>Kunsti üle arutlemine (erinevad kunstiliigide ja kunstistiilid), nii professionaalse kunsti kui visuaalkultuuri aspektide üle laiemalt arutlemine suunab ka erinevaid väljenduslaade aktsepteerima.</p> <p><b>Ettevõtlikkuspädevus</b></p> <p>Erinevaid kunstiõppe osaoskusi haarav õppeprotsess suunab õppijat teatavat temaatikat uurima, ideid looma, loovprotsessi planeerima, teostama ja esitlema.</p>



<ul style="list-style-type: none"> <li>Analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma teost ja tööprotsessi, tuues esile tegevuste omavahelised seosed ja järelused.</li> </ul>	<p>Mida kaaslaste töö juures kõige rohkem hindad?</p> <p>Leia oma tööst kõige rohkem erinev töö ja too välja selle vähemalt üks positiivne omadus?</p> <p>Leia kaaslaste töö, kus on palju pingutatud. Tunnusta kaaslast pingutuse eest.</p> <p>Leia klassist mõni originaalne lahendus ülesandele. Miks sa just selle töö valisid?</p>	
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

**Mõisted 6.klassis:**

(Kunsti mõistete õppimine on seotud vastavas klassis rakendatavate teemadega, mis on täpsustatud õpetaja töökavas.)

digitaalne, sümbol, kompositsioon, punkt, joon, kujund, kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed, dominant, horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, koloriit, põhivärv, neutraalvärv, primaar- ja sekundaarvärvid, soojad ja külmad toonid, taust, esiplaan, tagaplaan, joonistus, maal, kollaaž, animatsioon, skulptuur, foto, portree, akvarell, kavand, visand, visuaalne lihtsustamine, stiliseerimine, tolm(kriit-, kuiv-)pastell, õlipastell, palett, krokii, grataaž.