

Ainekava

Kunst III kooliaste

Ainekava aluseks on riiklik õppekava ja selle lisa nr 3

https://www.riigiteataja.ee/aktilisa/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. analüüsib õpetaja abiga enne kasutamist visuaalseid kujutisi, jooniseid, skeeme ja sümboleid;
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 loodud ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt.

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 silmas pidades.
- 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: 9	Tunde nädalas: 1	
Õpitulemused	Õppesisu	Üldpädevused, läbivad teemad, lõimingud
<ul style="list-style-type: none"> • Seostab eri ideoloogilisi sümboleid vastava ajastuga ja teab nende tähendust. • Arutleb erinevate nii kaasaegsete kui ajalooliste ideoloogiliste sümbolite rolli üle tänapäeval. • Seostab kunstnikku ja kunstiteost selle loomiskeskonnaga, leides ja tõendades oma tähelepanekuid. • Leiab kunstiteose omadused, mis väljendavad nii loomise keskkonna kui kunstniku ideid. • Külatab iseseisvalt või koos õpetajaga kunstinäitust või-sündmust ning käitub seal reeglite kohaselt. 	<p>Tekstide lugemine, info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist. Intervjuude ja dokfilmide vaatamine, näitusekülastused (ka virtuaalselt), õpetaja koostatud esitlused ja loeng, intervjuuerimine, vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega. Saadud teabe alusel: visuaalteose kirjeldamine, küsimustele vastamine, selgitamine, seostamine, võrdlemine, kokkuvõtete tegemine, mõtte- ja mõistekaartide koostamine, teabe visualiseerimine infograafika abil, esitluse koostamine, info kogumine õpimappi. Saadud teabe alusel arutlemine. Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel. Uurimine. Probleemi tuvastamine. Sihtrühma täpsustamine, sihtgrupi kirjeldamine, sihtrühma kaasamine.</p>	<p>Sotsiaalne ja kodanikupädevus: Kunstiteosed ilmestavad erinevate religioonide pühakirju ja mõistulugusid ning kannavad seeläbi moraalinormide aspekte edasi. Erinevuste üle arutlemine ja selle normaliseerimine suurendab ka aktsepteerimist.</p> <p>Kultuuri- ja väärtuspädevus: Eri rahvaste kunsti ja rahvuslike kunstiteoste vaatamisel ja nende üle arutlemisel saame esile tuua kultuurilist mitmekesisust.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Rakendab teiste autorite teoseid oma töö lähtepunktina. • Teab ideede selekteerimise meetodeid (näiteks sõelumine küsimuste abil, plussid, miinused). 	<p>Idee leidmise ja arendamise õppetegevused: Harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, igavikulisest teemast lähtuv, suvaline sisend e. random input, õppeainest või</p>	<p>Kultuuri- ja väärtuspädevus: Kunstiõppes saab õppija jaoks esile tõsta tema kunstilisi eelistusi. Nende põhjendamine loob võimalusi ka laiemalt oma suhet kunstidega mõista.</p> <p>Ettevõtlikkuspädevus:</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Loob storyboardi joonistades või digivahendeid kasutades. • Sõnastab oma teose kontseptsiooni. • Kasutab kavandamisel mitmekesiseid meetodeid (näit visandid, skeemid, asendiplaanid, maketid, värvi- ja materjalinäidised, tööetapide kirjeldused). 	<p>mõnest inimtegevuse valdkonnast lähtuv stiimul).</p> <p>Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, mõttekaart, omaduste reastamine, erinevate stiimulite kombineerimine.</p> <p>Idee valik: originaalsuse, ebatavalisuse, eesmärgi jms alusel.</p> <p>Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde. Erinevate väljundite loomine ideele.</p> <p>Kunstilise kujundi (metafoori) valik, kujutamisladi valik, meediumi valik.</p> <p>Visandamine. 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. 3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, 3-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Suuruse, eksponeerimiskoha ja valgustuse valik ja põhimõtted.</p> <p>4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Võttepaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli visandid, näited ja valik.</p> <p>Protsessi kavandamine</p> <p>Disainiprotsess:</p> <p>Ressursside planeerimine, parameetrite tuvastamine, mõjude planeerimine.</p> <p>Lähteülesande sõnastamine.</p>	<p>Uute ideede loomine ja väljendamine on kunstiõppes loomuomane oskus, mida järjepidevalt esile tõsta ning milles võivad rakenduda nii fantaasia kui ka kaalutlemine, otsiv ja otsustav mõttelaad.</p> <p>Digipädevus:</p> <p>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.</p>
--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata). • Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid teadlikult uurides ja kavandades. • Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult. • Pakub välja ekspositsiooni või näitusepinna koha kooliruumis ning põhjendab enda valikut ja visiooni. • Loob näituse kaasteksti, etiketid (autori nimi, töö nimetus, tehnika jms) ja esitluse viisi. • Tekitab kahemõõtmelises teoses vabalt valitud vahenditega ruumiillusiooni. • Rakendab kolmemõõtmelises teoses valgust, ümbritsevat ruumi ja materjali (või muid õpetaja ülesandepüstituses esitatud elemente või põhimõtteid) oma sõnumi edastamiseks. 	<p>Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamine. Teoste loomine kontseptsiooni alusel. Kahemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Võtta aega planeerimisprotsessiks ja ideeloomeks. Tehnikate kombineerimine. Kolmemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Materjalide kombineerimine ja leidlik kasutus. Kohaspetsiifiline installatsioon. Prototüüpide loomine füüsilises keskkonnas või 3-d programmis. Neljamõõtmeliste teoste loomine: kavandatud ja komponeeritud videokunsti teos või animatsioon. Võib teha grupitööna, jagades rollid analoogselt nagu päris elus (režisöör, stsenarist, kunstnik, storyboardi joonistaja, animaator, operaator, helirežisöör, monteeriija, valgustaja, kostüümikunstnik jne). Tervikliku ekspositsiooni loomine ja selle esitlemine publikule.</p>	<p>Õpipädevus: 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. Loovus seostub ka vanadest mõttemustritest lahtilaskmise ja riskimisega. Katsetamise väärtustamine avab võimalusi julgemateks otsinguteks.</p>
---	---	---

<ul style="list-style-type: none"> • Mõtestab disaininäiteid funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist. • Põhjustab oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid. • Kirjeldab, analüüsib, tõlgendab ja hindab kunstiteoseid (nende ainek, meediumi, vormi ja konteksti). • Uurib teose loomise konteksti – sotsiaalne kontekst, ajalooline taust, põhjuslik keskkond, milles kunstiteos loodi. 	<p>Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu, nt Mida ma tegin, et sellesse punkti jõuda? Mis mind aitas ja takistas? Mida ma veel saan tulevikus teha?</p> <p>Kaaslaste töö analüüsimiseks võib nüüd mõnel juhul kasutada ka küsimusi, mis mõeldud kunstiteoste analüüsimiseks:</p> <p>Vormianalüüsist lähtuvad küsimused: Milline ja miks on just selline kompositsioon, materjal, tehnika, vorm, kuju, joon, värv, rütm, proportsioon, pind, sügavus, heletumedus, fookus, koloriit, perspektiiv? Mis on eespool, mis tagapool? Mis suurem, mis väiksem? Mida on rohkem, mida vähem? Kas teoses on korduvaid elemente (joon, värv, vorm, muster)? Mida täpsem ja detailsem on erialane sõnavara, seda täpsemalt on võimalik teost kirjeldada.</p> <p>Stiilianalüüsist lähtuvad küsimused: Autorikeskselt: Milline on autori isiklik stiil? Kas see teos on tema jaoks tüüpiline või erandlik? Mille järgi tunneme autori stiili ära? Kas ja kuidas autori käekiri on muutunud elu jooksul?</p> <p>Teosekeskselt: Kas teose vorm vastab mõnele stiilile? Mis täpsemalt loob stiili (nt pintsli töö, värvi- ja materjalikasutus jne)? Kas ekspositsioon või vormistus vastab stiilile? Kas tehnika on tüüpiline või erandlik? Kas kujutatud teema ja stiil on</p>	<p>Suhtluspädevus: 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 tõlgendamisvõimalus ja selle julgustamine suunab õppijaid erinevaid arvamusi kuulama.</p> <p>Enesemääratluspädevus: Kunstiõpe võimaldab õppijal oma emotsionaalset maailma avada ja peegeldada. Mõnikord on õppija jaoks läbi kunstiliste metafooride ja ümberütlemiste lihtsam oma tundeid ja raskusi peegeldada. Erinevad väljendusviisid, ideed ja suhtumised võivad grupis ka vastuolusid ning konflikte põhjustada.</p>
---	--	---

	omavahel seotud? Kuidas valitud kujutamiskiil rõhutab teema olulisi omadusi, tähendusi või meeleolu?	
--	--	--

Mõisted 9. klassis:

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

Kompositsioon, kahemõõtmeline, kolmemõõtmeline, pind/tekstuur, kontrast, proportsioon, tasakaal, dominant, koloriit, primaar- ja sekundaarvärvid, soojad ja külmad toonid, liikuvad poosid, kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu, tegevuspaik, tegelased, kaadriplaanid (üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail), taust, esiplaan, tagaplaan, maal, kollaaž, animatsioon, stop-motion, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, kõrgtrükk, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, linoollõige, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade, figuraalne, abstraktne, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (püant), sotsiaalreklaam, kommertsreklaam, kavand, visand, skits, krokii, storyboard, stsenaarium.