

KUNST – 1. klass

Arenguraamistik

Esimeses kooliastmes tekib 7–12-aastastel lastel esmane abstrahheerimisvõime. Õppijad põhjendavad mõttekäike, kuid piirduvad tuttavate sündmuste ja objektidega. Nad suudavad lahendada konkreetseid vahetult tajutavaid probleeme. Õppijatel paraneb loogiline mõtlemine, suudavad mõelda ka “tagurpidi” ehk võtta mälus tegevusi ka tagasi, kujuneb välja järjestamis-, säilitamis-, klassifitseerimis-, eitamise-, identifitseerimis- ja kompenseerimisvõime. Egotsentrism hakkab taanduma ja nad suudavad omaks võtta teiste inimeste ettekujutusi olukorrast.

Õppijatel toimub pidev uute toimimisskeemide omandamine ja olukordadega kohanemine. Nad vajavad iseseisvalt lahendatavaid ülesandeid, mis oleksid jõukohased. Esialgu (I klassis) eelistavad veel konkreetse tulemusega tegevusi.

Laste loomisprotsessi aluseks on sünesteesia, eri meelte kasutamine. Isiksusetüüp ja kogemus mõjutab kujutamislaidi eelistusi ja valikuid (nt täpsust ja detaili või vabadust ja üldistust võimaldavad töövahendid).

Kunstis jõuab laps selles vanuses skemaatilise kujutamise etappi, kus ta pidevalt kordab enda jaoks toiminud kujutamislahendusi. Ta ei püüa veel jäljendada nähtavat reaalsust, aga märkab ja kujutab "inimskeemi" juures juba väiksemaid kõnekaid detaile. "Ruumiskeemis" kasutab silmapiiri või baasjoont, näitab korraga nii objektide välisvaadet kui sisemust. Teda motiveerivad eri õpikeskkonnad, ühine tegutsemine – seda ka töö teemades.

Esteetlised eelistused

Esimeses kooliastmes pakuvad õppijale huvi narratiivsed, rikkaliku värvikasutusega realistlikult kujutavad teosed, valdavalt maalid. Laps on loo jutustaja nii pilti vaadates kui ise luues. Õppijad märkavad rohkelt üksikuid detaile, kuid ei seo neid veel teose tasandil tervikuks, neil on raske oma intuiitvset arvamust põhjendada. Meeldivad erinevad kujutataud tekstuurid, sest need seostuvad kompimisaistinguga (sünesteesia).

Oluline on meisterlikkus ja et teema oleks seotud lapse enda kogemusega, kasuks tuleb teose kasutatavus või kasulikkus. Teost nähakse eelkõige kui objekti (eset), õppija jaoks on huvitav, kuidas ja millest on see tehtud, milline on olnud teose saatus ja erilised, põnevad juhtumid.

Eelistatakse selge ühemõttelise emotsiooniga ja moraalselt n-õ korrektseid teosed. Vägivald seostatakse inetusega ja positiivseid emotsioone iluga. Väärtustatakse ka loogikat (nt illustratsioonil kujutatut peab klappima jutu sisuga või kujutamise tavadega, nt jõuluvanal on alati punane mantel.)

Tasapisi hakatakse kasutatama ka eelnevaid teadmisi, et teost mõtestada.

Õpitulemused:

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- Seostab omavahel raamatuillustratsioone ja teksti sisu.

- Selgitab endale tuttavas keskkonnas (koolis ja klassis) kasutatavaid märke ja sümboleid ning nende tähendust.
- Nimetab, mida näeb pildil, ruumilises teoses, audiovisuaalses teoses.
- Nimetab, teoses nähtavaid värve, äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid.
- Kasutab vahendeid ja materjale säästlikult ja ohutult.
- Korrastab enamasti oma töökoha.
- Näitab teoselt autori nime.
- Kirjutab oma tööle nime.
- Kõsib jäädvustatavalt luba enne filmimist või pildistamist.

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

- Teeb enamasti aktiivselt kaasa nii oma initsiatiivil kui etteantud ülesandeid.
- Rakendab teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, pliiatsitehnika, savi või plastiliini voolimine jms) ja vahendeid.
- Väljendab enda kogemuse piires mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Kirjeldab visuaalteosel nähtavat (nimetab äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid, värvid; mis see on, mida ma näen?)
- Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid - mida nähtu mulle meenutab, mis siin pildil toimuda võiks?
- Kirjeldab etteantud küsimuste toetudes oma töö valmimise protsessi - mida ja kuidas ma tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida töö tegemisel nautisin? Millised raskused ületasin?
- Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes valminud tööd - mida ma oma töös näen?

Õppetegevused

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- Lihtsate, lühikeste tekstide lugemine; eakohaste videote vaatamine; piltide vaatamine. Õpetaja koostatud esitlused ja loeng; näitusekülastused. Saadud teabest olulisema eristamine.
- Arutelud loetu või kuuldu üle.
- Saadud teabe alusel küsimustele vastamine.
- Visuaalide (pildid, arvutimängud, multifilmid, sildid, reklaamid jne) selgitamine.
- Lihtsamate mõistete õppimine. Näiteks värvus-sõnavara laiendamine, elementaarsed kompositsiooni mõisted, materjalide ja vahendite nimetused, töövõtete nimetused, tehnikate nimetused, mõned kunstiliigid.
- Omadussõnade pagasi suurendamine. Milliste sõnadega saame iseloomustada teost, joont, meeleolu, värvust, tonaalsust, paiknemist, tegevust, tempot jne?
- Eesti ja välismaiste kunstnike ja nende teostega tutvumine.
- Otsimismängud. Leia töölt ... (mõni kujutis, sobiv värvitoon, tekstuur vms)
- Teose tunnuste nimetamine (tehnik, vorm, värv jne)
- Arutelud kestlikkuse ja säästlikkuse üle.
- Arutelud esemete vormi ja otstarbe seoste üle.
- Oma tööle oma nime kirjutamine.

- Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine ja sellest lähtuvad küsimused teose analüüsimise hõlbustamiseks:

Mis sellel pildil / selles teoses toimub?

Mille järgi saad seda öelda?

Mida veel märkad?

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

- Mitmekülgsete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema, leidmaterjalid) andmine õpetaja poolt.
- Loovat lähenemist võimaldavad eriti hästi teemad, millel pole stereotüüpset lahendust või kuvandit. Näiteks: võimatud asjad, tulnukate lasteae, tagurpidi maailm, punasel on sünnipäev, värvide võitlus, keksivad jooned jne.
- Mõttekaart enne töö teostamist.
- 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja lihtsamad valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja lihtsamad valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Lihtsam valiku põhjendamine on näiteks valimine meeldivuse alusel või selle alusel, mis tuleb hästi välja. Tähtis on, et õpilased tajusid, et alati on valik ja et õpilane autorina on enamasti valiku tegija.
- Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel.
- Kujutamise elementide (värvid, kujutised, kujundid, tegelased) valik ja lihtsam valiku põhjendamine.
- Valikuvõimaluste üle arutamine alati kui võimalik.
- Valikute tegemise harjutamine teose loomisel. Õpetaja pakub valikuid: alguses kahe, hiljem näiteks kolme võimaluse vahel. Valikute põhjendamise harjutamine. Esialgu pakub õpetaja ka variante, mille alusel valida ja kuidas põhjendada (Näit: Mul tuli see tehnika paremini välja; Kui selle valin, jõuan kindlasti valmis; Tahan seda paremini selgeks saada; Mulle meeldib milline see välja näeb; Mulle meeldib, et nii ei pea väga täpselt tegema; Mu ideega sobib see paremini; jne)
- Kahemõõtmeliste tööde loomine (joonistamine, maalimine kattevärvide ja akvarellidega, kollaaž), lihtsamad trükitehnikad (paprükk, materjalitrükk, penoplasti tükk, templitrükk) jne.
- Formaate ja materjale võiks varieerida. Töid võiks teha aeg-ajalt ka koostööna.
- Lihtsamate kolmemõõtmeliste tööde loomine. Pisiplastika savist, plastiliinist või voolimismassist. Elementaarsete töövõtete ja tööriistade tundma õppimine.
- Jõukohane voltimine.
- Vormide ühendamine külma või kuuma liimiga.
- Kolmemõõtmelised objektid papist ja taaskasutusmaterjalidest.
- Kahe ja kolmemõõtmeliste tööde kombineerimine omavahel.
- Tööriistade kasutamise õppimine: pliatsi hoidmise võimalused, pintli hoidmise võimalused, kääridega lõikamine, liimimine, rebimine, joonlauaga mõõtmine. Surve pliatsile ja pintslile, kiired ja aeglased liigutused.
- Katsetamine joontega: erineva iseloomuga jooned, täpid.
- Katsetused värvide segamisega. Sekundaarvärvide segamine põhivärvidest. Värvide heledamaks või tumedamaks segamine.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.
 - Näiteks: Mis sul edasi plaanis on? Mis järgmine etapp on?
 - Mida sa tänaste tegevuste käigus õppisid?
 - Milliseid tundeid sa kogu protsessi jooksul tundsid?
 - Mida sa tegid, et su töö õnnestus?
 - Mida sa praegu teed?
 - Mis oli sinu jaoks raske? Kuidas sa selle raskuse ületasid?
 - Mida sulle kõige rohkem meeldis teha?
 - Mida oma töö juures kõige rohkem hindad?
 - Mida kaaslaste töö juures kõige rohkem hindad?
 - Otsi 3 tööd klassist, mis sind positiivselt üllatasid. Selgita miks?
 - Leia huvitavaid detaile või tähelepanekuid kaaslaste töö juures.

Õppesisu

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted	Õppematerjalid
VISUAALNE KIRJAOSKUS	Igapäevane visuaalkultuur Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusemärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad. Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus. Koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga). Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted). Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted Baaselemendid:	Arhitektuurimuseumi õppematerjalid lõimitud tegevusteks. https://www.arhitektuurimuseum.ee/haridus/oppematerjalid/ Kunstiliigid ja kunstiajaloolased: https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/18718-2-Kunsti-muutumise-pohjused-Erialane-sonavara/217613 Eesti lastekirjanduse illustraatorid: https://elk.ee/lastekirjandus/illustraatorid/ Kunstiteosed, teemad ja seosed Google Arts & Culture platvormil: https://artsandculture.google.com/ Õpetajale kujutamise elementide ülevaade: https://app.wisemapping.com/c/maps/158177/public

	Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv. Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum. Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmel. 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: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne. Geomeetrilised kujundid ja abstraheerimine. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid. Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus. Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksides. Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur.	
--	---	--

	Kunstižanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika jms. Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu kunstiajaloo piires (nt Vana-Egiptuse seinamaal, Antiik-Kreeka vaasimaalid. Modernistlik maalikunst (impressionism, post-impressionism, fovism, kubistlik natüürmort), maakunst, ökokunst, popkunst...) Skulptuur või monument (avalikust ruumist). Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest. Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.	
KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS	Kunstitehnikad ja stiid Puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, voolimine, ruumiline paberitöö, paberbatika, kollaaž. Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsioonitehnikad. Kunstiteooria Primaar- ja sekundaarvärvid. Etikett Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi).	
DISAIN JA DISAINIPROTSESS	Disaini baaselemendid Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja	Tool ajalugu: https://www.disd.edu/blog/take-seat-exploring-chair-throughout-history/

	visuaalkultuuris laiemalt), mass. Disainiprotsessi osad • Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine. • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine. Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad • Mõistekaart, plakat Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi jne. Tehismaterjalid: plastik, kile jne. Eseme, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus. Kasutusmugavus.	<i>Moodboardi tegemisest:</i> https://milanote.com/guide/create-better-moodboards
KUNSTI, KULTUURI JA ÜHISKONNA SEOS	Ohutus ja säästlikkus Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine. Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale. Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine. Autorsus ja autoriõigused Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer. Teos: maal, joonistus, video, skulptuur jne. Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava.	Kes on autor? https://www.youtube.com/watch?v=ADrXavABzk4&t=25s Multimeediaesitlus ja õpetajamapp “Rode altar lähivaates” https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/7157-Multimeediaesitlus-ja-opetajamapp-Rode-altar-lahivaates

	Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane) Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted.	
--	--	--