

KUNST 5.klass

Arenguraamistik

Õppijad II kooliastmes hakkavad mõtlema abstraktsemalt ja hüpoteetilisemalt, hakkab kujumena võime mõelda ka enda mõtlemisest. Nad kujundavad välja ja avaldavad oma mõtteid ja arvamusi. Laste spontaansus väheneb, samas kategoorilises suureneb, neil on tugev õiglutunne.

Klassikaliselt defineeritud loovus kujuneb välja alles 10.–11. eluaastaks, fantaasiarikkale perioodile järgneb loovuslangus – Eesti lastel valdavalt 11.–12. eluaastal loovuse ja kunstihuvi langus. Õppija muutub enesekriitiliseks ega eksperimenteeri enam meeleldi.

Õppija kaldub töövahendeid eelistama tulenevalt isikupärast ja kogemusest (kujunevad turvalised valikud). Laps muutub töötulemuste suhtes kriitilisemaks. Väga oluline on kaaslaste arvamus, laps/nooruk ei soovi jääda teist ees halba valgusesse. Oluliseks saavad sotsiaalsetele normidele ja ootustele vastamine. Kasvab tundlikkus kriitika suhtes.

Kunstis hakkab tekkima huvi realistliku, lausa naturalistliku kujutamise vastu, ebaõnnestumine selles tekitab frustratsiooni. Ta tajub, et tema senised inimese ja ruumi kujutamise skeemid ei väljenda nähtavat piisavalt täpselt. Selles vanuseastmes suudab noor juba kontrollida kunstivahendeid, neid omavahel kombineerida, et teha "enda asja". Edukogemus on kunstiga jätkamisel ja loovuse taas tõusule pööramisel kriitilise tähtsusega. Selle tagamiseks tuleb õppijatele kindlasti pakkuda ka kunstivahendite- ja tehnikate katsetamiseks võimalust ja aega ning praktilist juhendamist, et oleks võimalik arendada ja lihvida oskuslikkust.

Esteetilised eelistused

NB! Esteetilised eelistused sõltuvad küll lapse üldistest arenguseaduspärasustest, aga kõige olulisem esteetilise arengu positiivne mõjutaja on see, kas lapsel on olnud võimalus kunstiga suhestuda, vaadata, arutleda ja luua!

Selles esteetilise arengu etapis hinnatakse kõrgelt kunstniku meisterlikkust ja pikaajalist kannatlikku tööd. Teos on huvitav, kui sellega on juhtunud põnevaid asju (mis see maksab vms). 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. Samas kerge õudus või salapära valmistab positiivset erutust. Sisuliselt peaks hea võitma halva. Seosed popkultuuriga on tervitatavad! Kuid osad teemad (nt alastus) põhjustavad piinlikkust.

Tasapisi hakatakse hindama väljendusrikkust ja loovust, erilisust. Huvitab teose teema, millest see räägib, tasapisi hakkab muutuma oluliseks ka see, kuidas teos on komponeeritud, et sellise sõnumini jõuda.

Hakatakse teoseid omavahel võrdlema. Õppijad on valmis mõtteks, et teos kannab sõnumit ja kunstnikul võisid olla sellega mingid kavatsused, mis erinevad vaataja mõtetest, kuid valdavalt näevad nad üksnes ühte võimalikku tähendust.

Õpitulemused

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- Tunneb ära eri kirjasüsteeme ja seostab neid eri kultuuridega (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id).
- Kasutab olulisemaid kunstimõisteid (nt kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, looming, maalikunst, animatsioon, skulptuur jne) ühe kunstnikuga seoses.
- Teab järgmisi mõisteid: arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, abstraktne kunst. Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Karakter, taust, esiplaan, tagaplaan. Koloriit.
- Teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente (tegelased/karakterid, objektid ja taust/keskkond) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitutele ka dominant, koloriit).
- Teab kolmemõõtmelise kujutamise (skulptuur, installatsioon) lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurussuhted, ruum teose ümber, vaadeldavus erinevatest külgedest).
- Mõistab õpitud näite põhjal mõne toote keskkonnamõju.
- Võrdleb nüüdisaegse ja ajaloolise tarbeeseme (näiteks kohvitermos ja õlletoop) erinevusi ja sarnasusi ning analüüsib kuidas tarbeeseme funktsionaalsus on arenenenud.

Plaanimine ja ideede arendamine

- Loob lihtsa visandliku joonise enne kolmemõõtmelise töö loomist.
- Enne värvide kandmist tööle katsetab neid eraldi paberil.
- Rakendab abijooni portree loomisel
- Loob kunstitööd, uurides ja analüüsides teemaga seotud allikaid ning kavandades enda ideed ja kombineerides allikatest leitud ja oma ideid omavahel.

Loomine

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt makett, segatehnika, kollaaž, kõrgtrükk, joonistus, maal, foto jms) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid.
- Loob teose spontaanselt, ilma planeerimata.
- Loob teose eelnevalt uurides, kavandades ja ideid kombineerides.
- Kavandab ja loob vabavaralises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja abiga.
- Valib kahe õpetaja pakutud kunstitehnika, töövõtte või kompositsioonipõhimõtte vahel ja põhjendab oma eelistust.
- Rakendab õpitud kahemõõtmelisi kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;
- Rakendab õpitud kolmemõõtmelise kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;
- Rakendab loomisel digivahendeid (telefoni kaamera, digijoonistuse rakendused jms).

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires;

- Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi, tuues välja töökäigu ning põhjendades oma tehtud valikuid (Mida said teada oma teema kohta teistest allikatest? Milliseid mõtteid kasutasid? Mida muutsid või lisasid juurde?);
- Annab klassikaaslaste teostele tagasisidet, põhjendab enda arvamust; (Räägi, mis sulle teise töös meeldib? Too esile, mis nõudis kõige rohkem pingutust kaaslaste töös)

Õppetegevused II kooliastmes

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- 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 portfooliosse; õpimappi või visandiraamatusse.
- Saadud teabe alusel arutlemine.
- Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel.
- **Disainiprotsess:** õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Õpetaja otsustab klassi võimekusest lähtuvalt, kui täpselt piiritletud probleemi ta ette annab. Probleem võiks olla kindlasti valdkonnast, mis on õpilasele tuttav. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.
 - Sihtrühma kaasamine
 - Info otsimine,

Plaanimine ja ideede arendamine

- Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:
 - Mitmekülgsete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema) andmine õpetaja poolt. Loovust arendavad teemad, millele ei ole valmislahendust või stereotüüpset lahendust.
 - harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, suvaline sisend e. *random input*)
 - Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, mõttekaart, omaduste reastamine.
 - Idee valik: näiteks originaalsuse või ebatavalisuse alusel.
 - Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde. Erinevate väljundite (visandite) loomine ideele.
 - Kujutamisladi valik, meediumi valik, *moodboard*.
 - Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, sümboolika välja selgitamine) ja valik
- Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d visand). Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. Krokiide ja kiirkrokiide harjutamine.
- Plaanimine:
 - 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.
 - 3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.

- 4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Olenevalt sellest, kas tegu video või amonatsiooniga: võttepaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli valik.
- Protsessi kavandamine
- **Disainiprotsess:** õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.
 - Ressursside planeerimine,
 - Lähteülesande sõnastamine
 - Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine

Loomine

- 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)
- Tööle pealkirja panemine.
- Kahemõõtmeliste tööde loomine (õpetaja või õpilaste valitud tehnikates). Lisandub foto. Võimalusel võib teostada keerukamaid trükitehnikaid (monotüüpia, diatüüpia).
- 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.
- Neljamõõtmeliste teoste loomine õpetaja abiga ja iseseisvalt. Video, animatsioon. Lihtsate animatsiooni- ja videotötlusrakenduste kasutamine nutiseadmetes. Heli ja pildi sobitamine.
- Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin taub 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, tage, allkirja, kirjatüüpe, emotikone; kujundada teadlikumalt oma vihikuid, konspekte või visandiraamatut. Võimalusi on lõputult.
- **Disainiprotsess:** õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.
- Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine.
- Teose saateteksti kirjutamine
- Ekspositsiooni loomine koostöös

Refleksioon, analüüs ja kriitika

Lisaks I kooliastme refleksiooniküimustele saab II kooliastmes jätkata suuremat üldistust nõudvate küsimustega.

- Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.
- Näiteks: Kolbi mudeli ainetel: Mis tunnis toimus? Kuidas ma ennast tunnen? Mida ma õppisin? Millega õpitu seostub? Kuidas ma õpitut saan kasutada?
- 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?
- Mida kaaslaste töö juures kõige rohkem hindad?
- Leia oma tööst kõige rohkem erinev töö ja too välja selle vähemalt üks positiivne omadus?
- Leia kaaslaste töö, kus on palju pingutatud. Tunnusta kaaslast pingutuse eest.
- Leia klassist mõni originaalne lahendus ülesandele. Miks sa just selle töö valisid?
- **Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine:**
 - Kes on töö autor?
 - Kuidas on teos tehtud (kunstiliik, kasutatud materjalid)?
 - Milliseid meeli töö kaasab (nägemine, haistmine, kompimine, kuulmine)?
 - Mis on töö pealkiri?
 - Kirjelda teost õpitud mõisteid kasutades (tehnika, värvid, vorm, mõõtmed, kompositsioon)
 - Mis tundeid see töö tekitab?
 - Mida see töö sinule ütleb? Mis paneb sind nii arvama?
 - Kas see teos jutustab lugu?
 - Mis teemaga see töö tegeleb?
- **Disainiprotsess:** õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.
 - Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi katsetamine
 - Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi mõju tuvastamine ja kaardistamine
 - Uude arendustsükklisse sisenemine

Õppesisu II kooliastmes

Ainesisu teemavald konnad	Õppesisu ja mõisted	Õppematerjalid
---------------------------------	---------------------	----------------

VISUAALNE KIRJAOSKUS	Igapäevane visuaalkultuur Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguajad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad Põhiplaan, maakaart, sisekujunduse kavand Karakter, keskkond Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted Baaselemendid: Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutused Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuursed, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus. Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus	Fotograafia vorimianalüüs. Fotograafia kaasaegses kunstis: https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/33720-Kuidas-lugeda-fotot-Fotokuu-haridusvihik-2012 Liikumise kujutamine: https://smarthistory.org/movement/ Õpetajale kujutamise elementide ülevaade: https://app.wisemapping.com/c/maps/15817/public
-----------------------------	--	---

	Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites. Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu Kaadriplaanid: üldplaan, keskpiaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan. Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitetkuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia. Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade Kujutavus: figuraalne, abstraktne	
--	--	--

KUNSTIT EHNIKAD JA LOOMIN GULINE ENESEVÄ LJENDUS	Kunstitehnikad ja stiilid maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frottaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...) Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt) Etikett Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)	Lühike videoõpetus ühe- ja kahe punkti perspektiivi joonistamisest: https://www.youtube.com/@KamilleSaabre Valgus ja varjud, Videoõps: https://www.youtube.com/watch?v=rstdnAQAg7HQ Värvused, Videoõps: https://www.youtube.com/watch?v=iphkwx0mhQI&list=PL70HIWp0tGWCDLxJRUKDF4F5mFBc6UDK6&index=6 Kunstiga seotud allikad: Kunstiajakirjad, populaarteaduslikud ajakirjad Fototöötlusprogrammid: www.pixlr.com, https://fotoram.io/ Joonistamisprogrammid (vektor): https://app.corelvector.com/ Kujundamisprogrammid: canva.com, https://create.vista.com/
---	--	--

DISAIN JA DISAINIP ROTSESS	Disaini baaselemendid Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus Disaini liigid Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain Disainiprotsessi osad • Osapooled, tarbija • Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine • Lähteülesanne • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine • Lahenduspakkumine Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi... Tehismaterjalid: plastik, kile... Kavandamine ja visualiseerimine Kavand, visand, skits, krokii, abijooned <i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart, Idee sõnastamine Storyboard, stsenaarium Visuaalne lihtsustamine	Disain: https://et.wikipedia.org/wiki/Disain Disainiprotsess: https://et.wikipedia.org/wiki/Disainiprotsess Disaini liigid, EKM-i tööleht: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/ATolts_tegvusleht_Ilaste_A3.pdf Õppevideo portree joonistamisest: https://www.youtube.com/watch?v=ksTTRixd0aU Illustraatori ja graafilise disaineri elukutsest Iseõppimine ja jalgratta leiutamine Eiko Ojala TEDxTallinn Veebipõhine tahvel, mis võimaldab õpetajal või õpilasel luua erinevatel eesmärkidel ülesandeid (nt õpilaste tööde eksponeerimine ja tagasiside saamine kaasõpilastelt). https://padlet.com/ Õpilaste kaasamiseks: www.wooclap.com/ Mõttekaardi loomiseks: https://www.mindmaps.app/
---	--	---

KUNSTIA JALUGU, VISUAAL KULTUU R JA KUNSTNI KUD	Kunstiga seotud elukutsed kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator Kunstiajalugu Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id) Esiaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, megaliitiline arhitektuur) Varased tsivilisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus) Antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, monumendid) Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn) Mõisaarhitektuur Taluarhitektuur Pärimuskultuur	Eesti Muuseumide veebivärv MUIS: https://www.muis.ee/et/catalogue Eesti mõisaportaali: https://www.mois.ee/
KUNST JA KULTUU R ÜHISKON NAS	Jätkusuutlik mõtteviis Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine Teabe otsimine ja infokeskkonnad Muuseumide ja galeriide kodulehed Kunstielu Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised Autorsus ja autoriõigused	Digitaalne jalajälg: https://digipadevus.ee/sonastik/digitaalne-jalajalg/ Digitaalse jalajälje analüüs: https://sites.google.com/site/digitaalnejalajalg/digitaalse-jalajaelje-mootmine Kiirmoe keskkonnamõju hindamine: https://www.janiiedasi.ee/blog/s83zbfpwno085ayhld9z7pca9dc8xm Puuvillase T-särgi eluring: https://bioneer.ee/milline-puuvillase-t-s%C3%A4rgi-eluring Näituse loomise tööleht EKM: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/Avatud-kollektsioonid_tegevusleht_IjaIaste_A4.pdf

	Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine	
--	---	--