

I kooliaste – KUNST

Õpitulemused:

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

I kooliastme lõpuks õpilane:

1. uurib ja selgitab visuaalseid pilte, jooniseid ning sümboteid (nt õpetaja valikul: sildid, liiklusemärgid, kaardid, õpikute illustreatsioonid, multifilmide ja arvutimängude pildiline külg, mänguasjade väljanägemine ja roll, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad) oma kogemuse piires;
2. nimetab visuaalteose tähtsamaid tunnuseid, lähtudes ülesandest (tehnika, vorm, värv, kompositsioon, meeleolu, sisuelemendid);
3. leiab muuseumis, galeriis õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info;
4. teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;
5. uurib õpetaja abiga esemete vormi ja otstarbe seoseid;
6. teab, kes on autor;
7. ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

I kooliastme lõpuks õpilane:

1. teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstiteid spontaanselt, kasutades lihtsamaid tehnikaid ja töövõtteid;
2. lahendab disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid, esitades nii verbaalselt kui ka visuaalselt oma ideede lahendusi.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

I kooliastme lõpuks õpilane:

1. kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid (See oleks justkui.... See meenutab mulle....);
2. kirjeldab ette antud küsimustele toetudes enda tööd ja mõtestab valminud tööd: mida ma tegin, kuidas ma tegin, miks tahtsin neid vahendeid kasutada, kuidas tulemusega rahul olen, mida õppisin?

Õpitulemused klassiti

1.klass	2.klass	3.klass
Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine • Seostab omavahel raamatuillustreatsioonide ja teksti sisu. • Selgitab endale tuttavas keskkonnas (koolis ja	Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine • Võrdleb märke (liiklusemärgid, logod, embleemid, sümbolid jms) omavahel ja seostab märgi vorme,	Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine • Selgitab popkultuurist tuttavate tegelaste (koomiksist, filmist, animafilmist, arvutimängust,

klassis) kasutatavaid märke ja sümbolid 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. • Küsib jäädvustatavalt luba enne filmimist või pildistamist.	värve, kujutatut märgi tähendusega. • Tunneb ära tasapinnalised ja ruumilised teosed. • Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike. • Leiab teoses soojasid ja külmasid toone ning heledamat ning tumedamat tonaalsust. • Teab mis on joon ja pind ning iseloomustab erinevaid jooni vastavalt omandatud sõnavarale. • Kirjeldab teoses suurussuhteid ja objektide paiknemist (ees,taga, üleval, all jne) ning kolmemõõtmelise teose puhul vormi üldisemalt (ümar, kandiline, lapik, püstine jne). • Nimetab teoses nähtud kujundeid ja objekte, mis meenutavad tuttavaid kujundeid (ring, ruut, ristkülik jne). • Toob näite tegevusest, kuidas ta asjakohaselt ja säästlikult kunstitarbeid kasutab. • Korrastab oma töökoha. • Eristab lihtsamate näidete põhjal tehisklikke ja looduslikke materjale (<i>puu ja plastik</i>). • Kirjeldab ühel otstarbel kasutatavate esemete peamisi tunnuseid (vorm, suurus, raskus, värv) ja arvab, mis materjalist ese tehtud on. • Kirjutab oma näitusetööle nimesildi koos töö pealkirja ja muu õpitud infoga.	reklaamidest, mänguasjade) visuaalset isikupära ja karakterit. • Leiab lihtsamatelt joonistelt ja skeemidelt (toote etiketid, pakendid, dokumendid, kunstiraamatute reproduktsioonid) olulise ja vajaliku info. • Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike. • Nimetab lihtsamaid ruumi ja liikumise mulje loomise viise kahemõõtmelises teoses (kattumine, teravus, suurus, liikuvad poosid, liikumise faasid). • 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 lihtsal viisil omandatud sõnavara piires. • Mõistab kunstivahendite säästmise ja raiskamise tagajärgi. • Kirjeldab kunstivahendite (<i>paber, värv, savi</i>) kasutamise erinevaid võimalusi ja viise. • Üldistab õpetaja abiga lihtsamal moel, millised on tavapäraselt ühe ja sama otstarbega esemed (vorm, materjal). • Ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja
--	--	---

	• Leiab (virtuaal)näitusel muuseumis, galeriis või koolis teose autori, pealkirja ja näituse pealkirja.	edastamisega kellelegi kahju.
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.	Plaanimine ja ideede arendamine; loomine • Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (taimetruk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, voolimine, ruumiline paberitöö jms), vahendeid enamasti isikupärasel viisil. • Järgib enamasti õpitud töö- ja ohutusvõtteid. • Märkab ühel ja samal otstarbel kasutatavaid esemeid, tuvastab nendest oma lemmiku ning põhjendab oma valikut. • Arutleb ja seostab värve tekkinud muljega (<i>miks kirjutavad õpetajad tavaliselt punase värviga ja miks on keelumärk punane</i>) ja valib esemele selle otstarbega sobiva värvitooni.	Plaanimine ja ideede arendamine; loomine • Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel omandatud kunstitehnikaid (värvi pritsimine, erinevate materjalide trükk, paberbatika, kollaaž, foto, ruumikunst, dekoratsioon jms), vahendeid isikupärasel viisil ning kombineerib neid omavahel (segatehnika, PVA-liimiga joonistamine, ruumiline maal, prügikunst jms). • Järgib õpitud töö- ja ohutusvõtteid. • Väljendab mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes isikupära väärtustades. • Arvestab lihtsama tarbeeseme loomisel kindla kasutaja vajadustega. • Toob oma kogemuse pinnalt näiteid erinevatest igapäeva valikutest, oma eelistustest ja nende erinevatest tagajärgedest. • Esitab visuaalselt (teos, video, infoplat, animatsioon, koomiks, mõistekaart jms) erinevate igapäeva valikute tagajärge.
Refleksioon, analüüs ja kriitika	Refleksioon, analüüs ja kriitika	Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Kirjeldab visuaalteosel nähtavat (nimetab äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid, värvid; mis see on, mida ma näen?) - Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike 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?	- Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat õpitud sõnavara kasutades - nimetab ja kirjeldab teostel nähtavat - mis see on, mida ma näen ja milline see on (kui suur, millise kujuga, mis värvi, milliseid jooni, pindasid, vorme märkab, kuidas need paiknevad?) - Kirjeldab küsimustele toetudes enda ja teiste loodud visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid, mõtteid ja tundeid - mida nähtu mulle meenutab? Mis teoses toimuda võiks? Mis mind nii arvama paneb? Millist meeleolu see teos minus tekitab? - Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi - mida ma tegin, kuidas tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida ma protsessi käigus õppisin?	- 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) - 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? - 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?
---	---	---

Õppetegevused I kooliastmes

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.

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 lasteaiad, tagurpidi maailm, punasel on sünnipäev, värvide võitlus, keksivad jooned jne.
- Mõtdekaart enne töö teostamist.
- 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja lihtsamad valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (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 (N: 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: pliiatsi hoidmise võimalused, pintsli hoidmise võimalused, kääridega lõikamine, liimimine, rebimine, joonlauaga mõõtmine. Surve pliiatsile 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 kaaslase töö juures kõige rohkem hindad?
 - Otsi 3 tööd klassist, mis sind positiivselt üllatasid. Selgita miks?
 - Leia huvitavaid detaile või tähelepanekuid kaaslase töö juures.

Õppesisu

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted	Õppematerjalid
VISUAALNE KIRJAOSKUS	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. 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	Arhitektuurimuuseumi õppematerjalid lõimitud tegevusteks. https://www.arhitektuurimuuseumi.ee/haridus/oppematerjalid/ Kunstiliigid ja kunstižanrid: 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

	teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted). Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted Baaselemendid: Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv. Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum. Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmel. 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: 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.	platvormil: https://artsandculture.google.com/ Õpetajale kujutamise elementide ülevaade: https://app.wisemapping.com/c/maps/158177/public
--	---	---

	Kunstižanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika jms. Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu kunstiajaloo piires (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 monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliiatsitehnika, 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 visuaalkultuuris laiemalt), mass.	Tool ajalugu: https://www.disd.edu/blog/take-seat-exploring-chair-throughout-history/

	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. Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane)	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

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