

Siimusti Lasteaed-Algkooli ainekava põhikoolile

Ainevaldkond: kunstiained		Õppeaine: kunst
Kooliaste: II		
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 igapähele. 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.		
Üldpädevused		
Üldpädevuste saavutamist toetab õppeainete eesmärgipärane lõimimine teiste valdkondade õppeainetega ning läbivate teemade õpilase jaoks tähenduslik käsitlemine. Selle tulemusel kujuneb õpilasel suutlikkus rakendada oma teadmisi ja oskusi eri olukordades, kujundada enda väärtushoiakuid ja -hinnanguid ning võimalus omandada ettekujutus ühiskonna kui terviku arengust. Seejuures on väga oluline aineõpetajate süsteemne ja järjepidev koostöö õpilase kogu õppeaja vältel.		
Läbivad teemad ja nende rakendamine		
Elukestev õpe ja karjääri kujundamine	Suutlikkus organiseerida õppekeskkonda individuaalselt ja rühmas ning hankida õppimiseks, hobideks, tervisekäitumiseks ja karjäärivalikuteks vajaminevat teavet.	
Keskkond ja jätkusuutlik areng	Materjalide taaskasutamine ja jätkusuutlikult toodetud materjalide eelistamine.	
Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus	Uute ideede loomine ja väljendamine on oskus, mida saab kasutada kooli ühisüritustel.	

Kultuuriline identiteet	Tutvumine kohaliku rahvusliku kultuuripärandiga ning selle elementide oskuslik kasutamine oma töödes. Eri rahvaste kunsti vaatamisel ja nende üle arutlemisel saab esile tuua kultuurilist mitmekesisust.
Teabekeskkond	Suhtlemine ja koostöö erinevates digikeskkondades.
Tehnoloogia ja innovatsioon	Sobivate digivahendite ja –keskkondade kasutamine kavandamiseks ning kunstitöödeks.
Tervis ja ohutus	Õpetaja saab õppijat ennast jälgima suunata ja seda soodustavaid küsimusi püstitada. Töövahendite ja materjalide ohutu kasutamine.
Väärtused ja kõlblus	Loomingu väärtustamine ja ilumeele kujundamine.

Teadmised, oskused ja hoiakud

II kooliaste

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.

Lõiming

Emakeel: tekstid minevikust ja esivanematest; luuletused ajast; teater, film, lemmiknäitleja tutvustus; näidend, teksti esitamine tegelaskõnena; loovtööd; kohanime korrektn kirjutamine.

Matemaatika: geomeetrilised kujundid, pikkuse ja mahu mõõtühikud, mõõtmisvahendid, mõõtmete kandmine pinnalaotusele; peegeldus sirgest, telg-sümmeetria; geomeetrilised kujundid; sümmeetria arhitektuuris ja kujutavas kunstis.

Tehnoloogia: joonestamine, mõõtmine, toote funktsionaalsus, lihtsa toote kavandamine. Muusika: muusika koduloomuuseumis, muusikamuuseum, ajastu rahvalikud laulud; meeleolu kujutamine muusika kaudu; muusikaline jõulukink.

Loodusõpetus: materjalide ja tooraine päritolu; veega seotud teemad; organismide mitmekesisus, elu erinevates keskkonnatingimustes; kõrb, vihmamets, mäestik; teema „Planeet Maa“; vulkaanipursked, maavärinad, orkaanid, üleujutused; erinevad kaardid; mandrid ja ookeanid; geograafilise asendi iseloomustamine; Eesti asend Euroopas; aerofotod; maailmaruum, päikesesüsteem, tähistaevas, tähtkujud.

Ajalugu: muuseum ja ajaloo-teemalised tekstid; allikmaterjalide tõlgendamine; kultuur rahvusliku identiteedi kandjana; sümbolid Vanas Egiptuses; sümbolite kasutamine eri kultuurides; Rooma riigi tekkimine, ajalugu ja ühiskondlik korraldus; raha ja kaubandus Rooma impeeriumis; Rooma valitsejad; Rooma linna tekkimine; maailmakaart, erinevate piirkondade ajalugu ja kultuur; kultuuri ja traditsioonide muutumine; ajaloolised gravüürid ja maalid linnadest; ajaloolised fotojäädvustused.

Võõrkeel: info otsimine internetist.

Ühiskonnaõpetus: töö ja tarbimine; aja ja kulutuste paneerimine ning raha kasutamine, laenamine ja säästmine; teadlik infotarbimine ja –edastamine; otsingumootorite kasutamine; reklaami sõnumid ja müügiedu taotlus; fakt ja arvamus reklaamis.

Hindamine

Hindamise eesmärk on toetada ja suunata õpilase arengut, sh enesehinnangu kujunemist. Hindamise käigus saavad õpilased tagasisidet oma töö ning individuaalse arengu kohta. Toetatakse nende positiivse minapildi kujunemist ja ennastjuhtiva õppija arengut. Hindamisega julgustatakse õpilasi enda tugevaid külgi kasutama ja uusi oskusi arendama. Kunstis rakendatakse mitmeeristavat hindamist - AR (arvestatud) ja MA (mittearvestatud). Õpetaja hindab õpilast lähtudes tema oskustest, võimetest ja individuaalsest arengust.

Klass: 4.

Tundide arv nädalas: 1

Õpitulemused:	Õppesisu
Pildiline ja ruumiline väljendus Kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Värv kui väljendusvahend. Kunstiteoses sisulise ja vormilise Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine kui protsess ideede arendamiseks. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit. Liikumise kujutamine. Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid muistsetest aegadest tänapäevani. Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid, konkreetne ja abstraktne kunstis.	Kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Värv kui väljendusvahend. Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit. Realistlikkus ja abstraktsus kunstis. Erinevad majad linnas ja maal. Esemete suurussuhted. Inimesed tegevuses, inimese nägu ja meeleolu väljendamine. Kubistlikus stiilis pilt.
Materjalid ja tehnikad Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri, installatsiooni, foto, video, digitaalgraafika ja animatsiooni tehnikad ning töövõtted.	Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine. Digitaalsete tehnikate katsetamine. Maal – akrüül- jt kattevärvid. Skulptuur – pehmed materjalid, nt savi või saepurumass. Graafika – faktuurpilt, materjalitrükk. Heledusastmed värvipliatsiga.
Disain ja keskkond Vormi ja funktsiooni seos, traditsioon ja uuenduslikkus disainis. Eesti rahvakunst ja ehituskultuur. Loodust säästva tarbimise	Probleemipõhiste lähteülesannete kasutamine. Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksitate ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete uurimine ja võrdlemine. Keskkonnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses.

põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu.	Foto, digitaal-graafika, video ja animatsiooni kasutamine lähiümbruse uurimisel. Märk – liiklusmärkide analoogial põhinev uute märkide kujundamine. Kiri – trüki- ja muude tähtede kujundamine.
Kunstikultuur Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed Eestis ja maailmas, näited õpetaja valikul. Kunstiteose analüüs. Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.	Kunstiteoste analüüsimine. Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu lahti mõtestamine. Eesti ja maailm – teosed, kus värvil on suurem roll (postimpressionistid, fovistid jt). Rahvakunst – lilltikand (pulmatekk).
Meedia ja kommunikatsioon Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Märkide ja sümbolite 4. klass Eesti ja maailm – teosed, kus värvil on suurem roll (postimpressionistid, fovistid jt). Rahvakunst – lilltikand (pulmatekk). kasutamine meedias ja reklaamis.	Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jms vaatlemine ja nende üle arutlemine, kirjeldamine ja eelistuste põhjendamine. Liikumisillusiooni teke. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Ruumilisuus pildil, fotol, filmis. Inimene ja tema tegevused. Ilmastikunähtuste jäädvustamine.

Klass: 5. Tundide arv nädalas: 1	
Õpitulemused:	Õppesisu
Pildiline ja ruumiline väljendus Erinevate objektide kujutamine Kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Värv kui väljendusvahend. Kunstiteoses sisulise ja vormilise vaatluse ja mälu järgi.	Kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Värv kui väljendusvahend. Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit. Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid. Loodus versus arhitektuur Ühe eseme erinevate

Kavandamine kui protsess ideede arendamiseks. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit. Liikumise kujutamine. Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid muistsetest aegadest tänapäevani. Kunstiteose sisulised ja vormilised eristamine. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit. 5. klass Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid. Loodus versus arhitektuur Ühe eseme erinevate osade suhe. Inimese ja inimese näo kujutamise lihtsad proportsioonireeglid. Kera, silindri, tahuka kujutamine. 12 13 elemendid, konkreetne ja abstraktne kunstis.	osade suhe. Inimese ja inimese näo kujutamise lihtsad proportsioonireeglid. Kera, silindri, tahuka kujutamine.
Materjalid ja tehnikad Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri, installatsiooni, foto, video, digitaalgraafika ja animatsiooni tehnikad ning töövõtted.	Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine. Digitaalsete tehnikate katsetamine Maal – monokroomne maalimine (tint jms). Skulptuur – papier-marche vms. Graafika – papitrükk, mustritega pinnakatmine.
Disain ja keskkond Vormi ja funktsiooni seos, traditsioon ja uuenduslikkus disainis. Eesti rahvakunst ja ehituskultuur. Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu.	Probleemipõhiste lähteülesannete kasutamine. Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksiste ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete uurimine ja võrdlemine. Kesk-konnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses. Foto, digitaal-graafika, video ja animatsiooni kasutamine lähiümbruse uurimisel.

	Märk – märk kui stilisatsioon, piltkiri. Kiri – šrifti ja pildi sidumine tervikuks.
Kunstikultuur Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed Eestis ja maailmas, näited õpetaja valikul. Kunstiteose analüüs. Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.	Kunstiteoste analüüsimine. Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu lahti mõtestamine. Eesti ja maailm – konstrueeriv kunst (kubism, juugend, Art Deco jt). Rahvakunst – sõled, kapad, kirstud.
Meedia ja kommunikatsioon Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis.	Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jms vaatlemine ja nende üle arutlemine, kirjeldamine ja eelistuste põhjendamine. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis. Linnaruumi detailide, märkide ja kirjade kogumine (pildistamine) ja analüüsimine. Tootereklaam.

Klass: 6.

Tundide arv nädalas: 1

Õpitulemused:	Õppesisu
Pildiline ja ruumiline väljendus Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine kui protsess ideede arendamiseks. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit. Liikumise kujutamine. Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid muistsetest aegadest tänapäevani. Kunstiteose sisulised	Kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Värv kui väljendusvahend. Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit. Sõnumite ja emotsioonide edastamine kunstis. Oma tööde võrdlemine kunstiajaloo näidetega. Hoonete erinevused ajastute ja funktsiooni järgi. Pöördkehad ja mahulised esemed. Inimese

ja vormilised elemendid, konkreetne ja abstraktne kunstis.	liikumisasendid. Keha mahulisus. Pea profiilis. Esemete jaotumine geomeetrilisteks kehadeks.
Materjalid ja tehnikad Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri, installatsiooni, foto, video, digitaalgraafika ja animatsiooni tehnikad ning töövõtted.	Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine. Digitaalsete tehnikate katsetamine Maal – segatehnikad. Skulptuur – materjalide kombineerimine. Graafika – sügavtrükk, heledusnüansid mustvalges grafiidijoonisuses.
Disain ja keskkond Vormi ja funktsiooni seos, traditsioon ja uuenduslikkus disainis. Eesti rahvakunst ja ehituskultuur. Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu.	Probleemipõhiste lähteülesannete kasutamine. Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksrite ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete uurimine ja võrdlemine. Keskkonnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses. Foto, digitaal-graafika, video ja animatsiooni kasutamine lähiümbruse uurimisel. Märk – märk kui sümbol (nt sodiaagimärgid). Kiri – šrift varjuga, ruumiline kiri.
Kunstikultuur Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed Eestis ja maailmas, näited õpetaja valikul. Kunstiteose analüüs. Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.	Kunstiteoste analüüsimine. Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu lahti mõtestamine. Eesti ja maailm – kunst käsikäes ajalootunniga (kauged kultuurid, antiikkunst jms). Rahvakunst – taluarhitektuur.
Meedia ja kommunikatsioon Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis.	Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jms vaatlemine ja nende üle arutlemine, kirjeldamine ja eelistuste põhjendamine. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.

	Valgus, vari ja värv objekti vormi edasiandmisel. Vormimuutustest tulenev tähenduse muutus.
--	--