

AINEVALDKOND: KUNST

ÕPPEAINE: KUNSTIÕPETUS

KLASS: 4. klass

TUNDIDE ARV ÕPPEAASTAS: 35 tundi

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

1. Loeb lihtsamaid kaarte ja põhiplaane (maakaarti ja hoone (klassiruumi) plaani, sisekujunduse kavand) seostades kujutatut reaalse ruumiga.
2. Teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule akvarell) lihtsamaid baaselemente (punkt, joon, pind, heletumedus, värv) ja kompositsiooni põhimõtteid (tasakaal, kattumine, teravus, suurus) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;
3. Teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurus, mõõtmed, värv ja materjal) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;
4. Märkab ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeeseme suurust, vormi ja materjali selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist.

Plaanimine ja ideede arendamine

1. Tuvastab küsimusi kasutades lihtsamaid probleemi tagamaid (*miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab*).
2. Sõnastab enne tööle hakkamist, mida kavatseb teha, mis vahendeid ja materjale kasutab ja kuidas kujutab.

Loomine

1. Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (nt maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine jms) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid.
2. Oskab luua vabavaralises programmis lihtsamaid neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja etteantud teemal ja

juhendamisel.

3. Arvestab kunstitööde loomisel eelnevalt omandatud kompositsiooni lihtsamaid põhimõtteid.
4. Rakendab eelnevalt õpitud kunstitehnikaid ja töövõtteid ning materjale põhjendatult ja õpetaja abiga.
5. Rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid (viitab autorile suuliselt või kirjalikult) ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava (viitab kasutatud allikatele oma kirjalikes töödes).

Refleksioon, analüüs ja kriitika

Kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele;

1. Võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeleolu ja atmosfääri (ruumilisus, värv, valgus, heli, montaaž).
2. Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi (Millise teema valisin? Milliste töövahenditega oma tööd tegin? Mis oli kõige keerulisem? Millega olen kõige enam rahul?);
3. Annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis (tunnustusmärgid, suuline või kirjalik lühike tagasiside “Mulle meeldib, kuidas sa...”)

ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU	PÕHIMÕISTED, MÄRKSÕNAD	PRAKTILISED TÖÖD DIGIPÄDEVUSTE ARENDAMINE	TAGASI-SIDESTAMINE/ HINDAMINE	ÕPPE KOHANDAMISE VÕIMALUSED
<p>Igapäevane visuaalkultuur Õpilane kirjeldab eakohaselt visuaalkultuuri ilminguid õpetaja ning enda valikul (nt silte, kaarte, õpikute illustratsioone, (multi)filmide ja arvutimängude pildilist külge, reklaami avalikus ruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknaid).</p>	<p>Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam avalikus ruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad Põhiplaan, maakaart, sisekujunduse kavand.</p> <p>Karakter, keskkond.</p>	<p>Logo, embleem, sümbol, silt, liiklusmärgid, kaardid.</p>	<p>Praktiline töö: Kujundab märgi (liiklusmärki, logo, kaart jne).</p> <p>Analüüsib teost, kasutab oskussõnavara.</p> <p>Digipädevused: Kasutab kujunduses tekstitöötluste programme (nt font, kirjastiil, värvid jm).</p>	<p>Arvestatakse töökohast ja individuaalsust ja loovat väljendust.</p> <p>Lõpetatud tööde suuline tagasiside.</p>	<p>Arvestatakse õpilaste individuaalseid võimeid ja loovust. Vajadusel lihtsustatavad võtted.</p> <p>Andekatele keerulisemad ja /või lisäülesande. Õpilane töötab tunnis vastavalt oma võimetele ja tempole.</p>
<p>Kujutamise baaselemendid</p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv.</p> <p>Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal,</p>	<p>Õpilane uurib, katsetab kahe- ja kolmemõõtmelised elementidega tööde loomist.</p>	<p>Punkt, joon, kujund, tekstuur, vorm, pind, kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal.</p>	<p>Praktiline töö: Kujundab kahe- ja/või kolmemõõtmelise teose kasutades kompositsiooni põhimõtteid.</p> <p>Analüüsib teost, kasutab oskussõnavara.</p> <p>Digipädevused: Oskab leida otsingumootorit kasutades näiteid</p>		

ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus.			kompositsioonireeglite kohta.		
Kompositsioon Õpilane teab kompositsiooni põhimõtted: (nt kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus).	Õpilane kirjeldab kompositsiooni kasutades sobilikke mõisteid (nt: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus).	Kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus	Praktiline töö: Kompositsiooni loomine, kompositsiooni põhimõtteid rakendades. Analüüsib teost, kasutab oskussõnavara. Digipädevused: Oskab leida otsingumootorit kasutades näiteid kompositsioonireeglite kohta.		
Joon, kujund, vorm ja tekstuur Õpilane kasutab joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks sobivat sõnavara: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne.	Õpilane uurib, kavandab ja katsetab koostöös õpetajaga enda ideed joone (punkti) faktuuri tööde loomist.	Horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline.	Praktiline töö: Kavandab ja katsetab koostöös õpetajaga joone-/punktifaktuuri tööde loomist Analüüsib teost, kasutab oskussõnavara. Digipädevused: Loob õpetaja juhendamisel digitaalse töö.		
Ruumilisus, perspektiiv, liikumine Teab neljamõõtmelise teose	Õpilane planeerib ja loob töö arvestades värvuse õhuperspektiiv.	Värvuse õhuperspektiiv Õpilane loob töö ruumilisuse reegleid arvestades (nt linn,	Praktiline töö: Värvusperspektiivi kujutamine.		

<p>baaselemente</p> <p>Perspektiiv: värvuse õhuperspektiiv</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p>Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p>	<p>Õpilane loob töö ruumilisuse reegleid arvestades (nt linn, loodus, raudtee). Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned (nt koomiksites).</p>	<p>loodus, raudtee) Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned (nt koomiksites).</p>	<p>Analüüsib teost, kasutab oskussõnavara.</p> <p>Digipädevused: Kasutab probleemi lahenduseks sobivaid digivahendeid.</p>		
<p>Värviteooria</p> <p>Õpilane teab värviteooriat ja mõisteid : Koloriit. Värvinimetused primaar- ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid.</p>	<p>Õpilane planeerib ja loob töö soojades/külmades toonides.</p>	<p>Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid.</p>	<p>Praktiline töö:</p> <p>Töö loomine lähtudes värviteooriast (soojad/külmad toonid vm). Analüüsib teost, kasutab oskussõnavara.</p> <p>Digipädevused:</p> <p>Kasutab probleemi lahenduseks sobivaid digivahendeid.</p>		
<p>Kunstiliigid, kunstizanrid</p> <p>Õpilane teab mõisteid joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain,</p>	<p>Õpilane katsetab erinevaid kunstiliike: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur,</p>	<p>Joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst,</p>	<p>Praktiline töö:</p> <p>Kunstiprojekti loomine lähtudes kunstiliikidest (kollaaž, tootedisain jm).</p> <p>Analüüsib teost, kasutab oskussõnavara.</p>		

<p>tarbekunst,, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, kirjatüüp, kalligraafia.</p>	<p>sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p>	<p>installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, kirjatüüp, kalligraafia.</p>	<p>Digipädevused: Oskab leida otsingumootorit kasutades näiteid kunstliikide kohta.</p>		
<p>Kaadriplaanid, kujutatavus Kavandab koostöös õpetajaga enda idee kasutades kaardiplaani põhimõtteid.</p>	<p>Õpilane kavandab ja loob koostöös õpetajaga enda idee arvestades kaadriplaanide loomise reegleid.</p>	<p>Üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. taust, esiplaan, tagaplaan.</p>	<p>Praktiline töö: Praktiline töö digivahendeid kasutades (multifilm, animatsioon, jm Digipädevused: Sooritab tööga seotud ülesandeid kooli valitud digitaalsetes õpikeskkondades.</p>		

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

<p>Kunstitehnikad ja stiilid Õpilane teab ja tunneb ära mis on: maal, joonistus, kollaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, akvarell, kirjatüüp, kalligaafia, digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif) narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt).</p>	<p>Õpilane rakendab ja kirjeldab eakohaselt kunstitehnikaid ja stiile õpetaja ning enda valikul.</p>	<p>Maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frottaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia.</p>	<p>Praktiline töö: Kunstiprojekti loomine lähtudes kunstitehnikatest ja stiilidest (kollaaž, maal, mosaiik jm) Analüüsib teost, kasutab oskussõnavara. Digipädevused: Loob õpetaja valitud programmis digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad.</p>	<p>Arvestatakse esitatud töö individuaalsust ja mõtete loovat väljendust. Lõpetatud tööde suuline tagasiside.</p>	<p>Arvestatakse õpilaste individuaalseid võimeid ja loovust. Vajadusel lihtsustatavad võtted. Andekatele keerulisemad ja /või lisäülesande. Õpilane töötab tunnis vastavalt oma võimetele ja tempole.</p>
<p>Etikett Õpilane oskab teha etiketti/näitusetöö nimesilti (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja).</p>	<p>Praktiline töö nimesildi loomisena.</p>	<p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja).</p>	<p>Praktiline töö: Nimesildi loomine (käsitsi/arvutis). Digipädevused: Loob tekstidokumendi järgides etteantud kriteeriume. Redigeerib teksti (lõikab, muudab suurust, kopeerib, kleebib).</p>		
<p>DISAIN JA DISAINIPROTSSESS</p>					

<p>Disainelemendid, baasliigid Õpilane teab: disaini baaselemente ja liike. Funktsionaalse värvi, vormi ja materjali (tarbeesemete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass, otstarvet, funktsionaalsust, kasutusmugavust.</p> <p>Disainiprotsessi osad Õpilane oskab arutleda disainiprotsesside üle, tuua näiteid, põhjendusi. Luua seoseid.</p>	<p>Õpilane loob tarbeeseme arvestades disaini baaselemente. Õpilane arutleb disainiprotsesside üle.</p>	<p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesemete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass, ostarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus.</p> <p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disainl.</p> <p>Osapooled, tarbija, uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine, lähteülesanne, võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine, lahenduste pakkumine.</p>	<p>Praktiline ülesanne: Projektülesanne. Tootedisain.</p> <p>Digipädevused Täidab samm-sammulist tegevusjuhust; Kasutab õpetaja valitud veebipõhiseid keskkondi disainimiseks.</p> <p>Praktiline ülesanne: Projektülesanne rühmatööna (disainiprotsess osad jm).</p> <p>Digipädevused Oskab leida otsingumootorit kasutades näiteid disainiprotsesside kohta.</p>	<p>Arvestatakse esitatud töö individuaalsust ja mõtete loovat väljendust.</p> <p>Lõpetatud tööde suuline tagasiside</p>	<p>Arvestatakse õpilaste individuaalseid võimeid ja loovust. Vajadusel lihtsustatava võtted.</p> <p>Andekatele keerulisemad ja /või lisäülesande. Õpilane töötab tunnis vastavalt oma võimetele ja tempole.</p>
---	---	--	---	---	---

<p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid Õpilane oskab kasutada erinevaid materjale tööloomiseks.</p>	<p>Õpilane uurib, katsetab ja genereerib ideid. Kavandab koostöös õpetajaga enda idee või teose kasutades erinevaid looduslikke ja tehismaterjale.</p>	<p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi jne.</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile jne.</p>	<p>Praktiline ülesanne: Projektülesanne rühmatööna (disainiprotsess osad jm).</p> <p>Digipädevused Oskab leida otsingumootorit kasutades näiteid tarbeesemete kohta.</p>	<p>Arvestatakse esitatud töö individuaalsust ja mõtete loovat väljendust.</p> <p>Lõpetatud tööde</p>	<p>Arvestatakse õpilaste individuaalseid võimeid ja loovust. Vajadusel lihtsustatava võtted.</p> <p>Andekatele keerulisemad ja /või</p>
--	--	---	--	--	---

<p>Kavandamine ja visualiseerimine Õpilane oskab luua kavandit.</p>	<p>Õpilane kavandab (sõnastab) koostöös õpetajaga enda idee või teose. Loob visandi, vajadusel visualiseerib.</p>	<p>Kavand, visand, skits, abijooned mõistekaart, plakat, värvikaart. Idee sõnastamine stsenaarium. Visuaalne lihtsustamine.</p>	<p>Praktiline ülesanne: Projektülesanne rühmatööna (disainiprotsess osad jm). Digipädevused Oskab leida otsingumootorit kasutades näiteid kavandite kohta.</p>	<p>suuline tagasiside.</p>	<p>lisaülesande. Õpilane töötab tunnis vastavalt oma võimetele ja tempole.</p>
--	--	---	---	----------------------------	--

KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD

<p>Kunstiga seotud elukutsed Õpilane teab, kes on kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator. Oskab nimetada Eesti tegutsevaid kunstnikke, skulptoreid jne.</p>	<p>Õpilane külastab kunstinäituseid ja huvitub kunstiga seotud kunstnike töödest.</p>	<p>Kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator.</p>	<p>Praktiline ülesanne: Projektülesanne rühmatööna (plakat, uurimus jm kohaliku kunstielu kohta). Digipädevused Oskab leida otsingumootorit kasutades näiteid kunstiga seotud elukutsete kohta.</p>	<p>Arvestatakse esitatud töö individuaalsust ja mõtete loovat väljendust. Lõpetatud tööde suuline tagasiside.</p>	<p>Arvestatakse õpilaste individuaalseid võimeid ja loovust. Vajadusel lihtsustatavad võtted. Andekatele keerulisemad ja /või lisaülesande. Õpilane</p>
---	---	---	--	--	---

<p>Kunsti ajalugu</p> <p>Teab, et on eri ajastud ja neile iseloomulikud tunnused, oskab avaldada arvamust erinevate ajastute kunstisuundade kohta.</p>	<p>Õpilane huvitub eri ajastute kunstist, oskab tuua välja ajastuste erinevusi.</p>	<p>Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id). Esiaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, Varased tsivilisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus) Antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, monumendid). Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn) mõisa-, talu ja pärimuskultuur.</p>	<p>Praktiline ülesanne:</p> <p>Projektülesanne rühmatöona (ühe ajastu iseloomulikud tunnused jm)</p> <p>Digipädevused Oskab leida otsingumootorit kasutades näiteid eri ajastute kunstisuundade kohta.</p>		<p>töötab tunnis vastavalt oma võimetele ja tempole.</p>
<p>KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS</p>					

<p>Jätkusuutlik mõtteviis (lõimituna teiste teemadega)</p> <p>Teab, et inimesetegevusel sealhulgas kunsti loomisel on keskkonnamõju. Teab mis on digitaalne jalajalg, digiprügi, Kasutab töövahendid säästlikult ja hooldab neid.</p>	<p>Oskab arutleda ja kasutab teadmisi: keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajalg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine.</p>	<p>Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajalg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine.</p>	<p>Praktiline ülesanne ja digipädevus:</p> <p>Kasutab energia säästmise põhivõtteid, suhtub digikeskkondadesse säästvalt</p> <p>Teab digitehnoloogia utiliseerimise võimalusi; toob näiteid digitehnoloogia positiivsetest ja negatiivsetest mõjudest keskkonnale.</p>	<p>Arvestatakse esitatud töö individuaalsust ja mõtete loovat väljendust.</p> <p>Lõpetatud tööde suuline tagasiside.</p>	<p>Arvestatakse õpilaste individuaalseid võimeid ja loovust. Vajadusel lihtsustatavad võtted.</p> <p>Andekatele keerulisemad ja /või lisaülesande. Õpilane töötab tunnis vastavalt oma võimetele ja tempole.</p>
<p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad (lõimituna teiste teemadega)</p> <p>Oskab leida info muuseumide ja galeriide kodulehelt.</p>	<p>Muuseumide ja galeriide kodulehtede kasutamine info otsimiseks.</p>	<p>Muuseumide ja galeriide kodulehed.</p>	<p>Praktiline ülesanne:</p> <p>Projektülesanne rühmatööna (muuseumide ja galeriide kodulehtede kasutamine info otsimiseks jm).</p> <p>Digipädevused Muuseumide ja galeriide kodulehtede kasutamine info otsimiseks.</p>		
<p>Kunstielu (lõimituna teiste teemadega)</p> <p>Oskab käituda muuseumi haridusprogrammidel, kunstiiiritustel, näitustel, oskab vestelda ja kuulata/arutleda kohtumistel kunstni-kega.</p>	<p>Vastavalt võimalustele külastab muuseumi haridusprogramme, kunstiiiritusi, näituseid, kunstnikuvestluseid ja kohtumisi.</p>	<p>Muuseumi haridusprogrammid, kunstiiiritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised.</p>	<p>Praktiline ülesanne:</p> <p>Kunstinäituse külastamine, analüüs, oma arvamuse avaldamine.</p> <p>Digipädevused Muuseumide ja galeriide kodulehtede kasutamine info otsimiseks.</p>		

<p>Autorsus ja autoriõigused (lõimituna teiste teemadega)</p> <p>Teab mis on autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine.</p>	<p>Tööde loomisel on teadlik ja kasutab autorluse põhimõtteid.</p>	<p>Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine.</p>	<p>Praktiline ülesanne: Arutelu kasutamine tööde loomisel (autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine).</p> <p>Digipädevused Tööde loomisel järgib autoriõiguse põhimõtteid ja litsentsitingimusi.</p>		
---	--	--	---	--	--