

Kunstiõpetuse ainekava

Lisa 6

1.KLASS

Õppeesmärgid:

Oma tööde esitlemine, selgitamine ja kaaslaste

kuulamine. Töötamine iseseisvalt ja grupis.

Põhielementide- joon, värv, vorm, ruum, rütm jt tundmaõppimine.

Iseloomulike tunnuste leidmine ning peamise esiletoomine.

Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine

Mänguasjade ja omameisterdatud mudelitega lavastuslike mängude mängimine

Pildiline ja ruumiline väljendus:

Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine.

Peamise esiletõstmise suuruse, asukoha ja värvi abil.

ÜMBRUS - vabanemine stampkujunditest (päikese-neljandik, aknarist jm).

ASJAD - tuttavate asjade kujutamine - lilled, mänguasjad ...

INIMENE - inimese vanus, amet jne, joonistamine mälu järgi.

GEOMEETRIA - mõisted kolmnurk, ruut, ring ...

Disain ja keskkond:

Situatsiooni kirjeldav lähteülesanne.

Ideede selgitamine, vormistamine jooniste ja makettidena.

Disaini roll igapäevaelus: trükised, tarbevormid, ruumid, hooned, keskkond jne.

Vormi ja funktsiooni seos.

MÄRK - geomeetriliste kujundite erinevad, tähendused.

KIRI - oma nime kujundus

Meedia ja kommunikatsioon:

Meediad kodus ja koolis.

Pildilise jutustuse vormid ja vahendid (illustratsioon, koomiks, reklaam, animatsioon, foto, video).

Asjade tähendus pildil (nt loodusmaterjalidest installatsiooni jäädvustamine fotona).

Kunstikultuur:

Vana ja uue võrdlemine. Eesti kultuuripärandi tähtteosed.

Võimalusel muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludesosalemine.

EESTI JA MAAILM - keskaegsed hooned.

RAHVAKUNST - laulupidu ja rahvariided.

Materjalid, tehnikad:

Kunstitehnikate ja tövõtete loominguline rakendamine.

Materjalide, tövõtete ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.

MAAL - Näpüvärvid , guašš

SKULPTUUR - Plastiliin, savi jt pehmed voolimismaterjalid.

GRAAFIKA - kriipimine vms.

Õpitulemused:

Katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu.

On iseseisev, kuid valmis ka koostöök.

Valib ise sobivaima kujutusviisi.

Katsetab kõiki tehnikaid.

Tunneb kodukoha kultuuriobjekte.

Taipab eseme vormi ja funktsiooni seost.

Käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.

2.KLASS

Õppeesmärgid:

Oma tööde esitlemine, selgitamine ja kaaslaste kuulamine.

Töötamine iseseisvalt ja grupis.

Põhielementide- joon, värv, vorm, ruum, rütm jt tundmaõppimine.

Iseloomulike tunnuste leidmine ning peamise esiletoomine.

Erinevate tehnikate, materjalide, vötete ja vahendite läbiproovimine.

Mänguasjade ja omameisterdatud mudelitega lavastuslike mängude mängimine

Piltjutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon
tundmaõppimine

Pildiline ja ruumiline väljendus:

Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine.

Peamise esiletõstmine suuruse, asukoha ja värvi abil.

ÜMBRUS - vabanemine stampkujunditest (päikese-neljandik, aknarist jm), puude, mägede, pilvede jne. kujutamine mitmel erineval moel.

ASJAD - tuttavate asjade kujutamine – lilled, mänguasjad, eseme tähtsamad tunnused.

INIMENE - inimese vanus, amet jne, joonistamine mälu järgi. Algsed proportsioonireeglid.

GEOMEETRIA - mõisted kolmnurk, ruut, ring, geomeetristest kujunditest pilt.

Disain ja keskkond:

Situatsiooni kirjeldav lähteülesanne.

Ideede selgitamine, vormistamine jooniste ja makettidena.

Disaini roll igapäevaelus: trükised
tarbevormid, ruumid, hooned, keskkond jne.

Vormi ja funktsiooni seos.

MÄRK - geomeetriste kujundite erinevad, tähendused. Liiklusmärkide keel.

KIRI - oma nime kujundus, dekoratiivkiri kingipakil vms

Meedia ja kommunikatsioon:

Meediad kodus ja koolis.

Pildilise jutustuse vormid ja vahendid (illustratsioon, koomiks, reklaam, animatsioon, foto, video).

Asjade tähendus pildil (nt loodusmaterjalidest installatsiooni jäädvustamine fotona).

Piltjutustuste kujundamine (nt foto sidumine joonistuste ja tekstiga)

Kunstikultuur:

Vana ja uue võrdlemine. Eesti kultuuripärandi tähtteosed.

Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludesosalemine.

EESTI JA MAAILM - keskaegsed hooned, lossid, kindlused ja mõisahooned

RAHVAKUNST - laulupidu ja rahvariided, talu ja taluriistad.

Materjalid, tehnikad:

Kunstitehnikate ja tövõtete loominguline rakendamine.

Materjalide, tövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.

MAAL - Näpüvärvid , guašš, tempera

SKULPTUUR - Plastiliin, savi jt pehmed voolimismaterjalid, seisvad figuurid materjali lisamisega

GRAAFIKA - kriipimine vms, monotüüpia jt erinevad tõmmised.

Õpitulemused:

Katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu.

On iseseisev, kuid valmis ka koostöök.

Valib ise sobivaima kujutusviisi.

Katsetab kõiki tehnikaid.

Tunneb kodukoha kultuuriobjekte.

Taipab eseme vormi ja funktsiooni seost.

Käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas

3.KLASS

Õppeesmärgid:

.Oma tööde esitlemine, selgitamine ja kaaslaste kuulamine.

Töötamine iseseisvalt ja grupis.

Põhielementide- joon, värv, vorm, ruum, rütm jt tundmaõppimine.

Iseloomulike tunnuste leidmine ning peamise esiletoomine.

Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine.

Mänguasjade ja omameisterdatud mudelitega lavastuslike mängude mängimine

Piltjutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon
tundmaõppimine

Tegelikkuse ja virtuaalsete keskkondade võrdlemine

Pildiline ja ruumiline väljendus:

Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine.

Peamise esiletõstmise suuruse, asukoha ja värvi abil.

ÜMBRUS - vabanemine stampkujunditest (päikese-neljandik, aknarist jm), puude, mägede, pilvede jne. kujutamine mitmel erineval moel, maastik kevadel, suvel, sügisel, talvel

ASJAD - tuttavate asjade kujutamine – lilled, mänguasjad, eseme tähtsamad tunnused, esimesed katsetused kujutamisel natuurist

INIMENE - inimese vanus, amet jne, joonistamine mälu järgi. Algsed proportsioonireeglid.

Dünaamiline kriipsujuku liikumise kavandamine

GEOMEETRIA - mõisted kolmnurk, ruut, ring, geomeetristest kujunditest pilt.

Plasttaarast, karpidest loomade vm meisterdamine.

Disain ja keskkond:

Situatsiooni kirjeldav lähteülesanne.

Ideede selgitamine, vormistamine jooniste ja makettidena.

Disaini roll igapäevaelus: trükised tarbevormid, ruumid, hooned, keskkond jne.

Vormi ja funktsiooni seos.

MÄRK - geomeetriliste kujundite erinevad, tähendused. Liiklusmärkide keel. Stilisatsioon.

KIRI - oma nime kujundus, dekoratiivkiri kingipakil vms, Šrifti valik vastavalt ülesandele.

Meedia ja kommunikatsioon:

Meediad kodus ja koolis.

Pildilise jutustuse vormid ja vahendid (illustratsioon, koomiks, reklaam, animatsioon, foto, video).

Asjade tähendus pildil (nt loodusmaterjalidest installatsiooni jäädvustamine fotona).

Piltjutustuste kujundamine (nt foto sidumine joonistuste ja tekstiga), e-kaart

Uue tähenduse andmine asjadele või kujutatavale konteksti muutmisega (nt juurviljadest tegelased tervisliku toitumise-videos).

Kunstikultuur:

Vana ja uue võrdlemine. Eesti kultuuripärandi tähtteosed.

Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludesosalemine.

EESTI JA MAAILM - keskaegsed hooned, lossid, kindlused ja mõisahooned, lähikonna kunstigalerii, muuseumi asukoht ja funktsioon.

RAHVAKUNST - laulupidu ja rahvariided, talu ja taluriistad, kindamustrid, sokiääred.

Materjalid, tehnikad:

Kunstitehnikate ja tövõtete loominguline rakendamine.

Materjalide, töv vahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.

MAAL - Näpüvärvid , guašš, tempera, akvarell, pastell

SKULPTUUR - Plastiliin, savi jt pehmed voolimismaterjalid, seisvad figuurid materjali lisamisega, voolimine ühest tükist ilma juurde lisamiseta.

GRAAFIKA - Riipimine vms, monotüüpia jt erinevad tömmised, papitrükk

Õpitulemused:

Katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu.

On iseseisev, kuid valmis ka koostöök.

Valib ise sobivaima kujutusviisi.

Katsetab kõiki tehnikaid.

Tunneb kodukoha kultuuriobjekte.

Taipab eseme vormi ja funktsiooni seost.

Käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas

4.KLASS

Õppeeesmärgid:

Uurimuslik ja loov koostöö.

Teoste esitlemine, valikute põhjendamine.

Kujutamine, väljendamine, kujundamine vaatluse ja mälu järgi.

Kavandamine.

Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted.

Värv kui väljendusvahend.

Liikumise kujutamine.

Tehnikate loov kasutamine, segatehnikad.

Realistlikkus ja abstraktsus kunstis.

Pildiline ja ruumiline väljendus:

Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine.

Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit.

ÜMBRUS - Erinevad majad linnas ja maal.

ASJAD - Esemete suurussuhted.

INIMENE - Inimesed tegevuses, nägu ja meeleolu.

GEOMEETRIA - Kubistlikus stiilis pilt.

Disain ja keskkond:

1. Probleemipõhine lähteülesanne. Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksiste ja reklaamide pildikeele ning graafilise disainikujundusvõtete uurimine ja kriitiline võrdlemine. Keskkonnasõbralik ja loov disain inimeseteenistuses.

2. MÄRK - Liiklusmärkide analoogial põhinev uute märkide kujundamine.

3. KIRI - (Trüki-) tähtede kujundamine.

Meedia ja kommunikatsioon:

Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jne vaatlemine, nende üle arutlemine, kirjeldamine, eelistuste põhjendamine

Liikumisillusiooni teke. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.

Ruumilisus pildil, fotol, filmis. Inimene ja tema tegevused. Ilmastiku-nähtuste jäädvustamine.

Kunstikultuur:

Kunstiteose analüüs.

Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu mõtestamine.

Erinevad mineviku ja nüüdiskunst tuntumad teosed Eestis ja mujal maailmas, kultuuride iseärasused.

Kunstiterminid.

Muuseumide ja galeriidefunktsioonid.

EESTI JA MAAILM - Teosed, kus värvil on suurem roll (postimpressionistid, fovistid ...).

RAHVAKUNST - Lilltikand (pulmatekk).

Materjalid, tehnikad:

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 värvipliiatsitega

Õpitulemused:

Visandab ja kavandab.

On valmis katsetama uusi tehnikaid

Mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki

Võrdleb kaasaja ja mineviku kultuurinähtusi.

Kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks IKT vahendeid.

Uurib disainilahendusi ja leiutab ise.

5.KLASS

Õppeesmärgid:

Uurimuslik ja loov koostöö.

Teoste esitlemine, valikute põhjendamine.

Kujutamine, väljendamine, kujundamine vaatluse ja mälu järgi.

Kavandamine.

Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted.

Värv kui väljendusvahend.

Liikumise kujutamine.

Tehnikate loov kasutamine, segatehnikad.

Realistlikkus ja abstraktsus kunstis.

Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid.

Pildiline ja ruumiline väljendus:

Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine.

Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit.

ÜMBRUS - Erinevad majad linnas ja maal. Loodus *versus* arhitektuur (uuslinn ja puud vms).

ASJAD - Esemete suurussuhted. Ühe eseme erinevate osade suhe.

INIMENE - Inimesed tegevuses, nägu ja meeleolu. Lihtsad proportsioonireeglid, peamised näoproportsioonid..

GEOMEETRIA - Kubistlikus stiilis pilt. Kera, silindri, tahuka kujutamine.

Disain ja keskkond:

1. Probleemipõhine lähteülesanne. Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksitate ja reklaamide pildikeele ning graafilise disainikujundusvõtete uurimine ja kriitiline võrdlemine. Keskkonnasõbralik ja loov disain inimeseteenistuses.

2. MÄRK - Liiklusmärkide analoogial põhinev uute märkide kujundamine. Märk kui stilisatsioon, piltkiri.

3. KIRI - (Trüki-) tähtede kujundamine. Šrifti ja pildi sidumine tervikuks.

Meedia ja kommunikatsioon:

Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jne vaatlemine, nende üle arutlemine, kirjeldamine, eelistuste põhjendamine.

Liikumisillusiooni teke. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.

Ruumilisuus pildil, fotol, filmis. Inimene ja tema tegevused. Ilmastiku-nähtuste jäädvustamine.

Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis. Linnaruumi detailide, märkide ja kirjade kogumine (pildistamine) ja analüüsimine.

Tootereklaam.

Kunstikultuur:

Kunstiteose analüüs.

Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu mõtestamine.

Erinevad mineviku ja nüüdiskunst tuntumad teosed Eestis ja mujal maailmas, kultuuride iseärasused.

Kunstiterminid.

Muuseumide ja galeriidefunktsioonid.

EESTI JA MAAILM - Teosed, kus värvil on suurem roll (postimpressionistid, fovistid ...).

Konstrueeriv kunst (kubism, juugend, Art Deco).

RAHVAKUNST - Lilltikand (pulmatekk). Sõled, kapad, kirstud.

Materjalid, tehnikad:

Visandamine ja kavandamine.

Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega.

Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine.

Digitaalsete tehnikate katsetamine.

MAAL - Akrüül jt kattevärv. Monokroomne maalimine (tint jt).

SKULPTUUR - Pehmed materjalid nt savi või saepurumass. Papier-mache vms.

GRAAFIKA - Faktuurpilt, materjalitrükk. Heledusastmed värvipliatsitega.

Papitrükk. Mustritega pinnakatmine.

Õpitulemused:

Tunnetab oma huvisid ja võimeid.

Visandab ja kavandab.

On valmis katsetama uusi tehnikaid

Mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib neid (k.a. reklaam ja meedia).

Võrdleb kaasaja ja mineviku kultuurinähtusi.

Kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks IKT vahendeid.

Uurib disainilahendusi ja leiutab ise.

6.KLASS

Õppeeesmärgid:

Uurimuslik ja loov koostöö.

Teoste esitlemine, valikute põhjendamine.

Kujutamine, väljendamine, kujundamine vaatluse ja mälu järgi.

Kavandamine.

Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted.

Värv kui väljendusvahend.

Liikumise kujutamine.

Tehnikate loov kasutamine, segatehnikad.

Realistlikkus ja abstraktsus kunstis.

Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid.

Sõnumite ja emotsioonide edastamine, oma tööde võrdlus kunstiajaloo-näidetega.

Pildiline ja ruumiline väljendus:

Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine.

Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit.

ÜMBRUS - Erinevad majad linnas ja maal. Loodus *versus* arhitektuur (uuslinn ja puud vms).

Hoonete erinevused ajastute ja funktsiooni järgi. Taevas.

ASJAD - Esemete suurussuhted. Ühe eseme erinevate osade suhe. Pöördkehad jt mahulised esemed.

INIMENE - Inimesed tegevuses, nägu ja meeleolu. Lihtsad proportsioonireeglid, peamised näoproportsioonid. Inimese liikumisasendid. Keha mahulisus. Pea profiilis.

GEOMEETRIA - Kubistlikus stiilis pilt. Kera, silindri, tahuka kujutamine. Eseme jaotamine geomeetristeks kehadeks

Disain ja keskkond:

1. Probleemipõhine lähteülesanne. Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksitate ja reklaamide pildikeele ning graafilise disainikujundusvõtete uurimine ja kriitiline võrdlemine. Keskkonnasõbralik ja loov disain inimeseteenistuses.

2. MÄRK - Liiklusmärkide analoogial põhinev uute märkide kujundamine. Märk kui stilisatsioon, piltkiri. Märk kui sümbol (nt sodiaagi-märgid).

3. KIRI - (Trüki-) tähtede kujundamine. Šrifti ja pildi sidumine tervikuks. Šrift varjuga, ruumiline kiri

Meedia ja kommunikatsioon:

Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jne vaatlemine, nende üle arutlemine, kirjeldamine, eelistuste põhjendamine.

Liikumisillusiooni teke. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.

Ruumilisus pildil, fotol, filmis. Inimene ja tema tegevused. Ilmastiku-nähtuste jäädvustamine.

Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis. Linnaruumi detailide, märkide ja kirjade kogumine (pildistamine) ja analüüsimine.

Tootereklaam.

Valgus, vari ja värv objekti vormi edasi-andmisel. Vormimuutusest tulenev tähenduse

muutus.

Kunstikultuur:

Kunstiteose analüüs. Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu mõtestamine.

Erinevad mineviku ja nüüdiskunst tuntumad teosed Eestis ja mujal maailmas, kultuuride iseärasused.

Kunstiterminid.

Muuseumide ja galeriidefunktsioonid.

EESTI JA MAAILM - Teosed, kus värvil on suurem roll (postimpressionistid, fovistid ...).

Konstrueeriv kunst (kubism, juugend, Art Deco). Kunst käsikäes ajalootunniga (kauged kultuurid, antiik ...)

RAHVAKUNST - Lilltikand (pulmatekk). Sõled, kapad, kirstud. Taluarhitektuur

Materjalid, tehnikad:

Visandamine ja kavandamine.

Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega.

Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine.

MAAL - Akrüül jt kattevärv. Monokroomne maalimine (tint jt). Segatehnikad.

SKULPTUUR - Pehmed materjalid nt savi või saepurumass. Papier-mache vms.

Materjalide kombineerimine.

GRAAFIKA - Faktuurpilt, materjalitrükk. Heledusastmed värvipliatsitega.

Papitrükk. Mustritega pinnakatmine. Sügavtrükk, heledusnüansid mustvalges grafiidijoonistuses.

Õpitulemused:

Tunnetab oma huvisid ja võimeid.

Visandab ja kavandab.

On valmis katsetama uusi tehnikaid, sh. digitaalseid.

Mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia).

Võrdleb kaasaja ja mineviku kultuurinähtusi.

Kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid.

Uurib disainilahendusi ja leiutab ise.

Käitub virtuaalmaailmas eetiliselt

7.KLASS

Õppeeesmärgid:

Kujutamise viisid: stiliseerimine, abstraherimine, deformeerimine jne.

Mäng vormi, reeglite ja tähendustega.

Teksti ja pildi koosmõju.

Võimalusel digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes (foto, video, animatsioon).

Tehnoloogia ja kunst.

Keskkond ja kunst. Kommunikatsioon kunstis.

Kunstiteose vorm ja kompositsioon, materjalid, tehnika, ümbrus (kontekst), sõnum jne.

Pildiline ja ruumiline väljendus:

Teatud kujutamisevõtete ja tehnikate teadlik valik (isiklik stiil).

Kunstiteosed, -stiilid ja lood inspiratsiooniallikana.

Kadreerimine, pildiplaanid, detailid.

ÜMBRUS - Tänav, taluõu jne (maja välisdetailid).

ASJAD - Ruumi kolm mõõdet.

INIMENE - Inimene perspektiivis, pea rakursis, näo detailid.

GEOMEETRIA - Geomeetriline kujund sümbolina.

Disain ja keskkond:

Sihtrühmapõhine lähteülesanne.

Disaini liigid. Ergonoomika, moodul-süsteemid, sihtgrupp jt mõisted.

Looduslikud ja tehiskeskkonnad. Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisus.

Praktiline disainiprotsess probleemi püstitusest lahendi leidmiseni.

MÄRK - Geom. kehade, märkide, kujundite ja värvide mitmetähenduslikkus

KIRI - Omaloodud šrifti kujundamine.

Pildikeel. Erinevate meediumite väljendusvahendite rakendamine ainesiseselt ja lõimimisel teiste ainetega.

Meedia ja kommunikatsioon:

Linnakeskkond. Tekstid ja linnaruumis. Metafoorid reklaamis.

Infootsing erinevatest teabeallikatest.

. Originaal, koopia, reproduktsioon.

Foto ajaloolise dokumendina.

Autorikaitse.

Teose muutmine mõjusamaks peegelduse, perspektiivi, illusiooni või muu võttega.

Kunstikultuur:

Kaasaegse kunsti suunad ja teemad.

Kunstiga seotud elukutsed. Muuseumide, näituste ja kunstisündmuste külastamine ja arutelud, kunstiterminoloogia kasutamine.

Kunsti liigid.

Erinevate kultuuride tuntumate teoste näiteid.

Kunstiteoste säilitamine.

Kunst kui ühiskonna, teaduse jatehnoloogia arengu peegeldaja.

EESTI JA MAAILM - Keskajast barokini.

RAHVAKUNST - Käise-, vöö- jt kirjad.

Materjalid, tehnikad:

Uurimuslikud ja loovad ülesanded, individuaalsed ja rühmatööd.

Tulemuse esitlemine.

Ideest ja eesmärgist lähtuvalt materjalide, tehnikate ja valimine.

MAAL - Maalimine erinevatele materjalidele.

SKULPTUUR. Paberskulptuur ilma liimita.

GRAAFIKA - Trükigraafika ja värvi- ning viltpliiatsite ühendamine.

Õpitulemused:

Arendab teadlikult oma võimeid ja isikupära. Hindab originaalsust.

Katsetab erinevaid lahendusvariante, selgitab valikuid.

Teadvustab kunsti rolli ühiskonnas, seost teiste kultuurinähtuste, teaduse, tehnika ja meediaga.

Tunneb Eesti ja maailma olulisemaid kunstiteoseid.

Uurib nüüdiskunsti nähtusi, oskab arutleda nende väljendusvahendite, sõnumite, esteetilisuse, eetilise jne. üle.

Mõistab disaini kui protsessi.

8.KLASS

Õppeeesmärgid:

Kujutamise viisid: stiliseerimine, abstraherimine, deformeerimine jne.

Mäng vormi, reeglite ja tähendustega.

Teksti ja pildi koosmõju.

Võimalusel digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes (foto, video,).

Tehnoloogia ja kunst.

Keskkond ja kunst. Kommunikatsioon kunstis.

Kunstiteose vorm ja kompositsioon, materjalid, tehnika, ümbrus (kontekst), sõnum jne.

Pildiline ja ruumiline väljendus:

Teatud kujutamismõtete ja tehnikate teadlik valik (isiklik stiil).

Kunstiteosed, -stiilid ja lood inspiratsiooniallikana.

Kadreerimine, pildiplaanid, detailid.

ÜMBRUS - Tänav, taluõu jne (maja välisdetailid). Realistlik maastikumaal, veekogu.

ASJAD - Ruumi kolm mõõdet. Iseseisev natüürmordi koostamine, vaatluspunkti valik.

INIMENE - Inimene perspektiivis, pea rakursis, näo detailid. Meeleolu väljendus poosiga, kiirskitseerimine.

GEOMEETRIA - Geomeetiline kujund sümbolina. Kompositsiooni rajamine geomeetrilistele kujundile.

Disain ja keskkond:

Sihtrühmapõhine lähteülesanne.

Disaini liigid. Ergonoomika, moodul-süsteemid, sihtgrupp jt mõisted.

Looduslikud ja tehiskeskkonnad. Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisus.

Praktiline disainiprotsess probleemi püstitusest lahendi leidmiseni.

MÄRK - Geom. kehade, märkide, kujundite ja värvide mitmetähenduslikkus. Märgi tähenduse muutus ajaloos. Firmamärk.

KIRI - Omaloodud šrifti kujundamine. Šrift raamatus, plakatil, reklaamis vm.

Pildikeel. Erinevate meediumite väljendusvahendite rakendamine ainesiseselt ja lõimimisel teiste ainetega.

Meedia ja kommunikatsioon:

Linnakeskkond. Tekstid ja linnaruumis. Metafoorid reklaamis.

Infootsing erinevatest teabeallikatest.

Originaal, koopia, reproduktsioon.

Foto ajaloolise dokumendina.

Autorikaitse.

Teose muutmine mõjusamaks peegelduse, perspektiivi, illusiooni või muu võttega.

Korduvuse mõju. Mustrid.

Kunstikultuur:

Kaasaegse kunsti suunad ja teemad.

Kunstiga seotud elukutsed.

Muuseumide, näituste ja kunstisündmuste külastamine ja arutelud, kunstiterminoloogia kasutamine.

Kunsti liigid.

Erinevate kultuuride tuntumate teoste näiteid.

Kunstiteoste säilitamine.

Kunst kui ühiskonna, teaduse jatehnoloogia arengu peegeldaja.

EESTI JA MAAILM - Keskajast barokini. 19. sajandi stiilid, modernism.

RAHVAKUNST - Käise-, vöö- jt kirjad. Rahvuslik ja rahvalik. Etnograafia ja tänapäev.

Materjalid, tehnikad:

Uurimuslikud ja loovad ülesanded, individuaalsed ja rühmatööd.

Tulemuse esitlemine.

Ideest ja eesmärgist lähtuvalt materjalide, tehnikate ja valimine.

MAAL - Maalimine erinevatele materjalidele. Klaasimaal, fresko jms.

SKULPTUUR. Paberskulptuur ilma liimita. Skulptuur „liigse” eemaldamisega (penoplast vms).

GRAAFIKA - Trükigraafika ja värvi- ning viltpliiatsite ühendamise. Erinevate graafikaliikide katsetused.

Õpitulemused:

Arendab teadlikult oma võimeid ja isikupära. Hindab originaalsust.

Katsetab erinevaid lahendusvariante, selgitab valikuid.

Teadvustab kunsti rolli ühiskonnas, seost teiste kultuurinähtustega, teaduse, tehnika ja meediaga.

Tunneb Eesti ja maailma olulisemaid kunstiteoseid.

Uurib nüüdiskunsti nähtusi, oskab arutleda nende väljendusvahendite, sõnumite, esteetilisuse, eetilise jne. üle.

Mõistab disaini kui protsessi.

9.KLASS

Õppeeesmärgid:

Kujutamise viisid: stiliseerimine, abstrahereerimine, deformeerimine jne.

Mäng vormi, reeglite ja tähendustega.

Teksti ja pildi koosmõju.

Võimalusel digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes (foto, video, animatsioon).

Tehnoloogia ja kunst.

Keskkond ja kunst. Kommunikatsioon kunstis.

Kunstiteose vorm ja kompositsioon, materjalid, tehnika, ümbrus (kontekst), sõnum jne.

Kunstiteosed ja stiilid, lood ja sündmused uue teose loomise lähtepunktina.

Väljendusvahendite valik vastavalt ideele, otstarbele ja sihtgrupile.

Pildiline ja ruumiline väljendus:

Teatud kujutamismõtete ja tehnikate teadlik valik (isiklik stiil).

Kunstiteosed, -stiilid ja lood inspiratsiooniallikana.

Kadreerimine, pildiplaanid, detailid.

ÜMBRUS - Tänav, taluõu jne (maja välisdetailid). Realistlik maastikumaal, veekogu.

Loodus detailides, maja siseruum.

ASJAD - Ruumi kolm mõõdet. Iseseisev natüürmordi koostamine, vaatluspunkti valik.

Deformatsioon (nt kubism, ekspressionism) mõju suurendamiseks.

INIMENE - Inimene perspektiivis, pea rakursis, näo detailid. Meeleolu väljendus poosiga, kiirskitseerimine. Mitu figuuri suhtlemas, käed.

GEOMEETRIA - Geomeetriline kujund sümbolina. Kompositsiooni rajamine geomeetrilistele kujundile. Arhitektuur. Moodulsüsteemid.

Disain ja keskkond:

Sihtrühmapõhine lähteülesanne.

Disaini liigid. Ergonoomika, moodul-süsteemid, sihtgrupp jt mõisted.

Looduslikud ja tehiskeskonnad. Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisus.

Praktiline disainiprotsess probleemi püstitusest lahendi leidmiseni.

MÄRK - Geom. kehade, märkide, kujundite ja värvide mitmetähenduslikkus. Märgi tähenduse muutus ajaloos. Firmamärk. Mäng sümbolitega, logo.

KIRI - Omaloodud šrifti kujundamine. Šrift raamatus, plakatil, reklaamis vm. Pidulik kiri (nt kalligraafia).

Pildikeel. Erinevate meediumite väljendusvahendite rakendamine ainesiseselt ja lõimimisel teiste ainetega.

Meedia ja kommunikatsioon:

Linnakeskkond. Tekstid ja linnaruumis. Metafoorid reklaamis.

Infootsing erinevatest teabeallikatest.

Originaal, koopia, reproduktsioon.

Foto ajaloolise dokumendina.

Autorikaitse.

Teose muutmine mõjusamaks peegelduse, perspektiivi, illusiooni või muu võttega.

Korduvuse mõju. Mustrid.

Ruumilisus ja ruumilisuse illusioon (3-D efekt, stereonägemine jms).

Kunstikultuur:

Kaasaegse kunsti suunad ja teemad.

Kunstiga seotud elukutsed.

Muuseumide, näituste ja kunstisündmuste külastamine ja arutelud, kunstiterminoloogia kasutamine.

Kunsti liigid.

Erinevate kultuuride tuntumate teoste näiteid.

Kunstiteoste säilitamine.

Kunst kui ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengu peegeldaja.

EESTI JA MAAILM - Keskajast barokini. 19. sajandi stiilid, modernism. Protsessuaalne kunst, kunstide, süntees – tänapäev.

RAHVAKUNST - Käise-, vöö- jt kirjad. Rahvuslik ja rahvalik. Etnograafia ja tänapäev.

Materjalid, tehnikad:

Uurimuslikud ja loovad ülesanded, individuaalsed ja rühmatööd.

Tulemuse esitlemine.

Ideest ja eesmärgist lähtuvalt materjalide, tehnikate ja valimine.

MAAL - Maalimine erinevatele materjalidele. Klaasimaal, fresko jms. Lahustid, lakid jt. Õlimaal. Graffiti

SKULPTUUR. Paberskulptuur ilma liimita. Skulptuur „liigse” eemaldamisega (penoplast vms). Materjali valik lähtuvalt teemast ja soovist.

GRAAFIKA - Trükigraafika ja värvi- ning viltpliatsite ühendamine. Erinevate graafikaliikide katsetused. Graafika + kollaaž jt segatehnikad

Õpitulemused:

Arendab teadlikult oma võimeid ja isikupära. Hindab originaalsust.

Katsetab erinevaid lahendusvariante, selgitab valikuid.

Teadvustab kunsti rolli ühiskonnas, seost teiste kultuurinähtuste, teaduse, tehnika ja meediaga.

Tunneb Eesti ja maailma olulisemaid kunstiteoseid.

Uurib nüüdiskunsti nähtusi, oskab arutleda nende väljendusvahendite, sõnumite, esteetilisuse, eetilise jne. üle.

Mõistab disaini kui protsessi.