

Kunstiõpetuse ainekava

I klass ainekava

Õppe eesmärgid

Lõpetatud omaloominguliste tööde esitamine väljapanekuks kooliruumi. Õpilase julgustamine luua ja väärtustada loomingut. Enda ja teiste tööde juures otsida selle lugu, Harjutada kuulama. Töötamine iseseisvalt ja grupis. Erinevate tehnikate abil märgata värvi, meeleolu, liikumist. Kunsti leidmine ja sobitamine argipäeva. Näituse ja muuseumi mängimine. Jooniste kasutamine kavanditena käsitöös.

Pildiline ja ruumiline väljendus:

- Lugude joonistamine, andes figuuridele rollid.
- Esemete, olendite, looduse tunnetamine meelte abil ja peegeldamine mingis tehnikas või materjalis.
- Ruumiliste vormide loomine.

Disain ja keskkond:

- Vajaduspõhiste esemete loomine. Analüüsiv arutelu- kuidas lahendada probleem.
- Leiutistele õhutavad tööülesanded.
- Keskkonna sõbralikkus – praht, toit, meisterdamis tarbed. Taaskasutus.
- Kokkulepped ühiskonnas.
- Meedia ja kommunikatsioon:
- Pildiline illustratsioon meie ümber.
- Ilus ja inetu. Kuulus.

Kunstikultuur:

- Vana ja uue võrdlemine. Perekondlik pärand. Looduses vana ja väärikas. Kodupaigaga seotud olulised paigad ja sündmused.
- Võimalusel muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludes osalemine.
- Eesti ja maailm – Maailma kaardil Eesti leidmine ja kujutamine.
- **Rahvakunst** – Rahvakalendri tähtpäevadele iseloomulike tegevuste ja sümbolite kujutamine.

Materjalid, tehnikad:

- Kunstitehnikate ja töövõtete loominguks kasutamine.
- Taaskasutatavad materjalid. Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.
- Maal - Näpuvärvid , guašš
- Vormiõpetus - Plastiliin, savi, vill, traat, paberi mass, juhutamaterjalid.
- Graafika – “niiditõmme”, mono- ja diatüüpia, materjali- trükk, kartulitrükk.

Õpitulemused

Õpilane:

- Loob julgelt ja tunneb sellest rõõmu.
- On iseseisev, kuid valmis ka koostööks.
- On uuele vastuvõtlik ja austab vana ja väärikat.
- Oskab esitada kunsti teose kohta küsimusi.
- Tunneb kodukoha kultuuriobjekte.

II klass ainekava

Õppe eesmärk:

- Õpilase käelise oskuse ja kujutlusvõime abil luua isikupärast kunsti, millele lisandub kindlasti õpilase seletus kujutatud kohta. Tööd on varustatud nimetusega.
- Eelnevalt omandatud oskuste täiendamine ja analüüs
- Kaaslaste eripärade väärtustamine.
- Materjalide ja töövahendite hooldus ja hoid
- Esi- ja tagaplaan.
- Värvide segamine.
- Erinevate tehnikate ja materjalide kasutamine.
- Mänguliste ja funktsionaalsete esemete loomine.
- Pildiline ja ruumiline väljendus:
- Fantaasia olevuste loomine ja nimetamine.
- Kujutatavale keskkonnale loomine koos analüüsiga.
- Loodusest näidete otsimine.
- Ruumi kujundused.
- Peegelduste ülesanded.
- Portreed.
- Originaali olulisus.

Disain ja keskkond:

- Esimete vajalikkuse ja kasutuse selgitamine ja analüüs.
- Ideede esitamine kavandina.
- Disaini roll igapäevaelus: trükised tarbevormid, ruumid, hooned, keskkond jne. Vormi ja funktsiooni seos.

- Märk - geomeetriliste 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).

Kunstikultuur:

- Vana ja uue võrdlemine.
- Eesti kultuuripärandi tähtteosed.
- Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludes osalemine.
- Eesti ja maailm – maailmakaardil Eesti leidmine – analüüs.
- Rahvakunst – rahvakalendritähtpäevadega seonduvad sümbolid.

Materjalid, tehnikad:

- Kunstitehnikate ja töövõtete loominguline rakendamine.
- Materjalide, töövahendite ja töökooha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.
- Maal - Näpuvärvid, guašš, tempera
- Vormiõpetus - Plastiliin, savi jt pehmed voolimismaterjalid, vill, traat, kartong.
- Graafika - monotüüpia, kartulitrükk, materjalitrükk jne.

Õpitulemused

Õpilane:

- Loob julgelt ja tunneb sellest rõõmu. On iseseisev, kuid valmis ka koostööks.
- Otsib loovaid lahendusi.
- Katsetab kõiki tehnikaid.
- Tunneb kodukoha kultuuriobjekte.
- Taipab eseme vormi ja funktsiooni seost.
- Käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas

III klass ainekava

Õppe-eesmärgid:

- Omaloominguliste tööde esitlemine, selgitamine ja kaaslaste kuulamine.
- Töötamine iseseisvalt ja grupis.
- Ümbritseva peegeldamine ja analüüs. Fantaasia küllasus. Tausta olulisus.

- Põhielementide- joon, värv, vorm, ruum, rütm jt tundmaõppimine. Iseloomulike tunnuste leidmine ning peamise esiletoomine. Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine.
- Mänguasjade ja omameisterdatud mängudega mängimine. Piltjutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon tundmaõppimine.
- Tegelikkuse ja virtuaalsete keskkondade võrdlemine

Pildiline ja ruumiline väljendus:

- Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine.
- Olulise rõhutamine esi -ja tagaplaan.
- Ümbrus – looduse vaatlus, tunnetamine .
- Asjad - tuttavate asjade kujutamine – lilled, mänguasjad, eseme tähtsamad tunnused, esimesed katsetused kujutamisel natuurist
- Inimene - Portree. Tegevuses inimeste joonistamine.
- Geomeetria – Sümbolite, ornamentide loomine .
- Ruumiliste lavastuste loomine.

Disain ja keskkond:

- Esemeline maailm.
- Tarbekunst.
- Vajadused .
- Leiutised ja leiutajad.
- Ideede selgitamine, kavandi esitlemine.

Disaini roll igapäevaelus:

- Trükised tarbevormid, ruumid, hooned, keskkond jne.
- Värvide mõju tarbeesemele.
- Märk - geomeetriliste kujundite erinevad, tähendused.
- Liiklusmärkide keel.
- Stilisatsioon.
- Kiri – muster ja sõna

Meedia ja kommunikatsioon:

- Meediad kodus ja koolis.
- Pildilise jutustuse vormid ja vahendid (illustratsioon, reklaam, animatsioon, foto, video).
- Uue reklaami kangela loomine.
- Asjade tähendus pildil (nt loodusmaterjalidest installatsiooni jäädvustamine fotona).
- Uudiste leidmine ja loomine seinalehte või koolilehele koos rikkaliku pildi materjaliga.
- Meedia kriitika.

Kunstikultuur:

- Vana ja uue võrdlemine.
- Eesti raamatu illustraatorid läbi aegade.
- Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludes osalemine.
- Eesti ja maailm - keskaegsed hooned, lossid, kindlused ja mõisahooned, lähikonna kunstigalerii, muuseumi asukoht ja funktsioon.
- Rahvakunst – mustrid- värvid, kujundid, kaitse; leiutised.

Materjalid, tehnikad:

- Kunstitehnikate ja töövõtete loominguine rakendamine.
- Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.
- Maal - Näpuvärvid , guašš, tempera, akvarell, pastell.
- Vormiõpetus - Plastiliin, savi jt pehmed voolimismaterjalid, taaskasutus materjalid.
- Graafika- Monotüüpia jt erinevad tõmmised, papitrükk.

Õpitulemused

Õpilane:

- Loob julgelt ja tunneb sellest rõõmu.
- On iseseisev, kuid valmis ka koostööks .
- Valib vajadusel ise sobivaima kujutusviisi (meediumi).
- Õpib uusi tehnikaid ja kasutab vajadusel proovitud.
- Tunneb kodukoha kultuuriobjekte.
- Taipab eseme vormi ja funktsiooni seost.
- Käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.

IV klass ainekava

Õppe-eesmärgid:

- 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, pinged, 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:

- Probleemipõhine lähteülesanne.
- Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksitate ja reklaamide pildikeele ning graafilise disainikujundusvõtete uurimine ja kriitiline võrdlemine.
- Keskkonnasõbralik ja loov disain inimeseteenistuses.
- Märk - Liiklusmärkide analoogial põhinev uute märkide kujundamine.
- 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 galeriide funktsioonid.
- Eesti ja maailm – Eestist pärit leiutised.
- Rahvakunst – Maailma loomise lugu.
- Materjalid, tehnikad: Visandamine ja kavandamine.
- Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega.
- Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine.
- Digitaalsete tehnikate katsetamine.
- Maal - Akrüül jt kattevärvide.
- Vormiõpetus- savi, traat, taaskasutusmaterjalid.
- Graafika - Faktuurpilt, materjalitrükk.

Õpitulemused

Õpilane:

- 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.

V klass ainekava

Õppe-eesmärgid:

- Uurimuslik ja loov koostöö.
- Teoste esitlemine, valikute põhjendamine.
- Kujutamine, väljendamine, kujundamine vaatluse ja mälu järgi.
- Inspiratsioon loodusest.
- Kavandamine.
- Pildiruumi jagamine.
- Inimese kujutamine küljelt ja liikudes.
- Seotud fantastilised joonistused .
- Tarbekunsti eseme loomine, teostamine.
- Värvide abil meeleolu loomine.
- 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. 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:

- Probleemipõhine lähteülesanne.
- Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksita ja reklaamide pildikeele ning graafilise disainikujundusvõtete uurimine ja kriitiline võrdlemine.
- Keskkonnasõbralik ja loov disain inimeseteenistuses.
- Märk - Liiklusmärkide analoogial põhinev uute märkide kujundamine. Märk kui stilisatsioon, piltkiri.
- 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.
- 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.

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 galeriide funktsioonid.
- 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 kattevärvid. Monokroomne maalimine (tint jt).
- Vormiõpetus - Savi, traat, traat, kile, taaskasutus materjal, papier-mache.
- Graafika - Faktuurpilt, materjalitrükk, papitrükk. Mustritega pinnakatmine.

Õpitulemused

Õpilane:

- 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.
- Analüüsib nähtusi enda ümber.

VI klass ainekava

Õppe-eesmärgid:

- 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.
- Keskkonna analüüs.

Pildiline ja ruumiline väljendus:

- Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine.
- Kompositsiooni tasakaal, pinged, 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 profiil.
- Geomeetria - Kubistlikus stiilis pilt. Kera, silindri, tahuka kujutamine. Eseme jaotamine geomeetrilisteks kehadeks

Disain ja keskkond:

- Probleemipõhine lähteülesanne.
- Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksrite ja reklaamide pildikeele ning graafilise disainikujundusvõtete uurimine ja kriitiline võrdlemine.
- Keskkonnasõbralik ja loov disain inimeseteenistuses.
- Märk - Liiklusmärkide analoogial põhinev uute märkide kujundamine. Märk kui stilisatsioon, piltkiri. Märk kui sümbol.
- 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 edasiandmisel. Vormimuutusest tulenev tähenduse muutus.

Kunstikultuur:

- Kunstiteose analüüs. Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu mõtestamine.
- Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti tuntumad teosed Eestis ja mujal maailmas, kultuuride iseärasused.
- Kunstiterminid.
- Muuseumide ja galeriide funktsioonid.
- 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.
- Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine.
- Maal - Akrüül jt kattevärv. Monokroomne maalimine (tint jt).
- Segatehnikad.
- Vormiõpetus - Savi, papier-mache vms. Materjalide kombineerimine.
- Graafika - Faktuurpilt, materjalitrükk, papitrükk. Mustritega pinnakatmine.

Õpitulemused

Õpilane:

- 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.
- Väärtustab oma pere pärandit.
- Kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid.
- Uurib disainilahendusi ja leiutab ise.
- Käitub virtuaalmaailmas eetilisel.
- Analüüsib ümbritsevat.

VII klass ainekava

Õppe-eesmärgid

- 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 - Geomeetiline 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 eetilised.
- 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 ja tehnoloogia 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 (puu, puuvill, siid jne.)
- Skulptuur - Päevakajaline vorm juhu -materjalidest.
- Graafika - Trükigraafika ja värvi- ning viltpliatsite ühendamine.

Õpitulemused

Õpilane:

- 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, eetilisuse jne. üle.
- Mõistab disaini kui protsessi.

VIII klass ainekava

Õppe-eesmärgid:

- Kujutamise viisid: stiliseerimine, abstraherimine, deformeerimine jne.
- Mäng vormi, reeglite ja tähendustega.
- Kunsti olulisus ajas.
- 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 kujutamisevõtete 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 muutmise mõjusamaks peegelduse, perspektiivi, illusiooni või muu võttega. Korduvuse mõju. Mustrid.

Kunstikultuur:

- Kunsti liigid.
- Kaasaegse kunsti suunad ja teemad.
- Kunstiga seotud elukutsed.
- Muuseumide, näituste ja kunstisündmuste külastamine ja arutelud.
- Kunstiterminoloogia kasutamine.
- Erinevate kultuuride tuntumate teoste näiteid. Kunstiteoste säilitamine.
- Kunst kui ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia 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- Kollektiivne töö: taaskasutus materjalist liit skulptuur.
- Graafika - Trükigraafika ja värvi- ning viltpliatsite ühendamine. Erinevate graafikaliikide katsetused.

Õpitulemused

Õpilane:

- 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.

IX klass ainekava

Õppe-eesmärgid:

- 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.
- Kunstiteosed ja stiilid, lood ja sündmused uue teose loomise lähtepunktina.
- Väljendusvahendite valik vastavalt ideele, otstarbele ja sihtgrupile.

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). 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 - 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 eetilisuus.
- Praktiline disainiprotsess probleemi püstitusest lahendi leidmiseni.
- Märk - Geom. kehade, märkide, kujundite ja värvide mitmetähenduslikkus. Märki 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.- Juhumaterjalidest grupitöö.
- Graafika - Trükigraafika ja värvi- ning viltpliiatsite ühendamine. Erinevate graafikaliikide katsetused. Graafika + kollaaž jt segatehnika.

Õpitulemused

Õpilane:

- 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 üle.
- Mõistab disaini kui protsessi.
- Analüüsib ümbritsevat.