

KUNSTIÕPETUS

II kooliaste

Õpitulemused II kooliastme lõpuks

6. klassi lõpetaja:

- tunnetab oma kunstivõimeid ja -huve; väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid ja teadmisi; loovülesandeid lahendades visandab ja kavandab;
- kujutab ja kujundab nii vaatluste kui ka oma ideede põhjal, kasutades visuaalse kompositsiooni baasoskusi;
- rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto, video, digitaalgraafika, animatsioon jne);
- analüüsib nüüdiskunsti teoseid, märkab erinevaid vorme ja sõnumeid, leiab seoseid tänapäeva
- eluga ning on avatud erinevate kultuuriilmingute suhtes;
- mõistab tehismaailma ja selle kasutaja suhet;
- peab silmas eesmärgipärasust, uuenduslikkust, esteetilisust ja ökoloogilisust;
- mõistab kultuuriväärtuste ja -keskkonna kaitse olulisust;
- leiab infot kunstiraamatutest ja eri teabeallikatest, uurib ja võrdleb eri ajastute kunstiteoseid;
- märkab sõnumeid, analüüsides meediat ja reklaami;
- arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle ruumilises ja virtuaalses keskkonnas;
- tegutseb eetiliselt ja ohutult nii realses kui ka virtuaalses kultuurikeskkonnas.

Õppetegevus II kooliastmes

- Uurimuslikud ja loovad rühma- ja individuaalsed tööd, ühise tulemuse nimel koostöö.
- Visandamine ja kavandamine. Kujutamine ja kujundamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Oma teoste esitlemine, valikute põhjendamine.
- Ruumiliste kompositsioonide, mudelite või makettide valmistamine.
- Kunstitehnikate loov kasutamine. Digitaalsete tehnikatega tutvumine ja katsetamine.
- Kunstiteoste analüüsimine, võrdlemine, nende üle arutlemine.
- Filmide, arvutimängude, koomiksita ja reklaamide pildikeele uurimine ja kriitiline võrdlemine.
- Muuseumide, kunstiürituste, nüüdiskunsti näituste külastamine.

Õppesisu ja rõhuasetused õppesisu käsitlemisel II kooliastmes klassiti

Õppesisu II kooliastmes	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel kooliastmel ja klassiti
Pildiline ja ruumiline väljendus	Kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Värv kui väljendusvahend. Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit.
Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine kui protsess ideede arendamiseks. Pildiruum, ruumilisuse edastamine	4. klass Realistlikkus ja abstraktsus kunstis. Erinevad majad linnas ja maal. Esemete suurussuhted. Inimesed tegevuses, inimese nägu ja meeleolu väljendamine. Kubistlikus stiilis pilt.

<p>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.</p>	<p>5. klass Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid. Loodus <i>versus</i> arhitektuur Ühe eseme erinevate osade suhe. Inimese ja inimese näo kujutamise lihtsad proportsioonireeglid. Kera, silindri, tahuka kujutamine.</p>
	<p>6. klass Sõnumite ja emotsioonide edastamine kunstis. Oma tööde võrdlemine kunstiajaloo näidetega. Hoonete erinevused ajastute ja funktsiooni järgi. Pöördkehad ja mahulised esemed. Inimese liikumisasendid. Keha mahulisus. Pea profiilis. Esemete jaotumine geomeetristeks kehadeks.</p>
<p>Materjalid ja tehnikad Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri, installatsiooni, foto, video, digitaalgraafika ja animatsiooni tehnikad ning töövõtted.</p>	<p>Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine. Digitaalsete tehnikate katsetamine</p>
	<p>4. klass Maal – akrüül- jt kattevärv. Skulptuur – pehmed materjalid, nt savi või saepurumass. Graafika – faktuurpilt, materjalitrükk. Heledusastmed värvipliatsiga.</p>
	<p>5. klass Maal – monokroomne maalimine (tint jms). Skulptuur – papier- marche vms. Graafika – papitrükk, mustritega pinnakatmine.</p>
	<p>6. klass Maal – segatehnikad. Skulptuur – materjalide kombineerimine. Graafika – sügavtrükk, heledusnüansid mustvalges grafiidijoonisuses.</p>
<p>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.</p>	<p>Probleemipõhiste lähteülesannete kasutamine. Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksitate ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete uurimine ja võrdlemine. Keskkonnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses. Foto, digitaalgraafika, video ja animatsiooni kasutamine lähiümbruse uurimisel.</p>
	<p>4. klass Märk – liiklusmärkide analoogial põhinev uute märkide kujundamine. Kiri – trüki- ja muude tähtede kujundamine.</p>
	<p>5. klass Märk – märk kui stilisatsioon, piltkiri. Kiri – šrifti ja pildi sidumine tervikuks.</p>

	<p>6. klass Märk – märk kui sümbol (nt sodiaagimärgid). Kiri – šrift varjuga, ruumiline kiri.</p>
<p>Kunstikultuur Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed Eestis ja maailmas, näited õpetaja valikul. Kunstiteose analüüs. Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.</p>	<p>Kunstiteoste analüüsimine. Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu lahti mõtestamine.</p>
	<p>4. klass Eesti ja maailm – teosed, kus värvil on suurem roll (postimpressionistid, fovistid jt). Rahvakunst – lilltikand (pulmatekk).</p>
	<p>5. klass Eesti ja maailm – konstrueeriv kunst (kubism, juugend, Art Deco jt). Rahvakunst – sõled, kapad, kirstud.</p>
	<p>6. klass Eesti ja maailm – kunst käsikäes ajalootunniga (kauged kultuurid, antiikkunst jms). Rahvakunst – taluarhitektuur.</p>
<p>Meedia ja kommunikatsioon Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis.</p>	<p>Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jms vaatlemine ja nende üle arutlemine, kirjeldamine ja eelistuste põhjendamine. Liikumisillusiooni teke. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.</p>
	<p>4. klass Ruumililus pildil, fotol, filmis. Inimene ja tema tegevused. Ilmastikunähtuste jäädvustamine.</p>
	<p>5. klass Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis. Linnaruumi detailide, märkide ja kirjade kogumine (pildistamine) ja analüüsimine. Tootereklaam.</p>
	<p>6. klass Valgus, vari ja värv objekti vormi edasiandmisel. Vormimuutustest tulenev tähenduse muutus.</p>