

KJK ainekava põhikoolile	1. Ainevaldkond: Kunstianed	2. Õppeaine: Kunstiõpetus
3. Kooliaste: III	4. Klass: 9	5. Tundide arv nädalas: 1
Õppeaine kirjeldus (sh ainespetsiifikast lähtuvad erisused):		
<p>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 igähele. 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.</p> <p>Õppeaine lähtealused on:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. maailma kunsti ja visuaalkultuuri laiahaardeline käsitlemine. Visuaalselt tajutav inimese loodud ja mõtestatud keskkond (visuaalkultuur) hõlmab kujutisi, tekste, esemeid, ehitisi, ruumisuhteid jms ning nende erinevaid ja muutuvaid tähendusvälju. Visuaalkultuur sisaldab nii tahtlikke ja kavandatud artefakte (nt kunstiteosed, graafiline disain, reklaam, fotograafia, mood jne) kui ka juhuslikke ja plaanimata visuaalseid märke ning kooslusi (nt tänaval või meedias kõrvuti sattunud reklaamid, kasutatud tüpograafia, muruplatsi niitmine ja sissetallatud teerada, aja jooksul kujunenud kodusisustus jne). Visuaalkultuuris on teadlik toimimine seotud suhtlusega, erinevate sõnumite ja tähenduste loomise, säilitamise, muutmise ja edastamisega; nii esteetiliselt mitmekesise keskkonna kui ka emotsionaalse ja intellektuaalse keskkonna loomisega ning majanduse toimimise ja majanduslike väärtuste loomisega. Kunstipädevuse omandamist toetab maailma kunsti ja visuaalkultuuri käsitlemine nii nüüdisaegses kui ka ajaloolises kontekstis; 2. kunsti vormide ja tähenduste pidev muutumine, eksperimentaalsus ja areng, mis võivad ühiskonda ka proovile panna. Kunstis kui visuaalkultuuri kitsamas osas luuakse uut inimkogemust, väljendust ja tähendusi teadlikumalt ning sihipärasemalt, suhestudes valdkonna eripäraga, otsinguliselt ja eksperimenteerivalt. Kunsti pidev uuenemine peegeldab muutusi nii teadustes kui ka ühiskonnas, väärtustes ja hoiakutes. Kunst tohib võtta endale fantaasia, moraali ja ühiskondlike kokkulepete piire kompava ning nihutava rolli, et mõtestada ja arutleda, ka katsetada erinevaid ettekujutusi ja võimalikkusi; 3. õpetaja on aktiivne kunstiga suhestuja, kes toetab õpilasi kultuuri muutuvast mitmekesisuses. Täpsema õpisisu valib õpetaja, kes juhib õpet ja õpikeskkonna loomist. Õpetaja enda hoiakud, avatus ja sallivus, mitmetähenduslikkuse ja muutlikkuse taluvus, aktiivses dialoogis ja mõtestatuses olemine vana ja uue kunstiga on äärmiselt olulised. Kunstiaine ise on samuti seotud pidevate muutustega – uue kunstiloominguga, uute avastustega kunstiajaloo, seniste väärtuste ümberhindamisega ühiskonnas, uute väärtuste leidmise ja loomisega. Kunsti õppeainet on võimalik üles ehitada eri kunstikäsitlustele tuginedes. Valdakonnast saab ehedama pildi, kui õppijad ja õpetaja võivad mõtiskleda mitme kunstikontseptsiooni üle ning teadvustada kunsti loomise ja hindamise eri aluseid (nt funktsionaalne, realistlik, idealistlik, estetistlik, kontseptuaalne, pragmaatiline, institutsionaalne jne); kunsti õppeaines on võrdselt oluline nii kunstikogemus kui 		

ka õppimiskogemus. Sageli on teosest kui lõpptulemusest tähtsam loominguline ja otsinguline tee, tagasiside ja refleksioon, üldpädevuste kujundamine, motivatsiooni leidmisele ja hoidmisele suunatud tegevused. Koolikunstis on vaja väärtustada õppija isikliku tasandi loomet, avastusi, pingutust ja sõnumit, sest õppijale endale tähtis tegevus loob talle just nimelt tähendusliku kunstikogemuse ka siis, kui lõpptulemus ei ole originaalne või sisukas laiemas kunsti ja visuaalkultuuri kontekstis. Juhul kui lõpptulemus visuaalkultuuri-, disaini- või kunstiteosena on õppes oluline, peab õpetaja kvalitatiivse muutuse teket valmivas teoses teadvustama ja toetama eesmärkide ning hindamiskriteeriumide sõnastamisega.

Kunsti osaoskused võimaldavad kunsti õpetamist mitmekülgset käsitleda ja jälgivad disaini tsüklilist loogikat, mis on maailmas järjest laiemalt käibel nii kunstiteoste, toodete, protsesside kui ka uuringute kavandamisel. Kunsti osaoskused on:

1. väljaselgitamine, teadmine, mõistmine (kuulamine, vaatamine, lugemine, info otsimine, kirjeldamine, sõnastamine, valimine, uurimine);
2. plaanimine ja ideede arendamine (ideede genereerimine, visandamine, katsetamine, organiseerimine, protsessi plaanimine, koostamine, leiutamine);
3. loomine (eesmärgipärane väljendus- ja töövahendite rakendamine, viimistlemine, toimetamine, täiendamine, esitlemine);
4. refleksioon, analüüs ja kriitika (uurimine, tõlgendamine, retsenseerimine, tagasisidestamine, arutlemine, väärtushinnangute arendamine ja andmine).

Õpitulemuste sõnastamise puhul on arvestatud, et õpetaja saaks koostöös õpilastega ise otsustada, mis õppeülesannete ja teemade käsitlemisega õpitulemusi saavutada, pidades silmas õpilaste vajadusi ja muutusi kunstimaailmas. Põhikooli õpitulemustes on rõhk teadmisel ja mõistmisel ning sihipärasel kunstilisel tegevusel: idee arendamine ja parima võimaliku lahendi leidmine oma ideele. Disainiga seotud õpitulemused võrdsustatakse ainekavas plaanimise ja idee arendamisega nii, nagu see on kujunenud nüüdisaja praktikas.

Õpitulemused (sh üldpädevused):	Õppesisu:
<p>Õpilane:</p> <p>1. analüüsib enne kasutamist visuaalseid kujutisi, keskkondi, jooniseid, skeeme ja sümboleid suhtluses;</p> <p><i>Kultuuri- ja väärtuspädevus - Mõistab kultuuri tähendust ja mõju inimesele.</i></p> <p>2. uurib iseseisvalt kunstnike, kunstiteoste ja kunstivoolude tausta; teab tundides käsitletud kunstnikke; teab, mis on kopeerimine ja plagiaat, ning oskab teiste autorite teoseid ja nende osi kasutada oma uurimistöös või loomes nii, et tegevus ei riiva autori õigusi.</p>	<p>Õpilane mõistab, et kunst on meie elu lahutamatu osa. Kunsti abil on võimalik loovalt ja isikupäraselt väljendada emotsioone ja mõtteid.</p> <p>Tundides käsitletakse kunsti ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengu peegeldajana. Õpilased tutvuvad ja teavad tuntumaid Eesti ja erinevate kultuuride teoseid ning mõningaid stiile ja voolusid. Tutvustatakse nüüdiskunsti olulisi suundi ja aktuaalseid teemasid.</p> <p>Käsitletakse lugusid ja sündmuseid kui uue teose loomise lähtepunkte. Õpilased tutvuvad erinevate märkide ja sümbolitega, teadvustavad nende sõnumeid ja edastamise võtteid.</p> <p>Tähtsal kohal on teoste analüüs ja teadlik arutelu.</p> <p>Käsitletakse teemasid: arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja</p>

kultuuri- ja väärtuspädevus – tunneb ära tuntud autorite teoseid või oskab määratleda teoseid kunstitehnikate põhjal.

3. leiab infot erinevate allikate kohta, suhtudes neisse allikakriitiliselt;

4. käitub kultuurikeskkondades reeglite järgi (vajaduse korral oskab reeglid välja selgitada) ning saab iseseisvalt vajaliku teabe leidmise ja sündmuse kogemisega hakkama;

Õpipädevus – info leidmine

5. teab, mida kujutab endast disain ning kuidas töötab disainer;

6. mõistab vormide ja värvide subjektiivsemaid ning universaalsemaid tähendusi;

7. rakendab uurimismeetodeid õpetaja abiga; oskab arendada oma ideed, lähtudes eesmärgist; märkab ja kirjeldab igapäevaelu probleeme, mida lahendades läbib kõik disainiprotsessi etapid;

Ettevõtlikkuspädevus – ideede loomine ja elluviimine, plaanide koostamine

8. loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ja põhjalikult uurides ning teadlikult kavandades;

Kultuuri- ja väärtuspädevus - rakendab kunsti eneseväljendusviisina.

Digipädevus – digitaalne sisuloome

Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiaalane pädevus – uute tehnoloogiate kasutamine

9. valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid;

eetilisus, inimese ja ruumilise keskkonna suhted, disainiprotsess ja probleemi lahenduse leidmine, graafilise kujunduse baasvõtted.

Õpilane tutvub kunstnike, kunstiajaloolaste, disainerite ja arhitektide ametitega ning loomemajandusega.

Kogu kunstitööde loomise protsessi jooksul käsitletakse teose erinevaid aspekte (vorm ja kompositsioon, materjalid ja tehnika, sõnum ja kontekst). Kujutamise viisid on eriilmelised (näiteks stiliseerimine, lihtsustamine, abstraheerimine, deformeerimine jne). Väljendusvahendid on vastavuses ideega, otstarbega ja sihtgrupiga. Eriilmeliste ülesannete abil on võimalus käsitleda mitmesuguseid kunstimaterjale ja tehnikaid, kasutada digitaalseid tehnoloogiaid.

Loomine toimub enamasti mitmes etapis (uurimine, kavandamine, loomine, eksponeerimine, refleksioon).

Õpilased otsivad iseseisvalt või õpetaja abiga teadlikult informatsiooni, loovad ettekandeid, plakateid või esitlusi erinevatel kunstiteemadel, mille teostamise käigus järgivad autorsuse reegleid ja õpivad suhtuma teabeallikatesse kriitiliselt, õpivad leidma nendest vajalikku informatsiooni ja jätma kõrvale ebavajaliku.

Kunstitööde loomine toimub individuaalselt ja gruppides. Mahukaid kunstitöid esitletakse, põhjendatakse valikuid, toimub arutelu ning tagasisidestamine. Õpilane kasutab sealjuures omandatud kunstimõisteid.

Õpilane külastab virtuaalseid näitusekeskkondi ja (võimaluste piires) Eesti muuseume.

Lõiming teiste õppeainetega toimub vastavalt võimalustele.

Õppeaasta jooksul käsitletavat teemat võivad olla erineva pikkusega. Mitmele tunnile planeeritud kunstitööd hindab õpetaja etapiviisiliselt.

Õpipädevus – õppekeskkonna organiseerimine, õppimise planeerimine,

10. oskab rühmaliikmena luua ühistöödest tervikliku väljapaneku ja esitleda teost publikule.

Ettevõtlikkuspädevus – tulemuse tutvustamine

11. analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst), leiab erinevaid tõlgendusvõimalusi ja vaatepunkte, põhjendab neid tööle tuginedes ning kasutab kunstist rääkides õpitud mõisteid ja oskussõnavara;

Õpipädevus – õpitu kasutamine ja seostamine varemõpituiga, teadmiste ja oskuste analüüsimine

12. leiab seoseid ühiskonnaelu valdkondadega nii ajaloost kui ka tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, erialakirjandusele, aimekirjandusele, popkultuurile ja meediale;

Õpipädevus – õpitu kasutamine ja seostamine varemõpituiga.

13. mõtestab esemelise ja ruumilise keskkonna või disaininäidete esteetilisi, funktsionaalseid ning ökoloogilisi aspekte;

14. selgitab oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi; põhjendab sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid;

Enesemääratluspädevus – mõistab ja hindab iseennast, oma nõrku ja tugevaid külgi

15. kuulab kaasõppijate seisukohti, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib eriarvamusi.

Sotsiaalne ja kodanikupädevus – väärtushinnangute erinevuse aktsepteerimine, arvestamine suhtlemisel.

Võimalikke teemasid:

Õpetaja valitud kunstniku loomingul või kunstiteosel põhinev kunstitöö

Õpetaja valitud kunstistiilil või –voolul põhinev töö

Meem kui ühiskonna peegel

Individuaalne või grupitööna valminud esitus

Modelleerimine

Logo endale

Ümbritseva keskkonna disain probleemi lahendusena,

Dekollaazž

*Suhtluspädevus – selge ja viisakas
eneseväljendus, oma arvamuse põhjendamine.*

Põhimõisted:

Kompositsioon, koloriit, siluett
Konkreetne, abstraktne, figuraalne, stiliseerimine, deformeerimine
Kunstiliigid: maal, skulptuur, graafika, tarbekunst, arhitektuur, animatsioon, kollaaž, disain, foto, kalligraafia, tüpograafia
Kunstižanrid: portree, natüürmort, maastik, linnavaade, interjööriavaade
Sümbol, kontekst, allegooria, tsitaat
Autoriõigused, plagiaat, kopeerimine

Võimalikud lõimingud kooliüritustega/õppeainetega:

*Inimeseõpetus – emotsioonide abstraktne kujutamine
Eesti keelega lõimimine toimub kunstioppes läbivalt: sõnavara laiendamine mõistete õppimise kaudu, suuline või kirjalik õpilase eneseanalüüs, tehtud valikute põhjendamine, kaasõpilaste tööde tagasisidestamine.
Kirjandus – tegelased Eesti mütoloogiast, rahvakalendri- ja muude tähtpäevadega seotud teemad.
Osalemine kooliüritustel toimub vastavalt vajadusele ja võimalustele.*

Teadmised, oskused ja hoiakud:

Õpilane:

- 1) analüüsib õpetaja abiga enne kasutamist visuaalseid kujutisi, jooniseid, skeeme ja sümboleid;
- 2) käitub füüsilistes ja digitaalsetes kultuurikeskkondades enamasti turvaliselt, arvestab visuaalseid kujutisi luues ja kasutades autorsust;
- 3) rakendab õpetaja abiga uurimismeetodeid teoreetiliste, kunstitööde või disainiobjektide loomisel;
- 4) katsetab, julgeb eksida ja töö käigus langetada otsuseid õpetaja abiga;
- 5) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid ja väljapanekuid, uurides ning teadlikult kavandades, valides ja rakendades protsessi käigus sihipäraselt materjale, tehnika- ja tövõtteid ning kompositsiooni põhimõtteid;
- 6) analüüsib õpetaja toel loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt.