

Kunsti ainekava

Sisukord

Õppesisu ja õpitulemused I kooliastmes	2
1. klass	2
2. klass	3
3. klass	4
Õppesisu ja õpitulemused II kooliastmes	6
4. klass	6
5. klass	8
6. klass	10
Õppesisu ja õpitulemused III kooliastmes	11
7.klass	11
8. klass	12
9. klass	14

Kunsti ainekava

Õppeaine	Nädalatunde klassiti												
	1. kl	2. kl	3. kl	I kokku	4. kl	5. kl	6. kl	II kokku	7. kl	8. kl	9. kl	III kokku	KOKKU
Kunst	1,5	1,5	1,5	4,5	1	1	1	3	1	1	1	3	10,5

Õppesisu ja õpitulemused I kooliastmes

1. klass

ÕPIVÄLJUNDID:

- esitab oma ideede erinevaid lahendusi
- rakendab kahemõõtmelise kujutamise võtteid, oskab välja tuua kujutatava iseloomulikud jooned
- rakendab oma töödes mitmekesiseid kunstitehnikaid ja töövõtteid
- kasutab olulisemaid kunstimõisteid enda ja kaaslaste loovtööde üle arutledes
- oskab nimetada Eesti kunstnikke, lähiumbruse olulisi kunsti- ja kultuuriobjekte
- uurib igapäevaste esemete vormi ja otstarbe seoseid, teab, kuidas tarbida säästvalt
- tuleb toime mõnes lihtsamas virtuaalses keskkonnas, teadvustab meedia võimalusi ja ohtusid.

ÕPPESISU

- Kunstiteosed kohalikes muuseumides, kunstitehnikad ja materjalid
- Reaalsed ning virtuaalsed kunsti- ja meediakeskkonnad.
- Visuaalse kompositsiooni baaselemendid (joon, värv, rütm).
- Inimeste, esemete ja loodusobjektide iseloomulikud tunnused ning peamise esiletoomine kujutamisel.
- Erinevate kunstitehnikate materjalid, töövõtted ning -vahendid (nt joonistamine, maalimine, trükkimine, kollaaži valmistamine, voolimine jne)
- Töövahendite otstarbekas ja ohutu käsitlemine.
- Pildilised jutustused: joonistus, illustratsioon.
- Kodukoha looduskeskkond, ruum ja ehitised keskkonnas.
- Turvaline ja keskkonnasäästlik tarbimine.

Võimalikud õppekäigud ja lõimingut toetavad tegevused

- Õppekäigud kooli ümbrusse
- Võimalusel osaleda koolivälistel kunstialastel konkurssidel
- Klassi ja kooliruumide kaunistamine

Digipädevused

Teabe haldamine:

- Õpilane oskab juhendaja abiga otsida, leida ja kasutada infot veebis.

Suhtlemine digikeskkondades:

- Õpilane oskab kasutada suhtlemiseks telefoni, tahvelarvutit, arvutit.

Sisuloome:

- Oskus kasutada, täiendada, muuta elektroonilisi materjale, kasutades seejuures juhendaja abi.
- Videojuhendi või rakenduse juhendi alusel töö teostamine.

Turvalisus:

- Oskus kasutada digivahendeid heaperemehelikult.
- Õpilane teab digivahendite kasutamisega seotud riske.

Probleemi lahendus:

- Õpilane otsib abi, kui digivahend või -rakendus ei tööta.

Hindamine

Õpilase teadmistele, oskustele ja tegevustele antakse kirjeldavat tagasisidet, et innustada ja motiveerida õpilast oma töötulemusi parandama. Hinnatakse püüdlikkust, osalemist õppeprotsessis ja teoreetilisi teadmisi. Tagasiside andmine on suuline, milles tuuakse esile õpilase edusammud ning juhitakse tähelepanu puudustele. 2 korda õppeaastas saab õpilane tunnistuse (jõuludeks ja kevadel õppeaasta lõppedes), millel on pikem tagasiside õpilase õpitulemuste ja oskuste osas.

2. klass

Õpiväljundid:

- esitab oma ideede erinevaid lahendusi;
- rakendab kahe- ja kolmemõõtmelise kujutamise võtteid, oskab välja tuua kujutatava iseloomulikud jooned;
- rakendab oma töödes mitmekesiseid kunstitehnikaid ja töövõtteid

Õppesisu:

Visuaalse kompositsiooni baaselemendid (joon, värv, vorm, ruum, rütm). Inimeste, esemete ja loodusobjektide iseloomulikud tunnused ning peamise esiletoomine kujutamisel. Erinevate kunstitehnikate materjalid, töövõtted ning -vahendid (nt joonistamine, maalimine, trükkimine, kollaaži valmistamine, pildistamine, vormimine, voolimine jne) Töövahendite otstarbekas ja ohutu käsitlemine.

Võimalikud õppekäigud ja lõimingut toetavad tegevused

- Õppekäigud kooli ümbrusesse
- Võimalusel osaleda koolivälistel kunstialastel konkurssidel
- Klassi- ja kooliruumide kaunistamine

Digipädevused

Teabe haldamine:

- Õpilane oskab juhendaja abiga otsida, leida, salvestada ja kasutada infot veebis.

Suhtlemine digikeskkondades:

- Õpilane oskab kasutada suhtlemiseks telefoni, tahvelarvutit, arvutit.
- Õpilane oskab kasutada meili.

Sisuloome:

- Oskus kasutada, täiendada, muuta elektroonilisi materjale, kasutades seejuures juhendaja abi.
- Videojuhendi või rakenduse juhendi alusel töö teostamine.
- Rakenduste Drawing, ArtRage Oils kasutamine

Turvalisus:

- Oskus kasutada digivahendeid heaperemehelikult.
- Õpilane teab digivahendite kasutamisega seotud riske.

Probleemi lahendus:

- Õpilane otsib abi, kui digivahend või - rakendus ei tööta.

Hindamine

Õpilase teadmistele, oskustele ja tegevustele antakse kirjeldavat tagasisidet, et innustada ja motiveerida õpilast oma töötulemusi parandama. Hinnatakse püüdlikkust, osalemist õppeprotsessis ja teoreetilisi teadmisi. Tagasiside andmine on suuline, milles tuuakse esile õpilase edusammud ning juhitakse tähelepanu puudustele. 2 korda õppeaastas saab õpilane tunnistuse (jõuludeks ja kevadel õppeaasta lõppedes), millel on pikem tagasiside õpilase õpitulemuste ja oskuste osas.

3. klass

ÕPIVÄLJUNDID

- 1) esitab oma ideede erinevaid lahendusi;
- 2) rakendab kahe- ja kolmemõõtmelise kujutamise võtteid, oskab välja tuua kujutatava iseloomulikud jooned;
- 3) rakendab oma töödes mitmekesiseid kunstitehnikaid ja töövõtteid;
- 4) kasutab olulisemaid kunstimõisteid kunstiteoste ning enda ja kaaslaste loovtööde üle arutledes;
- 5) oskab nimetada Eesti kunstnikke, lähiümbruse olulisi kunsti- ja kultuuriobjekte;
- 6) uurib igapäevaste esemete vormi ja otstarbe seoseid, teab, kuidas luua ning tarbida säästvalt, arutleb ümbritseva visuaalse kultuuri nähtuste üle;
- 7) tuleb toime virtuaalsetes keskkondades, teadvustab meedia võimalusi ja ohtusid.

ÕPPESISU

Kunstiteosed kohalikes muuseumides ja kunstigaleriides, kunstitehnikad ja materjalid. Reaalsed ning virtuaalsed kunst ja mediakeskkonnad.

Visuaalse kompositsiooni baaselemendid (joon, värv, vorm, ruum, rütm).

Inimeste, esemete ja loodusobjektide iseloomulikud tunnused ning peamise esiletoomine kujutamisel.

Erinevate kunstitehnikate materjalid, töövõtted ning -vahendid (nt joonistamine, maalimine, trükkimine, kollaaži valmistamine, pildistamine, vormimine, voolimine jne) Töövahendite otstarbekas ja ohutu käsitlemine.

Pildilised jutustused: joonistus, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon.

Kodukoha loodus- ja tehiskeskkond, ruum ja ehitised keskkonnas.

Disain igapäevaelus: tarbeesemete vormid, materjali ja otstarbe seosed.

Turvaline ja keskkonnasäästlik tarbimine.

Ideede esitamise kavandid ja mudelid.

Võimalikud õppekäigud ja lõimingut toetavad tegevused

- Õppekäigud kooli ümbrusesse
- Võimalusel osaleda koolivälistel kunstialastel konkurssidel
- Klassi- ja kooliruumide kaunistamine

Digipädevused

Teabe haldamine:

- Õpilane oskab juhendaja abiga otsida, leida, salvestada ja kasutada infot veebis.

Suhtlemine digikeskkondades:

- Õpilane oskab kasutada suhtlemiseks telefoni, tahvelarvutit, arvutit.
- Õpilane oskab kasutada meili.

Sisuloome:

- Oskus kasutada, täiendada, muuta elektroonilisi materjale, kasutades seejuures juhendaja abi.
- Videojuhendi või rakenduse juhendi alusel töö teostamine.
- Rakenduste Drawing, ArtRage Oils kasutamine

Turvalisus:

- Oskus kasutada digivahendeid heaperemehelikult.
- Õpilane teab digivahendite kasutamisega seotud riske.

Probleemi lahendus:

- Õpilane otsib abi, kui digivahend või -rakendus ei tööta.

Hindamine

Hindamise aluseks on põhikooli riiklikus õppekavas esitatud õpitulemused. Kunstivaldkonna ainete õpetamisel ja pädevuste hindamisel lähtutakse iga õpilase võimete kohasest arengust ja õpitulemuste saavutatusest.

Hindamise eesmärk:

- toetada õpilaste arengut, innustada õpilasi isikupäraste ideede ja loovate lahenduste leidmisel ning suunata neid sihikindlalt õppima;
- suunata õpilaste enesehinnangu kujunemist, tekitada neis kunsti- ja kultuurihuvi ning luua alus elukestvatele kunstiharrastusele;
- suunata ja toetada õpilasi haridustee valikul kunstide valdkonnas.

Hinnatakse:

- oskust kasutada kunstimõisteid ning teadmisi lähiümbruse kunsti- ja kultuuriobjektidest;

- oskust kasutada loovtöodes erinevaid töövõtteid ja tehnikaid, käsitsedes materjale otstarbekalt ja töövahendeid ohutult;
- loovat, isikupärast ja säästlikku tegutsemist individuaal- või rühmatöös;
- oskust väärtustada ja analüüsida enda ja kaaslaste kunstitöid, arutleda erinevate kunstinähtuste üle.

Õppesisu ja õpitulemused II kooliastmes

4. klass

ÕPIVÄLJUNDID:

- Kunstitehnikate ja töövõtete loominguiline rakendamine.
- Materjalide, töövahendite ja töökooha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.
- teab eesti kunsti- ja kultuuriobjekte ning kunstnikke, uurib ja võrdleb kunstiteoseid;
- arutleb enda ja kaaslaste loovtööde üle, tõlgendab oma vaatenurgast erinevate ajastute kunstiteoseid;
- väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid ja teadmisi, kasutades kahe- ja kolmemõõtmelise kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid;
- visandab ja kavandab loovülesandeid lahendades, rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto, digitaalgraafika, animatsioon jne);
- oskab uurimise käigus leida eri teabeallikatest ainealast infot;
- võrdleb ruumilise keskkonna ja igapäevaste tarbeesemete omadusi, kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda, mõistab võimalusi, kuidas tarbida loodust säästvalt;
- tegutseb eetiliselt ja ohutult nii päris kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades.

ÕPPESISU

- Õppesisu Kavandamine kui ideede arendamise protsess.
- Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted.
- Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi.
- Liikumise kujutamine.
- Figuuri ja portree proportsioonid.
- Värvusõpetus.
- Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri, installatsiooni jne tehnikad ning töövõtted.
- Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid muistsetest aegadest tänapäevani.
- Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid, konkreetne ja abstraktne kunstis.
- Muuseumide ja galeriide funktsioonid.
- Vormi ja funktsiooni seos, traditsioon ja uuenduslikkus disainis.
- Eesti rahvakunst .
- Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu.
- Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.

- Märkide ja sümbolite kasutamine.
- Virtuaalsetes kunsti- ja meediakeskkondades tegutsemise eetika ja ohutus.
- Digitaalse kunsti töövahendite kasutamine (nt foto, video, digitaalgraafika, animatsioon).

Võimalikud õppekäigud ja lõimingut toetavad tegevused

- Õppekäigud kooli ümbrusesse
- Võimalusel osaleda koolivälistel kunstialastel konkurssidel
- Klassi- ja kooliruumide kaunistamine.
- Õppekäik Kuressaare lossi.

Lõimingud

Kunstivaldkonna õppeainetes toetatakse teistes õppeainetes omandatud teadmiste, samas süvendatakse ja visualiseeritakse neid teadmisi. Praktiliste tegevuste kaudu kujundatakse arusaama, et teadmised ja pädevused on omavahel seotud ja igapäevaelus rakendatavad. Ainevaldkondade piire ületavad õppeprojektid võimaldavad lõimida kunstiaineid teiste ainevaldkondadega ja kujundada pädevusi.

Keel ja kirjandus, sh võõrkeeled. Arendatakse suulist ja kirjalikku eneseväljendusoskust, diktsiooni, funktsionaalset lugemisoskust ning infokanalite kasutamise oskust ja vaadeldakse eri ajastute ning kultuuride lugusid kujutavas kunstis, teatri- ja filmikunstis.

Matemaatika. Arendatakse seoste loomise oskust ja loogilist mõtlemist (matemaatiline keel, struktuur, sümbolid ja meetodid), samuti matemaatiliste sümbolite, kujundite ning mõistete tundmist.

Loodusained. Teadvustatakse inimese kuulmis- ja nägemismeele füsioloogilist eripära, õpitakse tundma looduskeskkonda ja selle eluvormide mitmekesisust ning helide, valguse ja värvide omadusi.

Sotsiaalsed. Vaadeldakse suhteid teiste inimeste ja inimrühmadega ning eri kultuuride kommete ja pärimustega, kunsti ning kultuuri rolli ja muutumist ajaloo eri etappidel. Tehnoloogia. Arendatakse käelist tegevust ning loovat mõtlemist, oskust innovaatilisi ideid kavandada ja praktikas ellu viia (loomisprotsess, tehnoloogiad ja tehnikad).

Kehaline kasvatus. Arendatakse kehatunnetust, tähelepanu, motoorikat, reageerimiskiirust ja koordinatsiooni.

Digipädevused:

Teabe haldamine:

- Õpilane leiab erinevatest teabeallikatest vajalikku teavet, rakendades selleks erinevaid teabeotsingumeetodeid. Õpilane leiab internetist ja vajaduse korral kopeerib tekstifaili või esitluse erinevas formaadis digitaalset materjali ning töötleb seda etteantud nõuete kohaselt.

Suhtlemine digikeskkondades:

- Õpilane kaalutleb erinevate digitaalsete suhtlusvahendite eeliseid ja puudusi konkreetses kontekstis ning valib neist sobivaima. Õpilane jagab teavet veebikeskkondades erinevaid digivahendeid kasutades, järgides valitud keskkonna nõudeid.

Sisuloome:

- Õpilane loob, vormindab, salvestab ning vajaduse korral prindib kokkulepitud formaatides digitaalseid materjale, järgides etteantud kriteeriume. Õpilane kopeerib fotosid, videoid ja helisalvestisi andmekandjale. Õpilane kasutab uute teadmiste loomiseks olemasolevat digitaalset avatud õppevara. Uut sisu luues arvestab õpilane autoriõiguse ja intellektuaalomandi kaitse häid tavasid ning võimalikke litsentsitingimusi.
- Rakenduste Drawing, ArtRage Oils kasutamine

Turvalisus:

- Õpilane kaitseb oma digivahendeid, rakendades turvameetmeid. Õpilane loob ja rakendab tugevaid paroole, kaitsmaks enda digitaalset identiteeti väärkasutuse eest privaatses ja avalikus keskkonnas. Õpilane ei avalda delikaatset teavet enda ja teiste kohta avalikus keskkonnas.

Probleemi lahendus:

- Õpilane tuvastab ja lahendab iseseisvalt (vajaduse korral juhendi järgi) lihtsamaid probleeme, mis tekivad, kui digivahendid, programmid või rakendused ei tööta. Õpilane kasutab digivahendeid sihipäraselt, et esitada ja lahendada ennast või teisi huvitav ülesanne.

Hindamine

Hindamise aluseks on põhikooli riiklikus õppekavas esitatud õpitulemused. Kunstivaldkonna ainetel õpetamisel ja pädevuste hindamisel lähtutakse iga õpilase võimetekohasest arengust ja õpitulemuste saavutatusest.

Hindamise eesmärk:

- toetada õpilaste arengut, innustada õpilasi isikupäraste ideede ja loovate lahenduste leidmisel ning suunata neid sihikindlalt õppima;
- suunata õpilaste enesehinnangu kujunemist, tekitada neis kunsti- ja kultuurihuvi ning luua alus elukestvatele kunstiharrastusele;
- suunata ja toetada õpilasi haridustee valikul kunstide valdkonnas.

Hinnatakse:

- oskust kasutada kunstimõisteid ning teadmisi lähiümbruse kunsti- ja kultuuriobjektidest;
- oskust kasutada loovtöodes erinevaid töövõtteid ja tehnikaid, käsitsedes materjale otstarbekalt ja töövahendeid ohutult;
- loovat, isikupärast ja säästlikku tegutsemist individuaal- või rühmatöös;
- oskust väärtustada ja analüüsida enda ja kaaslaste kunstitöid, arutleda erinevate kunstinähtuste üle.

5. klass

ÕPIVÄLJUNDID:

Õpilane

- 1) teab eesti kunsti- ja kultuuriobjekte ning kunstnikke, uurib ja võrdleb kunstiteoseid;
- 2) arutleb enda ja kaaslaste loovtööde üle, tõlgendab oma vaatenurgast erinevate ajastute kunstiteoseid;

- 3) väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid ja teadmisi, kasutades kahe- ja kolmemõõtmelise kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid;
- 4) visandab ja kavandab loovülesandeid lahendades, rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto, digitaalgraafika, animatsioon jne);
- 5) oskab uurimise käigus leida eri teabeallikatest ainealast infot;
- 6) võrdleb ruumilise keskkonna ja igapäevaste tarbeesemete omadusi, kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda, mõistab võimalusi, kuidas tarbida loodust säästvalt;
- 7) arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle reaalses ja virtuaalses keskkonnas, analüüsib oma eagrupile mõeldud visuaalse meedia sõnumeid;
- 8) tegutseb eetilisel ja ohutult nii päris kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades.

ÕPPESISU

- Kavandamine kui ideede arendamise protsess. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted.
- Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit. Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Liikumise kujutamine. Figuuri ja portree proportsioonid. Värvusõpetus. Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri jne tehnikad ning töövõtted.
- Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed Eestis, näited õpetaja valikul.
- Loodust säästva tarbimise põhimõtted kunsti ja disaini kaudu.
- Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.
- Virtuaalsetes kunsti- ja meediakeskkondades tegutsemise eetika ja ohutus. Digitaalse kunsti töövahendite kasutamine (nt foto).

Võimalikud õppekäigud ja lõimingut toetavad tegevused

- Võimalusel õppekäigud muuseumidesse, kunstinäitustele.
- Võimalusel KUMU külastamine ja töötoas osalemine.

Digipädevused

Teabe haldamine:

- oskus otsida, leida, salvestada ja kasutada infot veebis
- oskus kasutada digivahendeid.

Suhtlemine digikeskkondades:

- oskus kasutada meili
- oskus kasutada suhtlemiseks telefoni, tahvelarvutit, arvutit
- oskus turvaliselt kasutada veebikogukondi ja suhtlusvõrgustikke

Hindamine

Jooksev

Jooksva hindamise puhul peab õpilasel olema mitte vähem kui 3 hinnet, mille alusel moodustab lõplik hinne.

Jooksev hindamine sisaldab:

Hinded suuliste vastuste eest;

Hinded kirjalike küsitluste alusel;
Hinded praktiliste tööde eest (individuaalsed ja rühmatööd);
Kokkuvõttev (poolaasta, aasta)
Aastahinne tuleneb kahe poolaasta koondhindest.

6. klass

ÕPIVÄLJUNDID:

- 1) teab eesti kunsti- ja kultuuriobjekte ning kunstnikke, uurib ja võrdleb kunstiteoseid;
- 2) arutleb enda ja kaaslaste loovtööde üle, tõlgendab oma vaatenurgast erinevate ajastute kunstiteoseid;
- 3) väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid ja teadmisi, kasutades kahe- ja kolmemõõtmelise kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid;
- 4) visandab ja kavandab loovülesandeid lahendades, rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto, digitaalgraafika, animatsioon jne);
- 5) oskab uurimise käigus leida eri teabeallikatest ainealast infot;
- 6) võrdleb ruumilise keskkonna ja igapäevaste tarbeesemete omadusi, kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda, mõistab võimalusi, kuidas tarbida loodust säästvalt;
- 7) arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle reaalses ja virtuaalses keskkonnas, analüüsib oma eagrupile mõeldud visuaalse meedia sõnumeid;
- 8) tegutseb eetilisel ja ohutult nii päris kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades.

ÕPPESISU

- teab eesti kunsti- ja kultuuriobjekte ning kunstnikke, uurib ja võrdleb kunstiteoseid;
- arutleb enda ja kaaslaste tööde üle, tõlgendab oma vaatenurgast erinevate ajastute kunstiteoseid;
- väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid ja teadmisi, kasutades kahe- ja kolmemõõtmelise kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid;
- visandab ja kavandab ülesandeid lahendades, rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto jne);
- oskab uurimise käigus leida eri teabeallikatest ainealast infot;
- võrdleb igapäevaste tarbeesemete omadusi, kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda, mõistab võimalusi, kuidas tarbida loodust säästvalt;
- arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle reaalses ja virtuaalses keskkonnas, analüüsib oma eagrupile mõeldud visuaalse meedia sõnumeid;
- tegutseb eetilisel ja ohutult nii päris kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades.

Võimalikud õppekäigud ja lõimingut toetavad tegevused

- Võimalusel õppekäigud muuseumidesse, kunstinäitustele.
- Võimalusel KUMU külastamine ja töötoas osalemine.

Digipädevused

Teabe haldamine:

- oskus otsida, leida, salvestada ja kasutada infot veebis

- oskus kasutada digivahendeid.

Suhtlemine digikeskkondades:

- oskus kasutada meili
- oskus kasutada suhtlemiseks telefoni, tahvelarvutit, arvutit
- oskus turvaliselt kasutada veebikogukondi ja suhtlusvõrgustikke

Hindamine

Jooksev

Jooksva hindamise puhul peab õpilasel olema mitte vähem, kui 3 jooksvat hinnet, mille alusel moodustab lõplik hinne.

Jooksev hindamine sisaldab:

Hinded suuliste vastuste eest;

Hinded kirjalike küsitluste alusel;

Hinded praktiliste tööde eest (individuaalsed ja rühmatööd);

Kokkuvõttev (poolaasta, aasta)

Aastahinne tuleneb kahe poolaasta koondhindest.

Õppesisu ja õpitulemused III kooliastmes

7.klass

ÕPIVÄLJUNDID:

- 1) teab Eesti ja maailma kunsti- ja kultuuriobjekte ning kunstnikke;
- 2) analüüsib eri ajastute kunstiteoseid klassiruumis;
- 3) visandab ja kavandab loovülesandeid;
- 4) rakendab loomisel, uurimisel ja kunsti ning visuaalkultuuri tarbimisel infokommunikatsiooni vahendeid;
- 5) leiab teadlikult traditsioonilisi või uusi meediume kasutades erinevaid lahendusi, kuidas väljendada oma mõtteid ja teadmisi;
- 6) analüüsib ruumilist keskkonda ja disainiobjekte eesmärgipärasuse, uuenduslikkuse, ökoloogilisuse, esteetilisuse ja eetilise seisukohast;
- 7) arutleb visuaalkultuuri avaldumisvormide, sümbolite ja kultuuriliste märkide üle, hindab virtuaalset keskkonda eetilise ja turvalise seisukohast;

ÕPPESISU

- Õpilane teeb vaatluse põhjal järeldusi.
- Leiab vaatluse ja võrdluse teel inimese ameti olulisi tunnuseid (keskkond, riietus, töövahendid) ning väljendab neid temaatilistes töödes.
- Õpilane valdab omandatud õpitoimingute struktuuri: sõnastab ülesande, kavandab tegevuse, täidab ülesande, kontrollib ja hindab tulemust.
- Õpilane joonistab naturist, kujutab langevat varju.
- Õpilane segab ja kasutab maalimisel värvide eri toone.
- Õpilane teab sümmeetriat ja asümmeetriat tähendust

Võimalikud õppekäigud ja lõimingut toetavad tegevused

- Võimalusel õppekäigud muuseumidesse, kunstinäitustele.
- Võimalusel KUMU külastamine ja töötoas osalemine.

Digipädevused

Teabe haldamine:

- oskus otsida, leida, salvestada ja kasutada infot veebis
- oskus kasutada digivahendeid.

Suhtlemine digikeskkondades:

- oskus kasutada meili
- oskus kasutada suhtlemiseks telefoni, tahvelarvutit, arvutit
- oskus turvaliselt kasutada veebikogukondi ja suhtlusvõrgustikke

Hindamine

Jooksev

Jooksva hindamise puhul peab õpilasel olema mitte vähem, kui 3 jooksvat hinnet, mille alusel moodustab lõplik hinne.

Jooksev hindamine sisaldab:

Hinded suuliste vastuste eest;

Hinded kirjalike küsitluste alusel;

Hinded praktiliste tööde eest (individuaalsed ja rühmatööd);

Kokkuvõttev (poolaasta, aasta)

Aastahinne tuleneb kahe poolaasta koondhindest.

8. klass

ÕPIVÄLJUNDID:

- 1) teab Eesti ja maailma kunsti- ja kultuuriobjekte ning kunstnikke, teadvustab kunsti rolli ühiskonnas;
- 2) analüüsib eri ajastute kunstiteoseid nii näitusel kui klassiruumis, mõistab nüüdiskunsti nähtuste laia teemade ringi ning väljendusvahendite mitmekesisust;
- 3) visandab ja kavandab loovülesandeid lahendades, otsib ja arendab erinevaid lahendusvariante ning isikupäraseid teostusvõimalusi;
- 4) rakendab loomisel, uurimisel ja kunsti ning visuaalkultuuri tarbimisel infokommunikatsiooni vahendeid;
- 5) esitleb enda loovtööde tulemusi ja põhjendab valikuid;
- 6) leiab teadlikult traditsioonilisi või uusi meediume kasutades erinevaid lahendusi, kuidas väljendada oma mõtteid ja teadmisi, kasutab sihipäraselt tasapinnalise ja ruumilise loomingu väljendusvahendeid;
- 7) analüüsib ruumilist keskkonda ja disainiobjekte eesmärgipärasuse, uuenduslikkuse, ökoloogilisuse, esteetilisuse ja eetilise seisukohast, mõistab disaini kui protsessi, mille eesmärgiks on leida probleemile uus ning parem lahendus;

8) arutleb visuaalkultuuri avaldumisvormide, sümbolite ja kultuuriliste märkide üle, hindab virtuaalset keskkonda eetilise ja turvalisuse seisukohast.

ÕPPESISU

- Kujutamise- ja vormiõpetus.
Kujutamise viisid: stiliseerimine, jne.
- Värv, kompositsiooni ja perspektiivõpetus.

Geomeetiline ja vabakompositsioon. Joonperspektiiv ühe koondpunktiga. Ruumiillusioonid op-kunstist. Optilise kujundamise alused.

- Disain ja kirjaõpetus.

Märk ja sümbol (firmamärk, monogrammid, exlibris). Kombinatorika tasapinnal ja pinnareljeefina (papp,nöör, pap-mašee).

- Vestlused kunstist.

Kunstiareng ajaloo taustal. Eesti kunsti suurkujud ja teosed ja tuntumate teoste näiteid. Inimese ja ruumilise keskkonna suhted.

- Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine oma töödes (foto).

Võimalikud õppekäigud ja lõimingut toetavad tegevused

- Võimalusel õppekäigud muuseumidesse, kunstinäitustele.
- Võimalusel KUMU külastamine ja töötoas osalemine.

Digipädevused

Teabe haldamine:

- oskus otsida, leida, salvestada ja kasutada infot veebis
- oskus kasutada digivahendeid.

Suhtlemine digikeskkondades:

- oskus kasutada meili
- oskus kasutada suhtlemiseks telefoni, tahvelarvutit, arvutit
- oskus turvaliselt kasutada veebikogukondi ja suhtlusvõrgustikke

Hindamine

Jooksev

Jooksva hindamise puhul peab õpilasel olema mitte vähem, kui 3 jooksvat hinnet, mille alusel moodustab lõplik hinne.

Jooksev hindamine sisaldab:

Hinded suuliste vastuste eest;

Hinded kirjalike küsitluste alusel;

Hinded praktiliste tööde eest (individuaalsed ja rühmatööd);

Kokkuvõttev (poolaasta, aasta)

Aastahinne tuleneb kahe poolaasta koondhindest.

9. klass

ÕPIVÄLJUNDID:

- 1) teab Eesti ja maailma kunsti- ja kultuuriobjekte ning kunstnikke, teadvustab kunsti rolli ühiskonnas; seostab omavahel kultuuri, ühiskonna ning teaduse ja tehnoloogia arengut;
- 2) analüüsib eri ajastute kunstiteoseid nii näitusel kui klassiruumis, mõistab nüüdiskunsti nähtuste laia teemade ringi ning väljendusvahendite mitmekesisust;
- 3) visandab, kavandab ja maketeerib loovülesandeid lahendades, otsib ja arendab erinevaid lahendusvariante ning isikupäraseid teostusvõimalusi;
- 4) rakendab loomisel, uurimisel ja kunsti ning visuaalkultuuri tarbimisel infokommunikatsiooni vahendeid;
- 5) esitleb enda loovtööde tulemusi ja põhjendab valikuid, tõlgendab kaaslaste loovtöid;
- 6) leiab teadlikult traditsioonilisi või uusi meediume kasutades erinevaid lahendusi, kuidas väljendada oma mõtteid ja teadmisi, kasutab sihipäraselt tasapinnalise, ruumilise ja ajalise loomingu väljendusvahendeid ning kompositsiooni põhimõtteid;
- 7) analüüsib ruumilist keskkonda ja disainiobjekte eesmärgipärasuse, uuenduslikkuse, ökoloogilisuse, esteetilisuse ja eetilise seisukohast, mõistab disaini kui protsessi, mille eesmärgiks on leida probleemile uus ning parem lahendus;
- 8) arutleb visuaalkultuuri avaldumisvormide, sümbolite ja kultuuriliste märkide üle, hindab virtuaalset keskkonda eetilise ja turvalise seisukohast.

ÕPPESISU

- Kujutamise- ja vormiõpetus.
Kujutamise viisid: stiliseerimine, abstrahheerimine, deformeerimine (n kubism, ekspressionism) jne.
- Värv, kompositsiooni ja perspektiivõpetus.

Geomeetiline ja vabakompositsioon. Joonperspektiiv ühe ja kahe koondpunktiga. Ruumiillusioonid op-kunstist. Optilise kujundamise alused. Värvuste kooskõlad ja tasakaal.

- Disain ja kirjaõpetus.

Märk ja sümbol (firmamärk, monogramm, peremärk). Kombinatorika tasapinnal ja pinnareljeefina (papp, nõör, pap-mašee). Op-ornamentika. Taimevormid ja selle stiliseerimine. Disaini areng Eestis.

- Vestlused kunstist.

Kunstiareng ajaloo taustal. Eesti ja maailma kunsti suurkujud ja teosed. Erinevate kultuuride kunstiajaloo tuntumate teoste näiteid. Esteetilisus ja eetilise.

- Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine oma töödes (foto).

Võimalikud õppekäigud ja lõimingut toetavad tegevused

- Võimalusel õppekäigud muuseumidesse, kunstinäitustele.
- Võimalusel KUMU külastamine ja töötoas osalemine.

Digipädevused

Teabe haldamine:

- oskus otsida, leida, salvestada ja kasutada infot veebis
- oskus kasutada digivahendeid.

Suhtlemine digikeskkondades:

- oskus kasutada meili
- oskus kasutada suhtlemiseks telefoni, tahvelarvutit, arvutit
- oskus turvaliselt kasutada veebikogukondi ja suhtlusvõrgustikke

Hindamine

Jooksev.

Jooksva hindamise puhul peab õpilasel olema mitte vähem, kui 3 jooksvat hinnet, mille alusel moodustab lõplik hinne.

Jooksev hindamine sisaldab:

hinded suuliste vastuste eest;

hinded kirjalike küsitluste alusel;

hinded praktiliste tööde eest (individuaalsed ja rühmatööd);

Kokkuvõttev (poolaasta, aasta).

Aastahinne tuleneb kahe poolaasta koondhindest.