

**Kunstiõpetuse ainekava**

**6. klass**

**ÕPPESISU II kooliastmes, õppeaines läbitav õppesisu klassiti on väljatoodud õppeaine hindamisjuhises.**

Ainesisu teema- valdkonnad	Õppesisu ja mõisted
Visuaalne kirjaoskus	<p><b>Igapäevane visuaalkultuur</b></p> <p>Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad</p> <p>Põhiplaan, maakaart, sisekujunduse kavand</p> <p>Karakter, keskkond</p> <p><b>Kujutamise baaselemendid ja kompositsiooni põhimõtted</b></p> <p><b>Baaselemendid:</b></p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal</p> <p>Kompositsiooni põhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus</p> <p><b>Kompositsiooni</b> kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p><b>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri</b> kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p><b>Perspektiiv:</b> tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p><b>Ruumiillusiooni</b> loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p><b>Liikumise</b> mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p><b>Värviteooria:</b> Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p><b>Neljamõõtmelise teose baaselemendid:</b> kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu</p>

	<p><b>Kaadriplaanid:</b> üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail, taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p><b>Kunstiliigid:</b> joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p><b>Kunstižanrid:</b> portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjöörivaade</p> <p><b>Kujutavus:</b> figuraalne, abstraktne</p>
<p>Kunsti- tehnikad ja loominguline eneseväljendus</p>	<p><b>Kunstitehnikad ja stiilid</b></p> <p>maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)</p> <p><b>Etikett</b></p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnika, töö mõõdud, aasta, juhendaja)</p>
<p>Disain ja disainiprotsess</p>	<p><b>Disaini baaselemendid</b></p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesemete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p><b>Disaini liigid</b></p> <p>Tootedisain, digitootedisain, graafiline disain</p> <p><b>Disainiprotsessi osad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Osapooled, tarbija</li> <li>● Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine</li> <li>● Lähteülesanne</li> <li>● Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine</li> <li>● Lahenduse pakkumine</li> </ul> <p><b>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</b></p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p><b>Kavandamine ja visualiseerimine</b></p>

	<p>Kavand, visand, skits, krokii, abijooned</p> <p><i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,</p> <p>Idee sõnastamine</p> <p>Storyboard, stsenaarium</p> <p>Visuaalne lihtsustamine</p>
<p>Kunstiajalugu, visuaalkultuur ja kunstnikud</p>	<p><b>Kunstiga seotud elukutsed</b></p> <p>kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator</p> <p><b>Kunstiajalugu</b></p> <p>Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id)</p> <p>Esiaja kunst - ürgaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, megaliitiline arhitektuur)</p> <p>Varased tsivilisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus, Kreetamükeene)</p> <p>Antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, monumendid)</p> <p>Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn)</p> <p>Mõisaarhitektuur</p> <p>Taluarhitektuur</p> <p>Pärimuskultuur</p> <p>Varakristlik kunst ja varase keskaja kunst</p> <p>Romaani kunst</p> <p>Gootika</p>
<p>Kunst ja kultuur ühiskonnas</p>	<p><b>Jätkusuutlik mõtteviis</b></p> <p>Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p><b>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</b></p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p><b>Kunstielu</b></p> <p>Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikutega vestlused ja kohtumised</p>

	<b>Autorsus ja autoriõigused</b>
--	----------------------------------

	Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine
--	---

## ÕPITULEMUSED

### Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- Kirjeldab visuaalkultuuri ilminguid, näiteks reklaami linnaruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknad, e-poe vaated.
- Rakendab eakohaselt teabegraafikat.
- Teadvustab õpetaja abiga oma digitaalset jalajälge.
- Tunneb ära ja nimetab varaste kõrgkultuuride ajaloolisi kunstiteoseid (nt koopamaal, amulett, püramiid, tempel, skulptuur, amfiteater jms).
- Teab mõisteid: Trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia. Tekstuur, rütm, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, mass, dominant, proportsioonid, kaadriplaanid, tempo, puänt, stiliseerimine.
- Käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info.
- Teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule digitaalne joonistus või maal), tähtsamaid baaselemente (lisaks varem õpitutele ka tekstuur) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitutele ka ühtsus ja mitmekesisus, rütm, ruumiillusioon ( nt kattumine, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, teravus, liikumisillusiooni tekitamine objektide või kehade puhul) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;
- Teab kolmemõõtmelise kujutamise (näit installatsioon, tootedisain, lavakujundus, arhitektuurimakett) põhilisi baaselemente (valgus, mass) ja kompositsiooni põhimõtteid (dominant, proportsioonid) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;
- Rakendab kunstitöö loomisel õpetaja abiga ajalise (4D) kujutamise (video, animatsiooni jne) tehnikaid ja põhivõtteid (kaadriplaanid, kestus, tempo, tegevuspaik ja tegelased, sissejuhatus, puänt).

- Visualiseerib ühte oma tarbimisharjumust (näiteks küsimuse abil “Millele kulub minu taskuraha”).
- Mõtestab lihtsamal tasemel ajaloolise ja kaasaegse ruumikeskkonna (näiteks koolikeskkond filmis “Kevade” ja oma kool või külapood ja supermarket) erinevusi selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist.
- Märkab ja kirjeldab ruumikeskkonna suurust, vormi ja materjalikasutust selle ruumikeskkonna otstarbe ja kasutatavuse aspektist.
- Selgitab oma loodud digitaalkujutiste avalikustamisega seotud tagajärgi ja ohtusid.

### **Plaanimine ja ideede arendamine**

- Tuvastab disainiprotsessis osapooled keda õpetaja etteantud probleem puudutab selleks, et luua probleemi lahenduse pakkumine.
- Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab) probleemi lahenduse pakkumise loomise eesmärgil.
- Sõnastab probleemi võimalikud põhjused.
- Seab õpetaja abiga lähteülesande ja tegevusplaani.
- Selgitab välja osapoolte, keda probleem puudutab, hinnangu lahenduse pakkumisele ja arvestab seda lahenduse pakkumise arendamisel.
- Vormistab lahenduse pakkumise.
- Kasutab neljamõõtmelise teose kavandamisel õpetaja abiga *storyboardi* või fotosid ja lühikest stsenaariumit.
- Rakendab abijooni figuuri ja tsentraalperspektiivi kujutamisel.
- Leiab ideid praktilisteks töödeks iseenda elust ja teistest õppeainetest.
- Kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda.
- Teab, mis on kavand ning tunneb kavandamise põhimõtteid ja eesmärgi ning oskab rakendada teadmiseid lihtsama kavandi loomisel.

### **Loomine**

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt modelleerimine, voltimine, makett, joonestamine jms), vahendeid

isikupärasel viisil ning tunneb eelnevalt õpitud kompositsiooni põhimõtteid ( nt ühtsus ja mitmekesisus, tasakaal, rütm, dominant, koloriit, proportsioonid, dominant jms) ,ning oskab neid teadlikult valida.

- Pakub ise teemasid ning teostamise võimalusi enda huvide ja loomingu väljendamiseks (spontaanselt).
- Loob enda teose teadlikult uurides ja analüüsides teemapõhiseid materjale (nt raamatud, õpikud ja muud infoallikad) ning kavandades enda ideed ja kombineerides neid omavahel (nt kavandi detailide, foto ja joonistuse, tasapinnaliste ja ruumiliste objektide kombineerimine).
- Tunneb neljamõõtmeliste tööde teostamise etappe ja võimalusi ning kavandab ja loob vabavaralises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) enamasti iseseisvalt.
- Kombineerib kahe- ja kolmemõõtmelisi elemente digiloomingus.
- Tunneb vabavaraliste programmide ühiseid tööriistu ja oskab neid uurides enamasti iseseisvalt erinevates olukordades rakendada.
- Valib oma idee teostamiseks (vajadusel õpetaja abiga) sobiva väljendusvahendi kõigi õpitud väljendusvahendite, sh digivahendite hulgast;
- Loob õpetaja abiga teostest ekspositsiooni (võib ka virtuaalse)

### **Refleksioon, analüüs ja kriitika**

- Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires.
- Leiab kunstikultuuri seoseid muude valdkondadega nii ajaloost kui tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, kirjandusele, populaarkultuurile ja isiklikule kogemusele.
- Analüüsib stiliseeritud kujundeid ja sümboleid kasutavaid visuaalkultuuri teoseid (nt logosid, vappe, digitaalseid ikoone).
- Analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma teost ja tööprotsessi, tuues esile tegevuste omavahelised seosed ja järeldused.