**3.klassi kunstiõpetus**

**Õpitulemused**

**Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine**

**Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine**

* Selgitab popkultuurist tuttavate tegelaste (koomiksist, filmist, animafilmist, arvutimängust, reklaamidest, mänguasjade) visuaalset isikupära ja karakterit.
* Leiab lihtsamatelt joonistelt ja skeemidelt (sh toote etiketid, pakendid, dokumendid, kunstiraamatute reproduktsioonid) olulise ja vajaliku info.
* Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike (kooli õppekavas nimetada tehnikad ja kunstiliigid, mida klassis õpetatakse)
* Nimetab lihtsamaid ruumi ja liikumise mulje loomise viise kahemõõtmelises teoses (nt kattumine, teravus, suurus, liikuvad poosid, liikumise faasid, kiirusjooned).
* Nimetab põhivärve ja oskab segada teisi värve.
* Kirjeldab tarbeeseme vormi, faktuuri ja otstarbe  seoseid ja kooskõla.
* Kirjeldab skulptuuri ja/või maakunsti teose suurust, mõõtmeid, värvi, ruumi selle ümber, vaadeldavust erinevatest külgedest, suurussuhteid ja materjali lihtsal viisil omandatud sõnavara piires.
* Mõistab kunstivahendite säästmise ja raiskamise tagajärgi.
* Kirjeldab kunstivahendite (*näiteks paber, värv, savi*) kasutamise erinevaid võimalusi ja viise.
* Üldistab õpetaja abiga lihtsamal moel, millised on tavapäraselt ühe ja sama otstarbega esemed (vorm, materjal). Õpilane oskab anda sellele ka lihtsama selgituse.
* Ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.

**Plaanimine ja ideede arendamine; loomine**

* Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel omandatud kunstitehnikaid (näiteks värvi pritsimine, erinevate materjalide trükk, diatüüpia, paberbatika, kollaaž, foto, ruumikunst, dekoratsioon  jms), vahendeid isikupärasel viisil ning kombineerib neid omavahel (segatehnika, PVA-liimiga joonistamine, ruumiline maal, prügikunst  jms).
* Järgib õpitud töö- ja ohutusvõtteid.
* Väljendab mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöödes isikupära väärtustades.
* Arvestab lihtsama tarbeeseme loomisel kindla kasutaja vajadustega.
* Toob oma kogemuse pinnalt näiteid erinevatest igapäeva valikutest, oma eelistustest ja nende erinevatest tagajärgedest.
* Esitab visuaalselt (teos, video, infoplakat, animatsioon, koomiks, mõistekaart jms) erinevate igapäeva valikute tagajärgi.

**Refleksioon, analüüs ja kriitika**

* Kirjeldab enda ja teiste loodud  visuaalteosel nähtavat - nimetab, kirjeldab ja analüüsib visuaalteoseid  (näiteks mis see on, mida ma näen, milline see on, kus see asub, kust seda kõige parem vaadata on, kuidas saad aru, et objekt liigub, kuidas tekitatud ruumi mulje, millisest materjalist, milline faktuur jne)
* Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid, mõtteid ja tundeid, meeleolu, toob näiteid ja võrdleb, põhjendab oma arvamusi - mida nähtu mulle meenutab? Mis teosel toimuda võiks? Miks ma nii arvan? Millist meeleolu see teos minus tekitab? Miks?
* Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi - mida ma tegin, kuidas tegin, milliseid vahendeid ma kasutasin? Miks tahtsin just neid vahendeid kasutada? Mida protsessi käigus õppisin?

**Õppesisu ja mõisted**

VISUAALNE KIRJAOSKUS

**Igapäevane visuaalkultuur**

Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad,  reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad

Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus

Koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga)

Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted).

**Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted**

**Baaselemendid**:

Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv

Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum

**Kompositsioonipõhimõtted:** kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed

**Kompositsiooni**kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.

**Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri** kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne

Geomeetrilised kujundid ja abstraheerimine

**Värvinimetused**primaar ja sekundaarvärvide piires

**Värvitemperatuur**: soojad ja külmad toonid

**Ruumiillusiooni**loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus

**Liikumise**mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.

**Kunstiliigid:** joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur

**Kunstižanrid:** portree, maastik, natüürmort, animalistika…

**Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed**

Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu kunstiajaloo piires (nt Vana-Egiptuse seinamaal, Antiik-Kreeka vaasimaalid. Modernistlik maalikunst (impressionism, post-impressionism, fovism, kubistlik natüürmort), maakunst, ökokunst, pokunst...)

Skulptuur või monument (avalikust ruumist).

Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.

Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

**Kunstitehnikad ja stiiid**

monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliiatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž

Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsioonitehnikad

**Kunstiteooria**

Primaar- ja sekundaarvärvid

**Etikett**

Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi)

DISAIN JA DISAINIPROTSESS

**Disaini baaselemendid**Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass

**Disainiprotsessi osad**

* Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine
* Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine

**Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad**

* *Moodboard*, mõistekaart, plakat

**Tarbeesemed ja levinumad materjalid**

Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi…

Tehismaterjalid: plastik, kile…

Eseme, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus

Kasutusmugavus

KUNSTI, KULTUURI JA ÜHISKONNA SEOSED

**Ohutus ja säästlikkus**

Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine

Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale

Töövahendite ja kunstimaterjalide õige säilitamine

**Autorsus ja autoriõigused**

Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer

Teos: maal, joonistus, video, skulptuur…

Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava

**Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane)**

Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted

**Lõiming**

**Ajalugu**

Kunstiõppes pakuvad erinevad kunstiteosed, mis toovad esile ka ühiskonna valupunkte rikkalikult võimalusi moraalinormide ja eetilisuse teemal arutleda (nt Picasso “Guernica” või Wiiralti “Kabaree”).

Kunstiteosed ilmestavad ka erinevate religioonide pühakirju ja mõistulugusid ning kannavad seeläbi moraalinormide aspekte edasi.

**Inimeseõpetus ja ühiskonnaõpetus**

Osalemine kogukonna ja kultuuri väärtustavates projektides (erinevad koostööprojektid või heategevuslikud üritused) ja Eesti riiklike tähtpäevade tähistamine ja üritustesse panustamine.

  Inimeseõpetus

Koolile omaste kultuuriliste traditsioonide jätkamine.

Tähtis on ka toetava kooliruumi loomine ja hoidmine (nt korrahoid ja turvalist õpikeskkonda toetavad plakatid).

Kunstiteoste loomisel saame esile tõsta ja tähistada Eesti rahvuslike traditsioonide ja rahvakalendri tähtpäevi.

Ka koolile oluliste kultuuriruumi traditsioonide tähistamine toob kooli eripära esile.

Kunstiõppe üheks esmaseks oskuseks on kunstivahendite eest hoolt kandmine ja oma tööpinna haldamine ja korrastamine. Sageli mõjutab kunstiõppes vahendite eest mitte hoolitsemine koheselt ka tööprotsessi ning tagajärjed on sageli ka silmaga näha.  Ühiste materjalide jagamine (nt ühised paletid või veetopsid) toob ilmekalt esile ka ühistarvete eest hoolt kandmise vajalikkuse. Sama ilmneb ka grupi- ja ühistöödes. Teoste ülespanek ja õppijat ümbritseva keskkonna  analüüs toovad otseselt õpiruumi eripärad õppesisuks.

Kunstiga võib tõmmata äärmiselt avaraid seoseid erinevate elualade ja -valdkondadega (nt autodisaneritest arvutimängudeni, mõisaarhitektuurist disainiprotsessini). Soovitamegi õppijateni erinevate elukutsega seonduvaid näiteid  tuua.

Paljud erinevate eluvaldkondade esindajad tegelevad kunsti kui hobiga või on leidnud selles uue võimaluse ennast teostada. Seega saab kunstiõppes näitlikustada ja arutleda, kuidas, mis eesmärgil ja millist loomingut erinevad teiste valdkondade esindajad teevad (nt Brad Pitt skulptorina).

**Eesti keel ja kirjandus**

Kunstiteoste sisukas analüüsimine toob esile väljendusrikast kõnekeelt. Näiteks saab kunstitunnis arutleda, mis väljendab julget värvikasutust või õrna joonekasutust.  Samuti nõuab ka tajuerinevuste üle arutlemine ning oma eelistuste põhjendamine head väljendusoskust ja tundlikkust suhtlussituatsioonis. Kunstiteoste avar tõlgendamisvõimalus ja selle julgustamine suunab õppijaid erinevaid arvamusi kuulama.

Ka kunstiteost saab nö lugeda ja tõlgendada. Kunstiteosed kõnelevad sageli oma kaasajast ja teostest võib leida viiteid ka ilukirjandusteostele (nt John Everett Millais “Ophelia”). Seega saab kunstiteoste uurimise ja tõlgendamise kaudu ka teisi teoseid või ajastut paremini mõista.  Ka teoste või näituse info ja saatetekstide lugemine võimaldab kunstiga seonduvalt erinevaid tekste lugeda. Sageli saadab erinevaid tekste (nt lasteraamatud või erinevad tarbetekstid) ka illustratsioon, mis võib tekstide mõistmist suurendada.

**Matemaatika**

Lisaks geomeetrilistele kujunditele on kunstil ja matemaatikal ühist ka visuaalsele korrastatusele, tasakaalule ja mustrite märkamisele tähelepanu pööramine. Ühised mõisted loodusteadustega on näiteks tasakaal, rütm, sümmeetria, perspektiiv. Ka proportsioonidest rääkimine toob esile matemaatilisi suhteid ja nende märkamist (nt mitu korda mahub sinu pea pikkus sina keha pikkusesse).

**Loodusõpetus**

Kunstiõppes saame maailma (sh eriti looduse) märkamisele tähelepanu pöörata. Uurida looduse värve, värvide muutusi, vorme, tekstuure, väljendada looduses saadud muljet ja tekkinud meeleolu. Soovitame nooremate õppijatega keskenduda just looduse uurimisele, avastamisele, isiklike seoste loomisele ja väljendamisele (nt isikupäraste seostega värvinimetuste loomine). Perspektiivi ja proportsioonide käsitlemine toob esile ka visuaalse nägemise eripärad, mõõtmise temaatika ja tasapinnal ruumilisuse kujutamise.

Leiame kunstis ka mitmeid näiteid, kus kunstnikud teevad koostööd teadlastega (nt Frederik de Wilde ja Vantablack värv ehk kõige mustem must värv) või loovad uuenduslikke lahendusi (nt Olafur Eliasson “Little Sun” projekt). Biomimikri ehk looduse mudelite ja süsteemide jäljendamine on mõjukas disainis ja arhitektuuris. Loodusteaduste ja tehnoloogia piirangute uurimine toob tähelepanu inimloovusele, subjektiivsusele ja ka määramtuse talumisele. Neid aspekte saame ka kunstiprotsessis esile tõsta.

**Infotehnoloogia**

Kunstiõppe õppesisu on üha avarduv. Digitehnoloogiad saavad appi tulla nii vanema kunsti avastamiseks (erinevad uuringud ja nende kajastamine) ning teisalt loovad digitehnoloogiad üha avaramaid võimalusi eneseväljenduseks ja selle jagamiseks (nt kunstimeemide loomine).