**6.klassi kunstiõpetus**

**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, kalligaafia, 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 lahenduspakkumine.
* Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab) probleemi lahenduspakkumise loomise eesmärgil.
* Sõnastab probleemi võimalikud põhjused.
* Seab õpetaja abiga lähteülesande ja tegevusplaani.
* Selgitab välja osapoolte, keda probleem puudutab, hinnagu lahenduspakkumisele ja arvestab seda lahenduspakkumise arendamisel.
* Vormistab lahenduspakkumise.
* 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 eesmärke 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.

**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

Põhiplaan, maakaart, sisekujunduse kavand

Karakter, keskkond

**Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted**

**Baaselemendid**:

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

Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal

Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus

**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: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne

**Perspektiiv:**tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv

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

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

**Värviteooria:**Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid

**Neljamõõtmelise teose baaselemendid:**kaadriplaanid,montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu

**Kaadriplaanid:** üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.

**Kunstiliigid:** joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitetkuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.

**Kunstižanrid:** portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjöörivaade

**Kujutavus:** figuraalne, abstraktne **Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted**

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

**Kunstitehnikad ja stiilid**

maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia

Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif…)

Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)

**Etikett**

Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)

DISAIN JA DISAINIPROTSESS

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

Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus

**Disaini liigid**

Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain

**Disainiprotsessi osad**

* Osapooled, tarbija
* Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine
* Lähteülesanne
* Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine
* Lahenduspakkumine

**Tarbeesemed ja levinumad materjalid**

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

Tehismaterjalid: plastik, kile…

**Kavandamine ja visualiseerimine**

Kavand, visand, skits, krokii, abijooned

*Moodboard*, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,

Idee sõnastamine

Storyboard, stsenaarium

Visuaalne lihtsustamine

KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD

**Kunstiga seotud elukutsed**

kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator

**Kunstiajalugu**

Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag’id)

Esiaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, megaliitiline arhitektuur)

Varased tsivislisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus)

Antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, monumendid)

Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn)

Mõisaarhitektuur

Taluarhitektuur

Pärimuskultuur

KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS

**Jätkusuutlik mõtteviis**

Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine

**Teabe otsimine ja infokeskkonnad**

Muuseumide ja galeriide kodulehed

**Kunstielu**

Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised

**Autorsus ja autoriõigused**

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

**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).