

IV Õpitulemused ja õppesisu klassiti

4. klass, 1 tund nädalas, kokku 35 tundi

VISUAALNE KIRJAOSKUS, KOMPOSITSIOONIÕPETUS

Õppevara:

Fotograafia kaasaegses kunstis: <https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/33720-Kuidas-lugeda-fotot-Fotokuu-haridusvihik-2012>

Liikumise kujutamine: <https://smarthistory.org/movement/>

Lühike videoõpetus ühe- ja kahe punkti perspektiivi joonistamisest: <https://www.youtube.com/@KamilleSaabre>

Valgus ja varjud, Videoõps: <https://www.youtube.com/watch?v=rsdnAQAg7HQ>

Värvused, Videoõps: <https://www.youtube.com/watch?v=iphkwx0mhQI&list=PL70HIWp0tGWCdLxJRUkDF4F5mFBc6UDK6&index=6>

Fototöötlusprogrammid: www.pixlr.com, <https://fotoram.io/>

Joonistamisprogrammid (vektor): <https://app.corelvector.com/>

Kujundamisprogrammid: canva.com, <https://create.vista.com/>

Õppesisu kirjeldus (tegevused)	Õpitulemused	Hindamine	Arendatavad digipädevused
<p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none">Loeb lihtsamaid kaarte ja põhiplaanide (maakaarti ja hoone (klassiruumi) plaani, sisekujunduse kavand) seostades kujutatut reaalse ruumiga.Viib kokku õpitud kunstniku ja tema teose.Teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule akvarell) lihtsamaid baaselemente (punkt, joon, pind, hele-tumedus, värv) ja kompositsiooni põhimõtteid (tasakaal, kattumine, teravus, suurus) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;Teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurus, mõõtmed, värv ja materjal) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel.	<p>Õpilast hinnatakse enamasti kunstis 10-pallisüsteemis, vajadusel kasutatakse kirjalikku ja suulist tagasisidet, mis kirjeldab õigel ajal ja võimalikult täpselt õpilase tugevaid ja arendamist vajavaid külgi ning sisaldab ettepanekuid edaspidisteks tegevusteks, mis toetavad õpilase arengut.</p> <p>Hindamine kunstiainetes eelkõige suunab ja julgustab õpilasi õppima ning tekitab ja hoiab</p>	

<p>Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p>		<p>huvi kunsti vastu Tööprotsessis enamasti jälgitakse õpilase kaasa töötamist, teemas püsimist, täpsust, ideed ning ka lõpptulemust. Tööprotsessi lõpus proovib õpilane lisaks õpetajale hinnata oma tugevaid ja nõrku kohti.</p>	
---	--	--	--

VORMIÕPETUS, DISAIN

Õppevara:

Disain: <https://et.wikipedia.org/wiki/Disain>

Disainiprotsess: <https://et.wikipedia.org/wiki/Disainiprotsess>

Disaini liigid, EKMi tööleht: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/ATolts_tegevusleht_Ilaste_A3.pdf

Õppevideo portree joonistamisest: <https://www.youtube.com/watch?v=ksTTRixd0aU>

Illustraatori ja graafilise disaineri elukutsesest

Iseõppimine ja jalgratta leiutamine | Eiko Ojala | TEDxTallinn

Veebipõhine tahvel, mis võimaldab õpetajal või õpilasel luua erinevatel eesmärkidel ülesandeid (nt õpilaste tööde eksponeerimine ja tagasiside saamine kaasõpilastelt).

<https://padlet.com/>

Õpilaste kaasamiseks: www.wooclap.com/

Mõttekaardi loomiseks: <https://www.mindmaps.app/>

Õppesisu kirjeldus (tegevused)	Õpitulemused	Hindamine	Arendatavad digipädevused
<p>Disaini baaselemendid Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesemete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p>Disaini liigid Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad</p> <ul style="list-style-type: none"> Osapooled, tarbija Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine 	<ul style="list-style-type: none"> Märkab ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeeseme suurust, vormi ja materjali selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist. Kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele; 		

<ul style="list-style-type: none"> • Lähteülesanne • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine • Lahenduspaikkumine <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi ... Tehismaterjalid: plastik, kile ...</p> <p>Kavandamine ja visualiseerimine Kavand, visand, skits, krokii, abijooned <i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart, Idee sõnastamine Storyboard, stsenaarium Visuaalne lihtsustamine</p>			
KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS, VÄLJAPANEKUD/ NÄITUSED			
Õppevara: Eesti Muuseumide veebivärv MUIS: https://www.muis.ee/et/catalogue Eesti mõisaportaal: https://www.mois.ee/			
Õppesisu kirjeldus (tegevused)	Õpitulemused	Hindamine	Arendatavad digipädevused
<p>Jätkusuutlik mõtteviis Keskonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p>Kunstielu Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p>Autorsus ja autoriõigused Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele; 		

LOOVUS			
<p>Õppevara: Digitaalne jalajalg: https://digipadevus.ee/sonastik/digitaalne-jalajalg/ Digitaalse jalajälje analüüs: https://sites.google.com/site/digitaalnejalajalg/digitaalse-jalajaelje-mootmine Kiirmoe keskkonnamõju hindamine: https://www.janiiedasi.ee/blog/s83zbfpwno085ayhld9z7pca9dc8xm Puuvillase T-särgi eluring: https://bioneer.ee/milline-puuvillase-t-s%C3%A4rgi-eluring Näituse loomise tööleht EKM: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/Avatud-kollektsioonid_tegevusleht_IjaIIaste_A4.pdf</p>			
Õppesisu kirjeldus (tegevused)	Õpitulemused	Hindamine	Arendatavad digipädevused
<p>Kunstitehnikad ja stiilid maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trüki-graafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia. Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...).</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puánt).</p> <p>Etikett Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Oskab luua vabavaralises programmis lihtsamaid neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja etteantud teemal ja juhendamisel. • Arvestab kunstitööde loomisel eelnevalt omandatud kompositsiooni lihtsamaid põhimõtteid. • Rakendab eelnevalt õpitud kunstitehnikaid ja töövõtteid ning materjale põhjendatult ja õpetaja abiga. • Sõnastab enne tööle hakkamist, mida kavatseb teha, mis vahendeid ja materjale kasutab ja kuidas kujutab. • Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi (Millise teema valisin? Milliste töövahenditega oma tööd tegin? Mis oli kõige keerulisem? Millega olen kõige enam rahul?); 		
<p>Läbitavad praktilised tööd: Lõimingu raames erinevate ainetega</p>			
<p>Lõiming: Kunst võimaldab nii teooria kui ka praktika kaudu lõimida kõiki üldpädevusi igapäevasesse õppetöösse, kõikidesse ainevaldkondadesse.</p>			