

IV Õpitulemused ja õppesisu klassiti

6. klass, 1 tund nädalas, kokku 35 tundi

Õppevara:

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>

Kunstiga seotud allikad: Kunstiajakirjad, populaarteaduslikud ajakirjad

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

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

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

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

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

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

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/>

Eesti Muuseumide veebivärv MUIS: <https://www.muis.ee/et/catalogue>

Eesti mõisaportaal: <https://www.mois.ee/>

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>

Õppesisu kirjeldus (tegevused)	Õpitulemused	Hindamine	Arendatavad digipädevused
KOMPOSITSIOONIÕPETUS - Kavandamine kui protsess ideede arendamiseks. Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri, installatsiooni, foto, video, animatsiooni jne tehnikad ning töövõtted. Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid, konkreetne ja abstraktne kunstis. VORMIÕPETUS - vorm ja funktsioon, traditsioon ja uuenduslikkus disainis. Eesti rahvakunst ja ehituskultuur.	<ul style="list-style-type: none">püüab rakendada ja kirjeldab eakohaselt visuaalkultuuri ilminguid õpetaja ning enda valikul (teabegraafikat: silte, kaarte, infograafikat; õpikute illustratsioone, (multi)filmide ja arvutimängude pildilist külge, reklaami linnaruumis ja meedias, riidetust, kaupluste vaateaknaid, internetikeskkondi, ehitatud keskkondi, esemelist tänapäeva ja pärimuskultuuri);kasutab olulisemaid õpitud kunstimõisteid ja teab kunstnikke;	Hinded on hinnangulised ja kujunevad välja etteantud hindamismudeli järgi (igal ülesandel on teatud tööülesanded, mis tuleb õppeprotsessi jooksul täita). Ülesanded on õpilasele eelnevalt selgitatud, anntud teada, mida	Digivahendeid kasutatakse info otsimiseks, kogumiseks, töötlemiseks ja esitamiseks. Kogutud infot rakendatakse loovtöodes eesmärgipäraselt. Ollakse teadlik autoriõiguste

<p>VÄLJAPANEKUD/NÄITUSED - Muuseumide ja galeriide funktsioonid. Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid muistsetest aegadest tänapäevani. Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Oma teoste esitlemine, valikute põhjendamine.</p> <p>LOOVUS - Kunstitehnikate loov kasutamine. Digitaalsete tehnikatega tutvumine ja katsetamine. Kunstiteoste analüüsimine, võrdlemine, nende üle arutlemine. Filmide, arvutimängude, koomiksitate ja reklaamide pildikeele uurimine ja kriitiline võrdlemine.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info; • mõistab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust; • märkab, kirjeldab ning mõtestab nüüdisaegsete ja ajalooliste tarbeesemete ning hoonete erinevusi; • märkab ning kirjeldab iseseisvalt seost tarbeeseme või ruumi/hoone suuruse, vormi, materjali ja otstarbe vahel; • rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava. 	<p>hinnatakse.</p> <p>Õpetaja annab jooksvalt suulist tagasisidet, mis kirjeldab õigel ajal ja võimalikult täpselt õpilase tugevaid külgi ja vajakajäämisi ning sisaldab ettepanekuid edaspidisteks tegevusteks, mis toetavad õpilase arengut.</p>	<p>järgimise kohustusest digikeskkonnas. Suurendatakse teadlikkust digivahendite rakendamisega kaasneva võivatest terviseriskidest ja internetis loomingu jagamise turvalisusest.</p>
<p>Lõiming: Kunst võimaldab nii teooria kui ka praktika kaudu lõimida kõiki üldpädevusi läbi erinevate ainete igapäevasesse õppetöösse.</p>			