

IV Õpitulemused ja õppesisu klassiti

9. klass, 1 tund nädalas, kokku 35 tundi

Õppesisu kirjeldus (tegevused)	Õpitulemused	Õpitulemused väiksemas (osajaga ja toe) klassis	Hindamine	Lõimingu võimalus	Arendatavad digipädevused
<p>Õppetegevus ei ole kunstis suunatud ühesuguste teoste loomisele.</p> <p>Õppeprotsess ja ülesanded on sellised, et iga õpilane leiaks ja säilitaks omapära, väljendusjulguse ja loomisrõõmu.</p> <p>Tegevused on väga mitmekesised: kujutamine ja kujundamine, konstrueerimine, eneseväljendus erinevate meediumide abil, töövõtetega tutvumine ja erinevate töövahendite kasutamine grafiitpliatsist digitaaltehnikani, arutelud ja analüüsid, visuaalse materjali otsimine nii klassiruumis kui väljaspool seda.</p> <p>Koduseks tööks võivad olla vaatlusülesanded, visandid, verbaalse ja visuaalse info otsimine, näituse külastamine, (loodusliku) materjali korjamine, klassis alustatud ülesande lõpetamine vms.</p> <p>Töövormid: individuaalne töö, rühmatöö, projektitöö, õuesõpe, õppekäigud. Need võivad olla nii</p>	<p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> tunnetab ja arendab teadlikult oma kunstialaseid võimeid; loovülesannetes leiab erinevaid lahendusvariante ja isikupäraseid teostusvõimalusi, esitleb tulemusi ning põhjendab valikuid; kasutab ideest lähtudes sihipäraselt mitmekesiseid visuaalseid väljendusvahendeid; kasutab visuaalse kommunikatsiooni vahendeid, arutleb pildikeele kultuuriliste märkide üle; tunneb Eesti ja maailma kultuuripärandi olulisi kunstiteoseid; võrdleb eri ajastute kunstinäiteid, kirjeldades ning mõtestades sõnumite, väljendusvahendite ja hinnangute muutumist kultuuriajaloo vältel; analüüsib looduslikke ja tehiskeskkondade objekte ning nende vahelisi seoseid ökoloogilisest, esteetilisest ja eetilise vaatepunktist. Mõistab 	<p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> tunnetab ja arendab teadlikult oma kunstialaseid võimeid; leiab isikupäraseid teostusvõimalusi, esitleb tulemusi ning põhjendab valikuid; tunneb Eesti kultuuripärandi olulisi kunstiteoseid; võrdleb kunstinäiteid; mõistab disaini kui protsessi, mille eesmärgiks on leida probleemile uus ja parem lahendus; seostab omavahel kultuuri, ühiskonna ning teaduse ja tehnoloogia arengut; mõistab, et nüüdiskunst väljendub paljudes erinevates meediumites ja kõnetab vaatajat laias teemade ringis. 	<p>Õpitulemusi hinnates lähtutakse põhikooli riikliku õppekava üldosa ja teiste hindamist reguleerivate õigusaktide käsitlest.</p> <p>Nii numbrilise kui hinnangulise hindamise peafunktsioon kunstiõpetuses on anda tagasisidet töö tulemuslikkuse kohta ja motiveerida õpilast tema edasises tegevuses.</p> <p>Hindamise objektiks võib olla nii valminud teos kui tööprotsess (sh kavandid, harjutused, visandid, pikemaajalise praktilise töö vaheetapid).</p> <p>Mahukamate, erinevat õppesisu integreerivate ülesannete puhul on põhjendatud hindamine mitme hindega, et anda paremini tagasisidet erinevate oluliste aspektide kohta ning väärtustada iga õpilase mõtete ja</p>	<p>Kunstide valdkond võimaldab kõiki üldpädevusi loomulikult lõimida igapäevasesse õppetöösse nii teooria kui ka praktika kaudu.</p> <p>Nüüdiskultuurile on olemuslik interdistsiplinaarsus.</p> <p>Kunst on tihedalt seotud kõigi inimtegevuse valdkondade ning oma ajastu mõtteviisidega.</p> <p>Inimeseks olemine, sotsiaalsed suhted ja maailm on oma erinevates avaldumisvormides kunstide aines, seega teiste ainevaldkondadega suhestumine on kunstide loomulik osa.</p>	<p>Digivahendeid kasutatakse info otsimiseks, kogumiseks, töötlemiseks ja esitamiseks. Kogutud infot rakendatakse loovtöodes eesmärgipäraselt.</p> <p>Õpitakse loomingu tegelemiseks valima ainespetsiifilist vajalikke digivahendeid.</p> <p>Õppides ning digitaalset sisu luues ja säilitades kasutatakse erinevaid audiovisuaalseid ning muid multimeediumi vahendeid ja rakendusi. Ollakse teadlik autoriõiguste järgimise kohustusest digikeskkonnas.</p> <p>Suurendatakse teadlikkust digivahendite rakendamise</p>

<p>omavahel seotud kui ühest teiseks areneda.</p> <p>Rühmatöö arendab koostööoskust, pakub võimalust katsetada erinevaid rolle, arendada üksteise häid ideid ja luua mängulist õhkkonda, ning luua suuremaid ja ajamahukamaid teoseid.</p> <p>Projektõpe aitab siduda teooriat ja praktikat, rakendada aktiivõppe meetodeid, lõimida erinevaid õppeaineid, hõlmata lisaks ainete tavapärasele sisule selliseid elulisi teemasid ja probleeme, mis kipuvad kooliseinte vahelt välja jääma.</p>	<p>disaini kui protsessi, mille eesmärgiks on leida probleemile uus ja parem lahendus;</p> <ul style="list-style-type: none"> • teadvustab kunsti rolli ühiskonnas. Seostab omavahel kultuuri, ühiskonna ning teaduse ja tehnoloogia arengut; • mõistab, et nüüdiskunst väljendub paljudes erinevates meediumites ja kõnetab vaatajat laias teemade ringis. 		<p>lahenduse isikupära. Et motiveerida õpilasi lisatööd tegema ja uusi sihte seadma, võib hinnata ka õpilaste head või väga head sooritust konkursil või ainevõistlusel. Õpilastele tuleb anda võimalus osaleda hindamisprotsessis. See õpetab töid analüüsima ja erinevaid lahendusi väärtustama. Et õpilane oleks ajendatud uusi teadmisi, kogemusi ja oskusi omandama, on oluline toetada õpilase eneseanalüüsi – mida õpilane tundis ja õppis, mida ta soovib järgmisel korral teha teisiti jne. Soovitav on kasutada õpimapi või portfoolio formaati. Samuti toetab õpilaste kaasamine positiivse minapildi kujunemist ja ajendab õpilasi aktiivselt õppeprotsessis osalema.</p>	<p>kaasneda võivatest terviseriskidest ja internetis loomingu jagamise turvalisusest.</p>
---	---	--	---	---