

IV Õpitulemused ja õppesisu klassiti

9. klass, 1 tund nädalas, kokku 35 tundi

Õppevara			
<p>Tartu Kunstikooli õpetaja Kalli Kalde õppevideo portree joonistamisest: https://www.youtube.com/watch?v=ksTTRixd0aU</p> <p>Disaini liigid, EKM-i tööleht: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/ATolts_tegevusleht_IIaste_A3.pdf</p> <p>Lääne-Euroopa ja Venemaa kunst 16.–20. saj EKM-i kogus: https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/valiskunst</p> <p>Eri ajastute kunstist EKM-i kogude põhjal (video koos töölehega): https://kunstimuuseum.ekm.ee/eesti-kunsti-digisild/</p> <p>Nüüdiskunst EKM-i kogus: https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/kaasaegne_kunst</p> <p>Eesti Kunstnike Biograafiline Leksikon: https://ekabl.ee/index.php</p> <p>Eesti kunstiteaduse audio- ja videoarhiiv: https://cca.ee/arhiiv/eesti-kunstiteaduse-audio-ja-videoarhiiv</p> <p>Ajaloopildi tööleht, EKM: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/03/Ajaloopilt_t%C3%B6B%C3%B6leht_III-kooliaste.pdf</p> <p>https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/22969-EESTI-PARIMUSTEEMALISED-OPPEULESANDED-POHIKOOILILE-KAASAEGSE-KUNSTI-MEEDIUMITE-VAHENDUSEL</p> <p>Autori, teose ja lugejakesksest kunstiteose tõlgendamisest (küll kirjandusteose näitel): https://www.youtube.com/watch?v=rGZKO4OVnz8&t=650s</p> <p>Loovprotsessi refleksioonimudel: https://loojauuri.artun.ee/#/lessons/Lp2XU7N9qyZoq-8x5bPgstxgSTLBbfp</p>			
Õppesisu kirjeldus (tegevused)	Õpitulemused	Hindamine	Arendatavad digipädevused
<p>Visuaalne kirjaoskus</p> <p>Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplattformid.</p> <p>Kujutamise baaslemendid ja kompostisioon</p> <p>Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus</p> <p>Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p>Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p>Kunstiliigid: portree, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, graafiline disain, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p>Kunstizänrid: linnavaade, maastikuvaade, interjöörivaade</p> <p>Kunstitehnikad ja loominguline eneseväljendus</p> <p>maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk,</p>	<p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> * analüüsib enne kasutamist visuaalseid kujutisi, keskkondi, jooniseid, skeeme ja süboleid suhtluses; * uurib iseseisvalt kunstnike, kunstiteoste ja kunstivoolude tausta; * leiab infot erinevate allikate kohta, suhtudes neisse allikakriitiliselt; * kasutab peamisi kunstimõisteid ja teab kunstnikke; * käitub kultuurikeskkondades reeglite järgi (vajaduse korral oskab reeglid välja selgitada) ning saab iseseisvalt vajaliku teabe leidmise ja sündmuse kogemisega hakkama; * teab, mida kujutab endast disain ning kuidas töötab disainer; * mõistab vormide ja värvide subjektiivsemaid ning universaalsemaid 	<p>Hindamise peafunktsioon</p> <p>kunstiõpetuses on anda tagasisidet töö tulemuslikkuse kohta ja motiveerida õpilast tema edasises tegevuses. Hindamise objektiks võib olla nii valminud teos kui tööprotsess (sh kavandid, harjutused, visandid, pikemaajalise praktilise töö vaheetapid). Mahukamate, erinevat õppesisu integreerivate ülesannete puhul on põhjendatud hindamine mitme hindegaga. Et motiveerida õpilasi lisatööd tegema ja uusi sihte seadma, võib hinnata ka õpilaste head või väga head sooritust konkursil või ainevõistlusel.</p> <p>Õpilastele tuleb anda võimalus</p>	<p>Digivahendeid kasutatakse info otsimiseks, kogumiseks, töötlemiseks ja esitamiseks. Kogutud infot rakendatakse loovtöodes eesmärgipäraselt. Õpitakse loominguga tegelemiseks valima ainespetsiifiliselt vajalikke digivahendeid. Õppides ning digitaalset sisu luues ja säilitades kasutatakse erinevaid audiovisuaalseid ning muid multimeediumi vahendeid ja rakendusi. Ollakse teadlik</p>

<p>akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenaario</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)</p> <p>Disainprotsessi kavandamine: kavand, visand, skits, kroki, abijooned</p> <p>Disainprotsessi osad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osapooled, tarbija • Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine • Lähteülesanne • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine • Lahenduspakkumine <p>Moodboard, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart, Idee sõnastamine</p> <p>Storyboard, stsenaarium</p> <p>Visuaalne lihtsustamine</p> <p>Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo).</p> <p>Barokk-kunst Euroopa õukondades</p> <p>Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas</p> <p>Realism maalikunstis</p> <p>Modernism 19. sajandi lõpu maal (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend).</p> <p>Maailmanäitused ja tehnoloogia areng.</p> <p>Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.</p> <p>Kunstiajalugu kunstnikud: Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo).</p> <p>Barokk-kunst Euroopa õukondades</p> <p>Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas</p> <p>Realism maalikunstis</p> <p>Modernism 19. sajandi lõpu maal (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend).</p> <p>Maailmanäitused ja tehnoloogia areng.</p> <p>Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.</p> <p>Töövormid: individuaalne töö, rühmatöö, projektõpe, õuesõpe, õppekäigud. Need võivad olla nii omavahel seotud kui ühest teiseks</p>	<p>täendus;</p> <p>* teab, mis on kopeerimine ja plagiaat, ning oskab teiste autorite teoseid ja nende osi kasutada oma uurimistöös või loomes nii, et tegevus ei riiva autori õigusi.</p>	<p>osaleda hindamisprotsessis.</p> <p>Et õpilane oleks ajendatud uusi teadmisi, kogemusi ja oskusi omandama, on oluline toetada õpilase eneseanalüüsi – mida õpilane õppis, mida ta soovib järgmisel korral teha teisiti jne. Soovitav on kasutada õpimapi või portfoolio formaati.</p>	<p>autoriõiguste järgimise kohustusest digikeskkonnas.</p> <p>Suurendatakse teadlikkust digivahendite rakendamisega kaasneva võivatest terviseriskidest ja internetis loomingu jagamise turvalisusest.</p>
---	--	---	--

<p>arenda.</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>Lõiming</p> <p>Kunstide valdkond võimaldab kõiki üldpädevusi loomulikult lõimida igapäevasesse õppetöösse nii teooria kui ka praktika kaudu.</p> <p>Nüüdiskultuurile on olemuslik interdistsiplinaarsus. Kunst on tihedalt seotud kõigi inimtegevuse valdkondade ning oma ajastu mõtteviisidega. Inimeseks olemine, sotsiaalsed suhted ja maailm on oma erinevates avaldumisvormides kunstide aines, seega teiste ainevaldkondadega suhestumine on kunstide loomulik osa.</p>			