

KUNST

1. KLASS

Õppesisu ja õpitulemused.

UURIMINE, AVASTAMINE, IDEEDE ARENDAMINE

Õppesisu.

Oma tööde esitlemine, selgitamine ja kaaslaste kuulamine. Töötamine ise-seisvalt ja grupis.

Põhielementide- joon, värv, vorm, ruum, rütm jt tundmaõppimine.

Iseloomulike tunnuste ning peamise esiletoomine.

Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine.

Mänguasjade ja omameisterdatud mudelitega lavastuslikud mängud.

Õpitulemused.

Taotletakse, et õpilane:

- katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;
- on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;
- valib ise sobivaima kujutusviisi;
- katsetab kõiki tehnikaid;
- tunneb kodukoha kultuuriobjekte;
- taipab eseme vormi ja funktsiooni seost;
- käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.

PILDILINE JA RUUMILINE VÄLJENDUS

Õppesisu

Puude, esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine.

Peamise esiletõstmine suuruse, asukoha ja värvi abil.

ÜMBRUS

Vabanemine stampkujunditest (päikese-neljandik, aknarist jm).

ASJAD

Tuttavate asjade kujutamine - lilled, mänguasjad.

GEOMEETRIA

Mõisted kolmnurk, ruut, ring

INIMENE

Inimese vanus, amet jne, joonistamine mälu järgi.

Õpitulemused.

Taotletakse, et õpilane:

- katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;
- on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;
- valib ise sobivaima kujutusviisi;
- katsetab kõiki tehnikaid;
- taipab eseme vormi ja funktsiooni seost;
- käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.

DISAIN JA KESKKOND

Õppesisu.

Situatsiooni kirjeldav lähteülesanne.

Ideede selgitamine, vormistamine jooniste ja makettidena.

Disaini roll igapäevaelus: trükised, tarbevormid, ruumid, hooned, keskkond jne.

Vormi ja funktsiooni seos.

MÄRK

Geomeetriliste kujundite erinevad tähendused.

KIRI

Oma nime kujundus portfooliol vms.

Õpitulemused.

Taotletakse, et õpilane:

- kunstitunnis omandatud oskuste rakendamine digitaalsete vahenditega töötades katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;
- on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;
- valib ise sobivaima kujutusviisi;
- katsetab kõiki tehnikaid;
- taipab eseme vormi ja funktsiooni seost;
- käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.

MEEDIA JA KOMMUNIKATSIOON

Õppesisu.

Meediad kodus ja koolis.

Pildilise jutustuse vormid ja vahendid (illustratsioon, koomiks, reklaam, animatsioon, foto, video).

Asjade tähendus pildil (nt loodus-materjalidest installatsiooni jäädvustamine fotona).

Õpitulemused.

Taotletakse, et õpilane:

- katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;
- on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;
- valib ise sobivaima kujutusviisi;
- käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.

KUNSTIKULTUUR

Õppesisu.

Vana ja uue võrdlemine. Eesti kultuuripärandi tähtteosed.

Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludes osalemine.

EESTI JA MAAILM

Keskaegsed hooned.

RAHVAKUNST

Laulupidu ja rahvariided.

Õpitulemused.

Taotletakse, et õpilane:

- käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas;
- tunneb kodukoha kultuuriobjekte.

MATERJALID JA TEHNIKAD

Õppesisu.

Kunstitehnikate ja töövõtete loominguiline rakendamine.

Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.

MAAL

Näpuvärvid , guašš.

SKULPTUUR

Plastiliin, savi jt pehmed voolimismaterjalid.

GRAAFIKA

Riipimine vms.

Õpitulemused.

- katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;
- on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;
- valib ise sobivaima materjali;
- katsetab kõiki tehnikaid;
- taipab eseme vormi ja funktsiooni seost;
- käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.

Lõiming.

Kunstiainete ja teiste ainevaldkondade seostamiseks on palju võimalusi.

Väärtushoiakute kujundamine ja maailma kultuurilise mitmekesisuse teadvustamine.

Paljudes ainetes tutvutakse erinevate kultuuridega ning toetatakse kultuurilise ja sotsiaalse identiteedi kujunemist (kunstid, eesti keel ja kirjandus, võõrkeeled, ajalugu ja ühiskonnaõpetus, geograafia, käsitöö ja tehnoloogia, kehaline kasvatus). Kunstide kaudu saab eriti hästi teadvustada kultuuridevahelist dialoogi ja loovust nüüdisühiskonna innovatsiooni allikana.

Kattuvate või lähedaste mõistete kasutamine (kompositsioon, struktuur, rütm, plaan, stiil, variatsioon, improvisatsioon, liikumine, dünaamika jm): kunstid, keeled ja kirjandus, tehnoloogia, kehaline kasvatus.

Ainete sisust lähtuvate seoste esiletoomine:

- sotsiaalainetest lähtudes vaadeldakse inimese suhteid teiste inimeste ja inimrühmadega ning erinevate kultuuride kommete ja pärimustega;
- emakeelest ja võõrkeeltest lähtudes arendatakse verbaalset eneseväljendusoskust, diktsiooni, funktsionaalset lugemisoskust ning infokanalite kasutamise oskust; kirjandusest lähtudes vaadeldakse eri ajastute ja kultuuride lugusid muusikas ja kunstis, teatri- ja filmikunstis;

- loodusainetest lähtudes teadvustatakse inimese kuulmis- ja nägemismeele füsioloogilist eripära, õpitakse tundma looduskeskkonda ja selle eluvormide mitmekesisust ning helide, valguse ja värvide omadusi;
- matemaatikast lähtudes arendatakse seoste loomise oskust ja loogilist mõtlemist (matemaatiline keel, struktuur, sümbolid ja meetodid);
- käsitööst ja tehnoloogiast lähtudes arendatakse käelist tegevust ning loovat mõtlemist (loomise protsess, tehnoloogiad ja tehnikad);
- kehalisest kasvatuses lähtudes arendatakse kehatunnetust, tähelepanu, motoorikat, reageerimiskiirust ja koordinatsiooni.

Ainevaldkondade piire ületavad õppeprojektid.