**KUNST**

**4. KLASS**

**I. TEEMAD, ÕPPESISU JA ÕPITULEMUSED.**

**1. Uurimine, avastamine, ideede arendamine**

**Õppesisu**

1. Uurimuslik ja loov koostöö. Teoste esitlemine, valikute põhjendamine.
2. Kujuta­mine, väljendamine, kujunda­mine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine.
3. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted.
4. Värv kui väljendusvahend.
5. Liikumise kujutamine. Tehnikate loov kasutamine, segatehnikad.
6. Realistlikkus ja abstraktsus kunstis.

**Õpitulemused**

Taotletakse, et õpilane:

1. visandab ja kavandab;
2. on valmis katsetama uusi tehnikaid, sh digitaalseid;
3. mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia);
4. võrdleb kaasaja ja mineviku kultuurinähtusi;
5. kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid;
6. uurib disainilahendusi ja leiutab ise;
7. käitub virtuaalmaailmas eetiliselt.

**2. Pildiline ja ruumiline väljendus**

**Õppesisu**

1. Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine.
2. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit.
3. ÜMBRUS

Erinevad majad linnas ja maal.

1. ASJAD

Esemete suurussuhted

1. INIMENE

Inimesed tegevuses, nägu ja meeleolu.

1. GEOMEETRIA

Kubistlikus stiilis pilt

**Õpitulemused**

Taotletakse, et õpilane:

1. visandab ja kavandab;
2. on valmis katsetama uusi tehnikaid, sh digitaalseid;
3. mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia),
4. võrdleb kaasaja ja mineviku kultuurinähtusi;
5. kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid.

**3. Disain ja keskkond**

**Õppesisu**

1. Probleemipõhine lähteülesanne.
2. Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksite ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete uurimine ja kriitiline võrdlemine.
3. Keskkonnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses.
4. MÄRK

Liiklusmärkide analoogial põhinev uute märkide kujundamine.

1. KIRI

(Trüki-) tähtede kujundamine.

1. Foto, digitaalgraafika, video ja animatsiooni kasutamine lähiümbruse uurimisel.

**Õpitulemused**

Taotletakse, et õpilane:

1. visandab ja kavandab;
2. on valmis katsetama uusi tehnikaid, sh digitaalseid;
3. mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia);
4. võrdleb kaasaja ja mineviku kultuurinähtusi;
5. kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid;
6. uurib disainilahendusi ja leiutab ise.

**4. Meedia ja kommunikatsioon**

**Õppesisu**

1. Kunstiteoste, arvuti­mängude, filmide, reklaamide jne vaatlemine, nende üle arutlemine, kirjeldamine, eelistuste põhjendamine.
2. Liikumisillusiooni teke. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.
3. Ruumilisus pildil, fotol, filmis. Inimene ja tema tegevused. Ilmastiku-nähtuste jäädvustamine.

**Õpitulemused**

Taotletakse, et õpilane:

1. mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia).
2. võrdleb kaasaja ja mineviku kultuurinähtusi.
3. kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid.
4. käitub virtuaalmaailmas eetiliselt.

**5. Kunstikultuur**

**Õppesisu**

1. Kunstiteose analüüs. Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu mõtestamine. Erinevad mineviku ja nüüdiskunst tuntumad teosed Eestis ja mujal maailmas, kultuuride iseärasused.
2. Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.
3. EESTI JA MAAILM

Teosed, kus värvil on suurem roll (postimpressionistid, fovistid …)

1. RAHVAKUNST

Lilltikand (pulmatekk).

**Õpitulemused**

Taotletakse, et õpilane:

1. mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia);
2. võrdleb kaasaja ja mineviku kultuurinähtusi;
3. kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid;
4. uurib disainilahendusi ja leiutab ise.

**6. Materjalid ja tehnikad**

**Õppesisu**

1. Visandamine ja kavandamine.
2. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega.
3. Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine.
4. Digitaalsete tehnikate katsetamine.
5. MAAL

Akrüül jt kattevärvid.

1. SKULPTUUR

Pehmed materjalid nt savi või saepurumass.

1. GRAAFIKA

Faktuurpilt, materjalitrükk. Heledusastmed värvipliiatsitega.

**Õpitulemused**

Taotletakse, et õpilane:

1. visandab ja kavandab;
2. on valmis katsetama uusi tehnikaid, sh digitaalseid;
3. mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia);
4. võrdleb kaasaja ja mineviku kultuurinähtusi;
5. kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid;
6. uurib disainilahendusi ja leiutab ise.

**II. LÕIMING**

**1. 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.

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

**3. Ainete sisust lähtuvate seoste esiletoomine:**

1. sotsiaalainetest lähtudes vaadeldakse inimese suhteid teiste inimeste ja inimrühmadega ning erinevate kultuuride kommete ja pärimustega;
2. 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;
3. loodusainetest lähtudes teadvustatakse inimese kuulmis- ja nägemismeele füsioloogilist eripära, õpitakse tundma looduskeskkonda ja selle eluvormide mitmekesisust ning helide, valguse ja värvide omadusi;
4. matemaatikast lähtudes arendatakse seoste loomise oskust ja loogilist mõtlemist (matemaatiline keel, struktuur, sümbolid ja meetodid);
5. käsitööst ja tehnoloogiast lähtudes arendatakse käelist tegevust ning loovat mõtlemist (loomise protsess, tehnoloogiad ja tehnikad);
6. kehalisest kasvatusest lähtudes arendatakse kehatunnetust, tähelepanu, motoorikat, reageerimiskiirust ja koordinatsiooni.

**4. Ainevaldkondade piire ületavad õppeprojektid.**