

Kunstiõpetus IV klass, 70 tundi

Õpitulemused	Õppesisu ja praktilised tööd
<p>Õpilane</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) tunnetab oma kunstivõimeid ja -huve; 2) väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid ja teadmisi; 3) loovülesandeid lahendades visandab ja kavandab; 4) kujutab ja kujundab nii vaatluste kui ka oma ideede põhjal, kasutades visuaalse kompositsiooni baasoskusi; 5) rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto, video, digitaalgraafika, animatsioon jne); 6) analüüsib nüüdiskunsti teoseid, märkab erinevaid vorme ja sõnumeid, leiab seoseid tänapäeva eluga ning on avatud erinevate kultuuriilmingute suhtes; 7) mõistab tehismaailma ja selle kasutaja suhet; 8) peab silmas eesmärgipärasust, uuenduslikkust, esteetilisust ja ökoloogilisust; 9) mõistab kultuuriväärtuste ja -keskkonna kaitse olulisust; 10) leiab infot kunstiraamatutest ja eri teabeallikatest, uurib ja võrdleb eri ajastute kunstiteoseid; 11) märkab sõnumeid, analüüsides meediat ja reklaami; 12) arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle ruumilises ja virtuaalses keskkonnas; 13) tegutseb eetilisel ja ohutult nii reaalses kui ka virtuaalses kultuurikeskkonnades; 14) oskab kasutada animatsiooni loomiseks arvutiprogrammi nt MovieMaker. 	<p>Teema: Uurimine, avastamine, ideede arendamine Uurimuslik ja loov koostöö. Teoste esitlemine, valikute põhjendamine. Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine kui protsess ideede arendamiseks. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Liikumise kujutamine.</p>
	<p>Teema: Pildiline ja ruumiline väljendus Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid, konkreetne ja abstraktne kunstis. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit.</p>
	<p>Teema: Disain ja keskkond Vormi ja funktsiooni seos, traditsioon ja uuenduslikkus disainis. Eesti rahvakunst ja ehituskultuur. Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu. Probleempõhised lähteülesanded.</p>
	<p>Teema: Meedia ja kommunikatsioon Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jne vaatlemine, nende üle arutlemine, kirjeldamine, eelistuste põhjendamine. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis. Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid muistsetest aegadest tänapäevani. Joonisfilmi loomine (kahe- ja kolmemõõtmeline) koostöös eesti keele ja informaatikaga.</p>

	<p>Teema: Kunstikultuur Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed Eesti ja maailmas, näited õpetaja valikul. Kunstiteose analüüs. Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.</p>
	<p>Teema: Materjalid, tehnikad Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri, installatsiooni, foto, video, digitaalgraafika ja animatsiooni tehnikad ning töövõtted.</p>

Koostaja: Helle Huul