

Kunstiõpetus V klass, 35 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) visandab ja kavandab loovülesandeid lahendades; 4) kujutab ja kujundab nii vaatluste kui ka oma ideede põhjal, kasutades visuaalse kompositsiooni baasoskusi; 5) väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid ja teadmisi; 6) leiab kujutatava kõige iseloomulikumat jooned, valib sobiva kujutusviisi olulisema esiletoomiseks, paneb tähele värvide koosmõju ja pildi kompositsiooni; 7) rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto, video, digitaalgraafika, animatsioon jne); 8) analüüsib nüüdiskunsti teoseid, märkab erinevaid vorme ja sõnumeid, leiab seoseid tänapäeva eluga ning on avatud erinevate kultuuriilmingute suhtes; 9) mõistab tehismaailma ja selle kasutaja suhet; 10) peab silmas eesmärgipärasust, uuenduslikkust, esteetilisust ja ökoloogilisust; 11) mõistab kultuuriväärtuste ja -keskkonna kaitse olulisust; 12) leiab infot kunstiraamatutest ja eri teabeallikatest, uurib ja võrdleb eri ajastute kunstiteoseid; 13) märkab sõnumeid, analüüsides meediat ja reklaami; 14) arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle ruumilises ja virtuaalses keskkonnas; 15) tegutseb eetilisel ja ohutult nii reaalses kui ka virtuaalses kultuurikeskkonnas; 16) teadvustab ennast ühiskonna liikmena ja väärtustab koostööd; 	<p>Teema: Kunstikultuuri tundmine Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid, konkreetne ja abstraktne kunstis. Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed Eestis ja maailmas. Kunstiteose analüüs. Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid. Eesti rahvakunst ja ehituskultuur. Elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu.</p>
	<p>Teema: Pildiline ja ruumiline kujutamine Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine kui protsess ideede arendamiseks. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Kompositsiooni tasakaal, pinged, dominant ja koloriit. Liikumise kujutamine. Erinevad kunstimaterjalid ja tehnikad (joonistamine, maal, kollaaž, skulptuur, jne)</p>
	<p>Teema: Disain ja keskkond Probleemipõhine lähteülesanne. Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksitate ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete uurimine ja kriitiline võrdlemine. Keskkonnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses. Foto, digitaalgraafika, video ja animatsiooni kasutamine lähiümbruse uurimisel.</p>
	<p>Teema: Meedia ja visuaalne kommunikatsioon Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jne vaatlemine, nende üle arutlemine, kirjeldamine, eelistuste</p>

<p>17) kujundab, põhjendab ja esitleb oma arvamust ja loomingut.</p>	<p>põhjendamine. Liikumisillusiooni teke. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis. Linnaruumi detailide, märkide ja kirjade kogumine (pildistamine) ja analüüsimine. Tootereklaam.</p>
	<p>Teema: Koostöö ja arutelu Rühmatöö. Probleemide lahendamine meeskonnas. Kaaslaste eripärade ja oskustega arvestamine. Tööjaotus rühmas.</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: Hille Kilk