

## Kunst

### Sissejuhatus

Kunstiõppe siht on omandada visuaalne haridus ning arendada mõtlemis-, koostöö- ja eneseväljendusoskusi, et toetada isiksuslikku arengut ning toimetulekut tänapäevases mitmekultuurilises muutuv maailmas. Kunst võimaldab õpilasel tunnetada endas loojat ning toetab seeläbi aktiivse maailmavaate omaksvõttu ja ettevõtlikku ellusuhtumist.

### Eesmärgid

Põhikooli kunstiõpetusega taotletakse, et õpilane:

- tunnetab ja arendab oma loomingulist potentsiaali, õpib tundma visuaalsete kunstide väljendusvahendeid ning suudab luua erinevaid kunstiteoseid, rakendades loovalt õpitud teadmisi ja tehnikaid;
- kasutab erinevaid mõtlemis- ja tegutsemisviise nii loometegevuses kui ka igapäevases elus;
- analüüsib kunstiteoseid ja visuaalset keskkonda, kasutades põhikoolis omandatud ainealast terminoloogiat, ning põhjendab oma arvamust;
- märkab esemelise keskkonna ja visuaalse meedia esteetilisi, eetilisi, funktsionaalseid ja ökoloogilisi aspekte;
- õpib tundma ja väärtustab nii mineviku kunstipärandit kui ka nüüdisaegset kunsti;
- seostab omavahel kunsti ning kultuuri, ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengut ning mõistab kunsti kui kultuuridevahelist suhtluskeelt; teadvustab kultuurilist mitmekesisust.
- Paistu Kooli lõpuks teadvustab kunsti rolli nii oma elus kui ka ühiskonnas ja orienteerub visuaalses keskkonnas.

### Pädevused

- Kunstide valdkond võimaldab kõiki üldpädevusi loomulikult lõimida igapäevasesse õppetöösse nii teooria kui ka praktika kaudu.

- Väärtuspädevus. Kunstid rõhutavad kultuuriteadmisi ja ühisel kultuuripärandil põhinevat kultuuriruumi identiteedi osana. Kõigis tegevustes väärtustatakse individuaalset ning kultuurilist mitmekesisust. Käsitletavate teemade, analüüsitavate kunstiteoste ja -sündmuste kaudu toetatakse eetiliste ja esteetiliste väärtushoiakute kujunemist. Praktiline loominguiline tegevus ja selle üle arutlemine õpetavad teadvustama kunsti eneseväljenduse vahendina, hindama erinevaid ideid, seisukohti ja probleemilahendusi ning austama autorsust. Kasvatatakse teadlikku ja kriitilist suhtumist erinevatesse infokanalitesse.
- Sotsiaalne pädevus. Kunsti uurimuslikud ja praktilised rühmatööd, arutlused ja esitlused ja ühistes kunstiprojektides osalemine kujundavad koostöövalmidust ja üksteise toetamise väärtustamist. Kultuurisündmustel osalemine aitab kujundada kultuurilist ühtsustunnet. Kunstiteoste üle arutledes harjutatakse oma seisukohtade kaitsmist ning teiste arvamustest lugupidamist. Kunstiained teadvustavad inimese kui kujundaja ja kasutaja mõju, juhtides teadlikult ning jätkusuutlikult tegutsema nii looduses kui ka inimeste loodud ruumilistes ja virtuaalsetes keskkondades.
- Enesemääratluspädevus. Loovülesannetes saadav pidev tagasiside ja eneseanalüüs aitavad õppida tundma oma huve ja võimeid ning kujundada positiivset enesehinnangut. Kultuuriliste ja sotsiaalsete teemade käsitlemine (vaadeldavad kultuurinähtused, kunstiteoste ainek ja sõnumid jne) aitab kujundada personaalset, sotsiaalset ja kultuurilist identiteeti. Sihiks on integreerida noori nüüdisühiskonda ja toetada oma identiteedi väljendamist loomingu.
- Õpipädevus. Kunstides kujundatakse õpipädevust eriilmeliste ülesannete, õppemeetodite ja töövormide rakendamise kaudu, mis võimaldab õpilastel teadvustada ning kasutada oma õpistiili. Nii individuaalselt kui ka rühmas lahendatavad uurimis- ja probleemülesanded eeldavad info hankimist, selle analüüsimist ja tõlgendamist ning õpitu kasutamist uudsetes situatsioonides. Kunstis saavad õpilased ise jõukohaseid ülesandeid luua, oma valikute sobivust kontrollida, uusi oskusi katsetada ning järjekindlalt harjutada. Pidev tagasiside ja eneseanalüüs aitavad järjest suurendada õppija rolli oma õpitegevuse juhtijana.
- Suhtluspädevus. Kunstis on tähtsal kohal kunstiteostest, -stiilidest, -ajastutest, jms rääkimine, ulatudes lihtsast argikeelsest kirjeldusest ainespetsiifilise keelekasutuseni. Oma tööde esitlemine ning aruteludes erinevate seisukohtade võrdlemine ja kaitsmine toetavad väljendusoskuse kujunemist ning ainealase oskussõnavara kasutamist. Kunstis referatiivsete ja uurimistöde koostamine eeldab teabetekstide mõistmist ning juhib kasutama mitmesuguseid info esitamise viise (teksti, joonist, skeemi, tabelit, graafikut). Tutvutakse kunsti kui kommunikatsioonivahendiga, õppides tundma neile eriomast mitteverbaalset keelt ning „tõlkides“ sõnumeid ühest keelest teise. Matemaatikapädevuse arengut toetavad kunstis rakendatavad ülesanded, kus tuleb sõnastada probleeme, arutleda lahendusteede üle, põhjendada valikuid ja analüüsida tulemusi; samuti analüüsida kunstikategooriaid (kompositsioon, struktuur, rütm jne), võrrelda ja liigitada erinevate nähtuste tunnuseid ning kasutada sümboleid.
- Ettevõtlikkuspädevuse kujunemist toetavad kunstis individuaal- ja rühmatöö, uurimuslikud ja probleemipõhised ülesanded ning õpitava sidumine nüüdisaegse

igapäeva elu nähtustega. Kunsti valdkonnas on iseloomulik uuenduslike ja loovate lahenduste väärtustamine. Praktiline loovtegevus annab võimaluse katsetada ideede väljendamise ja esitlemise erinevaid võimalusi, leidlikult valides sobivaid meetodeid ning rõhutades oma tugevaid külgi. Õpitakse tegevust planeerima, võtma vastutust tööde lõpuni viimise ja tulemuse eest. Tutvutakse ka valdkonnaga seotud elukutsete ning institutsioonidega.

## Õppeaine kirjeldus

Aine õppimise osad on:

- uurimine ja oma ideede arendamine;
- väljendusvahendite loov rakendamine;
- mõtestamine ja refleksioon.

Ülalnimetatud õppimise osad on omavahel orgaaniliselt ja tihedalt põimunud – õpilase loova ning iseseisva mõtlemisoscuse arenemine ja uute teadmiste omandamine kinnistuvad praktilise loovtegevuse kaudu. Oskuste kujunemine on järjepidev protsess ja oma kogemustega seostatakse teadmisi nüüdisaegsest maailmast: kunstiajaloo ja tänapäeva kunsti sidemetest, ruumilise keskkonna disaini ja visuaalkultuuri arengusuundadest. Oluline on avastada ja luua seoseid teistes õppeainetes käsitletavate ajastute ja teemadega. Kunsti käsitletakse nii omaette väärtussüsteemi kui ka võtmehaana ümbritseva elu mõtestamiseks, mõistmiseks ja tunnetamiseks. Nii ajaloo kui ka nüüdiskunsti mõistmisele annavad aluse õppekäigud muuseumidesse ja galeriidesse. Kunstiajaloo näidete valikul lähtutakse üldisematest teemadest ega taotle kronoloogilise ülevaate andmist. Peamine on luua sild mineviku ja nüüdisaja nähtuste vahel. Kõigi teemade käsitlemisel tuuakse võimalikult palju näiteid kunstist ja visuaalsest kultuurist Eestis.

## Lõiming, läbivad teemad

Kunsti 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 (eesti keel ja kirjandus, võõrkeeled, ajalugu ja ühiskonnaõpetus, geograafia, käsitöö ja tehnoloogia, kehaline kasvatus). Kunsti 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): 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 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.
- Läbivad teemad
- **„Kultuuriline identiteet“** on kunstile eriomased. Õppesisus ja -tegevustes tutvutakse kohaliku ja maailma kultuuripärandiga, teadvustatakse kultuuri rolli igapäevaelus, kujundatakse avatud ja lugupidavat suhtumist nii erinevatesse kultuuritraditsioonidesse kui ka kaasaja kultuurinähtustesse. Väärtustatakse uute ideede ning isiklike kogemuste ja emotsioonide loomingulist väljendamist. Õpilasi suunatakse osalema ühiseid väärtusi kujundavatel kunstisündmustel (näitused, muuseumid). Tähtis on noorte endi osalemine õpilastööde näitustel.
- **„Elukestev õpe ja karjääri planeerimine“** seondub kunstis oma võimete ja huvide teadvustamise, nii ainespetsiifiliste kui ka üldisemate mõtlemis- ja tegutsemisstrateegiatega, sh õpioskuste omandamine. Tutvutakse kunsti mitmekülgsuse väljunditega igapäevaelus ning kunstiga seotud elukutsetega.
- **„Tehnoloogia ja innovatsioon“** on seotud kunstile omaste praktiliste loovtegevustega, mille vältel kasutatakse erinevaid oskusi ja vahendeid ning leiutatakse ja katsetatakse uusi võimalusi, toetades pidevalt muutuvast tehnoloogilises elu-, õpi- ja töökeskkonnas toimetuleva inimese kujunemist.
- **„Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus“** kunstis julgustatakse kujundama ja väljendama oma seisukohti ühiskonnas toimuvate protsesside kohta ning katsetama oma ideede arendamist ja elluviimist. Kunstis teadvustatakse kunstitegevuste emotsionaalselt tasakaalustavat mõju, neist võivad alguse saada elu jooksul püsivad harrastused. See lõimub ka elukestva õppe põhimõtte teadvustamisega.

- „Tervis ja ohutus“ ja „Keskkonna ja jätkusuutlik areng“. Kunstis kasutatakse paljusid materjale ja töövahendeid mille juures tuleb järgida ohutuse ning otstarbekuse printsiipe. Jälgitakse enda tervise ja ohutuse nõudeid tööprotsessis, suurt tähelepanu pööratakse erinevatele keskkondadele ja nende teadlikule kasutamisele.
- „Teabekeskond“ hõlmab mitmekülgseid oskusi nagu informatsiooni leidmine kunsti kohta, visuaalse kommunikatsiooni väljendusvahendid, keskkonna visuaalne kujundamine. Tutvutakse andmebaasidega, meediakeskkonna võimaluste ja ohtudega ning autorikaitse küsimustega.

## Hindamise alused

Hindamise aluseks on Paistu Kooli hindamisjuhend, mis lähtub riikliku õppekava hindamisjuhendi põhimõtetest. Hindamise eesmärk on anda õpilasele motiveerivat tagasisidet. Hindamisel on oluline tunnustada lahenduste erinevusi ja väärtustada õpilaste isikupära. Kirjalikke ülesandeid hinnates arvestatakse eelkõige töö sisu, kuid parandatakse ka õigekirjavead, mida hindamisel ei arvestata. Hinnatakse õpilase teadmisi ja nende rakendamise oskust, üldpädevuste saavutatust suuliste vastuste (esituste), kirjalike ja/või praktiliste tööde ning praktiliste tegevuste alusel, arvestades õpilase teadmiste ja oskuste vastavust ainekavas taotletavatele õpitulemustele. Hoiakuid ega väärtusi ei hinnata, nende kohta antakse õpilasele tagasisidet. Hinnata saab arutluskäigu loogilisust, veenvust, argumenteeritust. Õpilane peab olema hindamises aktiivne osaline, tema selgitustel, põhjendustel ning eneseanalüüsil on oluline roll. Hindamine peab väärtustama lahenduste erinevusi ja õpilaste isikupära. Hindamine on vahend õpilase arengu toetamiseks. Hindamismeetodeid valides arvestatakse õpilaste vanust, nende individuaalseid võimeid ning valmisolekut ühe või teise tegevusega toime tulla. Õpitulemusi hinnatakse sõnaliste hinnangute ja numbriliste hinnetega. Õpitulemuste kontrollimise vormid on mitmekesised ning vastavuses õpitulemustega, toetades õpilase arengut. Õpilane teab, mida ja millal hinnatakse, mis hindamisvahendeid kasutatakse ning mis on hindamise kriteeriumid. Õppeprotsessi jooksul võib hinnata ka osalemist rühmatöodes ja projektides. Kokkuvõttev hinne kujuneb tunnitööde, praktiliste ja uurimuslike tööde, iseseisvate tööde ja ettekannete hinnetest.

## Digipädevused

- Andmete, info ja digisisu otsing, sirvimine ja filtreerimine
- Õppija sõnastab oma teabevajaduse ja rakendab sobivaid infootsingu võtteid.
- Õppija otsib, sirvib ja filtreerib eesmärgipäraselt andmeid, infot ja materjale digikeskkonnas.
- Andmete, info ja digisisu hindamine
- Õppija analüüsib, võrdleb ja hindab leitud andmeid, infot ja digisisu ning nende allikate usaldusväärsust.

- Andmete, info ja digisisu haldamine
  - Õppija salvestab faile ja korrastab neid digikeskkonnas, kasutades kaustasid, kategooriaid ja täägimist.
  - Õppija töötleb ja analüüsib andmeid tabelarvutuse abil, esitleb tulemusi diagrammide ja skeemide abil.
- Suhtlemine digitehnoloogia abil
  - Õppija suhtleb teistega, kasutades sobivaid digitehnoloogiaid, sh välksõnumeid (nt Messenger), e-posti, videokõnet (nt Skype), foorumit ja kommentaari.
- Andmete, info ja digisisu jagamine
  - Õppija jagab teistega infot ja faile digikeskkonnas, valides selleks korrektse viisi ja sobiva vahendi.
- Kodanikuaktiivsus digikeskkonnas
  - Õppija kasutab kodanikuna kooli, kohaliku omavalitsuse, riigi ja ettevõtete digiteenuseid (sh e-päevikut, õpiahaldussüsteemi, riigiportaali, raamatukogu- ja pangateenuseid).
  - Õppija kasutab sobivaid digitehnoloogiaid (nt ühismeediat, ajaveebi, videot) oma algatuste kajastamiseks ja teiste kaasamiseks ning teiste algatustes osalemiseks.
- Koostöö digikeskkonnas
  - Õppija panustab meeskonna koostösse digikeskkonnas, võttes erinevaid rolle ning osaledes ühises otsustamises ja digisisu loomises.
- Viisakas käitumine digikeskkonnas
  - Õppija tunneb digikeskkonnas kehtivaid suhtlus- ja käitumisnorme ning järgib neid, arvestades muu hulgas võimalike lugejate/kuulajate/vaatajate kultuuriliste, vanuseliste ja muude eripäradega.
- Digitaalse identiteedi haldamine
  - Õppija loob mitu digitaalset identiteeti ja haldab neid, piirates vajadusel ligipääsu oma andmetele.
  - Õppija analüüsib oma digitaalset jalajälge, jälgib ja kaitseb oma mainet digikeskkonnas.
- Digisisu arendus
  - Õppija loob ja toimetab digisisu erinevates formaatides.

- Digisisu kohandamine
  - Õppija muudab, sh täiendab, täiustab ja kombineerib olemasolevat digisisu.
- Autoriõigus ja litsentsid
  - Õppija järgib digisisu luues ja kasutades autoriõiguse põhimõtteid ja litsentsitingimusi.
- Programmeerimine
  - Õppija kavandab ja koostab sobival algoritmil põhineva programmikoodi, mis täidab etteantud lihtsama ülesande.
- Digiseadmete kaitse
  - Õppija kaitseb oma digiseadet ja selle sisu.
  - Õppija mõistab digiseadet ähvardavaid ohte ning oskab neid vältida.
- Tervise ja heaolu kaitse
  - Õppija on teadlik digitehnoloogia kasutamise seotud vaimse ja füüsilise tervise riskidest ning oskab neid riske ennetada.
  - Õppija oskab küberkiusamist märgata ja sellele adekvaatselt reageerida.
- Keskkonnakaitse
  - Õppija on teadlik digitehnoloogia mõjust looduskeskkonnale.
- Tehniliste tõrgete lahendamine
  - Õppija tuvastab digiseadme lihtsama tehnilise tõrke põhjuse ja likvideerib selle juhendi abil.
- Digitehnoloogiate valik
  - Õppija valib konkreetse ülesande lahendamiseks sobiva riist- ja tarkvara.
  - Õppija kohandab ja seadistab digiteenust või platvormi vastavalt vajadustele (sh erivajadused).
- Uuendused digilahenduste abil
  - Õppija disainib lahenduse mingi tegevuse tõhustamiseks või uuendamiseks digitehnoloogia abil.
  - Õppija sõnastab koostöös teistega ettepanekud probleemse tarkvara või teenuse parendamiseks.

- Digipädevuse hindamine ja arendamine
  - Õppija analüüsib oma digipädevust, kaardistab puudujäägid ning arendab ennast.
  - Õppija toetab digitehnoloogia vähemkogenud kasutajaid.