

Kunst

1. KLASS

Õpieesmärgid

- Läbimõeldud ja kindlasuunaliste käeliigutuste sooritamine mõlema käega eraldi ja korraga ning mõlemas suunas.
- Pintsli õige käsitlemine, käeliigutuste ulatuse reguleerimine kujundi kattevärvidega katmisel.
- Värvitavate pindade katmine ühesuunaliste tõmmetega.
- Vajalikud oskused igapäevaeluks.
- Läbi käelise tegevuse kogeda eneseteostuse võimalusi, arendada loovust ja esteetilist maitset.
- Õppida tundma ja valida sobivaid töövõtteid, olema säästlik.
- Arendada vastutustunnet, täpsust, püsivust, töökultuuri.
- Hoida puhtust ja korda töölaual ning selle ümbruses.

Õpitulemused

1. klassi lõpetaja

- oskab leida head ja huvitavat oma kaaslaste ja iseenda töös;
- joonistada taimi, loomi, linde, inimesi seisvas asendis;
- maalida kattevärvidega;
- tabada värvirütmi;
- savitaolisest materjalist voolida seisvat inimest, kodu- ja metsloomi;
- paberipinnal orienteeruda, paberipinda õigesti planeerida.
- Õpilane teab sooje ja külmi, heledaid ja tumedaid toone; kolme põhitooni.

Õpisisu

- Kujutamise- ja vormiõpetus – Vormilt lihtsate esemete ja figuuride joonistamine vaatluse ja mälu järgi ning fantaasia põhjal.
- Esemete ja figuuride pinnaline kujutamine, nende ligikaudse vormi ja proportsiooni edasiandmine. Inimese kujutamine põhivaates (otse, profiilis).
- Elusolendite mitmesuguste kehaasendite ja liigutuste kujutamine.
- Erinevate liiklusvahendite ja hoonete kujutamine.
- Otstarbeka tööjärjekorra kasutamine.
- Värv-, kompositsiooni- ja perspektiiviõpetus - Soojad ja külmad toonid, heledad ja tumedad toonid.
- Kolm põhitooni. Kõikide toonide helestamine valgega.
- Ümbritseva elu ja looduse vaatlemisel ning muinasjuttude kuulamisel saadud muljete edasiandmine.
- Inimese kujutamine koos loomadega.
- Erinevatele aastaegadele iseloomulike tööde, laste mängude kujutamine. Aastaegadest tingitud erinevuste kujutamine looduses.
- Ruumilise paiknemise ja suurusvahekordade arvestamine kujutiste loomisel.
- Mitmesuguste dekoratiivsete vormide joonistamine.
- Erinevate töövõtete (kordumine, vaheldumine, sümmeetria) kasutamine
- Motiivide koostamisel.
- Riba, kujundi ääre või kogu kujundi pinna kaunistamine.
- Geomeetristest kujunditest mustrite koostamine.
- Naturaaltrüki kasutamine motiivide valmistamisel.
- Sobivate värvide valimine.
- Vestlused kunstist - Oma kodulinna, kodumaja/korteri kujundus.
- Kunstinäituste külastamine ning analüüs.
- Multifilmid.
- Kaaslaste tööde analüüs, tolerantne suhtumine kaasõpilaste töösse.

- Tehnikad ja materjalid - Skulptuur - Voolimine savist või muust pehmest materjalist.
- Meisterdamine loodus-ja tehismaterjalist.
- Voltimine
- Maal - Kattevärvidega maalimine spontaanselt ja läbimõeldult
- Õlipastellid
- Värv-ja viltpliiatsid
- Kollaaž rebituna
- Graafika - Joonistamine pliiatsi ja viltpliiatsiga
- Paljundusgraafika: natuur-materjalitrükk.

Õpitegevus

Õppetegevust tehes lähtutakse õppekavast, üldpädevustest, õppeaine eesmärkidest, õppesisut ja oodatavatest õpitulemustest ning toetatakse lõimingut teiste õppeainete ja läbivate teemadega. Oluline on mänguline, uuriv õpe, mis toetab laste spontaanset eneseväljendust ning julgustab märkama ja vaatlema erinevaid nähtusi. Õpitakse üksi ja rühmas. Kasutatakse erinevaid õppemeetodeid ning arvestades õpilaste erinevaid õpistiile. Õppeülesandeid diferentseeritakse, mille sisu ja raskusaste toetavad õpilaste huvisid ning suurendavad õpimotivatsiooni. Kasutatakse erinevaid õpikeskkondi: ateljee, loodus- ja linnakeskkond, muuseumid, näitused, arvutiklass, virtuaalkeskond jne. Loovtööde ainst ammutatakse nii oma elust, lähimbrusest kui ka kunstiloost. Teadmised ja tehnilised oskused omandatakse loova tegevuse käigus. Kunstiteostest rääkimine toetab oma seisukohta, tolerantsuse ning väärtushinnangute kujunemist. Õppesisu seostatakse näidetega nii Eesti kui ka maailma kunstist ja rahvakultuurist.

Digipädevused

- Info- ja andmekirjaoskus.
- Tutvub Eesti kunstnike, lähimbruse (Viljandiaa) oluliste kunsti- ja kultuuriobjektidega nt: Viljandi Muuseum <https://muuseum.viljandimaa.ee/www/>, Viljandi vanalinn (Eesti kunstimuuseumi digitaalkogu <https://digikogu.ekm.ee/>).
- Digisisu loomine.
- Oskab kasutada digivahendeid (näiteks arvutiprogrammid: Word, PowerPoint, Paint ja erinevaid interneti keskkondi: <https://kumu.ekm.ee/>, <http://www.ajaloomuuseum.ee/>, <http://www.muuseum.ee/et/muuseumid/> jne);

- tahvelarvuti valgetahvli äpid joonistuse salvestamiseks.
- Digiturvalisus
- Sisselogimine, väljalogimine;
- nutiseadmete eesmärgipärane kasutamine.
- Probleemilahendus
- Tehniliste probleemide või arusaamatuste tekkimisel õpetajalt või klassikaaslastelt abi palumine või pakkumine;
- arvuti sisse- ja väljalülitamine;
- rakenduste avamine/sulgemine.

2. KLASS

Õpieesmärgid

- Õpilane arendab oma vaatlusoskust ja kimpimismeelt;
- omandab loovtegevuse kogemusi, arendab loovust ja fantaasiat;
- õpib tundma ja kasutama kujutavate ja kujundavate kunstide väljendusvahendeid;
- arendab vaatlusoskust, fantaasiat, ilumeelt, täpsust ja tähelepanu, materjali-, värvi- ja vormitaju, silmamõõtu ja püsivust ning koostööoskust;
- arendab kujundilist mõtlemist ja kujutlusvõimet;
- õpib kujutama erinevaid tasapinnalisi figuure ja esemeid;
- õpib tundma ja kasutama mitmesuguseid töövahendeid ja materjale;
- omandab teadmisi kunstiliikidest ja stiilidest;
- omandab oskuse töömaterjale ja aega otstarbekalt kasutama;
- omandab värvusõpetuse põhitõed;
- õpib vaatama ja hindama kunstiteoseid, kujundab oma kunstimaitset.

Õpitulemused

2.klassi lõpetaja

- oskab kujutada liikumisasendis inimest, looma, lindu, muinasjututegelast, sõidukit;
- joonistada eluta looduse vorme ja tehivorme (akvarellpliiats, õlikriit);
- segada põhitoone;
- väljendada meeleolu värvilaikudena (aastaajad looduses);
- tumestada ja helestada;
- voltida ja teha kollaaži;
- märkab kujunduselemente ümbritsevas keskkonnas;
- teab: põhitoone(kollane, punane, sinine);
- musta ja valge kasutamist.

Õpisisu

- Kujutamissooetus-ja vormiõpetus - kujustamine looduslikust materjalist, paberi-, plastmassi-, metallijäätmetest (figuurid,lelud).
- Modelleerimine jääkmaterjalidest, tutvumine geomeetriliste põhivormidega. Inimese kujutamine: täisfiguur eest-ja külgsuunas liikumises.
- Eluslooduse (loomad, linnud-asendid ja liikumine), eluta looduse (kivi,vesi jne) kujutamine joone ja silueti abil.
- Värv-,kompositsiooni-ja perspektiiviõpetus - kuuevärviring: põhivärvid ja nende segamisel saadavad II astme (oranž, roheline,violett) värvid. Helestamine ja tumestamine ning külmad ja soojad toonid. Meeleolu väljendamine värvidega.
- Rütm ja rühmitamine.
- Disain ja kirjaõpetus - kujundamine pappkarpidest ja paberist linn (kollektiivne töö).
- Mänguasjade konstrueerimine.
- Paberi voltimine.
- Lilleseade.
- Ruumide kaunistamine tähtpäevadeks.
- Vestlused kunstist - kunst ümbritsevas keskkonnas.
- Oma kodukoha kujundus.

- Raamatukujundus.
- Kujundamine teatris.
- Kaaslaste tööde analüüs.

Õpitegevus

Õppetegevust tehes lähtutakse õppekavast, üldpädevustest, õppeaine eesmärkidest, õppesisut ja oodatavatest õpitulemustest ning toetatakse lõimingut teiste õppeainete ja läbivate teemadega. Oluline on mänguline, uuriv õpe, mis toetab laste spontaanset eneseväljendust ning julgustab märkama ja vaatlema erinevaid nähtusi. Õpitakse üksi ja rühmas. Kasutatakse erinevaid õppemeetodeid ning arvestades õpilaste erinevaid õpistiile. Õppeülesandeid diferentseeritakse, mille sisu ja raskusaste toetavad õpilaste huvisid ning suurendavad õpimotivatsiooni. Kasutatakse erinevaid õpikeskkondi: ateljee, loodus- ja linnakeskkond, muuseumid, näitused, arvutiklass, virtuaalkeskond jne. Loovtööde ainst ammutatakse nii oma elust, lähiümbrusest kui ka kunstiloost. Teadmised ja tehnilised oskused omandatakse loova tegevuse käigus. Kunstiteostest rääkimine toetab oma seisukohta, tolerantsuse ning väärtushinnangute kujunemist. Õppesisu seostatakse näidetega nii Eesti kui ka maailma kunstist ja rahvakultuurist.

Digipädevused

- Info- ja andmekirjaoskus.
 - Valib sobivad võtmesõnad otsinguks;
 - harjutab allika autori leidmist.
- Suhtlus ja koostöö digikeskkonnas.
 - Jagab sisu (veebilinki, faili, tsitaati) juhendaja poolt etteantud digitaalses keskkonnas.
- Digisisu loomine.
 - Kasutab tekstitöötuse lihtsamaid funktsioone (sh tabeli loomine ja pildi lisamine);
 - joonistab arvutis, veebirakenduses ja nutiseadmes pildi;
 - pildistab nutiseadmega;
 - loob lihtsamate sisuloomevahenditega digisisu (nt animatsioon, koomiks, audiofail);
 - vajadusel kustutab loodud failid seadmest;

- redigeerib teksti ja pilti (lõikab, muudab suurust, kleebib, kopeerib);
- teab, et iga loomingu kasutamise õigus kuulub selle autorile;
- viitab allikmaterjalile lisades autori nime, teose pealkirja ja veebiaadressi.
- Digiturvalisus
- Teab, et interneti jagatud infot on võimalik kuritarvitada teiste kasutajate poolt;
- jälgib seadme kasutamise kestust ja kohta.
- Probleemilahendus
- Valib sobivad digivahendid eneseväljenduseks.

3. KLASS

Õpieesmärgid

- Õpilane omandab vajalikud oskused igapäevaeluks, tööks ja harrastuseks;
- omandab teadmisi mitmesuguste materjalide, töövahendite ja -traditsioonide kohta ning oskab neid oma töös kasutada;
- kogeb eneseteostuse võimalusi käelise tegevuse kaudu, arendab loovust ja esteetilist maitset;
- õpib tundma ja valima sobivaid töövõtteid;
- arendab tööks vajalikke isiksuse omadusi: vastutustunnet, täpsust, püsivust ning töökultuuri ja –harjumusi;
- omandab oskuse iseseisvalt mõelda ja töötada;
- oskab hinnata oma tööd kriitiliselt;
- hakkab huvi tundma rahvuskultuuri vastu. 2

Õpitulemused

3.klassi lõpetaja

- tunneb rõõmu kunstis mängulisest ja loovast tegutsemisest ning katsetab julgelt oma mõtete ja ideede erinevaid visuaalseid väljendusi;
- tegutseb iseseisvalt ja teeb koostööd, arvestades kaaslastega; kirjeldab oma ja kaaslaste töid ning väärtustab erinevaid lahendusi;

- leiab kujutatava kõige iseloomulikumad jooned, valib sobiva kujutusviisi olulisema esiletoomiseks, paneb tähele värvide koosmõju ja pildi kompositsiooni;
- kasutab erinevaid joonistamise, maalimise, pildistamise ja skulptuuri töövõtteid ning tehnikaid;
- tunneb lähiümbruse olulisi kunsti- ja kultuuriobjekte, käib kunstimuseumides ja näitustel ning arutleb kunsti üle, kasutades õpitud ainemõisteid;
- seostab vormi otstarbega ning väärtustab keskkonnateadlikke kasutamise ja loomise põhimõtteid;
- kirjeldab visuaalse kultuuri näiteid, tuleb toime nii reaalses kui ka virtuaalses kultuuri ja õppekeskkondades ning teadvustab meedia võimalusi ja ohtusid.

Õpisisu

- Kujutamise- ja vormiõpetus - inimese kujutamine: täisfiguur eest - ja külgsuunas liikumises, portree eestvaates.
- Eluslooduse, eluta looduse ja tehisevormide (ehitised, sõidukid jne) kujutamine joone ja silueti abil.
- Tutvumine geomeetriliste põhivormidega seoses igapäevaelu esemetega (ruumiliselt voolumisel ja meisterdamisel ning tasapinnaliselt joonistamisel ja maalimisel). Värv-, kompositsiooni- ja perspektiiviõpetus - kuuevärviring, helestamine, tumestamine, külmad ja soojad toonid.
- Pildi pinna organiseerimine (kujutatava suuruse ja paberiformaadi erinevad suhted). Pea- ja kõrvalelemendid ja taust. Pildi üksikosade tasakaal. Suuruse vähenemine kauguses.
- Ribaornament.
- Rütm, rühmitamine ning osaline kattumine.
- Disain ja kirjaõpetus - rütmiharjutused ja mängud kirjaelementide ja tähtedega (joonistatult, maalitult, rebitult, volditult).
- Tööd joonlaua ja sirkliga.
- Meisterdamine, lähtudes otstarbest, materjalist, tehnoloogiast ja ilumõistest (mänguasjad, ruumikaunistused).
- Vestlused kunstist - kunst ümbritsevas keskkonnas (arhitektuur, skulptuur, maa, graafika).
- Tarbevormi kuju ja funktsioonid.
- Raamatukujundus.

- Multifilmid.
- Teatrikujundus.
- Kaaslaste tööde analüüs, tolerantne suhtumine kaasõpilaste töödesse.
- Tehnikad ja materjalid
- Skulptuur - Erinevate tekstuuride loomine.
- Meisterdamine loodus-ja tehismaterjalist.
- Voltimine.
- Maal - Kattevärvidega maalimine spontaanselt ja läbimõeldult. Maalilise pinna saamine kriidi-ja õlipastellidega.
- Kollaaž.
- Graafika - Joonistamine pliatsi ja viltpliatsitega.
- Punkti ja joone kasutamine faktuuri loomiseks.
- Paljundusgraafika: natuur-, papi-ja materjalitrükk guaši või temperaga.

Õpitegevus

Õppetegevust tehes lähtutakse õppekavast, üldpädevustest, õppeaine eesmärkidest, õppesisust ja oodatavatest õpitulemustest ning toetatakse lõimingut teiste õppeainete ja läbivate teemadega. Oluline on mänguline, uuriv õpe, mis toetab laste spontaanset eneseväljendust ning julgustab märkama ja vaatlema erinevaid nähtusi. Õpitakse üksi ja rühmas. Kasutatakse erinevaid õppemeetodeid ning arvestades õpilaste erinevaid õpistiile. Õppeülesandeid diferentseeritakse, mille sisu ja raskusaste toetavad õpilaste huvisid ning suurendavad õpimotivatsiooni. Kasutatakse erinevaid õpikeskkondi: ateljee, loodus- ja linnakeskkond, muuseumid, näitused, arvutiklass, virtuaalkeskond jne. Loovtööde ainst ammutatakse nii oma elust, lähiümbrusest kui ka kunstiloost. Teadmised ja tehnilised oskused omandatakse loova tegevuse käigus. Kunstiteostest rääkimine toetab oma seisukohta, tolerantseuse ning väärtushinnangute kujunemist. Õppesisu seostatakse näidetega nii Eesti kui ka maailma kunstist ja rahvakultuurist.

Digipädevused

- Info- ja andmekirjaoskus
- Õpilane kasutab info otsinguks otsingumootorit (märksõnade abil);
- õpilane korrastab kogutud teavet etteantud tunnuste alusel, kasutades juhendaja abi;

- tutvub Eesti kunstnike, lähiümbruse (Viljandimaa) oluliste kunsti- ja kultuuriobjektidega.
- Suhtlus ja koostöö digikeskkonnas
 - Oskab kasutada digivahendeid (nt arvutiprogrammid: Word, PowerPoint, Paint ja erinevaid interneti keskkondi: <https://kumu.ekm.ee/>, <http://www.ajaloomuuseum.ee/>, <http://www.muuseum.ee/et/muuseumid/> jne);
 - pildistab, salvestab ja esitab töö vastavasse interneti keskkonda (nt TERA, Padlet, Outlook Drive).
- Digisisu loomine
 - Õpilane suhtleb vanemate, kaasõpilaste ja õpetajatega, kasutades digivahendeid ja rakendusi eakohaselt ning järgib seejuures kokkulepitud reegleid;
 - teeb koostööd etteantud keskkonnas (nt Padlet, Outlook Drive, Outlook Drives);
 - jagab digitaalset materjali Stuudiumi kaudu
- Digiturvalisus
 - Teab ja arvestab, et internetis kättesaadav digitaalne materjal võib olla autoriõigustega kaitstud;
 - õpilane kasutab digitaalseid vahendeid heaperemehelikult (sh väljalogimine seadmest) ja eesmärgipäraselt;
 - õpilane oskab kirjeldada riske, oskab küsida abi kaasõpilaselt või juhendajalt;
 - õpilane teab ja oskab põhjendada, miks ei tohi enda andmeid jagada teistega avalikus keskkonnas.
- Probleemilahendus
 - Oma oskuste kirjeldamine, kaardistamine (õpetajale, kaaslastele). Digitaalse vahendi kasutamine loomingulisel eesmärgil;
 - tehniliste probleemide või arusaamatuste tekkimisel õpetajalt või klassikaaslastelt abi palumine või pakkumine;
 - õpilane oskab arvutit sisse ja välja lülitada, rakendusi avada/sulgeda ning oma faile kustutada (ka prügikastist) ja vajadusel ümber nimetada.