Kuusalu Keskkooli ainekava põhikoolile

Ainevaldkond: Kunstiained	Õppeaine: Kunst
Kooliaste: II kooliaste	Klass: 6. klass
Õppe- ja kasvatuseesmärgid:	
Õpilane tegutseb loovates ja uurimuslikes rühmatöödes ühise tulemuse nimel. Õpilane on avatud erinevate kunsti- ja kultuuriilmingute suhtes. Õpilane näeb loodust ja keskkonda säästva tarbimise võimalusi. Õpilane tunneb huvi kunstiloomingu ja paikkondliku kultuuri vastu.	
Õppeaine kirjeldus:	
Kunsti õppeaine roll on innustada õppijat avastama ja kasutama oma võimeid (sh seni avaldumata võimeid) kunsti ja visuaalkultuuri loojana ning sellega suhestujana, seega ka kultuurikandjana. Kunsti õppeaine tugineb ülesehituselt visuaalkultuurile ning arendab visuaalset kirjaoskust, mis on tänapäeva maailmas edukaks toimetulekuks tähtis igaühele. Kunst toetab õppija loovust ja isiksuseomadusi, mis annavad eeldused mis tahes inimtegevuse valdkonnas probleeme uut viisi lahendada, jõuda originaalsete, kasulike, eetiliste ja vähemalt looja jaoks soovitud tulemusteni.	
Õppesisu	Õpitulemused:
1) Visuaalkultuuri tutvustamine: Tutvustada õpilastele erinevaid visuaalkultuuri ilminguid, Selgitada igat visuaalkultuuri ilmingut eraldi, analüüsides nende eesmärki, konteksti ja mõju. 2) Korraldada arutelusid, kus õpilased saavad arutada ja kirjeldada erinevaid visuaalkultuuri ilminguid ning jagada oma tajumist ja mõistmist. 3) Julgustada õpilasi mõistma, kuidas erinevad visuaalkultuuri ilmingud kujundavad meie arusaama maailmast ja mõjutavad meie käitumist ja otsuseid. 4) Anda õpilastele võimalus luua ja väljendada oma visuaalseid ideid ning kasutada õpitud visuaalseid keeli ja tehnikaid. Korraldada loomingulisi projekte, kus õpilased saavad luua rühmas näiteks plakateid, illustratsioone või infograafikat, mis väljendavad nende arusaama visuaalkultuuri ilmingutest.	**Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine** Õpilane rakendab ja kirjeldab eakohaselt visuaalkultuuri ilminguid õpetaja ning enda valikul (teabegraafika: silte, karate, infograafikat; õpikute illustratsioone, (multi)filmide ja arvutimängude pildilist külge, reklaami linnaruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknaid, internetikeskkondi, ehitatud keskkondi, esemelist tänapäeva ja pärimuskultuuri.
1) Õpetaja kasutab kunstimõisteid aastaringselt tunniülesandeid andes ja lahti mõtestades nende tähendust. 2) Õpetaja tutvustab erinevaid kunstnikke ja nende loomingut. 3) Õpilane rakendab õpitud teadmisi ja uurib ja kirjutab vähemalt ühe kunstniku kohta,	**Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine** Õpilane kasutab olulisemaid õpitud kunstimõisteid ja teab kunstnikke.

tutvudes nii tema elulooga kui ka loominguga.	
1) Tarbeesemete ja ruumide/hoonete analüüsimine: Õpetada õpilastele, kuidas märgata ja analüüsida tarbeesemete, ruumide ja hoonete suurust, vormi, materjali ja otstarvet. Korraldada õpilastele praktilisi tegevusi, kus nad peavad vaatlema erinevaid tarbeesemeid ja ruume/hooneid ning kirjeldama nende omadusi. 2) Suuruse, vormi, materjali ja otstarbe seoste uurimine: Selgitada õpilastele, kuidas suurus, vorm, materjal ja otstarve omavahel seotud on ning kuidas need omadused mõjutavad tarbeeseme või ruumi/hoone funktsionaalsust ja esteetikat. Näidata erinevaid näiteid, kus suurus, vorm, materjal ja otstarve on omavahel seotud, ning arutada tähendust.	**Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine** Õpilane märkab ning kirjeldab iseseisvalt seost tarbeeseme või ruumi/hoone suuruse, vormi, materjali ja otstarbe vahel.
1) Õpilane tutvub, mis on disainiprotsess ja miks seda kasutada. Õpilane mõistab, et disainiprotsess tegeleb probleemi lahendamisega. Õpilane saab ülevaate disainiprotsessi erinevatest etappidest. 2) Praktiline ülesanne, kus õpilane kasutab oma töö valmimiseks kõiki disainiprotsessi etappe. Soovituslik õppematerjal Merike Rehepapp “Disainispikker”.	**Plaanimine ja ideede arendamine** Õpilane lahendab õpetaja esitatud probleemi, läbides kõiki disainiprotsessi etappe ning toetudes õpetaja juhendamisele ja etteantud materjalidele.
1) Tutvustada õpilastele erinevaid kunstitehnikaid ja -materjale, mis võimaldavad luua kunstitöid kahe-, kolme- ja neljamõõtmeliselt. 2) Julgustada õpilasi looma kunstitöid spontaanselt, ilma etteantud juhiseid või piiranguid järgides. 3) Korraldada loovaid sessioone, kus õpilased saavad vabalt väljendada oma mõtteid ja emotsioone läbi kunsti ning luua kunstitöid vastavalt oma inspiratsioonile ja loovusele.	**Loomine** Õpilane loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ning uurides ja kavandades.
Õpilased uurivad kunsti seoseid teiste valdkondadega, nagu ajalugu, teadus, keeled või ühiskonnateadused. Õpilased analüüsivad kunstiteoseid, mis kajastavad teatud ajaperioodi sotsiaalseid, poliitilisi või kultuurilisi muutusi, ning arutlevad selle üle, kuidas need muutused on mõjutanud kunstniku loomingut.	**Reflektsioon, analüüs ja kriitika** Õpilane analüüsib loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle isiklikult positsioonilt, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt.
Õpilased valmistavad ette kunstinäituse, kus nad esitlevad oma loodud kunstiteoseid. Enne	**Reflektsioon, analüüs ja kriitika**

näituse avamist esitab õpetaja õpilastele küsimusi, mis suunavad neid oma tööd analüüsima ja põhjendama. Näiteks võib küsida: "Millist emotsiooni või sõnumit soovisite oma kunstiga edastada?" või "Kuidas mõjutasid teie valitud tehnikad ja materjalid teie kunstiteoseid?"	Õpilane selgitab ja analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööd, tuues esile töökäigu ning põhjendades oma tehtud sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid.

Õppeaine kooliastme teadmised, oskused ja hoiakud:

Õpilane tõlgendab visuaalseid kujutisi oma kogemuse ja õpitu piires.
Õpilane loob omanäolisust taodeldes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid nii spontaanselt kui ka uurides ja kavandades, kasutades ning põhjendades eri tehnikavõtteid ja kompositsiooni.
Õpilane arutleb loodu üle, seostades loomingut oma kogemuse piires teiste eluvaldkondadega.