

Tallinna Konstantin Pätsi Vabaõhukool

I kooliastme õppeaine **kunstiõpetus**

1. 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.

2. I KOOLIASTME LÕPUKS OMANDATUD TEADMISED, OSKUSED JA HOIAKUD

I kooliastme lõpetaja

- 1) kirjeldab visuaalseid pilte, jooniseid ja sümboleid oma kogemuse piires;
- 2) teab kujutiste kasutamise ja jagamise head tava;
- 3) kavandab lihtsamaid ülesandeid disainis ja loomes kestlikult;
- 4) teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi töid spontaanselt ning kavandades, kasutades eri tehnika- ja töövõtteid;
- 5) kirjeldab lühidalt enda tööd ja tulemust.

3.1. I KOOLIASTME KUNSTIÕPETUSE ÕPITULEMUSED

I kooliastme lõpetaja õpitulemused erinevates kunstiõpetuse valdkondades:

väljaselgitamine, teadmine, mõistmine:

- 1) uurib ja selgitab visuaalseid pilte, jooniseid ning sümboleid (nt õpetaja valikul: sildid, liiklusmärgid, kaardid, õpikute illustratsioonid, multifilmide ja arvutimängude pildiline külg, mänguasjade väljanägemine ja roll, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad) oma kogemuse piires;
- 2) nimetab visuaalteose tähtsamaid tunnuseid, lähtudes ülesandest (tehnika, vorm, värv, kompositsioon, meeleolu, sisuelemendid);
- 3) leiab muuseumis, galeriis õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info;
- 4) teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;
- 5) uurib õpetaja abiga esemete vormi ja otstarbe seoseid;
- 6) teab, kes on autor;
- 7) ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju;

plaanimine ja ideede arendamine; loomine:

- 1) teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid spontaanselt, kasutades lihtsamaid tehnikaid ja töövõtteid;
- 2) lahendab disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid, esitades nii verbalselt kui ka visuaalselt oma ideede lahendusi;

refleksioon, analüüs ja kriitika:

- 1) kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid (See oleks justkui.... See meenutab mulle....);
- 2) kirjeldab ette antud küsimustele toetudes enda tööd ja mõtestab valminud tööd: mida ma tegin, kuidas ma tegin, miks tahtsin neid vahendeid kasutada, kuidas tulemusega rahul olen, mida õppisin.

3.2. DIGIPÄDEVUSED

I kooliastme lõpetaja

- 1) tunneb arvuti osi ja kasutamise võimalusi;
- 2) mõistab interneti olemust ning suudab leida sealt olulist informatsiooni;
- 3) oskab kasutada e-posti ja Stuudiumi kontot;
- 4) suudab koostada andmefaili ja dokumente;
- 5) oskab oma kirjalikke töid esitleda;
- 6) tunneb internetis ja sotsiaalmeedia platvormidel valitsevaid ohte;
- 7) teab, mis on autoriõigused.

3.3. Enesejuhtimine

I kooliastme lõpetaja

- 1) omab minapilti, mis on valdavalt eakohane;
- 2) on omandanud eakohased õpioskused;
- 3) suudab õppida nii positiivsetest kui negatiivsetest kogemustest ning reflekteerida oma tundeid;
- 4) teeb koostööd indiviidi ja grupi tasandil;
- 5) suudab seada grupi eesmärgid isiklikest vajadustest ettepoole;
- 6) on valmis püüdlema esteetilise kogemuse poole;
- 7) on valmis seadma eesmärgi nii indiviidi kui grupi tasandil ning planeerima nende elluviimiseks kuluvat aega.

3.4. Liikumine

Õpilane

- liigub vähemalt kord igas ainetunnis teadlikult või loomulikult õpitegevuse osana;
- kasutab liikumist mõtestatud õpitegevuse osana (nt mänguline kordamine, liikumismängud, õuevahetunnid);
- teab ja rakendab ise liikumispausi vajadusel ning osaleb õpetaja juhendatud liikumispuhkustes;
- oskab seostada liikumist hea enesetunde, keskendumisvõime ja õpitulemuste paranemisega;
- töötab õpetaja juhendamisel vaheldumisi seistes, liikudes või muutavas õpikeskkonnas (klassiväliselt, õues, erinevates ruumides).

3.5. ÕPPESISU		
1. KLASSIS 1 TUND NÄDALAS	2. KLASSIS 1 TUND NÄDALAS	3. KLASSIS 1 TUND NÄDALAS
Visuaalsete piltide ja sümbolite uurimine (sh sildid, liiklusmärgid, kaardid, õpikute illustratsioonid, multifilmide ja arvutimängude pildiline külg, mänguasjade väljanägemine ja roll, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad). Säästliku ja kestliku käitumise mõistmine. Esemete vormide ja otstarbe seoste uurimine (õpetaja abiga). Autori rolli teadmine. Isiklike seoste kirjeldamine visuaalteosega („See oleks justkui...“, „See meenutab mulle...“). Enda kunstitöö reflekteerimine ja mõtestamine (mida tegin, kuidas tegin, miks neid vahendeid kasutasin, kuidas tulemusega rahul olen, mida õppisin).	Visuaalsete piltide ja sümbolite uurimine (sh sildid, liiklusmärgid, kaardid, õpikute illustratsioonid, multifilmide ja arvutimängude pildiline külg, mänguasjade väljanägemine ja roll, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad). Visuaalteoste tunnuste nimetamine (vorm, värv, meeleolu). Näitusel info leidmine (muuseumis ja galeriis õpetaja abiga). Säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsuse mõistmine. Esemete vormide ja otstarbe seoste uurimine (õpetaja abiga). Autori rolli teadmine. Digitaalkujutiste vastutustundlik kasutamine (nii et salvestamise ja edastamisega ei tehta kellelegi kahju). Kahe- ja kolmemõõtmeliste kunstitööde loomine (õpetaja abiga). Isiklike seoste kirjeldamine visuaalteosega („See oleks justkui...“, „See meenutab mulle...“).	Visuaalsete piltide ja sümbolite uurimine (sh sildid, liiklusmärgid, kaardid, õpikute illustratsioonid, multifilmide ja arvutimängude pildiline külg, mänguasjade väljanägemine ja roll, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad). Visuaalteoste tunnuste nimetamine (tehnika, vorm, värv, kompositsioon, meeleolu, sisuelemendid). Näitusel info leidmine (muuseumis ja galeriis õpetaja abiga). Säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsuse mõistmine. Esemete vormide ja otstarbe seoste uurimine (õpetaja abiga). Autori rolli teadmine. Digitaalkujutiste vastutustundlik kasutamine (nii et salvestamise ja edastamisega ei tehta kellelegi kahju). Kahe- ja kolmemõõtmeliste kunstitööde loomine (spontaanselt, kasutades lihtsamaid tehnikaid ja töövõtteid). Disainiülesannete lahendamine (disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid, ideede esitamine verbalselt ja visuaalselt).

	Enda kunstitöö reflekteerimine ja mõtestamine (mida tegin, kuidas tegin, miks neid vahendeid kasutasin, kuidas tulemusega rahul olen, mida õppisin).	Isiklike seoste kirjeldamine visuaalteosega („See oleks justkui...“, „See meenutab mulle...“). Enda kunstitöö reflekteerimine ja mõtestamine (mida tegin, kuidas tegin, miks neid vahendeid kasutasin, kuidas tulemusega rahul olen, mida õppisin).
--	--	---