

EMMASTE PÕHIKOOLI KUNSTIÕPETUSE AINEKAVA 6.KLASSILE

1. 6. klassi kunstiõpetuse ainekavas taotletakse, et õpilane:

- tunnetab oma kunstivõimeid ja -huve; väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid ja teadmisi; loovülesandeid lahendades visandab ja kavandab
- kujutab ja kujundab nii vaatluste kui ka oma ideede põhjal, kasutades visuaalse kompositsiooni baasoskusi
- rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto, video, digitaalgraafika, animatsioon jne)
- analüüsib nüüdiskunsti teoseid, märkab erinevaid vorme ja sõnumeid, leiab seoseid tänapäeva eluga ning on avatud erinevate kultuuriilmingute suhtes
- mõistab tehismaailma ja selle kasutaja suhet; peab silmas eesmärgipärasust, uuenduslikkust, esteetilisust ja ökoloogilisust
- mõistab kultuuriväärtuste ja -keskkonna kaitse olulisust
- leiab infot kunstiraamatutest ja eri teabeallikatest, uurib ja võrdleb eri ajastute kunstiteoseid;
- märkab sõnumeid, analüüsides meediat ja reklaami; arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle ruumilises ja virtuaalses keskkonnas. Tegutseb eetiliselt ja ohutult nii reaalses kui ka virtuaalses kultuurikeskkonnas.

2. Tundide arv: 1 tund nädalas, kokku 35 tundi õppeaastas.

3. Kasutatud kirjandus:

Indrek Raudsepp „Joonistan inimest“, ILO 2006, lk 27.

Gabral, Hans (2004) Kunst. IV – VI klassile. Tallinn: Koolibri.

Laanemäe, K., Lüsi, A., Purre, A., Tšekulajeva; J. (2011) Tähelepanu! Valmis olla! KUNST! 16 kunstiprojekti. Õpilaseramat. Tallinn: MTÜ Loovalt tulevikku.

Tundide ettevalmistamiseks, illustreerivate näidete leidmiseks

Laanemäe, K., Lüsi, A., Purre, A., Tšekulajeva; J. (2011) Tähelepanu! Valmis olla! KUNST! 16 kunstiprojekti. Õpetajaraamat. Tallinn: MTÜ Loovalt tulevikku ([digiversioon](#))

Rehepapp, M. 2012. Disainispikker. Tööraamat õpetajale disaini õpetamiseks. Tallinn: Eesti Kunstiakadeemia.

[Kunstikeskuse e-õppematerjalid](#) (registreeri kasutajaks)

[Kumu Kunstimuuseumi digikogu](#) (registreeri kasutajaks)

[www.googleartproject.com Google Art Project] (Kvaliteetsed reproduktsioonid ja kunstimuuseumide virtuaaltuurid)

4. TEEMAD

4.1. KUBISM; ”HIIDLASED LAULUPEOL”, kubistliku-kontstruktiivse teose loomine. (3 tundi)

Tegevus: Õpetaja prinditud must-valged noodilehtedest taustaks ja nendest kompositsiooni loomine kubistlikult, hiidlastest lauljad emotsioonidest haaratuna liikuvalt, iseloomulike liigutustega, rahvariietega aplikaatsioonina ja värviliselt.

Õpitulemused: õpilane

- kavandab ja kujundab
- mõistab, mis on värvide kogumõju, värvikompositsioon ja värvikooskõla
- tutvub inimkeha proportsioonidega
- tutvumine kultuuripärandiga ja mõtleb, laulupeo, rahvariiete tähtsuse üle eestlaste elus
- tutvub ka laulukultuuri ja sellega seotud tegelastega.

4.2. MÄRK KUI SÜMBOL, kahe tuntud sümboli muutmine üheks. (2 tundi)

Tegevus: Uurime sümboleid, kujundeid. Igaüks valib kaks (tuntud) sümbolit ja liidab need – see muudab mõlema senise tähenduse hoopis uueks.

Õpitulemused: õpilane

- kavandab ja kujundab idee põhjal
- eksperimenteerib kujutamise reeglitega
- leiab infot erinevatest allikatest
- arendab analüüsi-oskust.

4.3. KOLASKULPTUUR, APLIKATSIOON. (2 tundi) Hea ja halva võitlus; pos. ja negatiivsed nähtused maailmas; šrift, tähestik, kirjekompositsioon.

Tegevus: Vanadest looduskalendritest leiame igale õpilasele ühe maastikuvaate või ajalehe.

Ajalehtedest-ajakirjadest lõikame välja nende esemete pisifotosid, mis metsa all oleks prügi, kirjatekste, sõnu ja lisame ise kontekstiga seonduvaid sõnu (positiivsed, negatiivsed). Moodustame neist skulptuuri-kompositsiooni – kollaaži, kineetilise skulptuuri või reostusohtrliku masinmonstrumi, puu, mis jaotatud kaheks erinevaks pooleks (pos-neg).

Õpitulemused: õpilane

- kavandab ja katsetab, kujutab idee põhjal
- eksperimenteerib kujutamise reeglitega
- arutleb sotsiaalsete probleemide üle enda ümber ja maailmas
- mõistab kaasaegse kunsti mõtet, väljendusvahendeid
- mõistab, mis on kompositsiooni kooskõla
- leiab vormi ja funktsiooni seoseid
- kujutab kolmemõõtmelist objekti tasapinnal
- kujutab perspektiivi – ja proportsioonireegleid kasutades
- suudab sõnadega ja oma tööga väljendada edastada sõnumit vaatajale.

4.4. SITIKAD JA SATIKAD. PUTUKASKULPTUURI VALMISTAMINE saepurumassist või pabermassist. (3-6 tundi)

Tegevus: Uurime ja leiame erinevusi ja sarnasusi putukatel: visandame; saepurumassist ja klištrist (kipsisidemest) valmistame putukaskulptuur, lisame detailid. Värvime teose efektvärvide ja lakiga. Võimalusel filmime putukaid liikumises ja lavastame filmi.

Õpitulemused: õpilane

- leiab infot erinevatest allikatest
- kujutab ja kujundab vaatluse ja ideede põhjal
- kujutab ja kujundab vaatluse ja ideede põhjal
- kujutab kolmemõõtmelist objekti
- mõistab animatsiooni põhialuseid.

4.5. RAHVAKUNST. Hiiumaa ornameidid. MUHU TIKAND. (Aplikatsioon värviliste kleepsudega; karbi kujundus ornamrntidega + pinnalaotus).

Tegevus: suuremale mustale paberile loome kompositsiooni muhu tikandites kasutatavate lilledega

Uurime tikandeid, nende nõelapistete suunda ja täidame kavandatud alad teibitükkidega.

Õpitulemused: õpilane

- eksperimenteerib kujutamise reeglitega
- leiab eeskuju rahvakunstist
- osaleb aruteludes.

PINNALAOTUS JA SELLE KUJUNDAMINE HIIUMAA ORNAMENTIDEGA (Kärdla muuseumi kogude põhjal).

Õpitulemused: õpilane

- eksperimenteerib kujutamise reeglitega
- leiab eeskju rahvakunstist
- osaleb aruteludes.

4.6. ÖINE LINN NEOONREKLAAMIDEGA (äratuntav linnavaade oma iseloomulike tunnushoonetega). (2 tundi)

Tegevus: joonistame üksteise taha jäävate hoonetega linnavaate saabuvas hämaruses süttivate neonreklaamide ja taevatähtedega Kollaazina, segatehnikana

Õpitulemused: õpilane

- kavandab ja kujundab, arendab oma ideed eesmärgist lähtudes
- saab teada, et tehiskeskonda võib kujutada muusikas (nt S. Reich „Sity Life”).

4.7. VANA RAHA. ROOMA KEISRI RELJEEF RAHAL. Portree kujutamune profiilis reljeefsena. (2 tundi)

Tegevus: Visandame keisri pea profiilis mündi (ringi) keskele. Ringikujulise papi peale kanname kihiti materjali ja voolime reljeefseks keisri pea, lisades detailid – nina, habeme, oliivipärja, dooga. Kuivades värvime reljeefi pronksi või hõbedase värviga.

Õpitulemused: õpilane

- kavandab ja kujundab, kujutab vaatluse põhjal
- katsetab erinevaid materjale ja võtteid, kasutab sobivaid
- leiab infot erinevatest allikatest
- tutvub näo proportsioonidega; leiab õiged proportsioonid ja paigutuse
- omandab reljeefkujutise vormimise kogemuse
- saab teadmisi numismaatikast ja arheoloogiast
- saab uusi teadmisi Rooma riigi ajaloost.

4.8. KAUGED KULTUURID; RECYCLING; kaugete maade ehitiste maketi valmistamine. (3 tundi)

Tegevus: Ehitame üheskoos piimapakkidest, plastikpudelitest ja -karpidest, vanadest viltpliiatsitest ja muudest jääkidest kaugete maade ehitiste makette rühmatööna; esitus.

Õpitulemused: õpilane

- loovülesandeid lahendades katsetab erinevaid töövõtteid ja materjale, kasutab tulemuslikemaid
- leiab infot erinevatest allikatest
- valib ja leiab eeskju arhitektuuri mitmekesisusest
- leiab vormi ja funktsiooni seoseid
- osaleb ühistöös ja tööde esitlustes.

4.9. VAATENURK. PERSPEKTIIV. (1 tund)

Tegevus: Eelmise tegevuse jätk. Kõik rühma liikmed joonistavad oma eelmises tunnis valminud hoonemaketti eskiislikult, nii ülevalt poolt – justkui lennukilt (linnuperspektiiv), kui ka alt – inimesena hoone jalamil (konnaperspektiiv) Sellega õpime perspektiivi päriselt. (Ajapaik.ee – Eesti suuremad linnad ajaloolistel ja praegusaegsetel fotodel).

Õpitulemused: õpilane

- kujutab kolmemõõtmelisi objekte natuurist joonistades
- võrdleb joonistusi ja fotosid kus sama hoonet või linnavaadet on pildistatud erinevatest

vaatenurkadest.

4.10. MAAILMA ERI KANTE ISELOOMUSTAVAD VÄRVID (spekter). (2-3 tundi)

Tegevus: Arutleme, millised värvid millist maailma kanti võiksid iseloomustada.

Arutleme, millised värvid millist maailma kanti võiksid iseloomustada. Kõik hoonemakettide kujutised maalime just nende värvidega, mis antud maad kõige paremini iseloomustab. Värvide helestamise, tumestamisega rõhutame ruumilisust.

PUNANE tähistab ÖNNE Hiinas ja Aafrikas, HOIATUST Euroopas ja Ameerikas, LEINA Elevandiluu-rannikul ja SURMA Türgis.

SININE on surematuse värv Iraanis.

PURPUR punane on LEINAVÄRV Brasiilias, RIKKUS ja VÕIM paljudes lääneriikides.

ROHELINE ähistab KÕRGTEHNOLOOGIAT Jaapanis, ÖNNE Lähis-Idas, Indoneesias on ta KEELATUD värv ja Lõuna-Ameerika džunglites SURMA värv.

KOLLANE on LEINAVÄRV Mehhikos, TUGEVUS ja USALDUSVÄÄRSUS Saudi Araabias.

MUST tähistab LEINA, aga ka stiili ja elegantsi lääneriikides, USALDUST ja KÕRGET KVALITEETI Hiinas.

VALGE on Jaapani ja teiste Kaug-Ida maade LEINAVÄRV aga „PUHTUS“ lääneriikides.

Õpitulemused: õpilane

- kavandab ja kujundab
- mõistab, mis on värvide kogumõju, värvikompositsioon ja kooskõla
- kasutab valgust ja varju ruumiliste objektide kujutamisel
- leiab õiged proportsioonid ja paigutuse.

4.11. VÕRDLU JA ANALÜÜS. KAHE ERI AJASTU KUNSTITEOSE ANALÜÜS. (2 tundi)

Tegevus: Valime pinginaabritele kaks samanimelist (-teemalist) pilti kunstiajaloo erinevatest ajastutest, näiteks postimpressionisti Paul Cezanne'i ja hüperrealisti David Ligare'i. Võrdleme neid. Õpetaja abistavate küsimuste ja selgituste najal leiame antud teostes järjest uusi erinevusi ja sarnasusi. Kõik, mis teada saime, paneme ka kirja.

Valime pinginaabritele kaks samanimelist (-teemalist) pilti kunstiajaloo erinevatest ajastutest, näiteks postimpressionisti Paul Cezanne'i ja hüperrealisti David Ligare'i. Võrdleme neid. Õpetaja abistavate küsimuste ja selgituste najal leiame antud teostes järjest uusi erinevusi ja sarnasusi. Kõik, mis teada saime, paneme ka kirja.

Õpitulemused: õpilane

- leiab infot erinevatest allikatest
- analüüsib erinevaid kunstitöid
- arendab analüüsioskust
- teab, mis on autoriõiguste kaitse
- oskab väärtustada teiste autorite ja enda tehtud töid
- teab intellektuaalse omandi kaitsega seotud probleemidest internetis.

4.12. KUNST REKLAAMIS. Eelmise teema jätk. (2 tundi)

Tegevus: Eelmise tegevuse jätk. Vaatame näidiseid netist, kus klassikaline kunstiteos on muudetud reklaami tööriistaks. Pinginaabrid vahetavad eelmisel tunnil saadud pildid omavahel. Nüüd tuleb kunstiteos muuta reklaamiks.

Õpitulemused: õpilane

- kavandab ja kujundab vaatluse ja ideede põhjal
- eksperimenteerib kujutamise reeglitega
- leiab infot erinevatest allikatest

- leiab eeskuju erinevatest kunstitöödest
- arendab analüüsi oskust.

4.13. TRÜKIGRAAFIKA nt. MIS ON LINNUPESA SEES? (2 tundi) Trükigraafika näidetest kollaaži kokkupanek. Papitrükis kirjandusteose illustratsioon (O.Lutsu „Kevade”).

Tegevus: Uurime millest ja kuhu linnud pesi teevad, millised näevad välja eri liikide muna. Kasutame erinevaid trükigraafika võtteid eri pindade kujutamuseks: pintsli trükk, linoollõige, templitrükid, monotüüpia, tilgatrükk, vahakriibe. Erinevatest pindadest paneme kokku kollaaži (mosaiigi, aplikatsiooni).

Õpitulemused: õpilane

- eeskujudest ja ideest lähtudes kavandab ja kujundab
- loovülesandeid lahendades katsetab erinevaid tehnikaid ja materjale, kasutab sobivaid
- mõistab, mis on joonte ja pindade kogumõju, kompositsioon ja kooskõla
- leiab infot erinevatest allikatest.

4.14. HIIUMAA RAHVUSLIK ORNAMENT TIKANDITES (uurimine, avastamisena).

KAASAEGSEL ESEMEL VANADE ORNAMENTIDE KASUTAMINE (võimalusel muuseumi külastamine).

Tegevus: uurida Hiiumaal kasutatavaid tikitud ja kootud, puidust tarbeesemetel kasutatud ornamente, visandada. Mõelda, millisel uuel esemel võiks neid ornamente uudsel viisil kasutada. Valmib kavand. Vastavalt töö iseloomule tuleb valida töövahendid.

Õpitulemused: õpilane

- õpib kasutama erinevaid otsimootoreid ja kirjandust
- tutvub rahvakunstipärandiga muuseumis
- tunnetab seost oma juurtega
- loob ise uut toodet
- arendab esteetilist maitset
- tunneb rõõmu uue toote arendamisest.

4.15. KUBISM JA REALISM, KONTRAST. KUBISTLIKUL MAASTIKUL REALISTLIK RATSUTAJA HOBUSEL. Guaššmaal, kontrastsete pindade maalimine.

4.16. VANA-KREEKA VAASIMAAL.

Ülesanne: leida sobilikud tegevused, keda vaasil kujutada (pillimehe, mis pillid, riietus) Maalimine oranži ja musta guaššiga.

4.17. VANA-KREEKA OLÜMPIAMÄNGUD. Skulptuur, ornament.

Ülesanne: kujutada olümpiavõitjat iseloomulikus poosis, riietuses raamituna ajastule omaste ribaornamentidega ja värvidega.

Õpitulemused: õpilane

- uurib ajalugu, olusid, kombeid.

4.18. HOBUNE JA RATSANIK.

Ülesanne: kujutada hobust koos Hiiumaal 19. saj. elanud rahvariides tüdruku-ratsanikuga üle silla ratsutamas, kui äike on just läinud üle ja juba piilub päike. Tuleb luua jutuke ja see ette kanda koos illustreeriva maaliga (vikerkaar, vastandvärvid, vari). Valida sobiv olukord ja ümbrus. Maalimine õlipastellidega.

Õpitulemused: õpilane

- kujutab liikuvat neljajalgset ja ratsanikku
- mõtleb ennast kirjeldatud olukorda ja laiendab seda jutusust
- kasutab vikerkaarevärve
- kasutab vastandvärve
- püüab väljendada tegelaste emotsioone
- püüab kujundada tegevuspaigale, Hiiumaale iseloomuliku maastku, ümbruse.

4.19. LINNUPERSPEKTIIV JA KONNAPRESPEKTIIV. Illusiooni loomine kolmemõõtmelisusest. Harjutustööd. Silmapiir (horisont), tuumpunkt.

Õpitulemused: õpilane

- teab mõisteid konnaperspektii ja linnuperspektiiv ning oskab neid kasutada
- teab mis on tuumpunkt ja silmapiir
- oskab luua kolmemõõtmelist pilti.

4.20. KOOLI TREPI JOONISTAMINE NATUURIST.

Õpitulemused: õpilane

- harjutab kolmemõõtmelise objekti joonistamist.

4.21. VANALINNA TÄNAV. joonistamine ruumiliselt, graafika võtteid, pindu, faktuure kasutades; must tušš, harilik pliiats, värvipliiatsid + kollaaž.

Õpitulemused: õpilane

- kasutab loomisel kolmemõõtmelise maailma kujutamise võtteis
- uurib Tallinna vanalinna iseloomu, hooneid, detaile.

4.22. LAUAMÄNGU LOOMINE. Kasutades tegelasi kirjandusteostest.

Ülesanne: luua paaristööna 1 lauamäng, kus seiklevad tegelased on kirjandusteostest, kasutades erinevaid valitud vahendeid.

Õpitulemused: õpilane

- peab arvestama kaaslasega
- saab rühmatöö kogemuse
- fantaasia ja lugemus tulevad tööle kasuks.