

Kunstiõpetus

4. klass

Õppe-eesmärgid

- hindab enda ja kaaslaste isikupära kunstiloomingus;
- eksperimenteerib kunstivahendite ja -materjalidega;
- tegutseb loovates rühmatöodes ühise tulemuse nimel;
- rakendab oma loomingu võimeid ja oskusi ka väljaspool kunstitundi;
- on avatud erinevate kunsti- ja kultuuriilmingute suhtes;
- tunneb huvi kunstiloomingu ja paikkondliku kultuuri vastu;
- näeb loodust ja keskkonda säästva tarbimise võimalusi.

Õpitulemused

4. klassi lõpetaja

- teab eesti kunstnikke;
- arutleb enda ja kaaslaste loovtööde üle;
- väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid ja ideid;
- oskab enne loovülesande teostamist seda kavandada;
- rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon jne);
- oskab uurimise käigus leida eri teabeallikatest ainealast infot;
- võrdleb ruumilise keskkonna ja igapäevaste tarbeesemete omadusi;
- mõistab võimalusi, kuidas tarbida loodust säästvalt;
- arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle reaalses keskkonnas;
- analüüsib oma eagrupid mõeldud visuaalse meedia sõnumeid;
- tegutseb eetilisel ja ohutult nii päris kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades.

Õppesisu

- Kavandamine kui ideede arendamise protsess.
- Kompositsiooni tasakaal ja koloriit. Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Liikumise kujutamine. Figuuri ja portree proportsioonid.
- Värvusõpetus. Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri jne tehnikad ning töövõtted.
- Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid kunstis.
- Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed Eestis, näited õpetaja valikul.
- Loodust säästva tarbimise põhimõtted kunsti kaudu.
- Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.
- Virtuaalsetes kunsti- ja meediakeskkondades tegutsemise eetika ja ohutus.

Õppetegevused

- Loovad rühma- ja individuaalsed tööd, koostöö ühise tulemuse nimel.

- Kavandamine, kujutamine, kujundamine.
- Oma teoste esitlemine, valikute põhjendamine.
- Kunstitehnikate loov kasutamine.
- Kunstiteoste analüüsimine, nende üle arutlemine.
- Filmide, arvutimängude, koomiksitate ja reklaamide pildikeele uurimine.

Projektid

- Võimalusel õppekäigud muuseumidesse, kunstinäitustele.
- Võimalusel KUMU töötoas osalemine.

Õppekirjandus

F. Watt *Laste kunstiraamat*

H. Gabral, T. Põldmaa *Kunst 1.-3.klass*

G. Saarsoo *Meistrimehed oleme I,II,III*

S. Kivistik *Pintslitrukk*

S. Kivistik *Tilgatrükk*

S. Kalvik *Meisterdame looduslikest materjalidest*

Raidma *Lõika ja kleebi*

L. Kiviloo *Õpime õmblema*

R. Heidak *Paberi ja papitööd*

I. Marton *Maali ja joonista*

J. Raudsepp *Kunstiõpetuse tööraamat*

Kasutada interneti võimalusi uute ja huvitavate töövõtete kasutamiseks.