

# **RAKVERE PÕHIKOOLI ÕPPEKAVA AINEKAVA**

## **KUNST III KOOLIASTE VII KLASS**

### **Uurimine, avastamine, ideede arendamine**

Kujutamise viisid: stiliseerimine, abstraherimine, deformeerimine jne.

Mäng vormi, reeglite ja tähendustega.

Teksti ja pildi koosmõju.

Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes (foto, video, animatsioon, digitaalgraafika).

Tehnoloogia ja kunst.

Keskkond ja kunst.

Kommunikatsioon kunstis.

Kunstiteose vorm ja kompositsioon, materjalid, tehnika, ümbrus (kontekst), sõnum jne.

### **Pildiline ja ruumiline väljendus**

Teatud kujutamisevõtete ja tehnikate teadlik valik (isiklik stiil).

Kunstiteosed, -stiilid ja lood inspiratsiooniallikana.

Kadreerimine, pildiplaanid, detailid.

Ümbrus. Tänav, taluõu jne (maja välisdetailid).

Asjad. Ruumi kolm mõõdet.

Inimene. Inimene perspektiivis, pea rakursis, näo detailid.

Geomeetria. Geomeetriline kujund sümbolina.

### **Disain ja keskkond**

Sihtrühmapõhine lähteülesanne.

Disaini liigid.

Ergonoomika, moodul-süsteemid, sihtgrupp jt mõisted.

Looduslikud ja tehiskeskkonnad.

Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisus.

Praktiline disainiprotsess probleemi püstitusest lahenduse leidmiseni.

Märk. Geomeetriliste kehade, märkide, kujundite ja värvide mitmetähenduslikkus.

Kiri. Omaloodud šrifti kujundamine.

Pildikeel. Erinevate meediumite väljendusvahendite rakendamine ainesiseselt ja lõimumisel teiste ainetega.

### **Meedia ja kommunikatsioon**

Linnakeskkond. Tekstid ja linnaruum.

Metafoorid reklaamis.

Infootsing erinevatest teabeallikatest.

Digitaalne pilditöötlus.

Originaal, koopia, reproduktsioon.

Foto ajaloolise dokumendina.

Autorikaitse.

Teose muutmine mõjusamaks (peegeldus, perspektiiv, illusioon vm võte).

## **Kunstikultuur**

Kaasaegse kunsti suunad ja teemad.

Kunstiga seotud elukutsed.

Muuseumide, näituste ja kunstisündmuste külastamine ja arutelud.

Kunstiterminoloogia kasutamine.

Kunsti liigid.

Erinevate kultuuride tuntumate teoste näited.

Kunstiteoste säilitamine.

Kunst kui ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengu peegeldaja.

Eesti ja maailm. Keskajast barokini.

Rahvakunst. Käise-, vöö- jt kirjad.

## **Materjalid ja tehnikad**

Uurimuslikud ja loovad ülesanded, individuaalsed ja rühmatööd.

Tulemuse esitlemine.

Ideest ja eesmärgist lähtuvalt materjalide, tehnikate ja väljendusvahendite valimine.

Maal. Maalimine erinevatele materjalidele.

Skulptuur. Paberskulptuur ilma liimita.

Graafika. Trükigraafika ja värvi- ning viltpliiatsite ühendamine.

## **Õpitulemused**

Arendab teadlikult oma võimeid ja isikupära. Hindab originaalsust.

Katsetab erinevaid lahendusvariante, selgitab valikuid.

Teadvustab kunsti rolli ühiskonnas, seost teiste kultuurinähtustega, teaduse, tehnika ja meediaga.

Tunneb Eesti ja maailma olulisemaid kunstiteoseid.

Uurib nüüdiskunsti nähtusi, oskab arutleda nende väljendusvahendite, sõnumite, esteetilisuse, eetilise jne üle.

Mõistab disaini kui protsessi.