

Sotsiaalne pädevus. Kunstiainete praktilised rühmatööd, arutlused ja esitlused, ühistes kunstiprojektides osalemine kujundavad koostöövalmidust ja üksteise toetamise väärtustamist. „Millises koolis tahaks õppida“ „Linn, kus tahaksime elada“

Enesemääratluspädevus. Loovülesannetes saadav pidev tagasiside ja eneseanalüüs aitavad õppida tundma oma huve ja võimeid ning kujundada positiivset enesehinnangut. „Muinasjutu majad“ „Illustratsioon“

Õpipädevus. Kunstides kujundatakse õpipädevust eriilmeliste ülesannete, õppemeetodite ja töövormide rakendamise kaudu, mis võimaldab õpilastel teadvustada ning kasutada oma õpistiili. Kunstides saavad õpilased ise jõukohaseid ülesandeid luua, oma valikute sobivust kontrollida, uusi oskusi katsetada ning järjekindlalt harjutada. „Esemete vorm“ „Inimese kujundamine“ „Komiks“

Suhtluspädevus. Kunstiainetes on tähtsal kohal kunstiteostest, -stiilidest, -ajastutest, jms rääkimine, ulatudes lihtsast argikeelsest kirjeldusest ainespetsiifilise keelekasutuseni. Oma tööde esitlemine ning aruteludes erinevate seisukohtade võrdlemine ja kaitsmine toetavad väljendusoskuse kujunemist ning ainealase oskussõnavara kasutamist. „Kunstivestlused“

Matemaatikapädevuse arengut toetavad kunstides rakendatavad ülesanded, kus tuleb sõnastada probleeme, arutleda lahendusteede üle, põhjendada valikuid ja analüüsida tulemusi; samuti analüüsida kunstikategooriaid (kompositsioon, struktuur, rütm jne), võrrelda ja liigitada erinevate nähtuste tunnuseid ning kasutada sümboleid. „Ornament“ „Grataaž“

Ettevõtlikkuspädevuse kujunemist toetavad kunstides individuaal- ja rühmatöö. Kunstide valdkonnas on iseloomulik uuenduslike ja loovate lahenduste väärtustamine.

Digipädevused Kunstiaineid õppides kasutatakse digivahendeid teabe otsimiseks, kogumiseks, töötlemiseks ja esitamiseks. Õpitakse loominguga tegelemiseks valida ainespetsiifiliselt vajalikke digivahendeid.

Õppides ning digitaalset sisu luues ja säilitades kasutatakse erinevaid audiovisuaalseid ning muid multimeediumi vahendeid ja rakendusi. Ollakse teadlik autoriõiguste järgimise kohustusest digikeskkonnas.

1. UURIMINE, AVASTAMINE, IDEEDE ARENDAMINE

ÕPITULEMUSED

Katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu.

On iseseisev, kuid valmis ka koostööks.

Valib ise sobivaima kujutusviisi.

Katsetab kõiki tehnikaid.

Tunneb kodukoha kultuuriobjekte.

Taipab eseme vormi ja funktsiooni seost.

Käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas

ÕPPESISU

Oma tööde esitlemine, selgitamine ja kaaslaste kuulamine. Töötamine ise-seisvalt ja grupis.

Põhielementide- joon, värv, vorm, ruum, rütm jt tundmaõppimine.

Iseloomulike tunnuste ning peamise esiletoomine.

Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine.

Tegelikkuse ja virtuaalsete keskkondade võrdlus.

2. PILDILINE JA RUUMILINE VÄLJENDUS

ÕPITULEMUSED

Puude, Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine.

Peamise esiletõstmine suuruse, asukoha ja värvi abil.

ÜMBRUS

Maastik kevadel, suvel, sügisel, talvel.

ASJAD

Esimesed katsetused kujutamisel natuurist.

GEOMEETRIA

Plasttaarast, karpidest loomade vm meisterdamine.

INIMENE

Dünaamiline kriipsujuku liikumise kavandamisel.

ÕPPESISU

Katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu.

On iseseisev, kuid valmis ka koostööks.

Valib ise sobivaima kujutusviisi.

Katsetab kõiki tehnikaid.

Taipab eseme vormi ja funktsiooni seost.

Käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.

3. DISAIN JA KESKKOND

ÕPITULEMUSED

Kunstitunnis omandatud oskuste rakendamine digitaalsete vahenditega töötades .

Katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu.

On iseseisev, kuid valmis ka koostööks.

Valib ise sobivaima kujutusviisi.

Katsetab kõiki tehnikaid.

Taipab eseme vormi ja funktsiooni seost.

Käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.

ÕPPESISU

Situatsiooni kirjeldav lähteülesanne.

Ideede selgitamine, vormistamine jooniste ja makettidena.

Disaini roll igapäevaelus: trükised, tarbevormid, ruumid, hooned, keskkond jne.

Vormi ja funktsiooni seos.

MÄRK

Stilisatsioon.

KIRI

Šrifti valik vastavalt ülesandele.

4. MEEDIA JA KOMMUNIKATSIOON

ÕPITULEMUSED

Meediad kodus ja koolis.

Pildilise jutustuse vormid ja vahendid (illustratsioon, koomiks, reklaam, animatsioon, foto, video).

Uue tähenduse andmine asjadele või kujutatavale konteksti muutmisega (nt juurviljadest tegelased tervisliku toitumise-videos).

ÕPPESISU

Katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu.

On iseseisev, kuid valmis ka koostööks.

Valib ise sobivaima kujutusviisi.

Käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.

5. KUNSTIKULTUUR

ÕPITULEMUSED

Käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.
Tunneb kodukoha kultuuriobjekte

ÕPPESISU

Vana ja uue võrdlemine. Eesti kultuuripärandi tähtteosed.

Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludes osalemine.

EESTI JA MAAILM

Lähikonna kunstigalerii, muuseumi asukoht ja funktsioon.

RAHVAKUNST

Kindamustrid, sokisääred vms.

6. MATERJALID JA TEHNIKAD

ÕPITULEMUSED

Kunstitehnikate ja töövõtete loominguine rakendamine.

Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.

MAAL

Akvarell, pastell

SKULPTUUR

Voolimine ühest tükist, ilma juurde lisamiseta.

GRAAFIKA

Papitrükk vms

ÕPPESISU

Katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu.

On iseseisev, kuid valmis ka koostööks.

Valib ise sobivaima materjali.

Katsetab kõiki tehnikaid.

Taipab eseme vormi ja funktsiooni seost.

Käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.