

PÕHIKOOLI KUNSTI AINEKAVA

Vabariigi Valitsuse 6. jaanuari 2011. a määrus nr 1
„Põhikooli riiklik õppekava“ Lisa 3
(Vabariigi Valitsuse 23.03.2023 määruse nr 18 sõnastuses)

KUNST

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 igapäevale. Kunst toetab õppija loovust ja isiksuseomadusi, mis annavad eeldused mistahes inimtegevuse valdkonnas probleeme uut viisi lahendada, jõuda originaalsete, kasulike, eetiliste ja vähemalt looja jaoks soovitud tulemusteni.

Õppeaine lähtealused on:

1) maailma kunsti ja visuaalkultuuri laiahaardeline käsitlemine. Visuaalselt tajutav inimese loodud ja mõtestatud keskkond (visuaalkultuur) hõlmab kujutisi, tekste, esemeid, ehitisi, ruumisuhteid jms ning nende erinevaid ja muutuvaid tähendusvälju. Visuaalkultuur sisaldab nii tahtlikke ja kavandatud artefakte (nt kunstiteosed, graafiline disain, reklaam, fotograafia, mood jne) kui ka juhuslikke ja plaanimata visuaalseid märke ning kooslusi (nt tänaval või meedias kõrvuti sattunud reklaamid, kasutatud tüpograafia, muruplatsi niitmine ja sisse tallatud teerada, aja jooksul kujunenud kodusisustus jne). Visuaalkultuuris on teadlik toimimine seotud suhtlusega, erinevate sõnumite ja tähenduste loomise, säilitamise, muutmise ja edastamisega; nii esteetiliselt mitmekesise keskkonna kui ka emotsionaalse ja intellektuaalse keskkonna loomisega ning majanduse toimimise ja majanduslike väärtuste loomisega. Kunstipädevuse omandamist toetab maailma kunsti ja visuaalkultuuri käsitlemine nii nüüdisaegses kui ka ajaloolises kontekstis;

2) kunsti vormide ja tähenduste pidev muutumine, eksperimentaalsus ja areng, mis võivad ühiskonda ka proovile panna. Kunstis kui visuaalkultuuri kitsamas osas luuakse uut inimkogemust, väljendust ja tähendusi teadlikumalt ning sihipärasemalt, suhestudes valdkonna eripäraga, otsinguliselt ja eksperimenteerivalt. Kunsti pidev uuenemine peegeldab muutusi nii teadustes kui ka ühiskonnas, väärtustes ja hoiakutes. Kunst tohib võtta endale fantaasia, moraali ja ühiskondlike kokkulepete piire kompava ning nihutava rolli, et mõtestada ja arutleda, ka katsetada erinevaid ettekujutusi ja võimalikkusi;

3) õpetaja on aktiivne kunstiga suhestuja, kes toetab õpilasi kultuuri muutuvast mitmekesisuses. Täpsema õpisisu valib õpetaja, kes juhhib õpet ja õpikeskkonna loomist. Õpetaja enda hoiakud, avatus ja sallivus, mitmetähenduslikkuse ja muutlikkuse taluvus, aktiivses dialoogis ja mõtestatuses olemine vana ja uue kunstiga on äärmiselt olulised. Kunstiaine ise on samuti seotud

pidevate muutustega –uue kunstiloomega, uute avastustega kunstiajaloo, seniste väärtuste ümberhindamisega ühiskonnas, uute väärtuste leidmise ja loomisega. Kunsti õppeainet on võimalik üles ehitada eri kunstikäsitlustele tuginedes. Valdkonnast saab ehedama pildi, kui õppijad ja õpetaja võivad mõtiskleda mitme kunstikontseptsiooni üle ning teadvustada kunsti loomise ja hindamise eri alaseid (nt funktsionaalne, realistlik, idealistlik, estetistlik, kontseptuaalne, pragmaatiline, institutsionaalne jne);

4) kunsti õppeaines on võrdselt oluline nii kunstikogemus kui ka õppimiskogemus. Sageli on teosest kui lõpptulemusest tähtsam loominguline ja otsinguline tee, tagasiside ja refleksioon, üldpädevuste kujundamine, motivatsiooni leidmisele ja hoidmisele suunatud tegevused. Koolikunstis on vaja väärtustada õppija isikliku tasandi loomet, avastusi, pingutust ja sõnumit, sest õppijale endale tähtis tegevus loob talle justnimelt tähendusliku kunsti kogemuse ka siis, kui lõpptulemus ei ole originaalne või sisukas laiemas kunsti ja visuaalkultuuri kontekstis. Juhul kui lõpptulemus visuaalkultuuri-, disaini-või kunstiteosena on õppes oluline, peab õpetaja kvalitatiivse muutuse teket valmivas teoses teadvustama ja toetama eesmärkide ning hindamiskriteeriumide sõnastamisega. Kunsti osaoskused võimaldavad kunsti õpetamist mitmekülgset käsitleda ja jälgivad disaini tsüklilist loogikat, mis on maailmas järjest laiemalt käibel nii kunstiteoste, toodete, protsesside kui ka uuringute kavandamisel.

Kunsti osaoskused on:

- 1) väljaselgitamine, teadmine, mõistmine (kuulamine, vaatamine, lugemine, info otsimine, kirjeldamine, sõnastamine, valimine, uurimine);
- 2) plaanimine ja ideede arendamine (ideede genereerimine, visandamine, katsetamine, organiseerimine, protsessi plaanimine, koostamine, leiutamine);
- 3) loomine (eesmärgipärane väljendus-ja töövahendite rakendamine, viimistlemine, toimetamine, täiendamine, esitlemine);
- 4) refleksioon, analüüs ja kriitika (uurimine, tõlgendamine, retsenseerimine, tagasisidestamine, arutlemine, väärtushinnangute arendamine ja andmine).

Õpitulemuste sõnastamise puhul on arvestatud, et õpetaja saaks koostöös õpilastega ise otsustada, mis õppeülesannete ja teemade käsitlemisega õpitulemusi saavutada, pidades silmas õpilaste vajadusi ja muutusi kunstimaailmas. Põhikooli õpitulemustes on rõhk teadmisel ja mõistmisel ning sihipärasel kunstilisel tegevusel: idee arendamine ja parima võimaliku lahendi leidmine oma ideele. Disainiga seotud õpitulemused võrdsustatakse ainekavas plaanimise ja idee arendamisega nii, nagu see on kujunenud nüüdisaja praktikas.

2. Kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

I kooliastme õpilane	II kooliastme õpilane	III kooliastme õpilane
<p>1) kirjeldab visuaalseid pilte, jooniseid ja sümboliteid oma kogemuse piires;</p> <p>2) teab kujutiste kasutamise ja jagamise head tava;</p> <p>3) kavandab lihtsamaid ülesandeid disainis ja loomes kestlikult;</p> <p>4) teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi töid spontaanselt ning kavandades, kasutades eri tehnika- ja töövõtteid;</p> <p>5) kirjeldab lühidalt enda tööd ja tulemust.</p>	<p>1) tõlgendab visuaalseid kujutisi oma kogemuse ja õpitu piires;</p> <p>2) teab autorsuse üldisi põhimõtteid;</p> <p>3) kasutab õpetaja juhendamisel osalist disainimist probleemi lahendamiseks kestlikult;</p> <p>4) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid nii spontaanselt kui ka uurides ja kavandades, kasutades ning põhjendades eri tehnikavõtteid ja kompositsiooni;</p> <p>5) analüüsib oma teost ja tööd;</p> <p>6) arutleb loodu üle, seostades loomingut oma kogemuse piires teiste eluvaldkondadega</p>	<p>1) analüüsib õpetaja abiga enne kasutamist visuaalseid kujutisi, jooniseid, skeeme ja sümboliteid;</p> <p>2) käitub füüsilistes ja digitaalsetes kultuurikeskkondades enamasti turvaliselt, arvestab visuaalseid kujutisi luues ja kasutades autorsust;</p> <p>3) rakendab õpetaja abiga uurimismeetodeid teoreetiliste, kunstitööde või disainiobjektide loomisel;</p> <p>4) katsetab, julgeb eksida ja töö käigus langetada otsuseid õpetaja abiga;</p> <p>5) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid ja väljapanekuid, uurides ning teadlikult kavandades, valides ja rakendades protsessi käigus sihipäraselt materjale, tehnika- ja töövõtteid ning kompositsiooni põhimõtteid;</p> <p>6) analüüsib õpetaja toel loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt.</p>

3. Õpitulemuste jaotus ja sisu klasside kaupa

1 . KLASS	
ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nimetab, teoses nähtavaid värve, äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid; • kasutab vahendeid ja materjale säästlikult ja ohutult; • korrastab enamasti oma töökoha; • kirjutab oma tööle nime. <p>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • teeb enamasti aktiivselt kaasa nii oma initsiatiivil kui etteantud ülesandeid; • rakendab teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliiatsitehnika, savi või plastiliini voolimine jms) ja vahendeid; • väljendab enda kogemuse piires mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes. <p>Refleksioon, analüüs ja kriitika Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kirjeldab visuaalteosel nähtavat (nimetab äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid, värvid; mis see on, mida ma näen?); • kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid - mida nähtu mulle meenutab, mis siin pildil toimuda võiks?; • kirjeldab etteantud küsimuste toetudes oma töö valmimise protsessi - mida ja kuidas ma tegin, milliseid vahendeid 	<p>Igapäevane visuaalkultuur Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus. Koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga).</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted Baaselemendid. Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv. Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum. Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed. Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus. Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne. Geomeetrised kujundid ja abstraheerimine. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid. Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus. Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.. Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur. Kunstižanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika.</p> <p>Kunstiajalugu, kunstnikud ja teosed Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu kunstiajaloo piires (nt Vana-Egiptuse seinamaal, Antiik-Kreeka vaasimaalid. Modernistlik maalikunst (impressionism, post-impressionism, fovism, kubistlik natüürmort),</p>

<p>kasutasin? Mida töö tegemisel nautisin? Millised raskused ületasin?;</p> <ul style="list-style-type: none"> kirjeldab etteantud küsimustele toetudes valminud tööd - mida ma oma töös näen?. 	<p>maakunst, ökokunst, pokunst jm). Skulptuur või monument (avalikust ruumist). Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest. Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.</p> <p>Kunstitehnikad ja -stiilid Monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliiatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, akvarell, voolimine, ruumiline paberitöö, kollaaž.</p> <p>Kunstiteooria Primaar- ja sekundaarvärvid.</p> <p>Etikett Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi).</p> <p>Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad Plakat.</p> <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi jm. Tehismaterjalid: plastik, kile jm. Esemel, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus. Kasutusmugavus.</p> <p>Ohutus ja säästlikkus Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine. Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale. Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine.</p> <p>Autorsus ja autoriõigused Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer. Teos: maal, joonistus, video, skulptuur jm.</p> <p>Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane) Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted.</p>
--	---

2 . KLASS

ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tunneb ära tasapinnalised ja ruumilised teosed; • nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike; • leiab teoses soojasid ja külmasid toone ning heledamat ning tumedamat toonaalsust; • teab mis on joon ja pind ning iseloomustab erinevaid jooni vastavalt omandatud sõnavarale; • kirjeldab teoses suurusuhteid ja objektide paiknemist (ees, taga, üleval, all jne)) ning kolmemõõtmelise teose puhul vormi üldisemalt (ümar, kandiline, lapik, püstine jne); • toob näite tegevusest, kuidas ta asjakohaselt ja säästlikult kunstitarbeid kasutab; • korrastab oma töökoha; • eristab lihtsamate näidete põhjal tehislikke ja looduslikke materjale (<i>näiteks puit ja plastik</i>); • kirjutab oma näitusetööle nimesildi koos töö pealkirja ja muu õpitud infoga; • leiab (virtuaal)näitusel muuseumis, galeriis või koolis teose autori, pealkirja ja näituse pealkirja. <p>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid, vahendeid enamasti isikupärasel viisil; • järgib enamasti õpitud töö- ja ohutusvõtteid; 	<p>Igapäevane visuaalkultuur Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus. Koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga).</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted Baaselemendid. Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv. Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum. Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed. Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus. Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne. Geomeetrilised kujundid ja abstraheerimine. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid. Liikumise mulje loomine. Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur. Kunstižanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika jm.</p> <p>Kunstiajalugu, kunstnikud ja teosed Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu kunstiajaloo piires (nt Vana-Egiptuse seinamaal, Antiik-Kreeka vaasimaalid. Modernistlik maalikunst (impressionism, post-impressionism, fovism, kubistlik natüürmort), maakunst, ökokunst, pokunst jm. Skulptuur või monument (avalikust ruumist). Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest. Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • valib esemele selle otstarbega sobiva värvitooni. <p>Refleksioon, analüüs ja kriitika</p> <ul style="list-style-type: none"> • kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat õpitud sõnavara kasutades - nimetab ja kirjeldab teostel nähtavat - mis see on, mida ma näen ja milline see on (kui suur, millise kujuga, mis värvi, milliseid jooni, pindasid, vorme märkab, kuidas need paiknevad?); • kirjeldab küsimustele toetuses enda ja teiste loodud visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid, mõtteid ja tundeid - mida nähtu mulle meenutab? Mis teoses toimuda võiks? Mis mind nii arvama paneb? Millist meeleolu see teos minus tekitab?; • kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi - mida ma tegin, kuidas tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida ma protsessi käigus õppisin?. 	<p>Kunstitehnikad ja stiid Monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž.</p> <p>Kunstiteooria Primaar- ja sekundaarvärvid.</p> <p>Etikett Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi).</p> <p>Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad Plakat.</p> <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi jm. Tehismaterjalid: plastik, kile jm. Esemel, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus. Kasutusmugavus.</p> <p>Ohutus ja säästlikkus Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine. Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale. Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine.</p> <p>Autorsus ja autoriõigused Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer. Teos: maal, joonistus, video, skulptuur jm. Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava.</p> <p>Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane) Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted.</p>
---	---

3 . KLASS	
ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike; 	<p>Igapäevane visuaalkultuur Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus. Koomiksi tegelane ja karakteri disain</p>

<ul style="list-style-type: none"> • nimetab lihtsamaid ruumi ja liikumise mulje loomise viise kahemõõtmelises teoses; • nimetab põhivärve ja oskab segada teisi värve; • kirjeldab skulptuuri ja/või maakunsti teose suurust, mõõtmeid, värvi, ruumi selle ümber, vaadeldavust erinevatest külgedest, suurussuhteid ja materjali lihtsal viisil omandatud sõnavara piires; • mõistab kunstivahendite säästmise ja raiskamise tagajärgi; • kirjeldab kunstivahendite (<i>näiteks paber, värv, savi</i>) kasutamise erinevaid võimalusi ja viise. <p>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel omandatud kunstitehnikaid (näiteks värvi pritsimine, erinevate materjalide trükk, diatüüpia, paberbatika, kollaaž, foto, ruumikunst, dekoratsioon jms), vahendeid isikupärasel viisil ning kombineerib neid omavahel (segatehnika, PVA-liimiga joonistamine, ruumiline maal, prügikunst jms); • järgib õpitud töö- ja ohutusvõtteid. <p>Refleksioon, analüüs ja kriitika</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat - nimetab, kirjeldab ja analüüsib visuaalteoseid (näiteks mis see on, mida ma näen, milline see on, kus see asub, kust seda kõige parem vaadata on, kuidas saad aru, et objekt liigub, kuidas tekitatud ruumi mulje, millisest materjalist, milline faktuur jne); • kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid, mõtteid ja 	<p>(olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga).</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</p> <p>Baaselemendid. Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv. Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum.</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed. Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus. Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne.</p> <p>Geomeetrilised kujundid ja abstraheerimine</p> <p>Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid. Ruumiillusiooni loomise põhimõtted. Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites. Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur. Kunstižanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika jm.</p> <p>Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed</p> <p>Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu kunstiajaloo piires (nt Vana-Egiptuse seinamaal, Antiik-Kreeka vaasimaalid..</p> <p>Modernistlik maalikunst (impressionism, post-impressionism, fovism, kubistlik natüürmort), maakunst, ökokunst, pokunst jm. Skulptuur või monument (avalikust ruumist). Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.</p> <p>Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.</p>
---	---

<p>tundeid, meeleolu, toob näiteid ja võrdleb, põhjendab oma arvamusi - mida nähtu mulle meenutab? Mis teosel toimuda võiks? Miks ma nii arvan? Millist meeleolu see teos minus tekitab? Miks?;</p> <ul style="list-style-type: none"> kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi - mida ma tegin, kuidas tegin, milliseid vahendeid ma kasutasin? Miks tahtsin just neid vahendeid kasutada? Mida protsessi käigus õppisin?. 	<p>Kunstitehnikad ja stiid Monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž. Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsioonitehnikad.</p> <p>Etikett Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi).</p> <p>Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad <i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat.</p> <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi jm. Tehismaterjalid: plastik, kile jm. Esemel, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus. Kasutusmugavus.</p> <p>Ohutus ja säästlikkus Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine. Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale. Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine.</p> <p>Autorsus ja autoriõigused Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer. Teos: maal, joonistus, video, skulptuur jm. Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava.</p> <p>Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane) Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted.</p>
---	--

4. KLASS	
ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine: Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> loeb lihtsamaid kaarte ja põhiplaane (maakaarti ja hoone (klassiruumi)) 	<p>Igapäevane visuaalkultuur Logod, embleemid, sümbolid, sildid.</p>

plaani, sisekujunduse kavand) seostades kujutatut reaalse ruumiga;

- 2) teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule akvarell) lihtsamaid baaselemente (punkt, joon, pind, heletumedus, värv) ja kompositsiooni põhimõtteid (tasakaal, kattumine, teravus, suurus) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;
- 3) teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurus, mõõtmed, värv ja materjal) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;
- 4) märkab ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeeseme suurust, vormi ja materjali selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist.

Plaanimine ja ideede arendamine

Õpilane:

- 1) tuvastab küsimusi kasutades lihtsamaid probleemi tagamaid;
- 2) enne tööle hakkamist, mida kavatseb teha, mis vahendeid ja materjale kasutab ja kuidas kujutab.

Loomine

Õpilane:

- 1) rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid;
- 2) arvestab kunstitööde loomisel eelnevalt omandatud kompositsiooni lihtsamaid põhimõtteid;
- 3) rakendab eelnevalt õpitud kunstitehnikaid ja töövõtteid ning materjale põhjendatult ja õpetaja abiga;
- 4) rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid.

Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted

Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv.

Kompositsioonipõhimõtted: liikumine, rütm, proportsioon, mõõtmed.

Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi. Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav. Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: suurus. Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid. Värviteooria: koloriit, värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Kunstiliigid: joonistus, maal.

Kunstižanrid: portree, maastikuvaade.

Kujutavus: figuraalne, abstraktne

Kunstitehnikad ja stiilid

Maal, joonistus.

Disaini baaselemendid

Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus.

Disainiprotsessi osad

Lähteülesanne.

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi jm. Tehismaterjalid: plastik, kile jm.

Kavandamine ja visualiseerimine

Kavand, visand.

Kunstiga seotud elukutsed

Kunstnik.

Kunstiajalugu

Taluarhitektuur. Pärimuskultuur.

<p>Refleksioon, analüüs ja kriitika</p> <p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele; 2) võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeleolu ja atmosfääri (ruumilisuus, värv, valgus, heli, montaaž). 3) selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi; 4) annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis. 	
---	--

5. KLASS	
ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) kasutab olulisemaid kunstimõisteid (nt kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, looming, maalikunst, animatsioon, skulptuur jne) ühe kunstnikuga seoses; 2) teab järgmisi mõisteid: arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, abstraktne kunst, kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail, karakter, taust, esiplaan, tagaplaan, koloriit; 3) teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente (tegelased/karakterid, objektid ja taust/keskkond) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitutele ka dominant, koloriit); 4) teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurussuhted, ruum teose ümber, vaadeldavus erinevatest külgedest); 	<p>Igapäevane visuaalkultuur</p> <p>Kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad.</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</p> <p>Baaselemendid. Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv. Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal. Kompositsioonipõhimõtted: rütm, proportsioon, tasakaal. Kompositsiooni kirjelduseks: tasakaalus..</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne.</p> <p>Perspektiiv: tsentraalperspektiiv .</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine. Liikumise mulje loomine: liikumise faaside kujutamine..</p> <p>Värviteooria: värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid. Kaadriplaanid: taust, esiplaan, tagaplaan. Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur. Kunstižanrid: portree,</p>

- 5) mõistab õpitud näite põhjal mõne toote keskkonnamõju;
- 6) võrdleb nüüdisaegse ja ajaloolise tarbeeseme erinevusi ja sarnasusi ning analüüsib kuidas tarbeeseme funktsionaalsus on arenenenud.

Plaanimine ja ideede arendamine

Õpilane:

- 1) loob lihtsa visandliku joonise enne kolmemõõtmelise töö loomist;
- 2) enne värvide kandmist tööle katsetab neid eraldi paberil;
- 3) rakendab abijooni portree loomisel;
- 4) loob kunstitööd, uurides ja analüüsides teemaga seotud allikaid ning kavandades enda ideed ja kombineerides allikatest leitud ja oma ideid omavahel.

Loomine

Õpilane:

- 1) rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel kunstitehnikaid ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid;
- 2) loob teose spontaanselt, ilma planeerimata;
- 3) loob teose eelnevalt uurides, kavandades ja ideid kombineerides;
- 4) kavandab ja loob vabavalalises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja abiga;
- 5) valib kahe õpetaja pakutud kunstitehnika, töövõtte või kompositsioonipõhimõtte vahel ja põhjendab oma eelistust;
- 6) rakendab õpitud kahemõõtmelisi kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;

linnavaade, maastikuvaade.

Kujutavus: figuraalne, abstraktne

Kunstitehnikad ja stiilid

Maal, joonistus, kollaaž, akvarell. Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt).

Disaini baaselemendid

Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus.

Disaini liigid

Tootedisain.

Disainiprotsessi osad

Osapooled, tarbija. Lähteülesanne. Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine. Lahendusplakkumine.

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi jm. Tehismaterjalid: plastik, kile jm.

Kavandamine ja visualiseerimine

Kavand, visand, skits, mõistekaart, plakat. Idee sõnastamine

Kunstiga seotud elukutsed

Kunstnik, arhitekt, skulptor.

Kunstiajalugu

Mõisaarhitektuur.

Jätkusuutlik mõtteviis

Keskkonnamõju.

Autorsus ja autoriõigused

Autor, autoriõigused.

<p>7) rakendab õpitud kolmemõõtmelise kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;</p> <p>8) rakendab loomisel digivahendeid (telefoni kaamera, digijoonistuse rakendused jms).</p>	
---	--

6. KLASS	
ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine: Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rakendab ja kirjeldab eakohaselt visuaalkultuuri ilminguid õpetaja ning enda valikul; • kasutab olulisemaid õpitud kunstimõisteid ja teab kunstnikke; • käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info; • mõistab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust; • märkab, kirjeldab ning mõtestab nüüdisaegsete ja ajalooliste tarbeesemete ning hoonete erinevusi; • märkab ning kirjeldab iseseisvalt seost tarbeeseme või ruumi/hoone suuruse, vormi, materjali ja otstarbe vahel; • rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava. <p>Plaanimine ja ideede arendamine Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lahendab õpetaja esitatud probleemi, läbides kõiki disainiprotsessi etappe ning toetudes õpetaja juhendamisele ja etteantud materjalidele; 	<p>Igapäevane visuaalkultuur Reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad. Põhiplaan, maakaart, sisekujunduse kavand Karakter, keskkond.</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted Baaselemendid. Kahemõõtmeline: pind/tekstuur, värv. Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal. Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus. Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus. Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne. Perspektiiv: värvus- e õhuperspektiiv. Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: teravus. Värviteooria: koloriit Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, installatsioon, graafiline disain,</p>

- kavandab enda idee või teose; teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik.

Loomine

Õpilane:

- loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme -ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ning uurides ja kavandades;
- teeb õpetaja abiga põhjendatud valikuid õpitud kunstitehnikate ja töövõtete, materjalide ning kompositsioonipõhimõtete hulgast.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

Õpilane:

- analüüsib loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle isiklikult positsioonilt, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt;
- selgitab ja analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööd, tuues esile töökäigu ning põhjendades oma tehtud sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid;
- annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis; põhjendab oma arvamust.

kirjatüüp. Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade
Kujutavus: figuraalne, abstraktne.

Kunstitehnikad ja stiilid

Maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, Modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia. Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...).

Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt).

Etikett

Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja),

Disaini baaselemendid

Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass, Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus,

Disaini liigid

Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain.

Disainiprotsessi osad

Osapooled, tarbija. Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine. Lähteülesanne. Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine. Lahenduspakkumine.

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi jm. Tehismaterjalid: plastik, kile jm.

Kavandamine ja visualiseerimine

Kavand, visand, skits, krokii, abijooned. *Moodboard*, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart. Idee sõnastamine.

	<p><i>Storyboard</i>, stsenaarium. Visuaalne lihtsustamine.</p> <p>Kunstiga seotud elukutsed Kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator.</p> <p>Kunstiajalugu Esiaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, megaliitiline arhitektuur). Varased tsivlisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus). Antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, monumendid). Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn).</p> <p>Jätkusuutlik mõtteviis Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine.</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad Muuseumide ja galeriide kodulehed.</p> <p>Kunstielu Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised.</p> <p>Autorsus ja autoriõigused Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine.</p>
--	---

7. KLASS	
ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) kirjeldab digitaalset keskkonda, hindab digitaalset keskkonna turvalisust ja eakohasust; 2) leiab internetist lihtotsinguga infot kunstnike, kunstiteoste või ajastute kohta, kasutab internetis täpsustatud pildiotsingut; 3) tutvustab eri disainivaldkonna (näiteks tootedisain, digitootedisain, teenusedisain, tööstusdisain, graafiline 	<p>Igapäevane visuaalkultuur Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv. Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst). Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus. Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem,</p>

disain, sotsiaalne disain jne) esindaja tegevust;

- 4) tuvastab visuaalkultuuris levinumaid värvikasutusega seotud tavapärasid (näiteks hooaegadega seotud värvid riidemoes).

Plaanimine ja ideede arendamine

Õpilane:

- leiab oma teose jaoks ideid päevakajalistest või ajaloo­sündmustest;
- kasutab ideid leidmiseks ja laiendamiseks meetodeid (näit. ajurünnak, suvaline sisend, omaduste reastamine, info otsimine);
- teeb töö kavandamisel kirjalikke ja visuaalseid märkmeid;
- kavandab enda teose, pakkudes vahet välja ka erinevaid lahendusvõimalusi;
- teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik, ning rakendab seda teadmist tööprotsessis;
- märkab ja kirjeldab teda ümbritsevaid probleemolukordi;
- tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab);
- uurib näiteid kuidas on sama või sarnast probleemi varasemalt lahendatud;
- tutvub erinevate uurimisviiside (näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine) võimalustega.

Loomine

Õpilane:

- teab, et isikupärasus on väärtuslik ja püüab luua omapäraseid kunstiteoseid

ühesuured, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus. Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne. Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv. Värviteooria: koloriit, värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires, tertsiaalvärvid, vastandvärvid, värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid, monokroomsus, akromaatilisuus.

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted:

kattumine, teravus, suurus. Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites. Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu, tegevuspaik, tegelased. Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail, taust, esiplaan, tagaplaan. Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, , trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia. Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade. Kujutatavus: figuraalne, abstraktne.

Kunstitehnikad ja stiilid

Maal, joonistus, kollaaž, foto, makett, kollaaž, kõrgrükk, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia. Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puánt).

Disaini baaselemendid

Funktsionaalne värv, vorm ja materjal

tuues esile enda individuaalsust ja huvisid;

- loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digikunst) kunstitöid spontaanselt (kavandamata);
- loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid uurides ja kavandades;
- kavandab ja arendab enda ideid enne teose loomist, kombineeri erinevatest ideedest tervikliku lahenduse;
- valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid enamasti teadlikult või õpetaja abiga;
- leiab oma töö eksponeerimiseks koha, kus see on hästi vaadeldav;
- tunneb loomingut esitlemise põhimõtteid ja suudab teha publikule esitamiseks ettevalmistustöid õpetaja abiga.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

Õpilane:

- analüüsib tarbeeset funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist;
- selgitab enamasti oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi;
- kirjeldab teose ainest, meediumi ja vormi.

(tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass. Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus.

Disaini liigid

Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain.

Disainiprotsessi osad

Osapooled, tarbija. Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine. Lähteülesanne. Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine. Lahendusplakkumine.

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi jm. Tehismaterjalid: plastik, kile jm.

Kavandamine

Kavand, visand, skits, krokii, abijooned. *Moodboard*, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart, . Idee sõnastamine. Storyboard, stsenaarium. Visuaalne lihtsustamine.

Kunstiajalugu

Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur, ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad, relikviaarid. Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid. Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö). Renessansskunst Itaalias, kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo). Barokk-kunst Euroopa õukondades. Klassitsism: valitsushooned. Euroopas ja Ameerikas. Realism maalikunstis. Modernism 19. sajandi lõpu maalis (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend). Maailmanäitused ja tehnoloogia areng. Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.

	<p>Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja.</p> <p>Jätkusuutlik mõtteviis Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine.</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad Muuseumide ja galeriide kodulehed.</p> <p>Kunstielu Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised.</p> <p>Autorsus ja autoriõigused Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine.</p>
--	---

8. KLASS	
ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kasutab info leidmiseks sõnastikke ja entsüklopeediaid, nii raamatutena kui digitaalsete andmebaase; • otsib teadlikult erinevatest infoallikatest vajalikku informatsiooni ja toob esile detailid ning tähtsamad punktid. <p>Plaanimine ja ideede arendamine Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • leiab oma teose jaoks ideid läbi eneserefleksiooni; • rakendab õpetaja abiga ideede genereerimise ja laiendamise/arendamise meetodeid (kombineerimismatriksid, referaat idee tausta uurimiseks); • loob <i>storyboardi</i> joonistades või digivahendeid kasutades; • märkab ja tuvastab igapäevaelu probleemi, mis teda kõnetab; • seab lähteülesande ja tegevusplaani; 	<p>Igapäevane visuaalkultuur Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv. Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst). Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus. Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus. Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne. Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv. Värviteooria: Koloriit, värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires, värvitemperatuur:</p>

<ul style="list-style-type: none"> • kavandab õpetaja abiga ja rakendab sihipäraselt üht uurimismeetodit. <p>Loomine</p> <ul style="list-style-type: none"> • loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata); • loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid enamasti teadlikult uurides ja kavandades; • laiendab enda ideed kavandamise protsessis, katsetab erinevaid tehnilisi võimalusi ja toob esile idee arenguetapid; • valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult; • põhjendab tehnika või meediumi valikut toetudes oma sõnumile või ideele; • rakendab neljamõõtmelise teose loomisel (animatsioon., video, etendus, <i>performance</i>) narratiivi, sissejuhatust ja puanti (lõiming kirjandusega); • oskab õpetaja abiga rühmaliikmena luua ühistöödest väljapaneku; • toetab töö pealkirjaga oma sõnumit või ideed. <p>Refleksioon, analüüs ja kriitika</p> <p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst); • analüüsib ruumilist keskkonda funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist; • põhjendab valdavalt oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid; 	<p>soojad ja külmad toonid.</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus. Liikumise mulje loomine: liiguvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites. Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu, tegevuspaik, tegelased. Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail, taust, esiplaan, tagaplaan. Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia. Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade. Kujutavus: figuraalne, abstraktne.</p> <p>Kunstitehnikad ja stiilid</p> <p>Maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia. Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (<i>gif</i> jm). Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatust, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puant).</p> <p>Etikett</p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja).</p> <p>Disaini baaselemendid</p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass. Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus.</p>
--	--

<ul style="list-style-type: none"> • kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib enamasti eriarvamusi. 	<p>Disaini liigid Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain.</p> <p>Disainiprotsessi osad Osapooled, tarbija. Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine. Lähteülesanne. Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine. Lahenduspaikkumine.</p> <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi jm. Tehismaterjalid: plastik, kile jm.</p> <p>Kavandamine Kavand, visand, skits, krokii, abijooned. <i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart, . Idee sõnastamine. <i>Storyboard</i>, stsenaarium. Visuaalne lihtsustamine.</p> <p>Kunstiajalugu Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö). Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.</p> <p>Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja.</p> <p>Jätkusuutlik mõtteviis Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine.</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad Muuseumide ja galeriide kodulehed.</p> <p>Kunsti elu Muuseumi haridusprogrammid, näitused.</p>
--	---

9. KLASS	
ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • seostab eri ideoloogilisi sümboleid vastava ajastuga ja teab nende tähendust; 	<p>Igapäevane visuaalkultuur Nüüdisaegsed märgid ja sümboolid.</p>

- arutleb erinevate nii kaasaegsete kui ajalooliste ideoloogiliste sümbolite rolli üle tänapäeval;
- seostab kunstnikku ja kunstiteost selle loomiskeskonnaga, leides ja tõendades oma tähelepanekuid;
- leiab kunstiteose omadused, mis väljendavad nii loomise keskkonna kui kunstniku ideid;
- külastab iseseisvalt kunstinäitust või-sündmust ning käitub seal reeglite kohaselt.

Plaanimine ja ideede arendamine

Õpilane:

- rakendab teiste autorite teoseid oma töö lähtepunktina;
- rakendab õpetaja abiga keerulisemaid ideede laiendamise / arendamise meetodeid (näiteks Osborni küsimustik);
- teab ideede selekteerimise meetodeid (näiteks sõelumine küsimuste abil, plussid, miinused);
- sõnastab oma teose kontseptsiooni;
- kasutab kavandamisel mitmekesiseid meetodeid (näit visandid, skeemid, asendiplaani, maketid, värvi- ja materjalinäidised, tööetapide kirjeldused).

Loomine

Õpilane:

- loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata);
- loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid teadlikult uurides ja kavandades;
- valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult;

Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted

Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv. Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst).
Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus.

Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus. Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne. Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv.

Värviteooria: Värvipsühholoogia.

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted:

kattumine, teravus, suurus. Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.. Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaani, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu, tegevuspaik, tegelased. Kaadriplaani: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail, taust, esiplaan, tagaplaan.

Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, installatsioon, graafiline disain.

Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade.

Kujutavus: figuraalne, abstraktne

Kunstitehnikad ja stiilid

Maal, joonistus, kollaaž, foto, origami, , lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain. Digitaalsed

- pakub välja ekspositsiooni või näitusepinna koha kooliruumis ning põhjendab enda valikut ja visiooni;
- loob näituse kaasteksti, etiketid (autori nimi, töö nimetus, tehnika jms) ja esitluse viisi;
- tekitab kahemõõtmelises teoses vabalt valitud vahenditega ruumi-illusiooni;
- rakendab kolmemõõtmelises teoses valgust, ümbritsevat ruumi ja materjali (või muid õpetaja ülesandepüstituses esitatud elemente või põhimõtteid) oma sõnumi edastamiseks.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

Õpilane:

- mõtestab disaininäiteid funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist;
- põhjendab oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid;
- kirjeldab, analüüsib, tõlgendab ja hindab kunstiteoseid (nende ainek, meediumi, vormi ja konteksti);
- uurib teose loomise konteksti – sotsiaalne kontekst, ajalooline taust, põhjuslik keskkond, milles kunstiteos loodi.

joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif jm). Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt).

Disaini baaselemendid

Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass. Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus.

Disaini liigid

Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain.

Disainiprotsessi osad

Osapooled, tarbija. Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine. Lähteülesanne. Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine. Lahendusplakkumine.

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi jm. Tehismaterjalid: plastik, kile jm.

Kavandamine

Kavand, visand, skits, krokii, abijooned. *Moodboard*, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart. Idee sõnastamine. *Storyboard*, stsenaarium. Visuaalne lihtsustamine

Kunstiajalugu

Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur, ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad, relikviaarid. Islami kunst: mošeearhitektuur, käsikirjad, ornamendid. Renessansskunst Itaalias, kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo). Barokk-kunst Euroopa õukondades. Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas. Realism maalikunstis. Modernism 19. sajandi lõpu maalis (impressionism,

	<p>postimpressionism, sümbolism, juugend).</p> <p>Maailmanäitused ja tehnoloogia areng.</p> <p>Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed</p> <p>Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja.</p> <p>Jätkusuutlik mõtteviis</p> <p>Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine.</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed.</p> <p>Kunstielu</p> <p>Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised.</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine.</p>
--	--