

UUS KUNSTIÕPETUSE AINEKAVA

ÕPPEAINE	KUNST
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 igaühele. Kunst toetab õppija loovust ja isiksuseomadusi, mis annavad eeldused mis tahes 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 sissetallatud 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 muutavas mitmekesisuses. Täpsema õpisisu valib õpetaja, kes juhib 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 kunstikäsitlelustele tuginedes. Valdakonnast saab ehedama pildi, kui õppijad ja õpetaja võivad mõtiskleda mitme kunstikontseptsiooni üle ning teadvustada kunsti loomise ja hindamise eri aluseid (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 just nimelt tähendusliku kunstikogemuse 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 mitmekülgselt käsitleda ja jälgivad disaini tsüklilist loogikat, mis on maailmas järjest laiemalt käibel nii kunstiteoste, toodete, protsesside kui ka uuringute kavandamisel.
	TEADMISED, OSKUSED JA HOIAKUD
I KOOLIASTE	Õpilane: 1. kirjeldab visuaalseid pilte, jooniseid ja sümbolite oma kogemuse piires; 2. teab kujutiste kasutamise ja jagamise head tava; 3. kavandab lihtsamaid ülesandeid disainis ja loomes kestlikult; 4. teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi töid spontaanselt ning kavandades, kasutades eri tehnikat- ja töövõtteid; 5. kirjeldab lühidalt enda tööd ja tulemust.
II KOOLIASTE	Õpilane: 1. tõlgendab visuaalseid kujutisi oma kogemuse ja õpitu piires; 2. teab autorsuse üldisi põhimõtteid; 3. kasutab õpetaja juhendamisel osalist disainimist probleemi lahendamiseks kestlikult; 4. loob omanäolisusttaotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid nii spontaanselt kui ka uurides ja kavandades, kasutades ning põhjendades eri tehnikavõtteid jakompositsiooni; 5. analüüsib oma teost ja tööd; 6. arutleb loodu üle, seostades loomingut oma kogemuse piires teiste eluvaldkondadega.

III KOOLIASTE	Õpilane: 1. analüüsib õpetaja abiga enne kasutamist visuaalseid kujutisi, jooniseid, skeeme ja sümboliseid; 2. käitub füüsilistes ja digitaalsetes kultuurikeskkondades enamasti turvaliselt, arvestab visuaalseid kujutisi luues ja kasutades autorsust; 3. rakendab õpetaja abiga uurimismeetodeid teoreetiliste, kunstitööde või disainiobjektide loomisel; 4. katsetab, julgeb eksida ja töö käigus langetada otsuseid õpetaja abiga; 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; 6. analüüsib õpetaja toel loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ningühiskonna muutustega üldisemalt.
---------------	---

KUNSTIÕPETUS 1.KLASS

Õpitulemused	Õppesisu
1) tunneb rõõmu kunstis mängulisest ja loovast tegutsemisest ning katsetab julgelt oma mõtete ja ideede erinevaid visuaalseid väljendusi; 2) tegutseb iseseisvalt ja teeb koostööd, arvestades kaaslastega; kirjeldab oma ja kaaslaste töid ning väärtustab erinevaid lahendusi; 3) leiab kujutatava kõige iseloomulikumat jooned, valib sobiva kujutusviisi olulisema esiletoomiseks, paneb tähele värvide koosmõju ja pildi kompositsiooni; 4) kasutab erinevaid joonistamise, maalimise, pildistamise ja skulptuuri töövõtteid ning tehnikaid;	Visuaalse kompositsiooni baaselemendid (joon, värv, vorm, ruum, rütm). Inimeste, esemete ja looduse objektide iseloomulikud tunnused ning peamise esiletoomine kujutamisel. Erinevate kunstitehnikate materjalid, töövõtted ning -vahendid (nt joonistamine, maalimine, trükkimine, kollaaž, pildistamine, vormimine jne). Pildilised jutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon. Disain igapäevaelus: trükis, tarbevorm, ruum ja ehitised keskkonnas. Vormi, otstarbe, materjali ja tehnoloogia seosed ning nende arvestamine kujundamisel. Turvaline ning keskkonnasäästlik tarbimine. Lähikäikude loodus ja ehituskunst. Reaalsed ning virtuaalsed kunsti- ja meediakeskkonnad. Kunstiteoste, visuaalse kommunikatsiooni ja meedia roll ning mõju igapäevaelus.

KUNSTIÕPETUS 2.KLASS

Õpitulemused	Õppesisu
1. kasutab kujutamisel vaatlusoskust, fantaasiat, mälu; 2. oskab kujutatut kirjeldada; 3. saab aru ruumilisest paiknemisest ja suuruste vahekorrast piltidel; 4. avaldab arvamust vaadeldavate tööde osas;	Kujutamise- ja vormiõpetus. 1. Vormilt lihtsamate esemete ja figuuride joonistamine vaatluse ja selgituse abil. 2. Inimese kujutamine põhivaates (otse, profiil). 3. Näo proportsioonid. 4. Elusolendite erinevad kehaasendid, liikumine. 5. Liiklusvahendite ja hoonete kujutamine.
1. oskab segada värve uute toonide saamiseks; 2. oskab kasutada erinevaid värvimisvahendeid; 3. kasutab õigesti pintsleid uue värvi võtmisel, värvimisel, puhastab pintsleid, valib õige suurusega pintsli; 4. märkab kujunduselemente ümbritsevas keskkonnas; 5. läheneb tööde tegemisel loovalt, kasutab oma fantaasiat; 6. oskab analüüsida oma ja kaaslaste töid;	Värvi-, kompositsiooni ja perspektiiviõpetus 1. Joonistamisel ja maalimisel erinevate värvimisvahendite tundmine ja kasutamine: värvi- ja viltpliiatsid, rasvakriidid, pastellid, guašid, akvarellid. 2. Kuuevärviring: põhivärvid, II astme värvid. 3. Helestamine ja tumestamine, soojad ja külmad toonid. 4. Meeleolu väljendamine värvidega. 5. Pildi pinna organiseerimine (kujutatava suuruse ja paberi formaadi suhted) 6. Pea-ja kõrvalelemendid, taust. Pildi üksikosade tasakaal. 7. Suuruse vähenemine kauguses. 8. Rütm, rühmitamine, osaline kattumine
1. oskab kunstiteoseid lihtsas vormis kirjeldada; 2. oskab käituda näitusel; 3. omandab teadmisi kunstiiliikidest ja stiilidest; 4. oskab märgata kujunduselemente ümbritsevas; 5. teab, millega tegeleb illustraator.	Vestlused kunstist 1. Oma klassi ja toa kujundamine igapäevaelus ja vastavalt tähtpäevadele ning meie traditsioonidele. 2. Näituste külastamine. 3. Raamatu kujundused. 4. Illustraatori töö.

KUNSTIÕPETUS 3.KLASS

Õpitulemused	Õppesia
• tunneb rõõmu kunstis mängulisest ja loovast tegutsemisest ning katsetab julgelt oma mõtete ja ideede erinevaid visuaalseid väljendusi; • tegutseb iseseisvalt ja teeb koostööd, arvestades kaaslastega; kirjeldab oma ja kaaslaste töid ning väärtustab erinevaid lahendusi; • leiab kujutatava kõige iseloomulikumat jooned, valib sobiva kujutusviisi olulisema esiletoomiseks, paneb tähele värvide koosmõju ja pildi kompositsiooni; • kasutab erinevaid joonistamise, maalimise, pildistamise ja skulptuuri töövõtteid ning tehnikaid; • tunneb lähiümbruse olulisi kunsti- ja kultuuriobjekte, käib kunstimuuseumides ja näitustel ning arutleb kunsti üle, kasutades õpitud ainemõisteid; • seostab vormi otstarbega ning väärtustab keskkonnateadlikke kasutamise ja loomise põhimõtteid; • kirjeldab visuaalse kultuuri näiteid, tuleb toime nii reaalses kui ka virtuaalses kultuuri ja õppekeskkonnas ning teadvustab meedia võimalusi ja ohtusid.	1. Kujutamise- ja vormiõpetus - inimese kujutamine: täisfiguur eest - ja külgsuunas liikumises, portree eestvaates. 2. Eluslooduse, eluta looduse ja tehismaterjalide (ehitised, sõidukid jne) kujutamine joone ja silueti abil. 3. Tutvumine geomeetriliste põhivormidega seoses igapäevaeluga (ruumiliselt voolumisel ja meisterdamisel ning tasapinnaliselt joonistamisel ja maalimisel) 4. Värv-, kompositsiooni- ja perspektiiviõpetus - kuuevärviring, helestamine, tumestamine, külmad ja soojad toonid. 5. Pildi pinna organiseerimine (kujutatava suuruse ja paberiformaadi erinevad suhted). Pea- ja kõrvalelemendid ja taust. Pildi üksikosa tasakaal. Suuruse vähenemine kauguses. 6. Ribaornament. Rütm, rühmitamine ning osaline kattumine. 7. Disain ja kirjaõpetus - rütmiharjutused ja mängud kirjaelementide ja tähtedega (joonistatult, maalitult, rebitud, volditud). 8. Tööd joonlaua ja sirkliga. 9. Meisterdamine, lähtudes otstarbest, materjalist, tehnoloogiast ja iluõistest (mänguasjad, ruumikaunistused). 10. Vestlused kunstist - kunst ümbritsevas keskkonnas (arhitektuur, skulptuur, maa, graafika). 11. Tarbevormi kuju ja funktsioonid. 12. Raamatukujundus. 13. Multifilmid. 14. Teatrikujundus. 15. Kaaslaste tööde analüüs, tolerantne suhtumine kaasõpilaste töödesse. Tehnikad ja materjalid 16. Skulptuur - Erinevate tekstuuride loomine. 17. Meisterdamine loodus- ja tehismaterjalist. 18. Voltimine.

	19. Maal - Kattevärvidega maalimine spontaanselt ja läbimõeldult. Maalilise pinna saamine kriidi- ja õlipastellidega. 20. Kollaaž. 21. Graafika - Joonistamine pliiatsi ja viltpliiatsitega. Punkti ja joone kasutamine faktuuri loomiseks. Paljundusgraafika: natuur-, papi- ja materjalitrükk guaši või temperaga
--	---

KUNSTIÕPETUS 4. KLASS

ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU
Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine - Loeb lihtsamaid kaarte ja põhiplaane (maakaarti ja hoone (klassiruumi) plaani, sisekujunduse kavand) seostades kujutatut reaalse ruumiga. - Viib kokku õpitud kunstniku ja tema teose. - Teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule akvarell) lihtsamaid baaselemente (punkt, joon, pind, hele-tumedus, värv) ja kompositsiooni põhimõtteid (tasakaal, kattumine, teravus, suurus) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel; - Teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurus, mõõtmed, värv ja materjal) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel; - Märgab ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeeseme suurust, vormi ja materjali selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist. Plaanimine ja ideede arendamine - Tuvastab küsimusi kasutades lihtsamaid probleemi tagamaid (<i>miks, millal ja kuidas see probleem esineb</i>	Pliiatsiharjutused, visandamine. Joonistamine pliiatsi ja pintsliga. Erinevad trükitehnikad. Maal (guaššimaal, õlipastellimaal...) Vaikelu, ümarvormide kujutamine. Värvusõpetus. Erinevate kunstitehnikate kasutamine. Rahvakunst ja rahvakalender. Ruumide kujundamine erinevateks tähtpäevadeks. Inimese kujutamine. Nägu. Inimene liikumises. Lindude ja loomade kujutamine. Digivahendite kasutamine kujutamistegevuses. Disain.

ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab).

- Sõnastab enne tööle hakkamist, mida kavatseb teha, mis vahendeid ja materjale kasutab ja kuidas kujutab.

Loomine

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (nt maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine jms) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid.
- Oskab luua vabavaraalises programmis lihtsamaid neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja etteantud teemal ja juhendamisel.
- Arvestab kunstitööde loomisel eelnevalt omandatud kompositsiooni lihtsamaid põhimõtteid.
- Rakendab eelnevalt õpitud kunstitehnikaid ja töövõtteid ning materjale põhjendatult ja õpetaja abiga.
- Rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid (viitab autorile suuliselt või kirjalikult) ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava (viitab kasutatud allikatele oma kirjalikes töödes).

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, meeolelu, sisu elemente) vastavalt ülesandele;
- Võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeolelu ja atmosfääri (ruumilisuus, värv, valgus, heli, montaaž).
- Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi (Millise teema valisin? Milliste töövahenditega oma tööd tegin? Mis

oli kõige keerulisem? Millega olen kõige enam rahul?); • Annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis (tunnustusmärgid, suuline või kirjalik lühike tagasiside “Mulle meeldib, kuidas sa...”)	
--	--

KUNSTIÕPETUS 5. KLASS

ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU
Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine • Tunneb ära eri kirjasüsteeme ja seostab neid eri kultuuridega (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id). • Kasutab olulisemaid kunstimõisteid (nt kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, looming, maalikunst, animatsioon, skulptuur jne) ühe kunstnikuga seoses. • Teab järgmisi mõisteid: arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, abstraktne kunst. Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Karakter, taust, esiplaan, tagaplaan. Koloriit. • Teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente (tegelased/karakterid, objektid ja taust/keskkond) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitutele ka dominant, koloriit). • Teab kolmemõõtmelise kujutamise (skulptuur, installatsioon, ready-made) lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurussuhted, ruum teose ümber, vaadeldavus erinevatest külgedest). • Mõistab õpitud näite põhjal mõne toote keskkonnamõju. • Võrdleb nüüdisaegse ja ajaloolise tarbeeseme (näiteks kohvitermos ja	Erinevad tehnikad ja töövõtted. Maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto, video ning nende töövahendid. Vorm ja funktsioon. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Erinevate objektide kujutamine. Looma kujutamine seisva ja istuvana. Inimese pea kujutamine. Linnu kujutamine Vaikelu. Liikumise kujutamine. Vorm ja funktsioon. Disain. Rahvakunst. Ehituskultuur. Kunstiteose analüüs. Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed Eestis.

õlletoop) erinevusi ja sarnasusi ning analüüsib kuidas tarbeeseme funktsionaalsus on arenenenud.

Plaanimine ja ideede arendamine

- Loob lihtsa visandliku joonise enne kolmemõõtmelise töö loomist.
- Enne värvide kandmist tööle katsetab neid eraldi paberil.
- Rakendab abijooni portree loomisel
- Loob kunstitööd, uurides ja analüüsides teemaga seotud allikaid ning kavandades enda ideed ja kombineerides allikatest leitud ja oma ideid omavahel.

Loomine

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt makett, segatehnika, kollaaž, kõrgtrükk, joonistus, maal, foto jms) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid.
- Loob teose spontaanselt, ilma planeerimata.
- Loob teose eelnevalt uurides, kavandades ja ideid kombineerides.
- Kavandab ja loob vabavaralises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja abiga.
- Valib kahe õpetaja pakutud kunstitehnika, töövõtte või kompositsioonipõhimõtte vahel ja põhjendab oma eelistust.
- Rakendab õpitud kahemõõtmelisi kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;
- Rakendab õpitud kolmemõõtmelise kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;
- Rakendab loomisel digivahendeid (telefoni kaamera, digijoonistuse rakendused jms).

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires; - Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi, tuues välja töökäigu ning põhjendades oma tehtud valikuid (Mida said teada oma teema kohta teistest allikatest? Milliseid mõtteid kasutasid? Mida muutsid või lisasid juurde?); - Annab klassikaaslaste teostele tagasisidet, põhjendab enda arvamust; (Räägi, mis sulle teise töös meeldib? Too esile, mis nõudis kõige rohkem pingutust kaaslaste töös)	
--	--

KUNSTIÕPETUS 6. KLASS

ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU
Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine - Kirjeldab visuaalkultuuri ilminguid, näiteks reklaami linnaruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknad, e-poe vaated. - Rakendab eakohaselt teabegraafikat. - Teadvustab õpetaja abiga oma digitaalset jalajälge. - Tunneb ära ja nimetab varaste kõrgkultuuride ajaloolisi kunstiteoseid (nt koopamaal, amulett, püramiid, tempel, skulptuur, amfiteater jms). - Teab mõisteid: Trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia. Tekstuur, rütm, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, mass, dominant, proportsioonid, kaadriplaanid, tempo, puänt, stiliseerimine. - Käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info. - Teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule digitaalne joonistus või	Erinevad tehnikad: maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri, installatsiooni, foto, video, digitaalgraafika ja animatsiooni tehnikad ja töövõtted. Loodust säästva tarbimise põhimõtted. Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit. Pildiruumi kasutamine, ruumilisuse edastamise võtted. Liikumise kujutamine.

maal), tähtsamaid baaselemente (lisaks varem õpitud ka tekstuur) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitud ka ühtsus ja mitmekesisus, rütm, ruumiillusioon (nt kattumine, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, teravus, liikumisillusiooni tekitamine objektide või kehade puhul) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel; • Teab kolmemõõtmelise kujutamise (näit installatsioon, tootedisain, lavakujundus, arhitektuurimakett) põhilisi baaselemente (valgus, mass) ja kompositsiooni põhimõtteid (dominant, proportsioonid) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel; • Rakendab kunstitöö loomisel õpetaja abiga ajalise (4D) kujutamise (video, animatsiooni jne) tehnikaid ja põhimõtteid (kaadriplaanid, kestus, tempo, tegevuspaik ja tegelased, sissejuhatus, puänt). • Visualiseerib ühte oma tarbimisharjumust (näiteks küsimuse abil “Millele kulub minu taskuraha”). • Mõtestab lihtsamal tasemel ajaloolise ja kaasaegse ruumikeskkonna (näiteks koolikeskkond filmis “Kevade” ja oma kool või külapood ja supermarket) erinevusi selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist. • Märkab ja kirjeldab ruumikeskkonna suurust, vormi ja materjalikasutust selle ruumikeskkonna otstarbe ja kasutatavuse aspektist. • Selgitab oma loodud digitaalkujutiste avalikustamisega seotud tagajärgi ja ohtusid. Plaanimine ja ideede arendamine • Tuvastab disainiprotsessis osapooled keda õpetaja etteantud probleem puudutab selleks, et luua probleemi lahenduspakkumine. • Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab) probleemi lahenduspakkumise loomise eesmärgil.	Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis. Vorm ja funktsioon. Elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu. Traditsioon ja uuenduslikkus disainis. Kavandamine kui protsess ideede arendamiseks. Rahvakunst. Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid muistsetest aegadest tänapäevani. Kunstiteose analüüs. Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed Eestis ja maailmas. Kunstiterminid. Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid, konkreetne ja abstraktne kunst. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.
---	--

- Sõnastab probleemi võimalikud põhjused.
- Seab õpetaja abiga lähteülesande ja tegevusplaani.
- Selgitab välja osapoolte, keda probleem puudutab, hinnagu lahenduspakkumisele ja arvestab seda lahenduspakkumise arendamisel.
- Vormistab lahenduspakkumise.
- Kasutab neljamõõtmelise teose kavandamisel õpetaja abiga *storyboardi* või fotosid ja lühikest stsenaariumit.
- Rakendab abijooni figuuri ja tsentraalperspektiivi kujutamisel.
- Leiab ideid praktilisteks töödeks iseenda elust ja teistest õppeainetest.
- Kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda.
- Teab, mis on kavand ning tunneb kavandamise põhimõtteid ja eesmärgi ning oskab rakendada teadmisi lihtsama kavandi loomisel.

Loomine

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt modelleerimine, voolimine, makett, joonestamine jms), vahendeid isikupärasel viisil ning tunneb eelnevalt õpitud kompositsiooni põhimõtteid (nt ühtsus ja mitmekesisus, tasakaal, rütm, dominant, koloriit, proportsioonid, dominant jms) ,ning oskab neid teadlikult valida.
- Pakub ise teemasid ning teostamise võimalusi enda huvide ja loomingu väljendamiseks (spontaanselt).
- Loob enda teose teadlikult uurides ja analüüsides teemapõhiseid materjale (nt raamatud, õpikud ja muud infoallikad) ning kavandades enda ideed ja kombineerides neid omavahel (nt kavandi detailide, foto ja joonistuse, tasapinnaliste ja

ruumiliste objektide kombineerimine). • Tunneb neljamõõtmeliste tööde teostamise etappe ja võimalusi ning kavandab ja loob vabavaralises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) enamasti iseseisvalt. • Kombineerib kahe- ja kolmemõõtmelisi elemente digiloomingus. • Tunneb vabavaraliste programmide ühiseid tööriistu ja oskab neid uurides enamasti iseseisvalt erinevates olukordades rakendada. • Valib oma idee teostamiseks (vajadusel õpetaja abiga) sobiva väljendusvahendi kõigi õpitud väljendusvahendite, sh digivahendite hulgast; • Loob õpetaja abiga teostest ekspositsiooni (võib ka virtuaalse) Refleksioon, analüüs ja kriitika • Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires. • Leiab kunstikultuuri seoseid muude valdkondadega nii ajaloost kui tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, kirjandusele, populaarkultuurile ja isiklikule kogemusele. • Analüüsib stiliseeritud kujundeid ja sümboleid kasutavaid visuaalkultuuri teoseid (nt logosid, vappe, digitaalseid ikoone). • Analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma teost ja tööprotsessi, tuues esile tegevuste omavahelised seosed ja järeldused.	

KUNSIÕPETUS 7. KLASS

ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU
Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine - Kirjeldab digitaalseid keskkondi, hindab digitaalse keskkonna turvalisust ja eakohasust - Leiab internetist lihtotsinguga infot kunstnike, kunstiteoste või ajastute kohta, kasutab internetis täpsustatud pildiotringut. - Tutvustab eri disainivaldkonna (näiteks tootedisain, digitootedisain, teenusedisain, tööstusdisain, graafiline disain, sotsiaalne disain jne) esindaja tegevust. - Tuvastab visuaalkultuuris levinumaid värvikasutusega seotud tavapärasid (näiteks hooaegadega seotud värvid riidemoes). Plaanimine ja ideede arendamine - Leiab oma teose jaoks ideid päevakajalistest või ajaloosündmustest. - Kasutab idee leidmiseks ja laiendamiseks meetodeid (näit. ajurünnak, suvaline sisend, omaduste reastamine, info otsimine) - Teeb töö kavandamisel kirjalikke ja visuaalseid märkmeid. - Kavandab enda teose, pakkudes vahest 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.	Kunstiteosed ja stiilid. Lood ja sündmused uue teose loomise lähtepunktina. Mitmesugused kunstimaterjalid ja tehnikad (joonistamine, maal, kollaaž, skulptuur, installatsioon jne). Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisus. Inimese ja ruumilise keskkonna suhted. Arhitektuur ja disain Eestis. Kirjatüübid ja graafilise kujunduse baasvõtted. Eesti kunsti suurkujud ja nende teosed. Kunstnike, disainerite ja arhitektide erialane töö.

- Tutvub erinevate uurimisviiside (näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine) võimalusteg

Loomine

- Õpilane teab, et isikupärasus on väärtuslik ja püüab luua omapäraseid kunstitöid 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 loomingu esitlemise põhimõtteid ja suudab teha publikule esitamiseks ettevalmistustöid õpetaja abiga.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Analüüsib tarbeeset funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.
- Selgitab enamasti oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi.
- Kirjeldab teose ainek, meediumi ja vormi.

KUNSTIÕPETUS 8. KLASS

ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU
Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine - Kasutab info leidmiseks sõnastikke ja entsüklopeediaid, nii raamatutena kui digitaalseid andmebaase. - Otsib tedlikult erinevatest infoallikatest vajalikku informatsiooni ja toob esile detailid ning tähtsamad punktid. Plaanimine ja ideede arendamine - Leiab oma teose jaoks ideid läbi eneserefleksiooni. - Rakendab õpetaja abiga ideede genereerimise ja laiendamise/arendamise meetodeid (kombineerimismatriksid, referaat idee tausta uurimiseks). - Loob storyboardi joonistades või digivahendeid kasutades. - Märkab ja tuvastab igapäevaelu probleemi, mis teda kõnetab. - Seab lähteülesande ja tegevusplaani. - Kavandab õpetaja abiga ja rakendab sihipäraselt üht uurimismeetodit (<i>näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine</i>). Loomine - 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 arenguetaapid. - Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult.	Kujutamise viisid: stiliseerimine, abstaheerimine, deformeerimine jne. Kunstiteosed ja stiilid. Lood ja sündmused uue teose loomise lähtepunktina. Kunstiteose vorm ja kompositsioon. Väljendusvahendite vastavus ideele, otstarbele ja sihtgrupile. Arhitektuur ja disain Eestis ning rahvusvahelised suundumused. Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus. Kunst peegeldamas ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengut. Kunstnike, kunstiajaloolaste, disainerite ja arhitektide erialane töö. Mitmesugused kunstimaterjalid ja tehnikad (nt joonistamine, maal, kollaaž, skulptuur, installatsioon jne).

• Põhjendab tehnika või meediumi valikut toetudes oma sõnumile või ideele. • Rakendab neljamõõtmelise teose loomisel (animatsioon., video, etendus, <i>performance</i>) narratiivi, sissejuhatust ja puänti (lõiming kirjandusega). • Oskab õpetaja abiga rühmaliikmena luua ühistöödest väljapaneku. • Toetab töö pealkirjaga oma sõnumit või ideed. Refleksioon, analüüs ja kriitika • 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. • Kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib enamasti eriarvamusi.	
--	--

KUNSTIÕPETUS 9. KLASS

ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU
Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine • Seostab eri ideoloogilisi sümboleid vastava ajastuga ja teab nende tähendust. • Arutleb erinevate nii kaasaegsete kui ajalooliste ideoloogiliste sümbolite rolli üle tänapäeval • Seostab kunstnikku ja kunstiteost selle loomiskeskkonnaga, leides ja tõendades oma tähelepanekuid. • Leiab kunstiteose omadused, mis väljendavad nii loomise keskkonna kui kunstniku ideid	Kunst peegeldamas ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengut. Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes (foto, video, animatsioon, digitaalgraafika). Teksti ja pildi koosmõju graafilises disainis.

- Külastab iseseisvalt kunstinäitust või- sündmust ning käitub seal reeglite kohaselt. Plaanimine ja ideede arendamine - 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, asendiplaanid, maketid, värvi- ja materjalinäidised, tööetapide kirjeldused). Loomine - 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. - 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	Kunstiteosed ja stiilid. Kujutamise viisid: stiliseerimine, abstraheerimine, deformeerimine jne. Kunstiteose vorm ja kompositsioon. Materjalid ja tehnika, sõnum ja kontekst. Sümbol, allegooria ja tsitaat kui sõnumikandjad. Mitmesugused kunstmaterjalid ja tehnikad (joonistamine, maal, kollaaž, skulptuur, installatsioon jne). Eesti kunsti suurkujud ja nende teosed. Nüüdiskunsti olulised suunad ja aktuaalsed teemad. Kunstnike, kunstiajaloolaste, disainerite ja arhitektide töö.
---	---

• 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.	
---	--