

Kääpa Kool

Ainevaldkond: kunstid

1. Üldalused

1.1 Valdkonnapädevus

Kunstiainete valdkonnapädevuse kujundamise esmane alus on äratada valdkonna vastu huvi ja seda järjekindlalt hoida. Kunstiainete valdkonnapädevus on universaalne ning väljendub selles, et põhikooli lõpuks õpilane eakohaselt:

1. teadvustab oma sidet muusika, kunsti ja visuaalkultuuriga ning Eesti ja maailma kultuuripärandiga;
2. loob, uurib ja tõlgendab, kasutades muusika, kunsti ja visuaalkultuuri väljendusvahendeid, teadmisi ning meetodeid;
3. mõtestab ja reflekteerib eri kultuurinähtusi, enda ja kaasõppijate loometegevust;
4. mõistab muusika ja kunsti osatähtsust nüüdisaegses ühiskonnas;
5. osaleb kunstide suhtluses tõlgendamist vajava sõnumi edastaja ning vastuvõtjana informeeritult ja kriitiliselt;
6. on loova eluhoiakuga ja lahendab probleeme loovalt.

1.2. Ainevaldkonna õppeaine arvestuslik maht

Õppeaine nädalatundide maht kooliastmeti on järgmine:

I kooliaste	II kooliaste	III kooliaste
4,5 tundi	3 tundi	3 tundi

1.3. Ainevaldkonna kirjeldus

Kunstiainete pädevus lähtub arusaamast, et õpilase areng on elukestev ja mõjutatud kultuurist ning kunstid (muusika, kunst, kirjandus, draama, film, tants) ja kultuur laiemalt (visuaalkultuur, pärand- ja pärimuskultuur jms) on inimese dialoogipartnerid kogu elu jooksul. Kunstid on olulised väärtushinnangute, suhtluskultuuri, empaatia ning kriitilise mõtlemise arendamise vahendid. Kunstide kui professionaalse kõrgkultuuri loomingu kõrval on tähtis ka uuriv ja leiutav looming ning kultuur mõtestatud inimtegevusena laiemalt.

1.4. Valdkonnaülene lõiming üldpädevuste arengu toetamine ja õppekava läbivate teemade käsitlemine

Kunstiainete ja teiste ainevaldkondade seostamiseks on palju võimalusi.

1. Väärtushoiakute kujundamine ja maailma kultuurilise mitmekesisuse teadvustamine. Paljudes ainetes tutvutakse erinevate kultuuridega ning toetatakse kultuurilise ja sotsiaalse identiteedi kujunemist (kunstid, eesti keel ja kirjandus, võõrkeeled, ajalugu ja ühiskonnaõpetus, geograafia, käsitöö ja tehnoloogia, kehaline kasvatus). Kunstide kaudu saab eriti hästi teadvustada kultuuridevahelist dialoogi ja loovust nüüdisühiskonna innovatsiooni allikana.

2. Kattuvate või lähedaste mõistete kasutamine (kompositsioon, struktuur, rütm, plaan, stiil, variatsioon, improvisatsioon, liikumine, dünaamika jm): kunstid, keeled ja kirjandus, tehnoloogia, kehaline kasvatus.

3. Ainete sisust lähtuvate seoste esiletoomine:

1) Sotsiaalainetest lähtudes vaadeldakse inimese suhteid teiste inimeste ja inimrühmadega ning erinevate kultuuride kommete ja pärimustega;

2) Emakeelest ja võõrkeeltest lähtudes arendatakse verbaalset eneseväljendusoskust, diktsiooni, funktsionaalset lugemisoskust ning infokanalite kasutamise oskust; kirjandusest lähtudes vaadeldakse eri ajastute ja kultuuride lugusid muusikas ja kunstis, teatri- ja filmikunstis;

3) Loodusainetest lähtudes teadvustatakse inimese kuulmis- ja nägemismeele füsioloogilist eripära, õpitakse tundma looduskeskkonda ja selle eluvormide mitmekesisust ning helide, valguse ja värvide omadusi;

4) Matemaatikast lähtudes arendatakse seoste loomise oskust ja loogilist mõtlemist (matemaatiline keel, struktuur, sümbolid ja meetodid);

5) Käsitööst ja tehnoloogiast lähtudes arendatakse käelist tegevust ning loovat mõtlemist (loomise protsess, tehnoloogiad ja tehnikad);

6) Kehalisest kasvatuses lähtudes arendatakse kehatunnetust, tähelepanu, motoorikat, reageerimiskiirust ja koordinatsiooni.

Läbivad teemad

Kunstiainetes on võimalik kaasata kõiki läbivaid teemasid, kuigi mõnega on seotus tugevam.

Teemad „Väärtused ja kõlblus“ ning „Kultuuriline identiteet“ on kunstiainetele eriomased. Õppesisus ja -tegevustes tutvutakse kohaliku ja maailma kultuuripärandiga, teadvustatakse kultuuri rolli igapäevaelus, kujundatakse avatud ja lugupidavat suhtumist nii erinevatesse kultuuritraditsioonidesse kui ka kaasaja kultuurinähtustesse. Väärtustatakse uute ideede ning isiklike kogemuste ja emotsioonide loominguulist väljendamist. Õpilasi suunatakse osalema ühiseid väärtusi kujundavatel kunstisündmustel (näitused, muuseumid, kontserdid ja etendused). Tähtis on noorte endi osalemine/esinemine laulupidudel, muusikaüritustel ja õpilastööde näitustel.

Teemaga „Elukestev õpe ja karjääri planeerimine“ seondub kunstides oma võimete ja huvide teadvustamine, nii ainespetsiifiliste kui ka üldisemate mõtlemis- ja tegutsemisstrateegiatega, sh õpioskuste omandamine. Tutvutakse kunstide mitmekülgsede väljunditega igapäevaelus ning kunstidega seotud elukutsetega.

Läbiv teema „Tehnoloogia ja innovatsioon“ on seotud kunstidele omaste praktiliste loovtegevustega, mille vältel kasutatakse erinevaid oskusi ja vahendeid ning leiutatakse ja katsetatakse uusi võimalusi, toetades pidevalt muutuvast tehnoloogilises elu-, õpi- ja töökeskkonnas toimetuleva inimese kujunemist.

Eelnevaga haakub samuti läbiva teema „Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus“ lõimimine kunstide õppesse. Kunstides julgustatakse kujundama ja väljendama oma seisukohti ühiskonnas toimuvate protsesside kohta ning katsetama oma ideede arendamist ja elluviimist.

Kunstiainetes teadvustatakse kunstitegevuste emotsionaalselt tasakaalustavat mõju, neist võivad alguse saada elu jooksul püsivad harrastused. See lõimub nii elukestva õppe põhimõtte teadvustamise kui ka läbiva teemaga „Tervis ja ohutus“. Kunstides kasutatakse paljusid materjale, töövahendeid ja instrumente, mille juures tuleb järgida ohutuse ning otstarbekuse printsiipe.

Jälgitakse enda tervise ja ohutuse nõudeid tööprotsessis, suurt tähelepanu pööratakse erinevatele keskkondadele ja nende teadlikule kasutamisele. Kunstide eriline panus teemade „Keskkonna ja jätkusuutlik areng“ ning „Teabekeskond“ käsitlemisel on valdkondliku vaatenurga lisamine. See hõlmab mitmekülgsed oskusi nagu informatsiooni leidmine muusika ja kunsti kohta, helilise ja visuaalse kommunikatsiooni väljendusvahendid, keskkonna visuaalne ja heliline kujundamine. Tutvutakse andmebaasidega, mediakeskkonna võimaluste ja ohtudega ning autorikaitse küsimustega.

1.5. Hindamine

Kunstiõpetuses hinnatakse hindega. Hindamise eesmärk on anda õpilasele motiveerivat tagasisidet. Hindamisel on oluline tunnustada

- lahenduste erinevusi ja väärtustada õpilaste isikupära,
- hinnatakse töö sooritamise korrektsust, õpilase aktiivsust ja lõpptulemust, lähtuvalt lapse tasemest.

Õppeaine kirjeldus

Kunstiõppe siht on omandada visuaalne haridus ning arendada mõtlemis-, koostöö- ja eneseväljendusoskusi, et toetada isiksuslikku arengut ning toimetulekut tänapäevases mitmekultuurilises muutavas maailmas. Kunst võimaldab õpilasel tunnetada endas loojat ning toetab seeläbi aktiivse maailmavaate omaksvõttu ja ettevõtlikku ellusuhtumist.

Kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

I kooliaste	II kooliaste	III kooliaste
<p>Õpilane:</p> <p>1) kirjeldab visuaalseid pilte, jooniseid ja sümboleid 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>Õpilane:</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 tehnika võtteid 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>Õpilane:</p> <p>1) analüüsib õpetaja abiga enne kasutamist visuaalseid kujutisi, jooniseid, skeeme ja sümboleid;</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,</p>

		<p>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>
--	--	---

1.klass

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Küsib jäädvustatavalt luba enne filmimist või pildistamist.</p> <p>2) Teab, kes on autor</p> <p>3) Seostab omavahel raamatuillustratsioone ja teksti sisu.</p> <p>4) Selgitab endale tuttavas keskkonnas (koolis ja klassis) kasutatavaid märke ja sümboleid ning nende tähendust.</p> <p>5) Nimetab, mida näeb pildil, ruumilises teoses, audiovisuaalses teoses.</p> <p>6) Nimetab, põhivärve, oskab segada teisi värve ja nimetada neid.</p> <p>7) Kasutab vahendeid ja materjale säästlikult ja ohutult.</p> <p>8) Kirjutab oma tööle nime</p> <p>9) Teab, kes on autor</p>	<p>Visuaalne kirjaoskus Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, veebikeskkonnad Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus.</p> <p>Visuaalse kompositsiooni baaselemendid</p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv.</p> <p>Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum</p> <p>Kompositsiooni põhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, suurem, väiksem ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal.</p> <p>Värviõpetus. Primaar- ja sekundaarvärvid. Soojad ja külmad toonid</p>

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Teeb enamasti aktiivselt kaasa nii oma initsiatiivil kui etteantud ülesandeid.</p> <p>2) Rakendab teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine jms) ja vahendeid.</p> <p>3) Väljendab enda kogemuse piires mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes.</p>	<p>Kunstitehnikad</p> <p>Monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, akvarell, pointillism (täpimaal) ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž</p> <p>Disain ja disainiprotsess</p> <p>Disaini baaselemendid: funktsionaalne värv, vorm ja materjal.</p> <p>Disainiprotsessi osad: uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine, võimaluste sõnastamine, kavandamine</p> <p>Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad: mõistekaart, plakat</p> <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid: eseme, materjali või värvi otstarve</p>

Refleksioon, analüüs ja kriitika	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Kirjeldab ja nimetab visuaalteosel nähtavat.</p> <p>2) Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid - mida nähtu mulle meenutab, mis siin pildil toimuda võiks?</p> <p>3) Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes oma töö valmimise protsessi - mida ja kuidas ma tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida töö tegemisel nautisin? Millised raskused ületasin? Mida ma oma töös näen?</p>	<p>Kunsti, kultuuri ja ühiskonna seosed</p> <p>Ohutus ja säästlikkus: töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine ohutus keskkonnale. Töövahendite ja materjalide õige säilitamine</p> <p>Autorsus ja autoriõigused: autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer.</p> <p>Teos: maal, joonistus, video, skulptuur...</p> <p>Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava.</p>

2.klass

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Võrdleb märke (liiklusmärgid, logod, embleemid, sümbolid jms) omavahel ja seostab märgi värve ja kujutatut märgi tähendusega.</p> <p>2) Tunneb ära tasapinnalised ja ruumilised teosed.</p> <p>3) Leiab teoses soojasid ja külmasid toone ning heledamat ning tumedamat tonaalsust.</p> <p>4) Nimetab teoses nähtud kujundeid ja objekte, mis meenutavad tuttavaid kujundeid (ring, ruut, ristkülik jne).</p> <p>5) Kasutab vahendeid ja materjale säästlikult ja ohutult.</p> <p>6) Kirjutab oma näitusetööle nimesildi koos töö pealkirja ja muu õpitud infoga.</p>	<p>Visuaalne kirjaoskus Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, veebikeskkonnad Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus.</p> <p>Visuaalse kompositsiooni baaselemendid</p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv.</p> <p>Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum</p> <p>Kompositsiooni põhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, suurem, väiksem ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal.</p> <p>Värviõpetus. Primaar- ja sekundaarvärvid. Soojad ja külmad toonid</p>

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (taimetrükk, sõrmemaal, akvarell, voolimine, ruumiline paberitöö)</p> <p>2) Järgib õpitud töö- ja ohutusvõtteid.</p> <p>3) Arutleb ja seostab värve tekkinud muljega ja valib oma tööle sobivaid värvitoone.</p>	<p>Kunstitehnikad</p> <p>Monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, akvarell, pointillism (täpimaal) ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž</p> <p>Disain ja disainiprotsess</p> <p>Disaini baaselemendid: funktsionaalne värv, vorm ja materjal.</p> <p>Disainiprotsessi osad: uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine, võimaluste sõnastamine, kavandamine</p> <p>Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad: mõistekaart, plakat</p> <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid: eseme, materjali või värvi otstarve</p>

Refleksioon, analüüs ja kriitika	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Kirjeldab enda või teiste loodud visuaalteost õpitud sõnavara kasutades, nimetab vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid, mõtteid ja tundeid - mida nähtu mulle meenutab? Mis teoses toimuda võiks ja millist meeleolu see teos minus tekitab?</p> <p>2) Kirjeldab enda töö valmimise protsessi - mida ma tegin, kuidas tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida ma protsessi käigus õppisin?</p>	<p>Kunsti, kultuuri ja ühiskonna seosed</p> <p>Ohutus ja säästlikkus: töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine ohutus keskkonnale. Töövahendite ja materjalide õige säilitamine</p> <p>Autorsus ja autoriõigused: autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer.</p> <p>Teos: maal, joonistus, video, skulptuur...</p> <p>Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava.</p>

3.klass

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Selgitab tuttavate tegelaste (koomiksis, filmist, animafilmist, arvutimängust, reklaamidest, mänguasjade) visuaalset isikupära.</p> <p>2) Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike.</p> <p>3) Nimetab lihtsamaid ruumi ja liikumise mulje loomise viise kahemõõtmelises teoses (nt kattumine, teravus, suurus, liikuvad poosid).</p> <p>4) Kirjeldab skulptuuri teose suurust, mõõtmeid, värvi, ruumi selle ümber, vaadeldavust erinevatest külgedest, suurussuhteid ja materjali.</p> <p>4) Nimetab visuaalteose tähtsamaid tunnuseid, lähtudes ülesandest (tehnik, vorm, värv, kompositsioon).</p>	<p>Visuaalne kirjaoskus Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, veebikeskkonnad Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus.</p> <p>Visuaalse kompositsiooni baaselemendid</p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv.</p> <p>Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum</p> <p>Kompositsiooni põhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, suurem, väiksem ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal.</p> <p>Värviõpetus. Primaar- ja sekundaarvärvid. Soojad ja külmad toonid</p>

<p>5) Ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.</p>	
--	--

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel omandatud kunstitehnikaid (näiteks erinevate materjalide trükk, diatüüpia, kollaaž, foto, ruumikunst) ja vahendeid ning kombineerib neid omavahel.</p> <p>2) Järgib õpitud töö- ja ohutusvõtteid.</p> <p>3) Väljendab mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes.</p> <p>4) Arvestab lihtsama tarbeeseme loomisel kindla kasutaja vajadustega.</p>	<p>Kunstitehnikad Monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, akvarell, pointillism (täpimaal) ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž</p> <p>Disain ja disainiprotsess</p> <p>Disaini baaselemendid: funktsionaalne värv, vorm ja materjal.</p> <p>Disainiprotsessi osad: uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine, võimaluste sõnastamine, kavandamine</p> <p>Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad: mõistekaart, plakat</p> <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid: eseme, materjali või värvi otstarve</p>

Refleksioon, analüüs ja kriitika	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat - nimetab, kirjeldab ja analüüsib.</p> <p>2) Kirjeldab teose vaatlemisel tekkinud seoseid, mõtteid ja tundeid. Võrdleb, põhjendab oma arvamusi - mida nähtu mulle meenutab? Mis teosel toimuda võiks? Miks ma nii arvan? Millist meeleolu see teos minus tekitab?</p> <p>3) Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi - mida ma tegin, milliseid vahendeid ma kasutasin? Miks tahtsin just neid vahendeid kasutada?</p>	<p>Kunsti, kultuuri ja ühiskonna seosed</p> <p>Ohutus ja säästlikkus: töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine ohutus keskkonnale. Töövahendite ja materjalide õige säilitamine</p> <p>Autorsus ja autoriõigused: autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer.</p> <p>Teos: maal, joonistus, video, skulptuur...</p> <p>Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava.</p>

4. klass

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Teab kahemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente (punkt, joon, pind, hele-tumedus, värv) ja kompositsiooni põhimõtteid (tasakaal, kattumine, teravus, suurus) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;</p> <p>2) Teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurus, mõõtmed, värv ja materjal) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;</p> <p>3) Näitab teose autori nime</p>	<p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsiooni põhimõtted</p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv.</p> <p>Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, materjal.</p> <p>Kompositsiooni põhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant. Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, sile, kare, krobeline jne.</p> <p>Perspektiiv. Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus. Liikumise mulje loomine: liikuvad posid, liikumise faaside kujutamine.</p> <p>Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvid. Soojad ja külmad toonid</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain.</p>

Plaanimine, ideede arendamine	
Õpitulemused:	Õppesisu:
1) Sõnastab enne tööle hakkamist, mida kavatseb teha, mis vahendeid ja materjale kasutab ja kuidas kujutab	Kavandamine ja visualiseerimine Kavand, visand, mõistekaart, plakat, värvikaart

Loomine	
Õpitulemused:	Õppesisu:
1) Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel lihtsamaid kunstitehnikaid (nt maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine jms) ja vahendeid. 2) Arvestab kunstitööde loomisel eelnevalt omandatud kompositsiooni lihtsamaid põhimõtteid. 3) Rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid (viitab autorile suuliselt või kirjalikult) ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava (viitab kasutatud allikatele oma kirjalikes töödes).	Kunstitehnikad ja stiilid maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain. Disaini baaselemendid Funktsionaalne värv, vorm ja materjal, mass, otstarve, funktsionaalsus, kasutus. Disainiprotsessi osad <ul style="list-style-type: none"> ● Osapooled, tarbija ● Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine ● Lähteülesanne ● Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine ● Lahenduspakkumine

Refleksioon, analüüs, kriitika	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele.</p> <p>2) Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi (Millise teema valisin? Milliste töövahenditega oma tööd tegin? Mis oli kõige keerulisem? Millega olen kõige enam rahul?).</p>	<p>Jätkusuutlik mõtteviis: keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprüü</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad: muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p>Autorsus ja autoriõigused: autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine, kasutamine ja hooldamine</p>

5.klass

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine	
Õpitulemused	Õppesisu
<p>1) Kasutab olulisemaid kunstimõisteid</p> <p>2) Viib kokku õpitud kunstniku ja tema teose</p>	<p>Igapäevane visuaalkultuur</p> <p>Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad.</p>

<p>3) Teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente (tegelased, objektid ja taust ja kompositsiooni põhimõtteid (dominant, koloriit).</p> <p>4) Teab kolmemõõtmelise kujutamise (skulptuur, installatsioon) lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurussuhted, ruum teose ümber, vaadeldavus erinevatest külgedest).</p> <p>5) Kirjeldab teoses suurussuhteid ja objektide paiknemist (ees,taga, üleval, all jne)) ning kolmemõõtmelise teose puhul vormi üldisemalt (ümar, kandiline, lapik, püstine jne) .</p>	<p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsiooni põhimõtted</p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv. Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, materjal.</p> <p>Kompositsiooni põhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant. Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, sile, kare, krobeline jne.</p> <p>Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p>Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvid.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, tarbekunst, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kalligraafia</p> <p>Kunstiga seotud elukutsed: kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator</p> <p>Kunstiajalugu: esiaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, megaliitiline arhitektuur). Varased tsivilisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus). Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst</p> <p>Autorsus ja autoriõigused: autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine</p>
---	--

Plaanimine ja ideede arendamine	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Loob lihtsa visandliku joonise enne kolmemõõtmelise töö loomist.</p> <p>2) Leiab ideid praktilisteks töödeks iseenda elust ja teistest õppeainetest</p>	<p>Kavandamine ja visualiseerimine: kavand, visand. mõistekaart, plakat, värvikaart</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad: muuseumide ja galeriide kodulehed</p>

Loomine	
Õpitulemused:	Õppesisu
<p>1) Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel kunstitehnikaid (nt segatehnika, kollaaž, kõrgtrükk, joonistus, maal, foto jms) ja vahendeid isikupärasel viisil .</p> <p>2) Loob teoseid nii spontaanselt kui ka eelnevalt uurides, kavandades ja ideid kombineerides.</p>	<p>Kunstitehnikad ja stiilid</p> <p>maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia.</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad</p> <p>Disaini baaselemendid</p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal, mass, otstarve, funktsionaalsus, kasutus.</p>

<p>3) Valib kahe õpetaja pakutud kunstitehnika, töövõtte või kompositsiooni põhimõtte vahel ja põhjendab oma eelistust.</p> <p>4) Rakendab õpitud kahemõõtmelisi kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid</p> <p>5) Rakendab loomisel digivahendeid (telefoni kaamera, digijoonistuse rakendused jms).</p> <p>6) Pakub ise teemasid ning teostamise võimalusi enda huvide ja loomingu väljendamiseks (spontaanselt).</p>	<p>Disaini liigid: tootedisain, graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad</p> <ul style="list-style-type: none">● Osapooled, tarbija● Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine● Lähteülesanne● Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine● Lahenduspakkumine
---	--

Refleksioon, analüüs ja kriitika	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Analüüsib oma tööprotsessi, tuues välja töökäigu ning põhjendades oma tehtud valikuid</p> <p>2) Annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis</p>	<p>Jätkusuutlik mõtteviis: keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p>

6.klass

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Rakendab eakohaselt teabegraafikat.</p> <p>2) Tunneb ära ja nimetab varasemate kõrgkultuuride ajaloolisi kunstiteoseid (nt koopamaal, püramiid, tempel, skulptuur, amfiteater jms).</p>	<p>Igapäevane visuaalkultuur</p> <p>Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad.</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsiooni põhimõtte</p>

<p>3) Tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, mass, dominant, proportsioonid, kaadriplaanid, stiliseerimine.</p> <p>4) Teab kahemõõtmelise kujutamisel tähtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid - liikumisillusiooni tekitamine objektide või kehade puhul) ning rakendab neid enda idee edasiandmisel.</p> <p>5) Teab kolmemõõtmelise kujutamise (näit installatsioon, tootedisain, lavakujundus, makett) põhilisi kompositsiooni põhimõtteid (dominant, proportsioonid) ning rakendab neid enda idee edasiandmisel;</p> <p>6) Visualiseerib ühte oma tarbimisharjumust (näiteks küsimuse abil “Millele kulub minu taskuraha”)</p>	<p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv. Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, materjal.</p> <p>Kompositsiooni põhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant.</p> <p>Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja teksturi kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, sile, kare, krobeline jne.</p> <p>Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus.</p> <p>Värviteooria: Koloriit. Värvnimetused primaar ja sekundaarvärvid. Soojad ja külmad toonid</p> <p>Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, esiplaan, tagaplaan, detail, taust.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, disain, arhitektuur, tootedisain, tarbekunst, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, kalligraafia</p> <p>Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade</p>
---	---

Plaanimine ja ideede arendamine	
Õpitulemused	Õppesisu
<p>1) Loob kunstitööd, uurides ja analüüsisid teemaga seotud allikaid ning kavandades enda ideed.</p> <p>2) Rakendab abijooni figuuri ja tsentraalperspektiivi kujutamisel.</p> <p>3) Teab, mis on kavand ning tunneb kavandamise põhimõtteid ja eesmärke.</p> <p>4) Rakendab abijooni perspektiivi joonistamisel</p>	<p>Kavandamine ja visualiseerimine</p> <p>Kavand, visand, mõistekaart, plakat, värvikaart,</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p>

Loomine	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel kunstitehnikaid (nt modelleerimine, voltimine, makett, joonestamine jms), vahendeid isikupärasel viisil ning tunneb eelnevalt õpitud kompositsiooni põhimõtteid (tasakaal, rütm, dominant, koloriit, proportsioonid).</p> <p>2) Loob enda teost teadlikult uurides ja analüüsides teemapõhiseid materjale ning kavandades enda ideed ja kombineerides neid omavahel.</p> <p>3) Tunneb neljamõõtmeliste tööde teostamise etappe ja loob vabavaralises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) enamasti iseseisvalt.</p> <p>4) Tunneb vabavaraliste programmide ühiseid tööriistu ja oskab neid uurides enamasti iseseisvalt erinevates olukordades rakendada.</p>	<p>Kunstitehnikad ja stiilid</p> <p>maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia.</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad.</p> <p>Disaini baaselemendid</p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal, mass, otstarve, funktsionaalsus, kasutus.</p> <p>Disaini liigid: tootedisain, graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Osapooled, tarbija ● Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine ● Lähteülesanne ● Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine ● Lahenduspakkumine

Refleksioon, analüüs ja kriitika	
Õpitulemused:	Õppesisu
<p>1) Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeolelu, sisu elemente)</p> <p>2) Analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma teost ja tööprotsessi, tuues esile tegevuste omavahelised seosed ja järeldused.</p>	<p>Kunsti ajalugu</p> <p>Esiaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, megaliitiline arhitektuur)</p> <p>Varased tsivilisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus)</p> <p>Antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, monumendid)</p> <p>Jätkusuutlik mõtteviis</p> <p>Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p>

7.klass

Räljaselgitamine, teadmine, mõistmine	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Kirjeldab digitaalseid keskkondi, hindab digitaalse keskkonna turvalisust.</p> <p>2) Leiab internetist lihtotsinguga infot kunstnike, kunstiteoste või ajastute kohta.</p>	<p>Visuaalne kirjaoskus</p> <p>Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides. Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.</p> <p>Kujutamise baaselemendid: Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv. Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst).</p>

<p>3) Tuvastab visuaalkultuuris levinumaid värvikasutusega seotud tavapärasid (näiteks hooaegadega seotud värvid riidemoes)</p> <p>4) Leiab lihtsamatelt joonistelt ja skeemidelt (sh toote etiketid, pakendid, dokumendid, kunstiraamatute reproduktsioonid) olulise ja vajaliku info.</p>	<p>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.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p>
---	--

Plaanimine ja ideede arendamine	
Õpitulemused	Õppesisu
<p>1) Leiab oma teose jaoks ideid päevakajalistest või ajalooüritustest.</p> <p>2) Kavandab enda teose, pakkudes välja ka erinevaid lahendusvõimalusi.</p> <p>3) Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab).</p>	<p>Kavandamine ja visualiseerimine</p> <p>Kavand, visand. mõistekaart, plakat, värvikaart,</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p>

Loomine	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid.</p> <p>2) Oskab luua vabavaraalises programmis lihtsamaid neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja etteantud teemal ja juhendamisel.</p> <p>3) Arvestab kunstitööde loomisel eelnevalt omandatud kompositsiooni lihtsamaid põhimõtteid.</p>	<p>Kunstitehnikad ja stiilid: maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain.</p> <p>Disain ja disainiprotsess Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass. Otstarve, funktsionaalsus, kasutus Disaini liigid: tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p>
Refleksioon, analüüs ja kriitika	
Õpitulemused:	Õppesisu
<p>1) Kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid vastavalt ülesandele;</p> <p>2) Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi. (Millise teema valisin? Milliste töövahenditega oma tööd tegin? Mis oli kõige keerulisem? Millega olen kõige enam rahul?).</p>	<p>Kunstiajalugu</p> <p>Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnuse arhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad.</p>

8. klass

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Otsib teadlikult erinevatest infoallikatest vajalikku informatsiooni ja tõstab esile tähtsamad punktid.</p> <p>2) Tunneb ära eri kirjasüsteeme ja seostab neid eri kultuuridega.</p> <p>3) Teab järgmisi mõisteid: arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, abstraktne kunst. Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail, taust, esiplaan, tagaplaan, värv.</p> <p>4) Teab mõisteid: graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia.</p>	<p>Visuaalne kirjaoskus Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides. Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.</p> <p>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.</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine.</p> <p>Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, esiplaan, tagaplaan.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia.</p> <p>Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjöörivaade.</p>

Plaanimine ja ideede arendamine	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Leiab oma teose jaoks ideid läbi eneserefleksiooni.</p> <p>2) Märkab ja tuvastab igapäeva elu probleemi, mis teda kõnetab.</p> <p>3) Seab lähteülesande ja tegevusplaani. Uurib näiteid kuidas on sama või sarnast probleemi varasemalt lahendatud.</p>	<p>Kavandamine ja visualiseerimine</p> <p>Kavand, visand. mõistekaart, plakat, värvikaart,</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p>

Loomine	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt ja teadlikult uurides ja kavandades.</p> <p>2) Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult.</p>	<p>Kunstitehnikad ja stiilid: maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain.</p> <p>Disain ja disainiprotsess:</p> <p>Disaini baaselemendid</p>

<p>3) Põhjustab tehnika või meediumi valikut toetudes oma sõnumile või ideele.</p> <p>4) Rakendab neljamõõtmelise teose loomisel (animatsioon., video) narratiivi, sissejuhatust ja puänti (lõiming kirjandusega).</p> <p>5) Toetab töö pealkirjaga oma sõnumit või ideed.</p>	<p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass. Otstarve, funktsionaalsus, kasutus</p> <p>Disaini liigid: tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p>
---	---

Refleksioon, analüüs, kriitika	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeleolu, sisu elemente).</p> <p>2) Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi, tuues välja töö käigu ning põhjendades oma tehtud valikuid (Mida said teada oma teema kohta teistest allikatest? Milliseid mõtteid kasutasid? Mida muutsid või lisasid juurde?).</p>	<p>Kunstiajalugu</p> <p>Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud grafitid)</p> <p>Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid.</p> <p>Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo).</p> <p>Barokk-kunst Euroopa õukondades</p> <p>Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas</p>

9. klass

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Seostab eri ideoloogilisi sümboleid vastava ajastuga ja teab nende tähendust.</p> <p>2) Seostab kunstnikku ja kunstiteost selle loomise keskkonnaga.</p> <p>3) Leiab kunstiteose omadused, mis väljendavad nii loomise keskkonna kui kunstniku ideid</p> <p>4) Külatab iseseisvalt kunstinäitust või-sündmust ning käitub seal reeglite kohaselt.</p>	<p>Visuaalne kirjaoskus Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides. Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.</p> <p>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.</p> <p>Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, esiplaan, tagaplaan.</p> <p>Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi</p> <p>Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p>Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine.</p>

Plaanimine ja ideede arendamine	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Teab ideede selekteerimise meetodeid (näiteks sõelumine küsimuste abil, plussid, miinused)</p> <p>2) Sõnastab oma teose kontseptsiooni.</p> <p>3) Kasutab kavandamisel mitmekesiseid meetodeid (näit visandid, skeemid, asendiplaanid, maketid, värvi- ja materjali näidised, tööetappide kirjeldused).</p>	<p>Kavandamine ja visualiseerimine</p> <p>Kavand, visand. mõistekaart, plakat, värvikaart,</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p>
Loomine	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt ja teadlikult uurides ja kavandades.</p> <p>2) Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning</p>	<p>Kunstitehnikad ja stiilid: maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain.</p> <p>Disaini baaselemendid</p>

<p>rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult.</p> <p>3) Pakub välja ekspositsiooni või näitusepinna koha kooliruumis ning põhjendab enda valikut ja visiooni.</p> <p>4) Tekitab kahemõõtmelises teoses vabalt valitud vahenditega ruumi-illusiooni.</p>	<p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass. Otstarve, funktsionaalsus, kasutus</p> <p>Disaini liigid: tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad: osapooled, tarbija.</p> <p>Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine. Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine (kavand, visand, abijooned). Idee sõnastamine. Visuaalne lihtsustamine</p>
---	---

Refleksioon, analüüs, kriitika	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>1) Leiab kunstikultuuri seoseid muude valdkondadega nii ajaloost kui tänapäevast.</p> <p>2) Analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma teost ja tööprotsessi, tuues esile tegevuste omavahelised seosed ja järeldused.</p> <p>3) Analüüsib stiliseeritud kujundeid ja sümboleid kasutavaid visuaalkultuuri teoseid (nt logosid, vappe, digitaalseid ikoone)</p>	<p>Kunstiajalugu</p> <p>Realism maalikunstis</p> <p>Modernism 19. sajandi lõpu maalis (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend).</p> <p>Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, näitustele või loodud teostele.</p>