

KUNSTI AINEKAVA

Kunst - 1. klass

Aine maht: 70 tundi

Õpitulemused	Õppesisu
Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine Õpilane: ● Seostab omavahel raamatuillustratsioone ja teksti sisu. ● Selgitab endale tuttavas keskkonnas (koolis ja klassis) kasutatavaid märke ja sümboleid ning nende tähendust. ● Nimetab, mida näeb pildil, ruumilises teoses, audiovisuaalses teoses. ● Nimetab, teoses nähtavaid värve, äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid. ● Kasutab vahendeid ja materjale säästlikult ja ohutult. ● Korrastab enamasti oma töökoha.	Igapäevane visuaalkultuur õpikute illustratsioonid, Raamatuillustratsioon, Oma nime kirjutamine ja paigutamine oma tööle Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted Baaselemendid: Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, värv (Kahemõõtmeliste tööde loomine (joonistamine, maalimine kattevärvide ja akvarellidega, lihtsamad trükitehnikad (papi trükk, materjalitrukk, frotaaz, jne) Kolmemõõtmeline: vorm, värv Lihtsamate kolmemõõtmeliste tööde loomine (Pisiplastika plastiliinist , vormide ühendamine külma või kuuma liimiga., kolmemõõtmelised objektid papist

- Näitab teoselt autori nime.
- Kirjutab oma tööle nime.
- Küsib jäädvustatavalt luba enne filmimist või pildistamist.

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

- Teeb enamasti aktiivselt kaasa nii oma initsiatiivil kui etteantud ülesandeid.
- Rakendab teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, plastiliini voolimine jms) ja vahendeid.
- Väljendab enda kogemuse piires mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Kirjeldab visuaalteosel nähtavat (nimetab äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid, värvid; mis see on, mida ma näen?)
- Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke 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 kasutasin? Mida töö tegemisel nautisin? Millised raskused ületasin?
- Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes valminud tööd - mida

ja taaskasutusmaterjalidest.)

Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuursed, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal

Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks:

sirge, kõver, sile, kare, krobeline.

Värvinimetused

punane, sinine, kollane, oranž, roheline, lilla.

Must, valge, hall

Kunstiliigid: joonistus, maal, foto,

Kunstižanrid: portree, maastik,

Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed

Kunstiteoste näited

Skulptuur (avalikust ruumist).

Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.

Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

Kunstitehnikad ja stiid

monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, plastiliini voolimine

Kunstiteooria

ma oma töös näen?	Värvide nimetused (primaar- ja sekundaarvärvid) DISAIN JA DISAINIPROTSESS Disaini baaselemendid Värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul) Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puit, klaas, savi... Tehismaterjalid: plastik, kile... KUNSTI, KULTUURI JA ÜHISKONNA SEOSED Ohutus ja säästlikkus Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine Eetika (kuidas olla hea publik ja hea kaaslane) Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted
--------------------------	---

Kunst - 2. klass

Aine maht: 35 tundi

Õpitulemused	Õppesisu
Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine ●Võrdleb märke (liiklusmärgid, logod, embleemid, sümbolid jms) omavahel ja seostab märgi vorme, värve, kujutatut märgi tähendusega. ●Tunneb ära tasapinnalised ja ruumilised teosed. ●Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike ((joonistus, maal, skulptuur, foto, animatsioon, monotüüpia, pastell, guašš, värvipliiatsitehnika, akvarell, kollaaž, trükk, akvarell, voolimine, ..) ●Leiab teoses soojasid ja külmasid toone ning heledamat ning tumedamat tonaalsust. ●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) . ●Nimetab teoses nähtud kujundeid ja objekte, mis meenutavad tuttavaid kujundeid (ring, ruut, ristkülik jne).	Igapäevane visuaalkultuur Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, , Teksti, ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted). Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted Baaselemendid: Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, värv Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, rütm, mõõtmed Kompositsiooni kirjelduseks: ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, kandiline, ümar, sile, kare, krobeline jne Geomeetrilised kujundid

- Toob näite tegevusest, kuidas ta asjakohaselt ja säästlikult kunstitarbeid kasutab.
- Korrastab oma töökoha.
- Eristab lihtsamate näidete põhjal tehisklikke ja looduslikke materjale (näiteks puit ja plastik).
- Kirjeldab ühel otstarbel kasutatavate esemete peamisi tunnuseid (näiteks vorm, suurus, raskus, värv) ja arvab, mis materjalist ese tehtud on.
- Kirjutab oma näitusetööle nimesildi koos töö pealkirja ja muu õpitud infoga.
- Leiab (virtuaal)näitusel muuseumis, galeriis või koolis teose autori, pealkirja ja näituse pealkirja.

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (Näiteks taimetrükk, sõrmemaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö jms), vahendeid enamasti isikupärasel viisil.
- Järgib enamasti õpitud töö- ja ohutusvõtteid.
- Märkab ühel ja samal otstarbel kasutatavaid esemeid, tuvastab nendest oma lemmiku ning põhjendab oma valikut. Selgitus: Soovime arendada teadlikkust isiklikest ja subjektiivsetest eelistustest.
- Arutleb ja seostab värve tekkinud muljega (näiteks miks kirjutavad õpetajad tavaliselt punase värviga ja miks on keelumärk punane) ja

Värvinimetused

primaar ja sekundaarvärvide piires

Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: suurus

Liikumise mulje loomine: liikuva poosid,

Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto,

Kunstižanrid: portree, maastik, natüürmort,

Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed

Eri stiilidest kunstiteoste näited

Skulptuur või monument (avalikust ruumist).

Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.

Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

Kunstitehnikad ja stiigid

pastell, guašš, värvipliatsitehnika, taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö

Kunstiteooria

Primaar- ja sekundaarvärvid

Etikett

valib esemele selle otstarbega sobiva värvitooni.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

●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 isiklikke 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?

Kirjutab oma tööle nime, klass, teose nime)

DISAIN JA DISAINIPROTSESS

Disaini baaselemendid

Värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul)

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

Looduslikud materjalid: puit, klaas, vill, savi...

Tehismaterjalid: plastik, kile...

Eseme otstarve, kasutusmugavus

KUNSTI, KULTUURI JA ÜHISKONNA SEOSED

Ohutus ja säästlikkus

Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine

Ohutus kasutaja tervisele

Töövahendite õige säilitamine

Autorsus ja autoriõigused

Autor: kunstnik, illustraator

Teos: maal, joonistus

Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane)

Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted

Kunst - 3. klass

Aine maht: 52 tundi (?)

Õpitulemus	Õpisisu
Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine ● Selgitab popkultuurist tuttavate tegelaste (koomiksis, filmist, animafilmist, arvutimängust, reklaamidest, mänguasjade) visuaalset isikupära ja karakterit. ● Leiab lihtsamatelt joonistelt ja skeemidelt (sh toote etiketid, pakendid, dokumendid, kunstiraamatute reproduksioonid) olulise ja vajaliku info. ● Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike (joonistus, maal, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, monotüüpia, pastell, guašš, värvipliiatsitehnika, akvarell, paberbatika, kollaaž, trükk, akvarell, voolimine, ..) ● Nimetab lihtsamaid ruumi ja liikumise mulje loomise viise kahemõõtmelises teoses (nt kattumine, teravus, suurus, liikuvad poosid, liikumise faasid, kiirusjooned). ● Nimetab põhivärve ja oskab segada teisi värve. ● Kirjeldab tarbeeseme vormi, faktuuri ja otstarbe seoseid ja kooskõla. ● Kirjeldab skulptuuri ja/või maakunsti teose suurust, mõõtmeid,	Igapäevane visuaalkultuur kaardid, tabelid ja infograafika, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad Koomiks ja piltjutustus Koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga) Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted). Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted Baaselemendid: Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed

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. ● Üldistab õpetaja abiga lihtsamal moel, millised on tavapäraselt ühe ja sama otstarbega esemed (vorm, materjal). Õpilane oskab anda sellele ka lihtsama selgituse. ● Ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju. Plaanimine ja ideede arendamine; loomine ● 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. ● Väljendab mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes isikupära väärtustades. ● Arvestab lihtsama tarbeeseme loomisel kindla kasutaja vajadustega.	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 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... Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu kunstiajaloo piires (nt Vana-Egiptuse seinamaal, Antiik-Kreeka vaasimaalid. Modernistlik maalikunst (impressionism, post-impressionism, pokunst...) Skulptuur või monument (avalikust ruumist). Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.
---	--

●Toob oma kogemuse pinnalt näiteid erinevatest igapäeva valikutest, oma eelistustest ja nende erinevatest tagajärgedest.

●Esitab visuaalselt (teos, video, infoplatat, animatsioon, koomiks, mõistekaart jms) erinevate igapäeva valikute tagajärgi.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

●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 isiklikke seoseid, mõtteid ja 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?

●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?

Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

Kunstitehnikad ja stiid

pastell, guašš, värvipliatsitehnika, segatehnika akvarell, diatüüpia, paberbatika, kollaaž

Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsioonitehnikad

Kunstiteooria

Primaar- ja sekundaarvärvid

Etikett

Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi)

DISAIN JA DISAINIPROTSESS

Disaini baaselemendid

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

Disainiprotsessi osad

●Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine

●Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine

Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad

●Moodboard, mõistekaart, plakat

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...

Tehismaterjalid: plastik, kile...

Eseme, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus

Kasutusmugavus

KUNSTI, KULTUURI JA ÜHISKONNA SEOSED

Ohutus ja säästlikkus

Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine

Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale

Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine

Autorsus ja autoriõigused

Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer

Teos: maal, joonistus, video, skulptuur...

Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava

Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane)

Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted

Kunst - 4. klass

Aine maht: 35 tundi

Õpitulemused	Õpisisu
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, heletumedus, 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; ● Märkab ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeeseme suurust, vormi ja materjali selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist. Plaanimine ja ideede arendamine	VISUAALNE KIRJAOSKUS Igapäevane visuaalkultuur Sildid, liiklusemärgid, kaardid, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad. Põhiplaan, maakaart, sisekujunduse kavand Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted Baaselemendid: Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind, värv Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, proportsioon, mõõtmed Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuursed, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kandiline, ümar, sile, kare, krobeline jne Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine,

●Tuvastab küsimusi kasutades lihtsamaid probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb 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 vabavaralises 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

liikumist märkivad jooned koomiksites.

Värviteooria: Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires.

Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid

Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon,

Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade,

Kujutavus: figuraalne, abstraktne

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

Kunstitehnikad ja stiilid

maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine

Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)

DISAIN JA DISAINIPROTSESS

Disaini baaselemendid

Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul)

Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...

Tehismaterjalid: plastik, kile...

Kavandamine ja visualiseerimine

Idee sõnastamine

●Kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele;

●Võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeleolu ja atmosfääri (ruumilisus, 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...”)

KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD

Kunstiga seotud elukutsed

kunstnik, arhitekt, illustraator

Kunstiajalugu

Pärimuskultuur

KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS

Jätkusuutlik mõtteviis

töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine

Kunstielu

Muuseumi haridusprogrammid, näitused (võib ka koolis, diginäitused vm)

Autorsus ja autoriõigused

Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine

Kunst - 5. klass

Aine maht: 35 tundi

Õpitulemused	Õpisisu
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).	VISUAALNE KIRJAOSKUS Igapäevane visuaalkultuur Logod, embleemid, sümbolid Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted Baaselemendid: Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind, värv Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, materjal Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, proportsioon, mõõtmed, Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuursed, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, 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

- Mõistab õpitud näite põhjal mõne toote keskkonnamõju.
- Võrdleb nüüdisaegse ja ajaloolise tarbeeseme (näiteks kohvitermos ja 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

Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumist märkivad jooned koomiksites.

Värviteooria: Koloriit .Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid

Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu

Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.

Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, tootedisain, tarbekunst,ready-made, installatsioon

Kunstžanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade

Kujutavus: figuraalne, abstraktne

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

Kunstitehnikad ja stiilid

maal, joonistus, makett, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell jm

Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)

Etikett

Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnika)

DISAIN JA DISAINIPROTSESS

Disaini baaselemendid

Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja

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, meeolelu, 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)

visuaalkultuuris laiemalt), mass

Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus

Disaini liigid

Tootedisain

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...

Tehismaterjalid: plastik, kile...

Kavandamine ja visualiseerimine

visand, abijooned

Idee sõnastamine

Storyboard, stsenaarium

KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD

Kunstiga seotud elukutsed

kunstnik, arhitekt, animaator, illustraator

Kunstiajalugu

Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id)

Keskaja kunst Eestis (kirikud, Tallinna vanalinn)

Pärimuskultuur

KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS

Jätkusuutlik mõtteviis

Keskkonnamõju, säästlikkus, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine

Kunstielu

kunstiüritused, näitused

Autorsus ja autoriõigused

Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine

Kunst - 6. klass

Aine maht: 35 tundi

Õpitulemused	Õpisisu
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, puánt, 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 maal), tähtsamaid baaselemente (lisaks varem õpitutele ka tekstuur) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitutele ka ühtsus ja mitmekesisus, rütm, ruumiillusioon (nt kattumine, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, teravus, liikumisillusiooni tekitamine objektide või	VISUAALNE KIRJAOSKUS Igapäevane visuaalkultuur Reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad Karakter, keskkond Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted Baaselemendid: Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuursed, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.

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 põhivõtteid (kaadriplaanid, kestus, tempo, tegevuspaik ja tegelased, sissejuhatuse, 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 lahendusplakkumine.

- Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi

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

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus

Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.

Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid

Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu

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.

Kunstžanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade

Kujutavus: figuraalne, abstraktne

**KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE
ENESEVÄLJENDUS**

puudutavaid osapooli mõjutab) probleemi lahenduspakkumise loomise eesmärgil.

- 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 eesmäärke ning oskab rakendada teadmisi lihtsama kavandi loomisel.

Loomine

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt modelleerimine, volimine, makett, joonestamine jms), vahendeid isikupärasel viisil ning tunneb eelnevalt õpitud kompositsiooni põhimõtteid (nt ühtsus ja mitmekesisus, tasakaal, rütm, dominant, koloriit, proportsioonid jms), ning oskab neid teadlikult valida.
- Pakub ise teemasid ning teostamise võimalusi enda huvide ja loomingu väljendamiseks (spontaanselt).

Kunstitehnikad ja stiilid

maal, joonistus, kollaaž, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, 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)

DISAIN JA DISAINIPROTSESS

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

●Loob enda teose teadlikult uurides ja analüüsid 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

●Lähteülesanne

●Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine

●Lahenduspakkumine

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...

Tehismaterjalid: plastik, kile...

Kavandamine ja visualiseerimine

Kavand, visand, skits, krokii, abijooned

Moodboard, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,

Idee sõnastamine

Storyboard, stsenaarium

Visuaalne lihtsustamine

KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD

Kunstiga seotud elukutsed

kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator

Kunstiajalugu

Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id)

tööprotsessi, tuues esile tegevuste omavahelised seosed ja järeldused

Esiaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, megaliitiline arhitektuur)

Varased tsivilisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus)

Antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, monumendid)

Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn)

Mõisaarhitektuur

Taluarhitektuur

Pärimuskultuur

KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS

Jätkusuutlik mõtteviis

Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine

Teabe otsimine ja infokeskkonnad

Muuseumide ja galeriide kodulehed

Kunstielu

kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused (intervjuud)

Autorsus ja autoriõigused

Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine

Kunst - 7. klass

Aine maht: 35 tundi

Õpitulemused	Õpisisu
Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine ● Kirjeldab digitaalseid keskkondi, hindab digitaalse keskkonna turvalisust ja eakohasust ● Leiab internetist lihtotsinguga infot kunstnike, kunstiteoste või ajastute kohta, kasutab internetis täpsustatud pilditsingut. ● Tutvustab eri disainivaldkonna (näiteks tootedisain, digitootedisain, teenusedisain, tööstusdisain, graafiline disain, sotsiaalne disain jne) esindaja tegevust. ● Tuvastab visuaalkultuuris levinumaid värvikasutusega seotud tavapärasid (näiteks hooaegade 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	VISUAALNE KIRJAOSKUS Igapäevane visuaalkultuur Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplatvormid. Kujutamise baaselemendid ja kompostisioon Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal. Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv Värviteooria: Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine,

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.
- 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 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.

liikumist märkivad jooned koomiksites.

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

Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade

Kujutavus: figuraalne, abstraktne

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

Kunstitehnikad ja stiilid

maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, foto, origami, modelleerimine, kollaaž, akvarell, trükigraafika,

Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)

Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased

DISAIN JA DISAINIPROTSESS

Disaini baaselemendid

Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt)

Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus

Disaini liigid

Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain

Disainiprotsessi osad

● Osapooled, tarbija

● Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info

- 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 ainest, meediumi ja vormi.

kogumine

- Lähteülesanne
- Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine
- Lahendusplakkumine

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...

Tehismaterjalid: plastik, kile....

Kavandamine: kavand, visand, abijooned

KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD

Info leidmine

Google'i pilditsing

(Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid

Kunstiajalugu

Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö).

Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo da Vinci),

Barokk-kunst (maalikunst)

Realism maalikunstis

Modernism 19. sajandi lõpu maal (impressionism, postimpressionism)

Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.

KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS

Jätkusuutlik mõtteviis

töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine

Kunstielu

Muuseumi haridusprogrammid , näitused,

Autorsus ja autoriõigused

Autor, autoriõigused

Kunst - 8. klass

Aine maht: 35 tundi

Õpitulemused	Õpisisu
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 (kombineerimismaatriksid, referaat idee tausta uurimiseks). ● Loob storyboardi joonistades või digivahendeid kasutades. ● Märkab ja tuvastab igapäevaelu probleemi, mis teda kõnetab.	VISUAALNE KIRJAOSKUS Igapäevane visuaalkultuur Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid. Kujutamise baaselemendid ja kompostisioon Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst) Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, ühtsus, 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: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne Perspektiiv: tsentraalperspektiiv Värviteooria: Koloriit. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid

●Seab lähteülesande ja tegevusplaani.

●Kavandab õpetaja abiga ja rakendab sihipäraselt üht uurimismeetodit (näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine).

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 arenguetapid.

●Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult.

●Põhjustab tehnika või meediumi valikut toetudes oma sõnumile või ideele.

●Rakendab neljamõõtmelise teose loomisel (animatsioon., video, etendus, performance) narratiivi, sissejuhatust ja puänti (lõiming kirjandusega).

●Oskab õpetaja abiga rühmaliikmena luua ühistöödest väljapaneku.

●Toetab töö pealkirjaga oma sõnumit või ideed.

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus

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, tootedisain, tarbekunst, trükigraafika, graafiline disain, kirjatüüp, kalligraafia,

Kunstižanrid: natüürmort, interjöörivaade

Kujutavus: figuraalne, abstraktne

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

Kunstitehnikad ja stiilid

maal, joonistus, mosaiik, monotüüpia, foto, modelleerimine, makett, lavakujundus, kõrgrükk, akvarell, trükigraafika, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia

Digitaalsed video- ja animatsioonitehnikad (gif...)

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

Etikett

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

DISAIN JA DISAINIPROTSESS

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.

Disaini liigid

Tootedisain, digitoote disain, graafile 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...

Tehismaterjalid: plastik, kile....

Kavandamine: kavand, visand, skits, krokii, abijooned

Moodboard, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,

Idee sõnastamine

Storyboard, stsenaarium

Visuaalne lihtsustamine

KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD

Info leidmine

(Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid

Kunstiajalugu

Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur.

Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo da Vinci, Raffael, Michelangelo).

Barokk-kunst

Modernism 19. sajandi lõpu maalis (impressionism, postimpressionism,)

Tehnoloogia areng.

Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.

KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS

Jätkusuutlik mõtteviis

Keskkonnamõju, säästlikkus,

Teabe otsimine ja infokeskkonnad

Muuseumide ja galeriide kodulehed

Kunstielu

kunstiüritused, näitused, intervjuud kunstnikega (televisioon, internet vm),

Autorsus ja autoriõigused

Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine

Kunst - 9. klass

Aine maht: 35 tundi

Õpitulemused	Õpisisu
Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine ● Seostab eri ideoloogilisi sümboleid vastava ajastuga ja teab nende tähendust. ● Arutleb erinevate nii kaasaegsete kui ajalooliste ideoloogiliste sümboolite 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 ● Küllastab 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).	VISUAALNE KIRJAOSKUS Igapäevane visuaalkultuur Digitaalsed keskkonnad, Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides. Kujutamise baaselemendid ja kompostisioon 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, ühesuursed, 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

●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.

Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv

Värviteooria: Koloriit.

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus

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, arhitektuur, sisearhitektuur, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, stsenograafia.jm

Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjöörivaade

Kujutavus: figuraalne, abstraktne

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

Kunstitehnikad ja stiilid

maal, joonistus, kollaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, akvarell, graafiline disain,

Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)

Etikett

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

DISAIN JA DISAINIPROTSESS

Disaini baaselemendid

Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- 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 ainest, meediumi, vormi ja konteksti).
- Uurib teose loomise konteksti – sotsiaalne kontekst, ajalooline taust, põhjuslik keskkond, milles kunstiteos loodi.

visuaalkultuuris laiemalt), mass

Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus

Disaini liigid

Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain

Kavandamine: kavand, visand, skits, krokii,

Moodboard, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,

Idee sõnastamine

Storyboard, stsenaarium

Visuaalne lihtsustamine

KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD

Kunstiajalugu

Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid.

Islami kunst: mošearhitektuur, 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, postimpressionism,

sümbolism, juugend).

Maailmanäitused ja tehnoloogia areng.

Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.

KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS

Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed

Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja

Jätkusuutlik mõtteviis

Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi

Teabe otsimine ja infokeskkonnad

Muuseumide ja galeriide kodulehed jm

Kunstielu

Kunstiüritused, näitused,

Autorsus ja autoriõigused

Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine

Hindamine

Hindamise aluseks on põhikooli riikliku õppekava üldosas sätestatu, kunsti ainekavas esitatud õpitulemused ning kooli kehtestatud hindamisjuhised.

Hindamisel kasutatakse kujundavat ja numbrilist hindamist. Õpilane saab suulist tagasisidet nii õpetajalt kui ka kaasõpilastelt oma õpitulemuste saavutamise taseme ning tugevate külgede ja arenguvõimaluste kohta. Alates esimesest kooliastmest kaasatakse õpilane nii oma tööd hindama kui ka kaasõpilastele tagasisidet andma. Hindamise eesmärk on anda õpilasele motiveerivat tagasisidet. Hindamisel on oluline tunnustada lahenduste erinevusi ja väärtustada õpilaste isikupära.

Kokkuvõttev hindamine toimub õppeperioodi või mahuka õppeteema lõpul, et kontrollida õppetöös püstitatud eesmärkide saavutamist ja riikliku õppekavaga sätestatud õpitulemuste saavutatust. Kokkuvõttev hinne võib kujuneda õppeperioodi jooksul toimunud hindamise tulemusena, seejuures arvestatakse, et hinnetel võib sõltuvalt töö mahust ja raskusastmest olla erinev kaal.

Õpilasele on õppeprotsessi alguses teada, mida ja millal hinnatakse, milliseid hindamisvahendeid kasutatakse ning millised on hindamise kriteeriumid.

Kirjalikke töid hinnates arvestatakse eelkõige töö sisu, õigekirjavigu ei arvestata

Hindamine toimub õppekava alusel, võttes aluseks õpitulemusi.

Praktiliste tööde hindamine:

Kuna selles eas on õpilased eriti tundlikud hinnangute ja hinnete suhtes, hinnatakse praktilisi töid

läbikaalutult ja delikaatselt, mitte pärssides nende huvi kunstitegevuse suhtes. Õpilasi harjutatakse etteantud hindamiskriteeriumite abil oma töid ise analüüsima ja hindama.

Hindamisel keskendutakse oskustele ja teadmistele, mille omandamine on kõigile arusaadavalt kirjeldatav ja kõigile üheselt mõistetav.

Subjektiivsemaid hinnanguid eeldavaid oskuseid numbrilisel hindamisel ei arvestata, küll aga harjutatakse õpilasi teostama eneseanalüüsi.

Hindamine toimub õpitulemuste alusel. Enamasti õpitakse läbi praktilise ülesande konkreetseid oskusi. Hinnatakse oskusi, mille saavutamine ülesande puhul eesmärgiks seati. Õpilase kunstitöö on nagu kontrolltöö, mille kaudu kontrollitakse teadmiste või oskuste omandamist.

Hindamiskriteeriumid kunstiõpetuses (praktilise töö jaoks)

Hinne „5“	Praktiline tegevus või selle tulemus on õige ja täielik, loogiline ja mõtestatud, praktilises tegevuses ilmneb omandatu iseseisev ja loov rakendamine. Töö puhas ja korrektne ning vastab täielikult õpetaja poolt püstitatud nõuetele. On tähelepanelikult kuulnud ja rakendanud õpetaja poolt antud juhiseid ja nõuandeid, oskab oma töös kasutada uusi töövõtteid.
Hinne „4“	Praktiline tegevus või selle tulemus on põhiosas õige, loogiline ja mõtestatud, kuid pole täielik või esineb väiksemaid eksimusi. Praktilises tegevuses jääb mõnel määral puudu iseseisvusest. Töö veidi määritud või „toores“. Esinevad üksikud tähelepanekuved, kuid põhioskused on omandatud.
Hinne „3“	Praktiline tegevus või selle tulemus on üldiselt õige, kuid teadmiste rakendamisel praktilises tegevuses esineb puuduseid ja vigu. Õpilane vajab pidevat suunamist ja juhendamist. Suhtumine oma töösse hooletu. Töö must ja lohakas. Ei ole tähelepanelikult jälginud püstitatud ülesannet ega õpetajapoolseid juhiseid, on raskusi õpitud töövõtete kasutamisega.
Hinne „2“	Praktilises tegevuses või selle tulemustes on olulisi puudusi ja eksimusi. Õpilane teeb rohkesti sisulisi vigu, ei suuda teadmisi rakendada ka suunamise ja juhendamise korral. Suhtumine töösse hooletu ja ükskõikne. Töö poolik, määritud ja lohakas. Ei ole kuulnud õpetaja poolt antud ülesannet, juhiseid ning nõuandeid. Ei suuda omandada ega kasutada uusi töövõtteid.