

1. Ainevaldkond „Kunstiained“

1.1. Kunstipädevus

Kunstipädevus seostub kultuurilise teadlikkusega, hõlmates põhiteadmisi Eesti ja Euroopa kultuurisaavutustest ning maailma kultuurilise mitmekesisuse mõistmist. Kunstipädevus hõlmab oskust väljendada enda ideid mitmekesisete kunstiliste vahenditega ning väärtustada loomingulisi saavutusi visuaalsetes kunstides ja muusikas. Kunstipädevusse kuulub eneseväljendusoskus, isikupära teadvustamine, oskus uurida varasema kultuuripärandi varasalvi ning valmisolek leida uusi lahendusi muutuvates oludes.

Põhikooli lõpuks õpilane:

- 1) on omandanud loovtegevuse ja eneseväljenduse kogemusi, tunnetab oma loomingulisi võimeid ning väärtustab isikupäraseid ja keskkonnasäästlikke lahendusi;
- 2) kasutab loovtöodes mitmekesiselisi visuaalseid ja muusikalisi väljendusvahendeid, arutleb kultuuriliste sõnumite ja väärtushinnangute üle; oskab kujundada oma arvamust ning väljendada oma emotsioone;
- 3) väärtustab kultuuri ja inimese loovust, osaleb kunstide individuaal- ja koostööprojektides ning hindab lahenduste otsimist ja loovat mõtlemist;
- 4) märkab kultuuritraditsioone ning maailmakultuuri mitmekesisust, mõistab muusika ja kunsti osatähtsust nüüdisaegses ühiskonnas, aktsepteerib kultuurinähtusi ning oskab kriitilis-loominguliselt hinnata massi- ja süvakultuuri;
- 5) väärtustab, hoiab ning arendab Eesti kultuuri, tunneb vastutust kultuuritraditsioonide säilimise eest, väärtustab maailmakultuuri mitmekesisust, otsib kultuurinähtuste seoseid teaduse, tehnoloogia ja majandusega nii minevikus kui ka tänapäeval.

1.2. Ainevaldkonna õppeained

Kunstiainete valdkonda kuuluvad kunst ja muusika, mis on kohustuslikud kõigis põhikooliastmeis. Kunsti ja muusikat õpitakse 1.-9. klassini.

Kunstiainete nädalatundide jaotumine kooliastmeti.

I kooliaste

Kunst	4,5 nädalatundi
Muusika	6 nädalatundi

II kooliaste

Kunst	3 nädalatundi
Muusika	4 nädalatundi

III kooliaste

Kunst	- 3 nädalatundi
Muusika	- 3 nädalatundi

1.3. Ainevaldkonna kirjeldus

Kunstide valdkonna aineid ühendab tähelepanu pööramine loovuse ja eneseväljendusoskuse arenemisele ning tervikliku maailmapildi kujunemisele. Kunstidega tegelemise kaudu saadakse teadmisi erinevate väljendusvahendite ja kultuuride kohta, õpitakse tundma ennast ning mõtestatakse kunstide rolli ühiskonnas.

Loomise, esitamise, teoste interpreteerimise ja analüüsimise kaudu õpitakse tundma traditsioonilisi ning nüüdisaegseid kunste, nende sisu, vorme ja tähendusi, kujundatakse mõistmist ning kriitikameelt. Oluline on mõtlemise paindlikkus ning avatus kultuurilistele ja individuaalsetele erinevustele, mis toetavad toimetulekut kiiresti muutuvas ja mitmekultuurilises maailmas.

Praktiline kunstidega tegelemine arendab tundemaailma, intuiitvset ja loovat mõtlemist. Kunstidel on oluline osa igapäevaelu rikastava ning emotsionaalselt tasakaalustava harrastusena. Kunstitegevused tasakaalustavad teiste ainete valdavalt verbaalset ning analüütilist mõtlemist, lisades kujundliku, sünteesiva ja intuiitvise poole. Selle tulemus on terviklik mõtlemine, mis võimaldab loovalt läheneda probleemidele, väärtustab erinevaid lahendusi ja lahendite mitmetahulisust. Kunstidega tegelemine avaldab positiivset mõju kõikide ainete õppimisele.

Kunstiainete sisus, tegevustes ja taotlustes on ühised järgmised aspektid:

- 1) teadmised kunstidest (analüüs);
- 2) erinevate kunstide seostamine (süntees);
- 3) ainealne (verbaalne) keel;
- 4) loomingu eneseväljendus (loomine, esitamine);
- 5) kunstiloomingu vastuvõtmine (kommunikatsioon, kriitika);
- 6) oma-, kohaliku ja maailmakultuuri väärtustamine (mitmekultuurilisus);
- 7) kultuuriväärtuste kaitsmine (jätkusuutlikkus).

1.4. Üldpädevuste kujundamine ainevaldkonna õppeainetes

Kunstide valdkond võimaldab kõiki üldpädevusi loomulikult lõimida igapäevasesse õppetöösse nii teooria kui ka praktika kaudu.

Väärtuspädevus. Kunstid rõhutavad kultuuriteadmisi ja ühisel kultuuripärandil põhinevat kultuuriruumi identiteedi osana. Kõigis tegevustes väärtustatakse individuaalset ning kultuurilist mitmekesisust. Käsitletavate teemade, analüüsitavaid kunstiteoste ja -sündmuste kaudu toetatakse eetiliste ja esteetiliste väärtushoiakute kujunemist. Praktiline loomingu tegevus ja selle üle arutlemine õpetavad teadvustama kunste eneseväljenduse vahendina, hindama erinevaid ideid, seisukohti ja probleemilahendusi ning austama autorsust. Kasvatatakse teadlikku ja kriitilist suhtumist erinevatesse infokanalitesse.

Sotsiaalne pädevus. Kunstiainete uurimuslikud ja praktilised rühmatööd, arutlused ja esitlused, ühismuutseerimine ja ühistes kunstiprojektides osalemine kujundavad koostöövalmidust ja üksteise toetamise väärtustamist. Kultuurisündmustel osalemine aitab kujundada kultuurilist ühtsustunnet. Kunstiteoste üle arutledes harjutatakse oma seisukohtade kaitsmist ning teiste arvamustest lugupidamist. Kunstiained teadvustavad inimese kui kujundaja ja kasutaja mõju, juhtides teadlikult ning jätkusuutlikult tegutsema nii looduses kui ka inimeste loodud ruumilistes ja virtuaalsetes keskkondades.

Enesemääratluspädevus. Loovülesannetes saadav pidev tagasiside ja eneseanalüüs aitavad õppida tundma oma huve ja võimeid ning kujundada positiivset enesehinnangut. Kultuuriliste ja sotsiaalsete teemade käsitlemine (vaadeldavad kultuurinähtused, kunstiteoste ja muusikapalade ainek ja sõnumid jne) aitab kujundada personaalset, sotsiaalset ja kultuurilist identiteeti. Sihiks on integreerida noori nüüdisühiskonda ja toetada oma identiteedi väljendamist loomingu.

Õpipädevus. Kunstides kujundatakse õpipädevust eriilmeliste ülesannete, õppemeetodite ja töövormide rakendamise kaudu, mis võimaldab õpilastel teadvustada ning kasutada oma õpistiili. Nii individuaalselt kui ka rühmas lahendatavad uurimis- ja probleemülesanded eeldavad info hankimist, selle analüüsimist ja tõlgendamist ning õpitu kasutamist uuetes situatsioonides. Kunstides saavad õpilased ise jõukohaseid ülesandeid luua, oma valikute sobivust kontrollida, uusi oskusi katsetada ning järjekindlalt harjutada. Pidev tagasiside ja eneseanalüüs aitavad järjest suurendada õppija rolli oma õpitegevuse juhtijana.

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

teabetekstide mõistmist ning juhib kasutama mitmesuguseid info esitamise viise (teksti, joonist, skeemi, tabelit, graafikut). Kunstiainetes tutvutakse kunsti ja muusika kui kommunikatsioonivahenditega, õppides tundma neile eriomast mitteverbaalset keelt ning „tõlkides“ sõnumeid ühest keelest teise.

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

Ettevõtlikkuspädevuse kujunemist toetavad kunstides individuaal- ja rühmatöö, uurimuslikud ja probleemipõhised ülesanded ning õpitava sidumine nüüdisaegse igapäevaelu nähtustega. Kunstide valdkonnas on iseloomulik uuenduslike ja loovate lahenduste väärtustamine. Praktiline loovtegevus annab võimaluse katsetada ideede väljendamise ja esitlemise erinevaid võimalusi, leidlikult valides sobivaid meetodeid ning rõhutades oma tugevaid külgi. Õpitakse tegevust planeerima, võtma vastutust tööde lõpuni viimise ja tulemuse eest. Tutvutakse ka valdkonnaga seotud elukutsete ning institutsioonidega.

1.5. Lõiming

1.5.1. Lõiming teiste valdkonnapädevuste ja ainevaldkondadega

Nüüdisaegsele kultuurile on olemuslik interdistsiplinaarsus. Kunstid on tihedalt seotud kõigi inimtegevuse valdkondade ning oma ajastu mõtteviisidega. Inimeseks olemine, sotsiaalsed suhted ja maailm on oma erinevates avaldumisvormides kunstide aines, seega teiste ainevaldkondadega suhestumine on kunstide loomulik osa.

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, sümboolid 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, mootorikat, reageerimiskiirust ja koordineerimist.

4. Ainevaldkondade piire ületavad õppeprojektid.

1.5.2. 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 loomingulist 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 mitmekülgsete 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 mitmekülgseid oskusi nagu info leidmine muusika ja kunsti kohta, helilise ja visuaalse kommunikatsiooni väljendusvahendid, keskkonna visuaalne ja heliline kujundamine. Tutvutakse andmebaasidega, meediakeskkonna võimaluste ja ohtudega ning autorikaitse küsimustega.

3. Kunst

3.1. Üldalused

3.1.1. Õppe- ja kasvatuseesmärgid

Põhikooli kunstiõpetusega taotletakse, et õpilane:

- 1) tunnetab ja arendab oma loomingulist potentsiaali, õpib tundma visuaalsete kunstide väljendusvahendeid ning suudab luua erinevaid kunstiteoseid, rakendades loovalt õpitud teadmisi ja tehnikaid;
- 2) kasutab erinevaid mõtlemis- ja tegutsemisviise nii loometegevuses kui ka igapäevases elus;
- 3) analüüsib kunstiteoseid ja visuaalset keskkonda, kasutades põhikoolis omandatud ainealast terminoloogiat, ning põhjendab oma arvamust;

- 4) märkab esemelise keskkonna ja visuaalse meedia esteetilisi, eetilisi, funktsionaalseid ja ökoloogilisi aspekte;
 - 5) õpib tundma ja väärtustab nii mineviku kunstipärandit kui ka nüüdisaegset kunsti;
 - 6) seostab omavahel kunsti ning kultuuri, ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengut ning mõistab kunsti kui kultuuridevahelist suhtluskeelt; teadvustab kultuurilist mitmekesisust.
- Põhikooli lõpuks teadvustab kunsti rolli nii oma elus kui ka ühiskonnas ja orienteerub visuaalses keskkonnas.

3.1.2. Õppeaine kirjeldus

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

Aine õppimise osad on:

- 1) uurimine ja oma ideede arendamine;
- 2) väljendusvahendite loov rakendamine;
- 3) mõtestamine ja refleksioon.

Ülalnimetatud õppimise osad on omavahel orgaaniliselt ja tihedalt põimunud - õpilase loova ning iseseisva mõtlemisoskuse arenemine ja uute teadmiste omandamine kinnistuvad praktilise loovtegevuse kaudu. Oskuste kujunemine on järjepidev protsess ja oma kogemustega seostatakse teadmisi nüüdisaegsest maailmast: kunstiajaloo ja tänapäeva kunsti sidemetest, ruumilise keskkonna disaini ja visuaalkultuuri arengusuundadest. Oluline on avastada ja luua seoseid teistes õppeainetes käsitletavate ajastute ja teemadega. Kunsti käsitletakse nii omaette väärtussüsteemi kui ka võtmena ümbritseva elu mõtestamiseks, mõistmiseks ja tunnetamiseks.

Nii ajaloo kui ka nüüdiskunsti mõistmisele annavad aluse õppekäigud muuseumidesse ja galeriidesse. Kunstiajaloo näidete valikul lähtutakse üldisematest teemadest ega taotleta kronoloogilise ülevaate andmist. Peamine on luua sild mineviku ja nüüdisaja nähtuste vahel. Kõigi teemade käsitlemisel tuuakse võimalikult palju näiteid kunstist ja visuaalsest kultuurist Eestis.

3.1.3. Õppetegevused

Õppetegevust kavandades ja korraldades:

- 1) lähtutakse õppekava alusväärtustest, üldpädevustest, õppeaine eesmärkidest, õppesisust ja oodatavatest õpitulemustest ning toetatakse lõimingut teiste õppeainete ja läbivate teemadega;
- 2) võimaldatakse õppida üksi ja rühmas, kasutades erinevaid õppemeetodeid ning arvestades õpilaste erinevaid õpistiile;
- 3) kasutatakse diferentseeritud õppeülesandeid, mille sisu ja raskusaste toetavad õpilaste huvisid ning suurendavad õpimotivatsiooni;
- 4) kasutatakse mitmekesist õpikeskkonda: ateljee, loodus- ja linnakeskkond, muuseumid, näitused, arvutiklass, virtuaalkeskond jne;
- 5) rakendatakse nii traditsioonilisi kui ka nüüdisaegseid info- ja kommunikatsioonitehnoloogiatel põhinevaid materjale ning töövahendeid;
- 6) seostatakse õppesisu näidetega nii Eesti kui ka maailma kunstist ja rahvakultuurist.

I astmes on oluline mänguline, eksperimenteeriv ja uuriv käsitlus, mis toetab laste spontaanset eneseväljendust ning julgustab märkama ja vaatlema erinevaid nähtusi. Loovtööde ainekust ammutatakse nii oma elust, lähiümbrusest kui ka kunstiloost. Teadmised ja tehnilised oskused omandatakse loova tegevuse käigus.

Kunstiteostest rääkimine toetab oma seisukoha, tolerantsuse ning väärtushinnangute kujunemist. Koostöö- ja arutlusoskuste arendamiseks kasutatakse lisaks individuaalsetele töödele rühmatöid.

II astmes tutvutakse teadlikumalt kunsti aluste ja kunstilooga ning luuakse sildu kunstiajaloo ja tänapäeva vahel. Pööratakse rohkem tähelepanu ümbritseva maailma edasiandmisele loomingulistes kunstitöodes. Õpilasi juhitakse ise valikuid tegema (tehnikad, teemade valik jne) ning otsima pildimaterjali, et kasutada seda abivahendi või lähtekohana. Kunstiteoste ja visuaalse kultuuri näidete analüüsimine toetab kriitilise mõtlemise ja ainealase keeleoskuse arenemist.

III astmes omandatakse teoreetilisemal tasemel teadmisi kunsti nii märgilistest (sümbol, allegooria, tsitaat jne) kui ka vormilistest (värv, valgus ja vari, perspektiiv, kompositsioon jne) väljendusvahenditest. Loomingulistes töodes katsetatakse uusi meediume ning väljundeid; seatakse järjest rohkem endale ise ülesandeid; mängitakse vormielementide ja väljendusvahenditega teose isikupära ning sõnumi huvides. Teadlikumalt võetakse eeskujuks kunstiteoseid ja -stiile, analüüsitakse teoseid ning otsitakse visuaalset ja verbaalset infot. Kunsti käsitletakse visuaalse ning sotsiaalse keskkonna osana.

Kunst kui õppeaine on oma olemuselt mittelineaarne, õppesisu punkte käsitletakse õppes omavahel tihedalt põimunult. Nende võimalike kombinatsioonide lõputu arv eeldab õpetaja loovust ja teadlikkust valikute tegemisel.

3.1.4. Hindamine

Hindamisel lähtutakse vastavatest põhikooli riikliku õppekava üldosa sätetest. Hindamise eesmärk on anda õpilasele motiveerivat tagasisidet. Hindamisel on oluline tunnustada lahenduste erinevusi ja väärtustada õpilaste isikupära. Õpilane peab teadma, mida hinnatakse ning mis on hindamise kriteeriumid. Kirjalikke ülesandeid hinnates arvestatakse eelkõige töö sisu, kuid parandatakse ka õigekirjavead, mida hindamisel ei arvestata.

3.2. I kooliaste

3.2.1. Kooliastme õpitulemused

3. klassi lõpetaja:

- 1) tunneb rõõmu kunstis mängulisest ja loovast tegutsemisest ning katsetab julgelt oma mõtete ja ideede erinevaid visuaalseid väljendusi;
- 2) tegutseb iseseisvalt ja teeb koostööd, arvestades kaaslastega; kirjeldab oma ja kaaslaste töid ning väärtustab erinevaid lahendusi;
- 3) leiab kujutatava kõige iseloomulikumat jooned, valib sobiva kujutusviisi olulisema esiletoomiseks, paneb tähele värvide koosmõju ja pildi kompositsiooni;
- 4) kasutab erinevaid joonistamise, maalimise, pildistamise ja skulptuuri töövõtteid ning tehnikaid;
- 5) tunneb lähiümbruse olulisi kunsti- ja kultuuriobjekte, käib kunstimuuseumides ja näitustel ning arutleb kunsti üle, kasutades õpituid ainemõisteid;
- 6) seostab vormi otstarbega ning väärtustab keskkonnateadlikke kasutamise ja loomise põhimõtteid;
- 7) kirjeldab visuaalse kultuuri näiteid, tuleb toime nii reaalses kui ka virtuaalses kultuuri- ja õppekeskkonnas ning teadvustab meedia võimalusi ja ohtusid.

3.6.2. Õppesisu

Visuaalse kompositsiooni baaselemendid (joon, värv, vorm, ruum, rütm). Inimeste, esemete ja looduse objektide iseloomulikud tunnused ning peamise esiletoomine kujutamisel.

Erinevate kunstitehnikate materjalid, töövõtted ning -vahendid (nt joonistamine, maalimine, trükkimine, kollaaž, pildistamine, vormimine jne).

Pildilised jutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon.

Disain igapäevaelus: trükk, tarbevorm, ruum ja ehitised keskkonnas. Vormi, otstarbe, materjali ja tehnoloogia seosed ning nende arvestamine kujundamisel. Turvaline ning keskkonnasäästlik tarbimine.

Kunstiteosed kohalikes muuseumides ja kunstigaleriides, ajaloolised kunstitehnikad ja materjalid. Lähimbruse loodus ja ehituskunst. Reaalsed ning virtuaalsed kunsti- ja meediakeskkonnad. Kunstiteoste, visuaalse kommunikatsiooni ja meedia roll ning mõju igapäevaelus.

3.2.3. Õppetegevus

1. Esemete, olendite, sündmuste kujutamine omas laadis endale tähenduslikes töödes, lugude visuaalne jutustamine.
2. Mitmesuguste kunstitehnikate ja töövõtete õppimine, katsetamine ja loominguline rakendamine.
3. Muuseumide ja kunstinäituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludes osalemine.
4. Lähimbruse keskkonna, ehituskunsti ja disaini näidetega tutvumine. Makettide ja kujundustööde teostamine.
5. Visuaalse kultuuri näidete (reklaamide, filmide, arvutimängude jne) kriitiline vaatlemine, arutlemine ja oma arvamuste põhjendamine.
6. Oma tööde esitlemine, selgitamine; kaaslaste kuulamine ja nende tööde vaatlemine.
7. Töötamine iseseisvalt ja rühmas. Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.

I kooliastme teemad klasside kaupa

	1	2	3	
SISUKÜSIMUSED (jutustus, teose mõte, sõnum)				
Lugude, sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid läbi aegade	- Kujutatavaga seotud tunnete ja loo edastamine, neist rääkimine. - Illustratsioonide vaatamine, võrdlemine, tegemine.	- Pea- ja kõrvaltegelased, olulise rõhutamine (suuruse, asukoha ja värvi abil). Sisult sobiv taust.	- Piltjutustuse vorme (illustratsioon, koomiks, animatsioon, fotoseeria).	
VORMIKÜSIMUSED (kujutamisiisid, ruum, värv, kompositsioon)				
Erinevad kujutamisiisid, erinevad kujutamisiisid.	- Inimeste, olendite, esemete, nähtuste ja sündmuste kujutamine kujutluse ja fantaasia järgi, oma elamuse edastamine. - Inimese täisfiguur eestvaates, portree eestvaates. - Loomad, linnud, okas- ja lehtpuud eri aastaegadel. - Tehisvormid: ehitised, sõidukid.	- Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste vaatlemine ja omal viisil kujutamine (loovtöodes). - Tegevuses inimene külgvaates (kõndimas, jooksmas jne). Portree. - Loomad, linnud, putukad, taimed, maapind. - Ilmastikunähtused (vikerkaar, aastaajad). - Erinevad ehitised (maja, loss, sild jne), masinad.	- Elusolendite kujutamine iseloomulikus asendis, paigal ja liikumises (temaatilistes töodes). - Loomad, linnud, putukad. Taimeosad (vars, oksad, võra, lehed jne), loodus eri aastaegadel. - Objektide omavahelised suurussuhted. Linn, maastik.	
Kompositsioon	- Punkt, joon, pind (nende karakter). - Rütmide loomine pinnal ja ruumis, muster. - Pildi pinna organiseerimine (kujutatava suuruse ja paberiformaadi erinevad suhted).	- Kontuur ja pinnamuster. - Pildi ülesehitus e kompositsioon. Pildipind, objektid ja taust (foon). - Korrapärane rütm, ribaornament.	- Vaba rütm, pildielementide rühmitamine.	
Värv Valgus-vari	- Meeleolu väljendamine värvidega. - Uute värvitoonide saamine (segamine, katmine).	- Põhivärvid ja nende segamisel saadavad II astme värvid. - /Helestamine ja tumestamine/.	- Värvide koosmõju. - /Soojad ja külmad värvid/ - /värviring/ - Värvivarjundid looduses, värvid tehiskeskkonnas.	
Perspektiiv	-	- Objektide osaline kattumine.	- Suuruse näiline vähenemine kauguses. Silmapiir.	
DISAIN (tarbevormid, graafiline disain, keskkonnad)				
1. Disain igapäevaelus: trükis, tarbevorm, ruum ja ehitised keskkonnas. 2. Graafilise kujunduse baasvõtted.	- Kujunduskunst, kunstniku roll esemete kujundamisel. - Tarbevorm. Igapäevaste tarbeesemete välimus ja otstarve. - Erinevate ruumide ja keskkondade kirjeldamine (tuba, elamu, korter, suvila, kool, muuseum, kaubanduskeskus, linna väljak, aed, park...) - Raamatukujundus: kaanekujundus, illustratsioon. Lemmikraamatud.	- Eri funktsiooniga ruumide ja keskkondade iseloomulikud sisustus- ja kujunduselemendid. - Erinevad trükised igapäevaelus (raamatud, ajakirjandus, trükireklaam, plakatid, sildid, pakendid, kaardid), märgatavus, eelistused. - Kiri: tekst ja pealkiri, kujundatud suur algustäht.	- Loodus- ja tehiskeskkonna visuaalse ilme seos inimtegevusega (inimene kui looja ja kasutaja). - Erineva funktsiooniga hooned ja ehitised (lähiehitised). - Teksti kujundamine. Arvutikiri. - Kujundamine teatris: lavakujundus, dekoratsioon, kostüüm, grimm jne.	
Vormi, otstarbe,	- Esemete kujundamine	- Kujunduselementide valik,	- Oma lähema ümbruse	

materjali ja tehnoloogia seosed ning nende arvestamine kujundamisel.	kui kuju andmine (nt mänguasjad, ehted, nõud, tarbeesemed).	kaunistusmotiivide paigutus (nt kaart, pakend, köide, vaas, kott, T-särk, vöö).	kujundus, meeleolu loomine (nt stend, tähtpäevaks ruum, pidulaud).
KUNSTIMAAILM (kunstiteosed, loomisprotsess, kunstilugu, kunstikeskkonnad)			
Tutvumine kunsti-pärandi ja tänapäeva kunstiga (ajaloolised ja kaasaegsed kunsti-tehnikad ja materjalid)	Kunstiteosed kohalikes muuseumides ja kunstigaleriides.	- Rahvakunst (rahvariided, mustrid, tarbeesemed jne).	- Kunstiliigid: arhitektuur, skulptuur, maal, graafika.
Kunstiteos, erinevad vormid, väljundid, esitusviisid.	- Teose vormistus, pildiraam.	- Teoste eksponeerimisviise. - Foto kui kunst, tarbefoto.	- Arvuti kui vahend teose tegemiseks v esitamiseks. - Maakunst. Lume-, tule-, valgusteosed.
Konkr kunstnikke, teoseid			
Kunstiteoste vaatlus ja analüüs.	- Kunstiteostes peituvad lood ja meeleolud.	- Tuttavad teemad, tehnikad ja töövõtted kunstnike töödes.	- Kesksed objektid, pildielementide paigutus, värvivalik.
Keskfond: loodus, ehituskunst, disain.	- Lähiumbruse skulptuurid, monumendid, arhitektuur). - Mustrid, värvid, rütmid looduses. Looduse kunstiteosed	- Linnaruumi (tänav, park, kaubanduskeskus jne) funktsionaalsed kujunduselemendid (ootepaviljonid, pingid, prügikastid, laternapostid jne)	- Erinevad hooned ja ehitised: erinev funktsioon (kool, kirik, sild, mast jne), vanus, materjalid, huvitavad detailid). - Sildid ja märgid.
I Visuaalne kommunikatsioon ja meedia. Reaalsed ning virtuaalsed kunsti- ja meediakeskkonnad.	- Animafilmi, mängufilmi, reklaami, muusikavideo, arvutimängu roll erinevate inimeste elus. - Muuseumi, galerii olemus.	- Kunst argikeskkonnas, meediakanalites. - Erinevate kunstide (visuaalkunst, muusika, kirjandus, tants) koos esinemine (ooper, ballett, raamat, animafilm, muusikavideo, arvutimäng, reklaam).	- Reklaamide, ajakirjanduse, veebilehtede mõju, märgatud elemente. - Eeskujud, iidolid, moed, nende kohta info saamise kanalid. Ühine ja isiklik maitse. - Kunstiportaalid, virtuaalsed galeriid.
Mõisteid (ainealane baassõnavara)	- Kunst, kunstitegevus, teos, kunstnik, maal, joonistus, illustraator, skulptuur, skulptor, arhitektuur, arhitekt, foto.	-	-
Kunstimälestiste ja autoriõiguste kaitse.	- Loomingu autorlus (sh õpetaja suhtumine lapse töösse, juhendamiseviis, töö täiendamine, etiketi kinnitamine jne).	-	
TEHNILISED KÜSIMUSED (tehnikad, vahendid, tehnoloogia)			
Abivõtted ja -vahendid	- Joonlaua ja sirkli kasutamine. - Palett.	- Alusjoonistus. - Voolimispuhk.	- Motiivide paljundamine, üle- v pealekandmine (kopeerimine, šabloon, trafarett jne).
Erinevate kunstitehnikate materjalid, töövõtted ning -vahendid.	-	-	-
Vormimine (skulptuur) Meisterdamine Kollaaž	- Voolimine savist vms voolitavast materjalist. Võtteid: veeretamine, venitamine, süvendi	- Erinevate struktuuride ja tekstuuride loomine. - Erinevad ühendusmaterjalid ja -viisid. Jääkmaterjalide	- Eri materjalidest vormide loomine (nt papjeemašee, kipsiriie, paber jne). Alusvorm, karkass.

	<p>surumine jne.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lihtsad ühendusmaterjalid ja -viisid, ohutud töövõtted. - Looduslikud ja tehismaterjalid. - Voltimine: lihtsad vormid, töövõtted. - Rebimine, lõikamine, liimimine. Aplikatsioon. 	<p>loov kasutamine (pakendid, plastid, traat jm).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Looduslike materjalide kogumine, kuivatamine. - Voltimine. - Kollaažid tasapinnalistest ja ruumilistest materjalidest. Mosaiik. 	<ul style="list-style-type: none"> - Erinevate materjalide kombineerimine. - Taimekompositsioonid, lilleseade. - Voltimine. Origami. <p>Kollaaž: valmiskujundite (fotod, väljalõiked) kasutamine.</p>	
Maal	<ul style="list-style-type: none"> - Põhitöövõtted ja -vahendid. - Kattevärvid. Guašmaali pintsliid, värvi paksus, maalimisvõtted, värvikihi paksus paberil jne. Värvide segamise põhimõtted (heledale tumeda lisamine). - Kriidi- ja õlipastellidega maalimine (otsa ja küljega, laialihõõrumine). - Värvipliiatsiga pinna katmine (õrn ja intensiivne toon, ühtlase pinna saamine). 	<ul style="list-style-type: none"> - Maalimine spontaanselt ja läbimõeldult. Dekoratiivse ja maalilise pinna loomine. Maali pinnal värvide segamine. - Akvarellidega maalimine; akvarellipintsel, sulatamine. - Pastellide, värvi- ja viltpliiatsitega maalilise pinna saamine, värvide segamine (eri värvid üksteise peal, liigutusmehaanika). 	<ul style="list-style-type: none"> - Kattevärvid. - Akvarellmaal, kihiti maalimine. Akvarelli kombineerimine teiste vahenditega (õlipastelliga alla joonistamine, pinna täiendamine kuivalt maalides, viltpliiatsitega jne). - Kriidi ja õlipastellid. Ülemaalimine/-joonistamine. - Segatehnikad. - Vilt- ja värvipliiatsite kombineerimine. 	
Joonistamine	<p>Joonistamine hariliku pliiatsi ja viltpliiatsitega. Erineva tumedusega pinnad.</p>	<p>Erineva karakteriga jooned. Joontega pinnamuustrite loomine.</p>	<p>(võimalust mööda) Erinevaid joonistusvahendeid (süsi, tušš, arvutiprogrammid...)</p>	
Trükkimine	<p>Tempel, jäljend. Templitrukk. Pintsliitrukk.</p>	<p>Naturaaltrükk (puulehed vms). Monotüüpia.</p>	<p>Paljundusgraafika, kliše, tõmmis. Papitrukk, materjalitrukk.</p>	
Pildistamine Digitehnikad	<p>Fotograafia, kaader. Motiivi valimine.</p>	<p>Foto argielus, fotokunst. Pildiseeria.</p>	<p>Pildi skaneerimine (digitaliseerimine), arvutis täiendamine.</p>	
KASVATUSLIKUD KÜSIMUSED (töökultuur, hoiakud, väärtused, käitumine)				
Töötamine iseseisvalt ja rühmas.	<ul style="list-style-type: none"> - Ülesandele keskendumine, töö lõpule viimine. - Katsetamisjulgus uue õppimisel, vajadusel abi ja suunamise palumine. - Üksteise ideede kuulamine, teiste arvamusega arvestamine, ühisotsusteni jõudmine. - Üksteise aitamine, ühistöös oma osa eest vastutuse võtmine. <p>Teistsuguse maitse, ideede, lahenduste, teostuste respektseerimine.</p>			
Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.	<ul style="list-style-type: none"> - Töövahendite (käärid, joonlaud, valib sobiva pintsli jne) eesmärgipärane kasutamine, nende hooldamine, õigesse kohta tagasi panemine. - Sobivate, ohutute töövõtete kasutamine (lõikamisel, rebimisel, liimimisel, voltimisel, värvimisel jne). Laudade ja riiete kaitsmine kahjustuste eest. <p>Töökoha korrastamine.</p>			
Turvaline ning keskkonnasäästlik tarbimine.	<ul style="list-style-type: none"> - Materjalide otstarbekas ja säästev kasutamine. - Taaskasutatavate materjalide kogumine ja loov kasutamine. - Paberi- ja papijääkide kokkukorjamine vastavasse konteinerisse viskamiseks. <p>Kohane käitumine erinevates keskkondades (muuseumis, raamatukogus, kirikus, internetikeskkondades jne), kahjustamata keskkonda, segamata teisi kasutajaid, ohustamata ennast ja teisi.</p>			
Väärtused, hoiakud.	<ul style="list-style-type: none"> - Loomingu autorluse ja loominguproduktide austamine. <p>Avatus ja tolerantsus erinevuste suhtes.</p>			
KUJUTAMINE (reaalsus, fantaasia, suhted, oma kogemused ja emotsioonid). <i>(Midagi väljendavad kujutamisesülesanded)</i>				
	Esemete, olendite, sündmuste kujutamine omas laadis endale			

	täenduslikes töödes, lugude visuaalne jutustamine.		
	Mitmesuguste kunstitehnikate ja töövõtete õppimine, katsetamine ja loominguline rakendamine.		
KUJUNDAMINE (disain, sh ruum, keskkond). (Kujundamisülesanded)			
Makettide ja kujundustööde teostamine.			
UURIMINE, VAATAMINE, ARUTLEMINE (Iseseisev või ka kujutamise- või kujundamisülesandega seotud tegevus nende eel, ajal ja/või järel. Ainealane keel)			
Muuseumide, näituste ja kunstisündmuste külastamine; kunstiteoste vaatamine, analüüsimine ja nende üle arutlemine; ainealase terminoloogia kasutamine.	- Kunstiteoste vaatlemine ja vaba kirjeldamine. - Kunstiteoste põhjal tegelaste lugude jutustamine. - Kunstiteostest inspiratsiooni leidmine oma tööde tarvis.	- Teostest detailide otsimine, küsimustele vastuste leidmine. - Teoste tegelaste mõtete ja kavatsuste oletamine. - Arvamuse kujundamine ja põhjendamine (sh negatiivse). - Ainealaste mõistete kasutamine.	- Teose teadlikum vaatamine (lähedalt, eemalt, ruumilist teost mitmest küljest, sildi lugemine, giidi kuulamine). - Teoste mõtte sõnastamine. - Vaadeldud teoste põhjal oma versioonide tegemine.
	- Lähimbruse keskkonna, ehituskunsti ja disaini näidetega tutvumine.		
Visuaalse kultuuri näidete (reklaamide, filmide, arvutimängude jne) kriitiline vaatlemine, arutlemine ja oma arvamuste põhjendamine.	- Lemmikfilmide, - mängude kirjeldamine, tekkinud tunnetest rääkimine.	- Rahvuskultuuriga kokkupuudetest ja elamustest rääkimine (laulupidu, rahvatants, rahvariided, tarbeesemed jne).	- Parimate ja halvimate reklaamide valimine, arvamuste võrdlemine ja põhjendamine.
Info ja abimaterjalide otsimine.	- Visuaalse info leidmine ja oma töös kasutamine (näidised ja abimaterjalid loodusest, raamatutest, internetist...).		
Tööde esitlemine.	- Töödest jutustamine, nende kirjeldamine, isiklike tähelepanekute tegemine. - Kaaslaste kuulamine ja nende tööde vaatlemine	- Oma ja kaaslaste tööde võrdlemine, lahenduste erinevuste esile toomine. - Oma valikute ja eelistuste põhjendamine. - Loomingust/tegevustest rääkides lihtsamate ainealaste mõistete kasutamine.	Idee ja teostuse suhte üle arutlemine.

3.3. II kooliaste

3.3.1. Kooliastme õpitulemused

6. klassi lõpetaja:

- 1) tunnetab oma kunstivõimeid ja -huve; väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid ja teadmisi; loovülesandeid lahendades visandab ja kavandab;
- 2) kujutab ja kujundab nii vaatluste kui ka oma ideede põhjal, kasutades visuaalse kompositsiooni baasoskusi;

- 3) rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto, video, digitaalgraafika, animatsioon jne);
- 4) analüüsib nüüdiskunsti teoseid, märkab erinevaid vorme ja sõnumeid, leiab seoseid tänapäeva eluga ning on avatud erinevate kultuuriilmingute suhtes;
- 5) mõistab tehismailma ja selle kasutaja suhet; peab silmas eesmärgipärasust, uuenduslikkust, esteetilisust ja ökoloogilisust;
- 6) mõistab kultuuriväärtuste ja -keskkonna kaitse olulisust;
- 7) leiab infot kunstiraamatutest ja eri teabeallikatest, uurib ja võrdleb eri ajastute kunstiteoseid;
- 8) märkab sõnumeid, analüüsides meediat ja reklaami; arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle ruumilises ja virtuaalses keskkonnas. Tegutseb eetiliselt ja ohutult nii reaalsetes kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades.

3.12.2. Õppesisu

Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine kui protsess ideede arendamiseks. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit. Liikumise kujutamine.

Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri, installatsiooni, foto, video, digitaalgraafika ja animatsiooni tehnikad ning töövõtted.

Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid muistsetest aegadest tänapäevani. Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid, konkreetne ja abstraktne kunstis.

Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed Eestis ja maailmas, näited õpetaja valikul. Kunstiteose analüüs. Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.

Vormi ja funktsiooni seos, traditsioon ja uuenduslikkus disainis. Eesti rahvakunst ja ehituskultuur. Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu.

Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis.

3.3.3. Õppetegevus

1. Uurimuslikud ja loovad rühma- ja individuaalsed tööd, ühise tulemuse nimel koostöö.
2. Visandamine ja kavandamine. Kujutamine ja kujundamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Oma teoste esitlemine, valikute põhjendamine.
3. Ruumiliste kompositsioonide, mudelite või makettide valmistamine.
4. Kunstitehnikate loov kasutamine. Digitaalsete tehnikatega tutvumine ja katsetamine.
5. Kunstiteoste analüüsimine, võrdlemine, nende üle arutlemine.
6. Filmide, arvutimängude, koomiksita ja reklaamide pildikeele uurimine ja kriitiline võrdlemine.
7. Muuseumide, kunstiürituste, nüüdiskunsti näituste külastamine.

II kooliastme teemad klasside kaupa

	4	5	6	
SISUKÜSIMUSED (jutustus, teose mõte, sõnum)				
Lugude, sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid läbi aegade	<ul style="list-style-type: none"> - Piltkiri. - Pilti täiendav tekst (nt vana-Egiptuse pinna-kunst, kaasaegne kunst). 	<ul style="list-style-type: none"> - Piltjutustustes (koomiks, storyboard, film, fotoseeria, reklaam), plaanide vaheldus, meeleolu ja pinevuse loomine. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kunstiteose teema ja pealkiri. - Piltjutustusi kunstiloost (nt erinevad stseenid keskaja maalil, Egiptuse friisid, surmatants). 	
VORMIKÜSIMUSED (kujutamisiisid, ruum, värv, kompositsioon)				
Erinevad kujutamiseobjektid, erinevad kujutamisiisid.	<ul style="list-style-type: none"> - Inimese kujutamine tegevuses, erinevas elu- ja töökeskkonnas. - Objektide kujutamine vaatluse, võrdlemise ja mälu põhjal, endale oluliste visuaalsete tunnuste järgi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Täisfiguuri ja näo proportsioonid. - Esemete kujutamine vaatluse järgi, arvestades nende kaju, suurussuhteid ja paiknemist üksteise ja vaataja suhtes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Inimeste eripära (vanus, rass, rahvus jm) kujutamine lihtsustatult. - Liikumise kujutamine, liikumise mulje loomine, animatsiooni põhimõte. 	
Kompositsioon	<ul style="list-style-type: none"> - Kompositsiooni elemendid (punkt, joon, pind, värv, vorm jne). - Kompositsiooni tasakaal, tervik. - Pildi dominant. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sümmeetria ja asümmeetria. - Erinevate kompositsiooniliste lahenduste mõju. 	<ul style="list-style-type: none"> - Piiratud ja piiramata pinnad. - Dünaamiline ja staatiline kompositsioon. 	
Värv Valgus-vari	<ul style="list-style-type: none"> - Ühe värvi erinevad varjundid (nt kollakas-, sinakas-, pruunikasroheline); nimetamise võimalusi (taevasinine, sidrunkollane jne). - Valguse ja värvide muutumine looduses päeva/aasta jooksul. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kolmanda astme värvide saamine I ja II astme värvide segamise teel. - Piiratud arvu värvidega maalimine (ka monokroomset). 	<ul style="list-style-type: none"> - Koloriit (sh soe ja külm), värviharmooniad. - Vastandvärvid. - Varju tekkimine, langev vari (nt varju-teater, siluetid). 	
Perspektiiv	<ul style="list-style-type: none"> - Plaanilisus pildi pinnal. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruumilisus pildil, pildiruum. - Esemete mahulisuse kujutamine, pöördkehad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kandiliste kehade kujutamine ruumiliselt. 	-
DISAIN (tarbevormid, graafiline disain, keskkonnad)				
1. Disain igapäevaelus: trükis, tarbevorm, ruum ja ehitised keskkonnas. 2. Graafilise kujunduse baasvõtted.	<ul style="list-style-type: none"> - Ruumi kujunduse seos otstarbega (oma tuba, klass, mänguväljak jt). - Tarbekunsti liigid (keraamika, klaasikunst, nahakunst, ehtekunst). 	<ul style="list-style-type: none"> - Moodul, moodulsüsteemid (nt lego, mööbel). - Raamatukujundus (köide, kaas, illustratsioon, initsiaal, vinjett, eksliibris). 	<ul style="list-style-type: none"> - Traditsioon ja uuenduslikkus disainis (tuntud tootemargid, uus vorm, materjal, funktsioonid). - Pakend, ümbris (vorm, kiri, värvilahendus, seos tootega). - Kirja kujundamine (jooniskiri, fantaasia-kiri). 	
Vormi, otstarbe, materjali ja tehnoloogia seosed ning nende arvestamine	<ul style="list-style-type: none"> - Disainimine kui protsess (lähteülesanne, taustauuring, ideed, makett, testimine, 	<ul style="list-style-type: none"> - Elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu (kasutusmugavus, 	<ul style="list-style-type: none"> - Sama funktsiooniga esemete disaini võrdlus. 	

kujundamisel.	parandamine).	toimivus).		
KUNSTIMAAILM (kunstiteosed, loomisprotsess, kunstilugu, kunstikeskkonnad)				
Tutvumine kunsti-pärandi ja tänapäeva kunstiga (ajaloolised ja kaasaegsed kunsti-tehnikad ja materjalid)	- Eesti rahvakunst ja ehituskultuur. Linna- ja taluarhitektuur.	- Eesti kunsti tähtteosed.	- Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed maailmas.	
Kunstiteos, erinevad vormid, väljundid, esitusviisid.	- Virtuaalne kunst. - Tegevuskunst. - Idee esitamine joonise v maketina.	- Installatsioon. - Monument, pisiplastika, seinamaal, miniatuur. - Vitraaž.	- Kunstiteose unikaalsus ja/või paljundatavus (originaal, koopia, reprodukt-sioon, tiraaž, seeria, võltsing). - <i>Grafiti</i> .	
Konkr kunstnikke, teoseid				
Kunstiteoste vaatlus ja analüüs.	- Teoste ainek (portree, natüürmort, maastik, abstraktne kunst).	- Teose sisulised ja vormilised elemendid. - Värv, vorm, struktuur visuaalse keele väljendusvahenditena.	- Konkreetne ja abstraktne kunstis. - Fragment ja tervik.	
Keskkond: loodus, ehituskunst, disain.	-	- Huvitavad funktsionaalsed ja dekoratiivsed objektid, märgid ja kirjad linnaruumis	-	
1 Visuaalne kommunikatsioon ja meedia. Reaalsed ning virtuaalsed kunsti- ja meediakeskkonnad.	- Kujundusvõtteid arvutimängus, filmis, reklaamis jne.	- Filmide, arvutimängude, koomiksiste ja reklaamide pildikeel. - Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.	- Kujundite, märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis.	
Mõisteid (ainealane baassõnavara)	Visand, kavand. Molbert. Portfoolio.	-		
Kunstimälestiste ja autoriõiguste kaitse.	-	Muuseumide ja galeriide funktsioonid (ost-müük, tutvustamine, uurimine, säilitamine, restaureerimine).		
TEHNILISED KÜSIMUSED (tehnikad, vahendid, tehnoloogia)				
Abivõtted ja -vahendid	- Kavandamine kui protsess ideede arendamiseks.	Töö joonlaua ja sirkliga. Geomeetrilisi konstruktsioone (nt ringi jagamine osadeks).	- Kavandamine lähtuvalt tehnika võimalustest ja piirangutest.	
Erinevate kunstitehnikate materjalid, töö-võtted ning -vahendid.	-	-	-	
Vormimine (skulptuur) Meisterdamine Kollaaž	- Skulptuuride modelleerimine savist ja lõikamine pehmetest materjalidest (vahtplast jne). Keraamika. Reljeef. - Erinevate tehnikate ja materjalide paindlik kasutamine (ka omavahel kombineeritult) segatehnikad, - Moodulelementidest struktuurid looduslikest ja tehismaterjalidest. - Kollaaž. - Installatsioon. Erinevaid väljendusvahendeid ja materjale (lumi, liiv, tuli, valgus, vari, valmisesemed jne).			
Maal	- Maalimine kattevärvide ja akvarellidega. Tööd kriidi- ja õlipastellidega, värvi- ja viltpliatsitega. - Akvarellitehnikad: kihiti märjalt märga maalimine, pinnaefektide loomine.			
Joonistamine	- Joonistamine grafiit-, värvi-, vilt- ja pastapliatsiga. Faktuurid.			

	<ul style="list-style-type: none"> - Grafiitpliatsite tähistused. - Arvuti joonistusprogramme. Raster- ja vektorgraafika eripärad ja võimalused. 	
Trükkimine	- Graafikatehnikad: kõrgrükk (nt papi-, materjali-, linoolrükk) ja lametrükk (mono- ja diatüüpia).	
Pildistamine Digitehnikad	<ul style="list-style-type: none"> - Foto. Sama objekti pildistamine (eri vaatenurgast, eri kella- v aastaajal). - Olulisemad pilditöötlusvõtted. Video, digitaalgraafika ja animatsiooni tehnikad ning töövõtted.	
KASVATUSLIKUD KÜSIMUSED (töökultuur, hoiakud, väärtused, käitumine)		
Töötamine iseseisvalt ja rühmas.	<ul style="list-style-type: none"> - Koostöö tegemine ühise tulemuse nimel, üksteisega arvestamine, kompromisside saavutamine. - Kunstitegevuste kaudu oma võimete tundmaõppimine ja arendamine, oma tugevuste ja nõrkuste teadvustamine. 	
Materjalide, töö- vahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.	- Töökoha otstarbekas organiseerimine ja selle korrashoid.	
Turvaline ning keskkonnasäästlik tarbimine.	<ul style="list-style-type: none"> - Loodust säästva tarbimise põhimõtted. - Inimese tegevuse osa keskkonna esteetilises ilmes. 	
Väärtused, hoiakud.	Omakultuuri kõrval kohaliku kultuuri väärtustamine. Rahvuskultuurides erinevuste hindamine väärtustena. Jälgib, et oma tegevusega ei kahjusta kultuuriväärtusi.	
KUJUTAMINE (reaalsus, fantaasia, suhted, oma kogemused ja emotsioonid). (<i>Midagi väljendavad kujutamisesanded</i>)		
	Ekspimenteerimine kujutamisevõtete ja -stiilidega.	
	Kunstitehnikate loov kasutamine. Digitaalsete tehnikatega tutvumine ja katsetamine.	
KUJUNDAMINE (disain, sh ruum, keskkond). (Kujundamisülesanded)		
	Visandamine ja kavandamine. Ideede genereerimine, nende edasi arendamine, erinevate sisuliste ja tehniliste võimaluste katsetamine. Ruumiliste kompositsioonide, mudelite või makettide valmistamine	
UURIMINE, VAATAMINE, ARUTLEMINE (Iseseisev või ka kujutamise- või kujundamisülesandega seotud tegevus nende eel, ajal ja/või järel. Ainealane keel)		
Muuseumide, näituste ja kunstisündmuste külastamine; kunstiteoste vaatamine, analüüsimine ja nende üle arutlemine; ainealase terminoloogia kasutamine.	<ul style="list-style-type: none"> - Sisu ja vormi eristamine analüüsimisel. - Fragmendi ja terviku tähele panemine. - Peamiste kunstitehnikate ja žanrite eristamine. - Kunstniku joonistus- või maalitehnika uurimine originaalteostel. - Teose originaali ja selle reproduktiooni eristamine. - Ainealaste mõistete kasutamine. - Kunstniku professiooni ning erinevate erialadega tutvumine. 	
	- Oma tegutsemise keskkonnades kujunduse ja selle elementide vaatlemine esteetilisuse, mugavuse, kaasaegsuse vaatenurgast.	
Visuaalse kultuuri näidete (reklaamide, filmide, arvutimängude jne) kriitiline vaatlemine, arutlemine ja oma arvamuste põhjendamine.	- Filmide, arvutimängude, koomiksiste ja reklaamide pildikeele uurimine ja kriitiline võrdlemine.	
Info ja abimaterjalide otsimine.	- Pildilise info, näidiste ja eeskujude leidmine ja kasutamine loominguks. Kunstnike, kunstiteoste, stiilide kohta ise lisainfo otsimine (andmete leidmine kunstiteose kohta).	
Tööde esitlemine.	Oma teoste esitlemine, valikute põhjendamine.	

	Töö teema/mõtte sõnastamine. Teose vormistusvõimaluste mõju uurimine (erinev raam, paspartuu).	
--	---	--

3.4. III kooliaste

3.4.1. Õpitulemused

Põhikooli lõpetaja:

- 1) tunnetab ja arendab teadlikult oma kunstialaseid võimeid; loovülesannetes leiab erinevaid lahendusvariante ja isikupäraseid teostusvõimalusi, esitleb tulemusi ning põhjendab valikuid;
- 2) kasutab ideest lähtudes sihipäraselt mitmekesiseid visuaalseid väljendusvahendeid. Kasutab kunsti õppides ning loovas praktikas tehnoloogiavahendeid;
- 3) tunneb Eesti ja maailma kultuuripärandi olulisi kunstiteoseid. Võrdleb eri ajastute kunsti näiteid, kirjeldades ning mõtestades sõnumite, väljendusvahendite ja hinnangute muutumist kultuuriajaloo vältel;
- 4) analüüsib looduslikke ja tehiskeskkondade objekte ning nendevahelisi seoseid ökoloogilisest, esteetilisest ja eetilise vaatepunktist. Mõistab disaini kui protsessi, mille eesmärgiks on leida probleemile uus ja parem lahendus;
- 5) kasutab visuaalse kommunikatsiooni vahendeid, arutleb pildikeele kultuuriliste märkide üle;
- 6) teadvustab kunsti rolli ühiskonnas. Seostab omavahel kultuuri, ühiskonna ning teaduse ja tehnoloogia arengut;
- 7) mõistab, et nüüdiskunst väljendub paljudes erinevates meediumites ja kõnetab vaatajat laias teemade ringis.

3.16.2. Õppesisu

Kunstiteosed ja stiilid, lood ja sündmused uue teose loomise lähtepunktina.

Kunstiteose vorm ja kompositsioon, materjalid ja tehnika, sõnum ja kontekst. Väljendusvahendite vastavus ideele, otstarbele ja sihtgrupile. Sümbol, allegooria ja tsitaat kui sõnumikandjad. Kujutamise viisid: stiliseerimine, abstraheerimine, deformeerimine jne.

Mitmesugused kunstmaterjalid ja tehnikad (nt joonistamine, maal, kollaaž, skulptuur, installatsioon jne). Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes (foto, video, animatsioon, digitaalgraafika).

Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisus. Inimese ja ruumilise keskkonna suhted, disain kui probleemilahendus. Arhitektuur ja disain Eestis ning rahvusvahelised suundumused.

Teksti ja pildi koosmõju graafilises disainis. Kirjatüübid ja graafilise kujunduse baasvõtted.

Eesti kunsti suurkujud ja teosed. Erinevate kultuuride kunstiajaloo tuntumate teoste näiteid. Nüüdiskunsti olulised suunad ja aktuaalsed teemad.

Kunst peegeldamas ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengut.

Kunstnike, kunstiajaloolaste, disainerite ja arhitektide erialane töö.

3.4.3. Õppetegevus

1. Uurimuslikud ja loovad ülesanded, individuaalsed ja rühmatööd.
2. Ideest ja eesmärgist lähtuvalt loovtööde materjalide, tehnikate ja väljendusvahendite valimine. Töö teostamine ja esitlemine.
3. Praktiline disainiprotsess probleemi püstitusest lahendi leidmiseni.
4. Muuseumide, näituste ja kunstisündmuste külastamine ja arutelud, ainealase terminoloogia kasutamine.
5. Infootsing erinevatest teabeallikatest. Uurimuste ja visualiseeritud esitluste koostamine ja kujundamine.
6. Mitmesuguste looduslike ja tehisobjektide ning keskkondade analüüsimine erinevatest vaatepunktidest.

III kooliastme teemad klasside kaupa

	7	8	9
SISUKÜSIMUSED (jutustus, teose mõte, sõnum)			
Lugude, sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid läbi aegade	- Värvisümbolika - Tuntumad sümbolid (kristlikus) kunstis.	- Tuntud sündmuste kujutamine, kunstniku vaatenurk. - Sümbolite tähenduse muutumine (nt vikerkaar, haakrist, viisnurk).	- Allegooria ja tsitaat kunstis. - Metafoorid reklaamis (omaduste ülekanne teisele nähtusele).
VORMIKÜSIMUSED (kujutamiskiivid, ruum, värv, kompositsioon)			
Erinevad kujutamiskiivid, erinevad kujutamiskiivid.	- Kujutatava vormide lihtsustamine, üldistamine.	- Vormide allutamine kindlale stiilile. - Vormi deformeerimine karakterisuse huvides.	- Realism, abstrahereerimine, abstraksionism. - Liikumise kujutamise viise, liikumisillusioonid (nt futurism, animeerimine, op-kunst).
Kompositsioon	- Kaader ja kadreerimine (ka foto- ja videokunstis): üldplaan, detail.	- Kompositsiooniskeemid (kolmnurk, diagonaal, kuldlõige).	- Komp elemendid ja teose ülesehitus ruumilises teoses (skulptuur, arhitektuur, disain).
Värv Valgus-vari	- Värvide kontrastid, vastastikused mõjud, kooskõlad ja tasakaal. - Pildi värvianalüüs. - Erinevad värvinimed (ooker, türkiis jne).	- Värv ja värvus. - Värvide optiline segunemine. - Värviline valgus (värvilise valguse põhi- värvid). - Varju värv (maalidel, fotodel, looduses). - Varjude rütmid, vari komp. elemendina.	- Värvide psühhofüsioloogiline mõju (sh külmad-soojad, eenduvad-taanduvad, kerged-rasked värvid). - Esemete modelleerimine pinnal valguse ja varjuga.
Perspektiiv	- Öhu- ja värviperspektiiv. - Joonperspektiiv ühe koondpunktiga.	- Perspektiiv kahe koondpunktiga.	- Erinev vaatepunkt (konna- ja linnuperspektiiv), rakurss.
DISAIN (tarbevormid, graafiline disain, keskkonnad)			
1. Disain igapäevaelus: trükis, tarbevorm, ruum ja ehitus keskkonnas. 2. Graafilise kujunduse baasvõtted.	- Kujunduse läbiv stiil. - Teksti ja pildi koostmõju (plakat, pakend, raamatukaas, veebileht jne). - Kiri kui kunst, kirjakuunst (sh kalligraafia). - Märk ja sümbol	- Olulisemad arhitektuuri ja disaini näited Eestis. - Disain linnaruumis (sh tekstid ja reklaamid). - Komplekt, ansambel (nt mööbel, serviis).	- Disaini valdkondi: graafiline, keskkonna disain (sh ruumi-, maastikukujundus), tarbekunst, tootedisain, moe-, autodisain jne. - Disaini

	(logo, piktogramm, peremärk).		ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisus. - Disaini ja arhitektuuri rahvusvahelised suundumused (elustiilid, minimalism, ökostiil)
Vormi, otstarbe, materjali ja tehnoloogia seosed ning nende arvestamine kujundamisel.	- Erineva funktsiooniga trükised, nende ül, kujundus. - Kirjatüübi (šrifti, fondi) valik vastavalt kontekstile. Kirjaoptika.	- Inimese ja ruumilise keskkonna suhted, disain kui probleemilahendus. - Ergonoomika.	- Visuaalse reklaami sihtgrupi arvestamine kujundamisel.
KUNSTIMAAILM (kunstiteosed, loomisprotsess, kunstilugu, kunstikeskkonnad)			
Tutvumine kunsti pärandi ja tänapäeva kunstiga (ajaloolised ja kaasaegsed kunstitehnikad ja materjalid)	- Erinevate kultuuride kunstiajaloo tuntumate teoste näiteid.	- Eesti kunsti suurkujud ja teosed.	- Nüüdiskunsti olulised suunad ja aktuaalsed teemad.
Kunstiteos, erinevad vormid, väljundid, esitusviisid.	- Kohaspetsiifiline kunst. - Maakunst. - Kehakunst. - Videoinstallatsioon.	- Traditsioonilised kunstiliigid ja piiride hajumine. - Kõrg- ja populaarkunst. - Karikatuur, sarž.	- Tegevuskunst (<i>happening</i> , performance). - Kunstisünnimuse, tegevuskunsti dokumenteering. - Esitluse osi: valgus, ruum, heli, tekst.
Konkr kunstnikke, teoseid			
Kunstiteoste vaatlus ja analüüs.	- Kunstiteose sõnum ja kontekst. - Autori seos kujutatava sündmuse, inimese, kunstistiiliga.	- Stiil (ajastu ja isiku stiil). - Ajaloosündmus kunstis, dokumentaalsus ja fiktsioon.	- Kunst peegeldamas ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengut. - Tsitaadid kunstis. - Teose/eseeme tähenduse muutus eri situatsioonides.
Keskkond: loodus, ehituskunst, disain.	-	- Kodukoha ilme kaasajal ja minevikus (fotod ja maalid ajalooliste dokumentidena).	-
I Visuaalne kommunikatsioon ja meedia. Reaalsed ning virtu-	- Väljendusvahendite vastavus idee, otstarbele ja sihtgrupile.	- Kunstnike, kunstiajaloolaste, disainerite ja arhitektide erialane töö.	- Isiklik stiil ja identiteet, selle kajastus riietuses, enda esitluses suhtluskeskkon-

aalsed kunsti- ja meediakeskkonnad.			dades jne.	
Mõisteid (ainealane baassõnavara)	- Visand, eskiis, skits, etüüd.	-	-	
Kunstimälestiste ja autoriõiguste kaitse.	Autoriõiguste kaitse probleeme.	Restaureerimine, renoveerimine ja konserveerimine.		
TEHNILISED KÜSIMUSED (tehnika, vahendid, tehnoloogia)				
Abivõtted ja -vahendid	- Visandid kui eeltöö või abivahendid.		-	
Erinevate kunstitehnikate materjalid, töö- võtted ning - vahendid.	-	-	-	
Vormimine (skulptuur) Meisterdamine Kollaaž	- Skulptuur. Modelleerimine ja konstrueerimine mitmesugustest pehmetest, kalgendumatetest ja tahketest materjalidest (nt savi, papjemašee, paber, papp, plastid, puit, traat jne). - Kollaaž. - Assamblaaz. - Installatsioon. Erinevaid väljendusvahendeid ja materjale (lumi, liiv, tuli, valgus, vari, valmisesemed jne).			
Maal	- Maalimine spontaanselt ja kavandi alusel.			
Joonistamine	- Joonistamine söe, tuši ja värviga, sule ja pintsliga.			
Trükkimine	- Paljundusgraafika: kõrg- ja sügavtrükk (vastavalt võimalustele).			
Pildistamine Digitehnikad	- Foto protsessi osana, eksperimentide ja valminud mudelite dokumenteerimiseks. - Sama objekti jäädvustamine erinevas kontekstis. Digitaalsed tehnoloogiad (foto, video, animatsioon, digitaalgraafika).			
KASVATUSLIKUD KÜSIMUSED (töökultuur, hoiakud, väärtused, käitumine)				
Töötamine iseseisvalt ja rühmas.	- Rühmatöös erinevate rollide täitmine, töö otstarbekas jaotamine rühmas, vastutuse võtmine enda ja ühise töö tulemuse eest. - Ajakasutuse planeerimine. - Üksteise aitamine, üksteistele töövõtete õpetamine (uued meediad).			
Materjalide, töö- vahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.	-			
Turvaline ning keskkonnasäästlik tarbimine.	-			
Väärtused, hoiakud.	Loovtegevuste väärtustamine eneseväljendusvahendina. Maailmakultuuri mitmekesisuse väärtustamine. Autorikaitse reeglite teadvustamine ja arvestamine.			

	Autori vabadus ja vastutus.
KUJUTAMINE (reaalsus, fantaasia, suhted, oma kogemused ja emotsioonid). (<i>Midagi väljendavad kujutamisesanded</i>)	
	Kunstiteosed ja stiilid, lood ja sündmused uue teose loomise lähtepunktina. Teosele oma lahendusest/tõlgendusest lähtuva pealkirja panemine.
	Ideest ja eesmärgist lähtuvalt loovtööde materjalide, tehnikate ja väljendusvahendite valimine.
KUJUNDAMINE (disain, sh ruum, keskkond). (<i>Kujundamisülesanded</i>)	
	Praktiline disainiprotsessi rakendamine probleemi püstitusest lahendi leidmiseni.
UURIMINE, VAATAMINE, ARUTLEMINE (<i>Iseseisev või ka kujutamise- või kujundamisülesandega seotud tegevus nende eel, ajal ja/või järel. Ainealane keel</i>)	
Muuseumide, näituste ja kunstisündmuste külastamine; kunstiteoste vaatamine, analüüsimine ja nende üle arutlemine; ainealase terminoloogia kasutamine.	<ul style="list-style-type: none"> - Kunstiteoste analüüs, arvestades sisu, vormi, konteksti, otstarvet. - Maailmakultuuri mõju uurimine kohalikule kunstile. - Teoste erinevate vaatajapoolsete tõlgenduste võrdlemine. - Kunstikriitikute arvamuste võrdlemine. - Näituse kohta arvamuse avalduse/retsensiooni kirjutamine.
	<ul style="list-style-type: none"> - Mitmesuguste looduslike ja tehisobjektide ning keskkondade analüüsimine erinevatest vaatepunktidest. - Eri aastakümnetest pärit fotode vaatlemine ajaloo ja kultuuri teemade valguses.
Visuaalse kultuuri näidete (reklaamide, filmide, arvutimängude jne) kriitiline vaatlemine, arutlemine ja oma arvamuste põhjendamine.	<ul style="list-style-type: none"> - Meedias kasutatud visuaalide analüüsimine. - Suhtluskeskkondades inimeste enese esitlemise (portreerimise) võrdlemine.
Info ja abimaterjalide otsimine.	- Infootsing erinevatest teabeallikatest.
Tööde esitlemine.	<ul style="list-style-type: none"> - Töö teostamine ja esitlemine, oma teose kontseptsiooni selgitamine, tehtud valikute põhjendamine. - Erinevate eksponeerimisvõimaluste katsetamine (sh valgustuse, heli, ruumi iseärasuste, kontseptuaalsete tekstide kaasamine). - Uurimuste ja visualiseeritud esitluste koostamine ja kujundamine.

3 kooliastet kõrvuti: õppesisu, õppetegevused, õpitulemused

Õppesisu I	II	III
<p>-Visuaalse kompositsiooni baaselemendid (joon, värv, vorm, ruum, rütm). Inimeste, esemete ja looduse objektide iseloomulikud tunnused ning peamise esiletoomine kujutamisel.</p> <p>-Erinevate kunstitehnikate materjalid, töövõtted ning vahendid (nt joonistamine, maalimine, trükkimine, kollaaž, pildistamine, vormimine jne).</p> <p>-Pildilised jutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon.</p> <p>-Disain igapäevaelus: trükis, tarbevorm, ruum ja ehitis keskkonnas. Vormi, otstarbe, materjali ja tehnoloogia seosed ning nende arvestamine kujundamisel. Turvaline ning keskkonnasäästlik tarbimine.</p> <p>-Kunstiteosed kohalikes muuseumides ja kunstigaleriides, ajaloolised kunstitehnikad ja materjalid.</p> <p>-Lähiümbruse loodus ja ehituskunst. Reaalsed ning virtuaalsed kunsti- ja meediakeskkonnad.</p> <p>-Kunstiteoste, visuaalse kommunikatsiooni ja meedia roll ning mõju igapäevaelus.</p>	<p>-Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine kui protsess ideede arendamiseks.</p> <p>-Pildiruum, ruumilise edastamise võtted. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit. Liikumise kujutamine.</p> <p>-Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri, installatsiooni, foto, video, digitaalgraafika ja animatsiooni tehnikad ning töövõtted.</p> <p>-Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid muistsetest aegadest tänapäevani. Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid, konkreetne ja abstraktne kunstis.</p> <p>-Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed Eesti ja maailmas, näited õpetaja valikul. Kunstiteose analüüs. Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.</p> <p>-Vormi ja funktsiooni seos, traditsioon ja uuenduslikkus disainis. Eesti rahvakunst ja ehituskultuur. Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu.</p> <p>-Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis.</p>	<p>-Kunstiteosed ja stiilid, lood ja sündmused uue teose loomise lähtepunktina.</p> <p>-Kunstiteose vorm ja kompositsioon, materjalid ja tehnika, sõnum ja kontekst. Väljendusvahendite vastavus ideele, otstarbele ja sihtgrupile. Sümbol, allegooria ja tsitaat kui sõnumikandjad. Kujutamise viisid: stiliseerimine, abstraherimine, deformeerimine jne.</p> <p>-Mitmesugused kunstmaterjalid ja tehnikad (näit joonistamine, maal, kollaaž, skulptuur, installatsioon jne). Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes (foto, video, animatsioon, digitaalgraafika).</p> <p>-Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisuus. Inimese ja ruumilise keskkonna suhted, disain kui probleemilahendus. Arhitektuur ja disain Eestis ning rahvusvahelised suundumused.</p> <p>-Teksti ja pildi koosmõju graafilises disainis. Kirjatüübid ja graafilise kujunduse baasvõtted.</p> <p>-Eesti kunsti suurkujud ja teosed. Erinevate kultuuride kunstiajaloo tuntumate teoste näiteid. Kaasaegse kunsti olulised suunad ja aktuaalsed teemad.</p> <p>-Kunst peegeldamas ühiskonna, teaduse ja</p>

		tehnoloogia arengut. -Kunstnike, kunstiajaloolaste, disainerite ja arhitektide erialane töö.
Õppetegevused I	II	III
<p>-Esemete, olendite, sündmuste kujutamine omas laadis endale tähenduslikes töödes, lugude visuaalne jutustamine.</p> <p>-Mitmesuguste kunstitehnikate ja töövõtete õppimine, katsetamine ja loominguline rakendamine.</p> <p>-Muuseumide ja kunstinäituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludes osalemine.</p> <p>-Lähiümbruse keskkonna, ehituskunsti ja disaini näidetega tutvumine.</p> <p>Makettide ja kujundustööde teostamine.</p> <p>-Visuaalse kultuuri näidete (reklaamide, filmide, arvutimängude jne) kriitiline vaatlemine, arutlemine ja oma arvamuste põhjendamine.</p> <p>-Oma tööde esitlemine, selgitamine; kaaslaste kuulamine ja nende tööde vaatlemine.</p> <p>-Töötamine iseseisvalt ja rühmas. Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.</p>	<p>-Uurimuslikud ja loovad rühma- ja individuaalsed tööd, ühise tulemuse nimel koostöö.</p> <p>-Visandamine ja kavandamine. Kujutamine ja kujundamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Oma teoste esitlemine, valikute põhjendamine.</p> <p>-Ruumiliste kompositsioonide, mudelite või makettide valmistamine.</p> <p>-Kunstitehnikate loov kasutamine. Digitaalsete tehnikatega tutvumine ja katsetamine.</p> <p>-Kunstiteoste analüüsimine, võrdlemine, nende üle arutlemine.</p> <p>-Filmide, arvutimängude, koomiksitate ja reklaamide pildikeele uurimine ja kriitiline võrdlemine.</p> <p>-Muuseumide, kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine.</p>	<p>-Uurimuslikud ja loovad ülesanded, individuaalsed ja rühmatööd.</p> <p>-Ideest ja eesmärgist lähtuvalt loovtööde materjalide, tehnikate ja väljendusvahendite valimine. Töö teostamine ja esitlemine.</p> <p>-Praktiline disainiprotsess probleemi püstitusest lahendi leidmiseni.</p> <p>-Muuseumide, näituste ja kunstisündmuste külastamine ja arutelud, ainealase terminoloogia kasutamine.</p> <p>-Infootsing erinevatest teabeallikatest. Uurimuste ja visualiseeritud esitluste koostamine ja kujundamine.</p> <p>-Mitmesuguste looduslike ja tehisobjektide ning keskkondade analüüsimine erinevatest vaatepunktidest.</p>
<p>1. Tunneb rõõmu kunstis mängulisest ja loovast tegutsemisest ning katsetab julgelt oma mõtete ja ideede erinevaid visuaalseid väljendusi.</p> <p>1. Tegutseb iseseisvalt ja teeb koostööd, arvestades kaaslastega; kirjeldab oma ja kaaslaste</p>	<p>1. Tunnetab oma kunstivõimeid ja -huve; väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid ja teadmisi; loovülesandeid lahendades visandab ja kavandab.</p> <p>2. Kujutab ja kujundab nii vaatluste kui ka oma ideede põhjal, kasutades visuaalse kompositsiooni</p>	<p>1. Tunnetab ja arendab teadlikult oma kunstialaseid võimeid; loovülesannetes leiab erinevaid lahendusvariante ja isikupäraseid teostusvõimalusi, esitleb tulemusi ning põhjendab valikuid.</p> <p>2. Kasutab ideest lähtudes sihipäraselt</p>

<p>töid ning väärtustab erinevaid lahendusi;</p> <p>2. Leiab kujutatava kõige iseloomulikumad jooned, valib sobiva kujutusviisi olulisema esiletoomiseks, paneb tähele värvide koosmõju ja pildi kompositsiooni.</p> <p>3. Kasutab erinevaid joonistamise, maalimise, pildistamise ja skulptuuri töövõtteid ning tehnikaid.</p> <p>4. Tunneb lähiümbruse olulisi kunsti- ja kultuuriobjekte, käib kunstimuuseumides ja näitustel ning arutleb kunsti üle, kasutades õpitud ainemõisteid.</p> <p>5. Seostab vormi otstarbega ning väärtustab keskkonnateadlikke kasutamise ja loomise põhimõtteid.</p> <p>6. Kirjeldab visuaalse kultuuri näiteid, tuleb toime nii reaalses kui ka virtuaalses kultuurija õppekeskkondades ning teadvustab meedia võimalusi ja ohtusid.</p>	<p>baasoskusi.</p> <p>3. Rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto, video, digitaalgraafika, animatsioon jne).</p> <p>4. Analüüsib nüüdiskunsti teoseid, märkab erinevaid vorme ja sõnumeid, leiab seoseid tänapäeva eluga ning on avatud erinevate kultuuriilmingute suhtes.</p> <p>5. Mõistab tehismaailma ja selle kasutaja suhet; peab silmas eesmärgipärasust, uuenduslikkust, esteetilisust ja ökoloogilisust.</p> <p>6. Mõistab kultuuriväärtuste ja -keskkonna kaitse olulisust.</p> <p>7. Leiab infot kunstiraamatutest ja eri teabeallikatest, uurib ja võrdleb eri ajastute kunstiteoseid.</p> <p>8. Märkab sõnumeid, analüüsides meediat ja reklaami; arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle ruumilises ja virtuaalses keskkonnas. Tegutseb eetilisel ja ohutult nii reaalses kui ka virtuaalses kultuurikeskkondades.</p>	<p>mitmekesisid visuaalseid väljendusvahendeid. Kasutab kunsti õppides ning loovas praktikas tehnoloogiavahendeid.</p> <p>3. Tunneb Eesti ja maailma kultuuripärandi olulisi kunstiteoseid. Võrdleb eri ajastute kunsti näiteid, kirjeldades ning mõtestades sõnumite, väljendusvahendite ja hinnangute muutumist kultuuriajaloo vältel.</p> <p>4. Analüüsib looduslikke ja tehiskeskondade objekte ning nende vahelisi seoseid</p> <p>5. Ökoloogilisest, esteetilisest ja eetilisel vaatepunktist. Mõistab disaini kui protsessi, mille eesmärgiks on leida probleemile uus ja parem lahendus.</p> <p>6. Kasutab visuaalse kommunikatsiooni vahendeid, arutleb pildikeele kultuuriliste märkide üle.</p> <p>7. Teadvustab kunsti rolli ühiskonnas. Seostab omavahel kultuuri, ühiskonna ning teaduse ja tehnoloogia arengut.</p> <p>8. Mõistab, et nüüdiskunst väljendub paljudes erinevates meediumites ja kõnetab vaatajat laias teemade ringis.</p>
--	--	---

Õpitulemuste sõnastusi (operatsioonaaalsem tasand)

I	II	III
<p>Kujutamine ja väljendamine</p> <ul style="list-style-type: none"> -Kujutab inimest (täisfiguuri ja nägu, paigal ja liikumises) omal viisil temaatilistes kompositsioonides. -Valib ümbritsevate objektide (loomad-linnud, taimed, kivid, ehitused, sõidukid jne) iseloomulikud jooned ja leiab oma võtmed nende kujutamiseks. -Leiab looduse kunstiteosed (peegeldus, kivide, puude kujud ja asendid jne). Loob looduse materjalidest uue tähendusega objekte. 	<ul style="list-style-type: none"> -Hindab mõõtmise ja võrdlemise abil objektide ning objekti elementide vahelisi suurussuhteid. -Arvestab täisfiguuri kujutamisel pea suurust ja jalgade pikkust terve kehapikkuse suhtes, näo kujutamisel silmade asukohta sellel. -Kujutab veenvalt inimest erinevas asendis ja tegevuses. -Leiab vaatluse ja võrdluse teel inimese vanust, rassi, rahvust, erinevaid ameteid kõige enam iseloomustavad tunnused (keskkond, riietus, töövahendid) ja kasutab neid temaatilistes kompositsioonides. -Kujutab vaatluse järgi ees asetsevaid objekte, arvestades nende kuju, suurussuhteid ja paiknemist üksteise suhtes. -Analüüsib koomiksi ja filmi vahelisi seoseid (kaader, plaanid, jutustus). -Leiab asjakohast pildilist infot, näidiseid ja eeskujusid ning kasutab neid loominguliselt oma töös. 	<ul style="list-style-type: none"> -Loeb inimese kehaasenditest ja ilmetest (ka pildil) välja tema meeleolu ja tundeid. -Lihtsustab ja deformeerib kujutatavat suurema karaktersuse ja emotsionaalsuse saavutamiseks. -Kasutab kujundlikkust ja sümboleid oma mõtete edastamiseks. -Kasutab kunstiteost või -stiili oma loomingu eeskuju või lähtepunktina. -Kasutab erinevaid võtteid liikumise kujutamiseks. Selgitab liikumisillusiooni tekkimise põhimõtteid.
<p>Värvi-, vormi-, kompositsiooni- ja perspektiiviõpetus</p> <ul style="list-style-type: none"> -Väljendab värvide abil meeleolu ja räägib sellest meeleolust. -Iseloomustab temaatilistes töödes värvide abil tegevusaega ja -kohta. -Segab põhivärvide II astme värvid ja põhjendab sellele toetudes põhivärvide mõistet. 	<ul style="list-style-type: none"> -Segab ja kasutab maalimisel iga värvi suurt hulka erinevaid toone. Moodustab varjundit kirjeldavaid värvinimetusi tuntud asjade kaudu. -Saab kolmanda astme värvid esimese ja teise astme värvide segamise teel. -Kasutab maalimisel piiratud 	<ul style="list-style-type: none"> -Kasutab teose kompositsiooni ja koloriidi tasakaalustamiseks ning olulise esiletoomiseks paindlikult värvide kontraste (soe-külm, hele-tume, hulga-kontrast). -Kasutab maalimisel värvide optilise segunemise

<p>-Segab valge ja musta abil värvide heledamad ja tumedamad astmed.</p>	<p>värvivalikut (sh maalib monokroomselt). -Kirjeldab pildi koloriiti, eristab sooja ja külma koloriiti.</p>	<p>põhimõtet. Selgitab mõistete „värv” ja „värvus” erinevust. -Kasutab erinevaid värvide nimetusi. -Analüüsib objektidel, piltidel, ruumis värvide psühhofüsioloogilist ja vastastikust mõju (külmad-soojad, eenduvad-taanduvad, kerged-rasked, suurendavad-vähendavad toonid).</p>
	<p>-Selgitab varju tekkimise põhimõtet.</p>	<p>-Määrab (objektidel v pildil) valgused ja varjud (langeva ja omavarju) ning kasutab neid objektide mahulisuse kujutamisel.</p>
<p>-Organiseerib pildi pinda, arvestades paberi suurust ja kuju, kasutades erinevaid paberiformaate. -Leiab vaadeldavatel piltidel peamised tegelased ja objektid. Tõstab oma töödes peamised tegelased ja objektid esile suuruse, asukoha ja värvi abil. -Loob kujutatavale sisult ja vormilt sobiva tausta. -Eristab korrapärast ja vaba rütmi ümbritsevas keskkonnas ja kunstis. Rühmitab kompositsiooni elemente.</p>	<p>-Saavutab kompositsiooni tasakaalu, terviku. -Leiab pildis peamise (dominandi), rõhutab seda teadlikult oma töödes. -Katsetab eeltööna erinevaid kompositsioonilisi lahendusi. -Eristab sümmeetrilisi ja asümmeetrilisi vorme ja kompositsioone. -Eristab piiratud ja piiramata pinda, leiab neid ümbritsevast keskkonnast. Loob võrgustiku abil piiramata pindu.</p>	<p>-Kasutab kadreerimise erinevaid võimalusi. -Tunneb ära kolmnurkse, diagonaalse ja kuldloikelise kompositsiooniskeemi., eristab staatilist ja dünaamilist kompositsiooni. -Väljendab emotsioone ja kujutab nähtusi abstraktse kompositsioonina.</p>
<p>-Väljendab kujutatava suuruse muutmise abil selle paiknemist pildiruumis ees- ja tagapool. -Väljendab osalise kattumise abil esemete paiknemist pildil üksteise suhtes ees- ja tagapool.</p>	<p>-Eristab pildil esi-, kesk- ja tagaplaani, kasutab seda teadlikult oma teoses. -Kujutab tasapinnal pöörd- ja kandiliste kehade mahulisust, arvestades vormi näilist muutumist (nt pöördkehade puhul ringi muutumist ellipsiks) ja nende asukohta silmapiiri suhtes.</p>	<p>-Analüüsib vormi ja värvi näivat muutumist (piltidel ja looduses) ning kasutab seda oma töödes pildisügavuse loomisel. -Konstrueerib 1 ja 2 koondpunkti abil perspektiivseid vaateid objektidest ja ruumist. -Kasutab erinevaid vaatepunkte ruumi ja objektide kujutamisel.</p>
<p>Disain</p>		
<p>-Vaatleb ja kirjeldab loodus- ja tehiskeskkonna visuaalset ilmet. -Arvestab kujundades ja</p>	<p>-Kirjeldab keskkonna ja/või ruumi kujundust esteetilisuse ja praktilisuse seisukohast. -Selgitab inimese tegevuse osa</p>	<p>-Kirjeldab üldjoontes peamisi disaini alaliike: graafiline (sh reklaam), keskkonna- (sh ruumikujundus,</p>

<p>meisterdades otstarvet, materjali, tehnoloogiat ja välimust ning selgitab oma valikuid.</p> <p>-Võrdleb raamatu teksti ja selle illustratsiooni. Nimetab tuntumaid illustraatoreid, valib oma lemmiku ja põhjendab oma eelistust.</p>	<p>ja vastutust keskkonna esteetilisest ilmes.</p> <p>-Analüüsib trükise kujunduse osi (kaanekujundus, kirjastiil, värvilahendus jne) ja terviklahendust.</p> <p>-Loob isikupärase šrifti.</p> <p>-Kasutab moodulit kombinatoorika algelemendina.</p> <p>-Leiab rahvakunsti esemetelt iseloomulikke motiive, kasutab neid loovalt esemete ja ornamendi kujundamisel.</p>	<p>maastikukujundus) tootedisain, tarbekunst, moedisain.</p> <p>-Analüüsib ja kujundab objekte ja keskkonda, arvestades vormi ja funktsionaalsuse seoseid (ergonoomika), visuaalset ilmet ning sihtgruppi.</p> <p>-Seostab keskkonna elemente (tarbeesemed, mööbel, ruum, ehitised, linnakujundus, haljastus, monumendid, trükised jne) kunstniku tööga.</p> <p>-Valib kujundatavale sobiva teksti asukoha, suuruse, šrifti, arvestab kirjaoptikat.</p> <p>-Nimetab visuaalse reklaami eesmärgi ja kasutab kujundamisel selle elemente (värvilahendus, kiri, logo, lööklause).</p> <p>-Võrdleb erinevaid kujundusi, arvestades kunstniku käekirja, sihtgruppi, traditsiooni.</p>
<p>Vestlused kunstist</p> <p>-Tunneb ümbritsevas keskkonnas ära ja liigitab (nimetab õige nimega) järgmised kunstiliigid: arhitektuur, skulptuur, maal.</p> <p>-Toob näiteid erinevate kunstide (visuaalne kunst, muusika, liikumine, kirjandus) koos esinemisest (raamat, teater, film, reklaam, tegevuskunst jm).</p> <p>-Elab kaasa kunstides edastatavatele mõtetele ja meeleoludele, austab erinevaid ja isikupäraseid lahendusi.</p> <p>-Räägib oma loomingu (tegevusest), kasutades lihtsamaid ainealaseid mõisteid.</p> <p>-Võrdleb oma ja kaaslaste töid, toob esile lahenduste erinevusi.</p> <p>-Kirjeldab kunstiteoseid ning</p>	<p>-Iseloomustab kunstiliike (arhitektuur, skulptuur, maal, graafika, disain) ja nende väljendusvahendeid (punkt, joon, pind, värv, vorm jne).</p> <p>-Eristab maalikunsti žanre (portree, maastik, natüürmort).</p> <p>-Toob kunstiteost kirjeldades esile nii sisulisi kui vormilisi elemente.</p> <p>-Kasutab õpitud ainealaseid mõisteid kõnes ja kirjas.</p> <p>-Väärtustab oma(rahvus)kultuuri kõrval kohalikku (elukoha) kultuuri. Hindab erinevusi rahvuskultuurides kui väärtusi.</p> <p>-Suhtub mõistvalt ja kriitiliselt enda ja teiste töösse ning ümbritsevasse kunsti (sh massimeedia, kommertskunst).</p> <p>-Nimetab muuseumide ja galeriide funktsioone, oskab neid kasutada.</p>	<p>-Analüüsib kunstiteoseid (ka kaasaegseid), arvestades sisu, vormi, konteksti, otstarvet.</p> <p>-Eristab ja kirjeldab selgete tunnustega kunstistiile (nt gootika, juugend, kubism, op-kunst).</p> <p>-Suhtub kriitilis-loominguliselt kunsti ja kultuuri erinevatesse nähtustesse: grafiti; tegevuskunst (happening, performance); meediakunst (foto, film, video, reklaam), virtuaalne kunst.</p> <p>-Kasutab ainespetsiifilist keelt kunstide kirjeldamisel ja mõtestamisel.</p> <p>-Väärtustab maailmakultuuri mitmekesisust. Toob välja maailmakultuuri elemente oma- ja kohaliku kultuuri nähtustes.</p> <p>-Selgitab originaali, koopiat ja reproduktsiooni erinevust.</p>

<p>põhjustab oma eelistusi.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Jagab oma muljeid rahvuskultuuri teemal, on avatud erinevate kultuuri-ilmingute suhtes. -Austab loomingu autorlust ja kunstiteoseid. 	<ul style="list-style-type: none"> -Jälgib, et oma tegevusega ei kahjusta kultuuriväärtusi ja autori õigusi. 	<ul style="list-style-type: none"> -Mõistab autori vabadust ja vastutust, autorikaitse olemust, toob näiteid reeglitest. -Kirjeldab kunstimälestiste säilitamise viise. -Leiab teavet kunstiga seotud erialade ja nende õppimisvõimaluste kohta.
<p>Tehnikad ja materjalid, tehnoloogia</p>		
<ul style="list-style-type: none"> -Kasutab tehnoloogiliselt õigesti, otstarbekalt ja säästvalt põhilisi materjale: kattevärv, akvarellid, värvi- ja viltpliiatsid, kriidi- ja õlipastellid, voolimismaterjalid (savi, plastiliin jne), paber, papp. -Kasutab põhilisi tehnikaid: maalimine, joonistamine, voolimine, voltimine, kollaaž, trükkimine (nt templi-, materjali-, papitrükk jne). -Kasutab eesmärgipäraselt erinevaid töövahendeid (käärid, joonlaud, valib sobiva pintli jne) ning sobivaid, ohutuid tööõtteid (lõikamisel, rebimisel, liimimisel, voltimisel, värvimisel jne). -Loob erinevate vahenditega mitmesuguseid pinnamustreid (ka looduses). -Kogub ja kasutab looduslikku materjali loodust säästvalt. -Hoiab oma töökoha korras. 	<ul style="list-style-type: none"> -Kasutab paindlikult, ka omavahel kombineeritult, erinevaid tehnikaid ja materjale. Loob erinevaid tekstuure ja fakteure. -Eristab mahulist vormi (ümarplastika, reljeef) tasapinnalisest vormist. -Selgitab graafika kui trükitehnika olemust. -Kavandab lähtuvalt materjali, tehnika ja/või tehnoloogia eripärasest. -Kasutab tehnilisi abivahendeid (joonlaud, sirkel, trükipress, fotoaparaat, arvuti jne) vastavalt vajadusele ja võimalustele. -Kasutab loovalt jääkmaterjale, kogub paberi jäägid ümbertöötlemiseks. -Töö lõpetamise järel korrastab töökoha. 	<ul style="list-style-type: none"> -Väljendab end erinevate joonistus- ja maalivahendite ja trükitehnikate kaudu spontaanselt (visandlikult) ja kaalutletult (viimistletult). -Valib iseseisvalt oma idee teostamiseks sobivaid vahendeid ja tehnoloogiaid (sh arvuti, videokaamera) ning väljundeid (assamblaaz, installatsioon jne). -Mõtleb ja tegutseb keskkonda säästvalt. -Organiseerib otstarbekalt oma töökoha ja hoiab selle korras.

3.4.4. Füüsiline õpikeskkond

1. Kool korraldab valdava osa õpet klassis, kus on 500 lux päevavalgusspektriga valgustus tööpinnal, vesi/kanalisatsioon, reguleeritava kõrgusega molbertid koos joonistusalustega, tööde kuivatamise, hoiustamise ja eksponeerimise võimalused ning projektsioonitehnika.
2. Kool tagab kooli õppekava järgi kunstitundideks foto- ja videokaamerate, skanneri ja printeri ning internetiühendusega arvutite kasutamise võimaluse. Samuti võimaldab kool vajalikud kunstivahendid ja -materjalid.