**AINEKAVA**

| | |
|---|---|
| **ÕPPEAINE NIMETUS** | **KUNST** |
| **ÕPPEAINE KIRJELDUS** | Kunsti õppeaine roll on innustada õppijat avastama ja kasutama oma võimeid (sh seni avaldumata võimeid) kunsti ja visuaalkultuuri loojana ning sellega suhestujana, seega ka kultuurikandjana. Kunsti õppeaine tugineb ülesehituselt visuaalkultuurile ning arendab visuaalset kirjaoskust, mis on tänapäeva maailmas edukaks toimetulekuks tähtis igaühele. Kunst toetab õppija loovust ja isiksuseomadusi, mis annavad eeldused mistahes inimtegevuse valdkonnas probleeme uut viisi lahendada, jõuda originaalsete, kasulike, eetiliste ja vähemalt looja jaoks soovitud tulemusteni.<br><br>Kunsti osaoskused võimaldavad kunsti õpetamist mitmekülgselt käsitleda ja jälgivad disaini tsüklilist loogikat, mis on maailmas järjest laiemalt käibel nii kunstiteoste, toodete, protsesside kui ka uuringute kavandamisel.<br>**Kunsti osaoskused on:**<br>1) väljaselgitamine, teadmine, mõistmine (kuulamine, vaatamine, lugemine, info otsimine, kirjeldamine, sõnastamine, valimine, uurimine);<br>2) plaanimine ja ideede arendamine (ideede genereerimine, visandamine, katsetamine, organiseerimine, protsessi plaanimine, koostamine, leiutamine);<br>3) loomine (eesmärgipärane väljendus- ja töövahendite rakendamine, viimistlemine, toimetamine, täiendamine, esitlemine);<br>4) refleksioon, analüüs ja kriitika (uurimine, tõlgendamine, retsenseerimine, tagasisidestamine, arutlemine, väärtushinnangute arendamine ja andmine).<br>Põhikooli õpitulemustes on rõhk teadmisel ja mõistmisel ning sihipärasel kunstilisel tegevusel: idee arendamine ja parima võimaliku lahendi leidmine oma ideele. Disainiga seotud õpitulemused võrdsustatakse ainekavas planeerimise ja idee arendamisega nii, nagu see on kujunenud nüüdisaja praktikas. |
| **TEADMISED, OSKUSED JA HOIAKUD** | |
| **I kooliaste** | Õpilane:<br>1) kirjeldab visuaalseid pilte, jooniseid ja sümboleid oma kogemuse piires;<br>2) teab kujutiste kasutamise ja jagamise head tava;<br>3) kavandab lihtsamaid ülesandeid disainis ja loomes kestlikult;<br>4) teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi töid spontaanselt ning kavandades, kasutades eri tehnika- ja töövõtteid;<br>5) kirjeldab lühidalt enda tööd ja tulemust. |

| | |
|---|---|
| **II kooliaste** | Õpilane:<br>1) tõlgendab visuaalseid kujutisi oma kogemuse ja õpitu piires;<br>2) teab autorsuse üldisi põhimõtteid;<br>3) kasutab õpetaja juhendamisel osalist disainimist probleemi lahendamiseks kestlikult;<br>4) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid nii spontaanselt kui ka uurides ja kavandades, kasutades ning põhjendades eri tehnikavõtteid ja kompositsiooni;<br>5) analüüsib oma teost ja tööd;<br>6) arutleb loodu üle, seostades loomingut oma kogemuse piires teiste eluvaldkondadega. |
| **III kooliaste** | Õpilane:<br>1) analüüsib õpetaja abiga enne kasutamist visuaalseid kujutisi, jooniseid, skeeme ja sümboleid;<br>2) käitub füüsilistes ja digitaalsetes kultuurikeskkondades enamasti turvaliselt, arvestab visuaalseid kujutisi luues ja kasutades autorsust;<br>3) rakendab õpetaja abiga uurimismeetodeid teoreetiliste, kunstitööde või disainiobjektide loomisel;<br>4) katsetab, julgeb eksida ja töö käigus langetada otsuseid õpetaja abiga;<br>5) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid ja väljapanekuid, uurides ning teadlikult kavandades, valides ja rakendades protsessi käigus sihipäraselt materjale, tehnika- ja töövõtteid ning kompositsiooni põhimõtteid;<br>6) analüüsib õpetaja toel loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt. |
| **ÕPITULEMUSED** | |
| **I KOOLIASTE** | **Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine**<br>I kooliastme lõpuks õpilane:<br>1) uurib ja selgitab visuaalseid pilte, jooniseid ning sümboleid (nt õpetaja valikul: sildid, liiklusmärgid, kaardid, õpikute illustratsioonid, multifilmide ja arvutimängude pildiline külg, mänguasjade väljanägemine ja roll, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad) oma kogemuse piires;<br>2) nimetab visuaalteose tähtsamaid tunnuseid, lähtudes ülesandest (tehnika, vorm, värv, kompositsioon, meeleolu, sisuelemendid);<br>3) leiab muuseumis, galeriis õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info;<br>4) teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;<br>5) uurib õpetaja abiga esemete vormi ja otstarbe seoseid;<br>6) teab, kes on autor;<br>7) ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju. |

| | |
|---|---|
| | **Plaanimine ja ideede arendamine; loomine**<br>I kooliastme lõpuks õpilane:<br>1) teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid spontaanselt, kasutades lihtsamaid tehnikaid ja töövõtteid;<br>2) lahendab disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid, esitades nii verbaalselt kui ka visuaalselt oma ideede lahendusi.<br>**Refleksioon, analüüs ja kriitika**<br>I kooliastme lõpuks õpilane:<br>1) kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid (See oleks justkui.... See meenutab mulle....);<br>2) kirjeldab ette antud küsimustele toetudes enda tööd ja mõtestab valminud tööd: mida ma tegin, kuidas ma tegin, miks tahtsin neid vahendeid kasutada, kuidas tulemusega rahul olen, mida õppisin? |
| **II KOOLIASTE** | **Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine**<br>II kooliastme lõpuks õpilane:<br>1) rakendab ja kirjeldab eakohaselt visuaalkultuuri ilminguid õpetaja ning enda valikul (teabegraafikat: silte, kaarte, infograafikat; õpikute illustratsioone, (multi)filmide ja arvutimängude pildilist külge, reklaami linnaruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknaid, internetikeskkondi, ehitatud keskkondi, esemelist tänapäeva ja pärimuskultuuri);<br>2) kasutab olulisemaid õpitud kunstimõisteid ja teab kunstnikke;<br>3) käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info;<br>4) mõistab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;<br>5) märkab, kirjeldab ning mõtestab nüüdisaegsete ja ajalooliste tarbeesemete ning hoonete erinevusi;<br>6) märkab ning kirjeldab iseseisvalt seost tarbeeseme või ruumi/hoone suuruse, vormi, materjali ja otstarbe vahel;<br>7) rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava.<br>**Plaanimine ja ideede arendamine**<br>II kooliastme lõpuks õpilane:<br>1) lahendab õpetaja esitatud probleemi, läbides kõiki disainiprotsessi etappe ning toetudes õpetaja juhendamisele ja etteantud materjalidele;<br>2) kavandab enda idee või teose; teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik.<br>**Loomine**<br>II kooliastme lõpuks õpilane:<br>1) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ning uurides ja kavandades;<br>2) teeb õpetaja abiga põhjendatud valikuid õpitud kunstitehnikate ja töövõtete, materjalide ning kompositsioonipõhimõtete hulgast. |

| | |
|---|---|
| | **Refleksioon, analüüs ja kriitika**<br>II kooliastme lõpuks õpilane:<br>1) analüüsib loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle isiklikult positsioonilt, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt;<br>2) selgitab ja analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööd, tuues esile töökäigu ning põhjendades oma tehtud sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid;<br>3) annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis; põhjendab oma arvamust. |
| **III KOOLIASTE** | **Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine**<br>III kooliastme lõpuks õpilane:<br>1) analüüsib enne kasutamist visuaalseid kujutisi, keskkondi, jooniseid, skeeme ja sümboleid suhtluses;<br>2) uurib iseseisvalt kunstnike, kunstiteoste ja kunstivoolude tausta;<br>3) leiab infot erinevate allikate kohta, suhtudes neisse allikakriitiliselt;<br>4) kasutab peamisi kunstimõisteid ja teab kunstnikke;<br>5) käitub kultuurikeskkondades reeglite järgi (vajaduse korral oskab reeglid välja selgitada) ning saab iseseisvalt vajaliku teabe leidmise ja sündmuse kogemisega hakkama;<br>6) teab, mida kujutab endast disain ning kuidas töötab disainer;<br>7) mõistab vormide ja värvide subjektiivsemaid ning universaalsemaid tähendusi;<br>8) teab, mis on kopeerimine ja plagiaat, ning oskab teiste autorite teoseid ja nende osi kasutada oma uurimistöös või loomes nii, et tegevus ei riiva autori õigusi.<br>**Plaanimine ja ideede arendamine**<br>III kooliastme lõpuks õpilane:<br>1) oskab arendada oma ideed, lähtudes eesmärgist;<br>2) märkab ja kirjeldab igapäevaelu probleeme, mida lahendades läbib kõik disainiprotsessi etapid;<br>3) rakendab uurimismeetodeid õpetaja abiga.<br>**Loomine**<br>III kooliastme lõpuks õpilane:<br>1) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ja põhjalikult uurides ning teadlikult kavandades;<br>2) valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid;<br>3) oskab rühma liikmena luua ühistöödest tervikliku väljapaneku ja esitleda teost publikule.<br>**Refleksioon, analüüs ja kriitika**<br>III kooliastme lõpuks õpilane: |

| | |
|---|---|
| | 1) analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst), leiab erinevaid tõlgendusvõimalusi ja vaatepunkte, põhjendab neid tööle tuginedes ning kasutab kunstist rääkides oskussõnavara;<br>2) leiab seoseid ühiskonnaelu valdkondadega nii ajaloost kui ka tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, erialakirjandusele, aimekirjandusele, popkultuurile ja meediale;<br>3) mõtestab esemelise ja ruumilise keskkonna või disaininäidete esteetilisi, funktsionaalseid ning ökoloogilisi aspekte;<br>4) selgitab oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi; põhjendab sisulisi, uurimuslike või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid;<br>5) kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib eriarvamusi. |

| **1.klass** | |
|---|---|
| **ÕPITULEMUSED** | **ÕPPESISU** |
| **UURIMINE, AVASTAMINE, IDEEDE ARENDAMINE** | |
| Õpilane:<br>1) katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;<br>2) on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;<br>3) valib ise sobivaima kujutusviisi;<br>4) katsetab kõiki tehnikaid;<br>5) tunneb kodukoha kultuuriobjekte;<br>6) taipab eseme vormi ja funktsiooni seost;<br>7) käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas. | Oma tööde esitlemine, selgitamine ja kaaslaste kuulamine. Töötamine ise-seisvalt ja grupis.<br>Põhielementide- joon, värv, vorm, ruum, rütm jt tundmaõppimine.<br>Iseloomulike tunnuste ning peamise esiletoomine.<br>Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine |
| **PILDILINE JA RUUMILINE VÄLJENDUS** | |
| Õpilane:<br>1) katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;<br>2) on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;<br>3) valib ise sobivaima kujutusviisi;<br>4) katsetab kõiki tehnikaid;<br>5) taipab eseme vormi ja funktsiooni seost;<br>6) käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas. | Puude, esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine. Peamise esiletõstmine suuruse, asukoha ja värvi abil.<br>ÜMBRUS<br>Vabanemine stampkujunditest (päikese-neljandik, aknarist jm).<br>ASJAD<br>Tuttavate asjade kujutamine - lilled, mänguasjad.<br>GEOMEETRIA<br>Mõisted kolmnurk, ruut, ring ... .<br>INIMENE<br>Inimese vanus, amet jne, joonistamine mälu järgi. |

| DISAIN JA KESKKOND | |
|---|---|
| Õpilane:<br>1) kunstitunnis omandatud oskuste rakendamine digitaalsete vahenditega töötades katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;<br>2) on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;<br>3) valib ise sobivaima kujutusviisi;<br>4) katsetab kõiki tehnikaid;<br>5) taipab eseme vormi ja funktsiooni seost;<br>6) käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas. | Situatsiooni kirjeldav lähteülesanne.<br>Ideede selgitamine, vormistamine jooniste ja makettidena.<br>Disaini roll igapäevaelus: trükised, tarbevormid, ruumid, hooned, keskkond jne. Vormi ja funktsiooni seos.<br>MÄRK<br>Geomeetriliste kujundite erinevad tähendused.<br>KIRI<br>Oma nime kujundus portfooliol vms. |
| **MEEDIA JA KOMMUNIKATSIOON** | |
| Õpilane:<br>1) katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;<br>2) on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;<br>3) valib ise sobivaima kujutusviisi;<br>4) käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas. | Pildilise jutustuse vormid ja vahendid (illustratsioon, koomiks, reklaam, animatsioon, foto, video).<br>Asjade tähendus pildil (nt loodus-materjalidest installatsiooni jäädvustamine fotona). |
| **KUNSTIKULTUUR** | |
| Õpilane:<br>1) käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas;<br>2) tunneb kodukoha kultuuriobjekte. | Vana ja uue võrdlemine. Eesti kultuuripärandi tähtteosed. Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludes osalemine.<br>EESTI JA MAAILM<br>Keskaegsed hooned.<br>RAHVAKUNST<br>Laulupidu ja rahvariided. |
| **MATERJALID JA TEHNIKA** | |
| Õpilane:<br>1) katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;<br>2) on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;<br>3) valib ise sobivaima materjali;<br>4) katsetab kõiki tehnikaid;<br>5) taipab eseme vormi ja funktsiooni seost;<br>6) käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas. | Kunstitehnikate ja töövõtete loominguline rakendamine. Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.<br>MAAL<br>Näpuvärvid, guašš.<br>SKULPTUUR<br>Plastiliin, savi jt pehmed voolimismaterjalid.<br>GRAAFIKA<br>Riipimine vms. |

| 2.klass | |
|---|---|
| **ÕPITULEMUSED** | **ÕPPESISU** |
| **UURIMINE, AVASTAMINE, IDEEDE ARENDAMINE** | |
| Õpilane:<br>1) katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;<br>2) on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;<br>3) valib ise sobivaima kujutusviisi;<br>4) katsetab kõiki tehnikaid;<br>5) tunneb kodukoha kultuuriobjekte;<br>6) taipab eseme vormi ja funktsiooni seost;<br>7) käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas. | Oma tööde esitlemine, selgitamine ja kaaslaste kuulamine. Töötamine iseseisvalt ja grupis. Põhielementide-joon, värv, vorm, ruum, rütm jt tundmaõppimine. Iseloomulike tunnuste ning peamise esiletoomine. Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine. Piltjutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon |
| **PILDILINE JA RUUMILINE VÄLJENDUS** | |
| Õpilane:<br>1) katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;<br>2) on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;<br>3) valib ise sobivaima kujutusviisi;<br>4) katsetab kõiki tehnikaid;<br>5) taipab eseme vormi ja funktsiooni seost;<br>6) käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas. | Puude, Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine. Peamise esiletõstmine suuruse, asukoha ja värvi abil.<br>ÜMBRUS<br>Maastik kevadel, suvel, sügisel, talvel.<br>ASJAD<br>Eseme tähtsamad tunnused.<br>GEOMEETRIA<br>Geomeetrilistest kujunditest pilt.<br>INIMENE<br>Dünaamiline kriipsujuku liikumise kavandamisel. |
| **DISAIN JA KESKKOND** | |
| Õpilane:<br>1) kunstitunnis omandatud oskuste rakendamine digitaalsete vahenditega töötades katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;<br>2) on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;<br>3) valib ise sobivaima kujutusviisi;<br>4) katsetab kõiki tehnikaid;<br>5) taipab eseme vormi ja funktsiooni seost;<br>6) käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas. | Situatsiooni kirjeldav lähteülesanne. Ideede selgitamine, vormistamine jooniste või makettidena. Disaini roll igapäevaelus: trükised, tarbevormid, ruumid, hooned, keskkond jne.<br>Vormi ja funktsiooni seos.<br>MÄRK<br>Liiklusmärkide keel<br>KIRI<br>Dekoratiivkiri |
| **MEEDIA JA KOMMUNIKATSIOON** | |
| Õpilane:<br>1) katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;<br>2) on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;<br>3) valib ise sobivaima kujutusviisi; | Meediad kodus ja koolis.<br>Pildilise jutustuse vormid ja vahendid (illustratsioon, koomiks, reklaam, animatsioon, foto, video). |

| | |
|---|---|
| 4) käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas. | Uue tähenduse andmine (taaskasutus). |
| **KUNSTIKULTUUR** | |
| Õpilane:<br>1) käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas;<br>2) tunneb kodukoha kultuuriobjekte. | Vana ja uue võrdlemine. Eesti kultuuripärandi tähtteosed. Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludes osalemine.<br>EESTI JA MAAILM<br>Lähikonna kunstigalerii, muuseumi asukoht ja funktsioon.<br>RAHVAKUNST<br>Kindamustrid, sokisääred vms. |
| **MATERJALID JA TEHNIKAD** | |
| Õpilane:<br>1) katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;<br>2) on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;<br>3) valib ise sobivaima materjali;<br>4) katsetab kõiki tehnikaid;<br>5) taipab eseme vormi ja funktsiooni seost;<br>6) käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas. | Kunstitehnikate ja töövõtete loominguline rakendamine. Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.<br>MAAL<br>Akvarell, pastell, guašš<br>SKULPTUUR<br>Voolimine juurde lisamisega.<br>GRAAFIKA<br>Erinevad trükitehnikad. |

| **3.klass** | |
|---|---|
| **ÕPITULEMUSED** | **ÕPPESISU** |
| **UURIMINE, AVASTAMINE, IDEEDE ARENDAMINE** | |
| Õpilane:<br>1) katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;<br>2) on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;<br>3) valib ise sobivaima kujutusviisi;<br>4) katsetab kõiki tehnikaid;<br>5) tunneb kodukoha kultuuriobjekte;<br>6) taipab eseme vormi ja funktsiooni seost;<br>7) käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas. | Oma tööde esitlemine, selgitamine ja kaaslaste kuulamine. Töötamine iseseisvalt ja grupis. Põhielementide-joon, värv, vorm, ruum, rütm jt tundmaõppimine. Iseloomulike tunnuste ning peamise esiletoomine. Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine. Tegelikkuse ja virtuaalsete keskkondade võrdlus. |
| **PILDILINE JA RUUMILINE VÄLJENDUS** | |
| Õpilane:<br>1) katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;<br>2) on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;<br>3) valib ise sobivaima kujutusviisi;<br>4) katsetab kõiki tehnikaid;<br>5) taipab eseme vormi ja funktsiooni seost; | Puude, esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine. Peamise esiletõstmine suuruse, asukoha ja värvi abil.<br>ÜMBRUS<br>Maastik kevadel, suvel, sügisel, talvel.<br>ASJAD |

| | |
|---|---|
| 6) käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas. | Esimesed katsetused kujutamisel natuurist.<br>GEOMEETRIA<br>Geomeetrilistest kujunditest pilt.<br>INIMENE<br>Dünaamiline kriipsujuku liikumise kavandamisel. |
| **DISAIN JA KESKKOND** | |
| Õpilane:<br>1) kunstitunnis omandatud oskuste rakendamine digitaalsete vahenditega töötades katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;<br>2) on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;<br>3) valib ise sobivaima kujutusviisi;<br>4) katsetab kõiki tehnikaid;<br>5) taipab eseme vormi ja funktsiooni seost;<br>6) käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas. | Situatsiooni kirjeldav lähteülesanne. Ideede selgitamine, vormistamine jooniste ja makettidena. Disaini roll igapäevaelus: trükised, tarbevormid, ruumid, hooned, keskkond jne. Vormi ja funktsiooni seos.<br>MÄRK<br>Stilisatsioon.<br>KIRI<br>Dekoratiivkiri |
| **MEEDIA JA KOMMUNIKATSIOON** | |
| Õpilane:<br>1) katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;<br>2) on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;<br>3) valib ise sobivaima kujutusviisi;<br>4) käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas. | Meediad kodus ja koolis.<br>Pildilise jutustuse vormid ja vahendid (illustratsioon, koomiks, reklaam, animatsioon, foto, video).<br>Uue tähenduse andmine asjadele (taaskasutus). |
| **KUNSTIKULTUUR** | |
| Õpilane:<br>1) käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas;<br>2) tunneb kodukoha kultuuriobjekte. | Vana ja uue võrdlemine. Eesti kultuuripärandi tähtteosed. Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludes osalemine.<br>EESTI JA MAAILM<br>Lähikonna kunstigalerii, muuseumi asukoht ja funktsioon.<br>RAHVAKUNST<br>Kindamustrid, sokisääred vms. |
| **MATERJALID JA TEHNIKAD** | |
| Õpilane:<br>1) katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;<br>2) on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;<br>3) valib ise sobivaima materjali;<br>4) katsetab kõiki tehnikaid;<br>5) taipab eseme vormi ja funktsiooni seost; | Kunstitehnikate ja töövõtete loominguline rakendamine. Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.<br>MAAL<br>Akvarell, pastell |

| | |
|---|---|
| 6) käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas. | SKULPTUUR<br>Voolimine ühest tükist, ilma juurde lisamiseta.<br>GRAAFIKA<br>Erinevad trükitehnikad. |

| **4.klass** | |
|---|---|
| **ÕPITULEMUSED** | **ÕPPESISU** |
| Õpilane:<br>1) tuvastab küsimusi kasutades lihtsamaid probleemi tagamaid;<br>2) rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava. | Kunstitundide vajalikkus, eesmärkide seadmine, eelteadmiste väljaselgitamine, tutvumine, silmad kinni visandamine, ilu üle arutlemine. |
| Õpilane:<br>1) loob värviringi segades põhivärve;<br>2) analüüsib soojades ja külmades toonides teoseid, loob kindlates värvides esemetest kompositsiooni ja pildistab seda telefoniga teadlikult valgussoojust muutes;<br>3) loob värvusperspektiiviga maastikumaali;<br>4) kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires;<br>5) võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeleolu ja atmosfääri (ruumilisus, värv, valgus, heli, montaaž);<br>6) teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente;<br>7) rakendab kahemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (maal) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid. | Värviring, koloriit, primaar- ja sekundaarvärvid, hele-tumedus, soojad ja külmad värvid, maali tunde analüüsimine värvide soojusest lähtudes, valgussoojus (white balance) pildistamisel, värvus- ja õhuperspektiiv, kompositsioon, maastikuvaade, kattevärv. |
| Õpilane:<br>1) rakendab kahemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (mosaiik) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid. | Mosaiik. |

| | |
|---|---|
| Õpilane:<br>1) sõnastab enne tööle hakkamist, mida kavatseb teha, mis vahendeid ja materjale kasutab ja kuidas kujutab;<br>2) teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurus, mõõtmed, värv ja materjal) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel. | Jõuluinstallatsioon, päkapiku salauks, joonistus ja skulptuur, makett. |
| Õpilane:<br>1) katsetab erinevaid akvarellitehnikaid;<br>2) imetab rahvuslikke sümboleid;<br>3) loob monokromaatilise akvarelliteose;<br>4) nalüüsib stiliseeritud kujundeid ja sümboleid kasutavaid visuaalkultuuri teoseid (nt logosid, vappe, digitaalseid ikoone). | Akvarellitehnikad, monokromaatilisus, Eesti rahvuslikud värvid, mustrid ja sümbolid. |
| Õpilane:<br>1) rakendab eelnevalt õpitud kunstitehnikaid ja töövõtteid ning materjale põhjendatult ja õpetaja abiga;<br>2) annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis. | Ühine installatsioon, Jen Stark “voolav sein”. |
| Õpilane:<br>1) rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (graafika) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid;<br>2) viib kokku õpitud kunstniku ja tema teose. | Popkunst ja templitrükk nt kartuliga. |
| Õpilane:<br>1) oskab luua vabavaralises programmis lihtsamaid neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja etteantud teemal ja juhendamisel. | GIFi tegemine. |
| Õpilane:<br>1) märkab ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeeseme suurust, vormi ja materjali selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist;<br>2) uvastab küsimusi kasutades lihtsamaid probleemi tagamaid;<br>3) teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni | Disainiprotsess toolid. |

| | |
|---|---|
| põhimõtteid (suurus, mõõtmed, värv ja materjal) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel. | |

| **5.klass** | |
|---|---|
| **ÕPITULEMUSED** | **ÕPPESISU** |
| Õpilane:<br>1) kasutab olulisemaid kunstimõisteid ühe kunstnikuga seoses;<br>2) rakendab õpitud kahemõõtmelisi kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;<br>3) rakendab kahemõõtmeliste teoste loomisel kunstitehnikaid (joonistus) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid. | Hariliku tehnikad, visandamine, natüürmort, Kristjan Raua illustratsioonid. |
| Õpilane:<br>1) loob kunstitööd uurides ja analüüsides teemaga seotud allikaid ning kavandades enda ideed ja kombineerides allikatest leitut ja oma ideid omavahel;<br>2) rakendab loomisel digivahendeid (telefoni kaamera). | Foto ABC, fotolavastuse loomine lõimingus kohustusliku kirjandusega, ilukirjandusliku teksti illustreerimine. |
| Õpilane:<br>1) mõistab õpitud näite põhjal mõne toote keskkonnamõju;<br>2) võrdleb nüüdisaegse ja ajaloolise tarbeeseme erinevusi ja sarnasusi ning analüüsib kuidas tarbeeseme funktsionaalsus on arenenud;<br>3) tuvastab disainiprotsessis osapooled, keda õpetaja etteantud probleem puudutab selleks, et luua probleemi lahenduspakkumine;<br>4) leiab ideid praktilisteks töödeks iseenda elust ja teistest õppeainetest;<br>5) kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda;<br>6) selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi, tuues välja töökäigu ning põhjendades oma tehtud valikuid; | Disainiprotsess, taaskasutus jõuluehe, jõuludel ostetavate plastikkaunistuste jm ühekordsete esemete (nt ilutulestik) keskkonnamõju analüüsimine, oma loodud ehte keskkonnamõju kirjeldamine. |

| | |
|---|---|
| 7) annab klassikaaslaste teostele tagasisidet, põhjendab enda arvamust. | |
| Õpilane:<br>1) kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires. Enne värvide kandmist tööle katsetab neid eraldi paberil. | Graafika, kirivöö, ornament, kõrgtrükk. |
| Õpilane:<br>1) tunneb ära eri kirjasüsteeme ja seostab neid eri kultuuridega (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id);<br>2) tunneb ära ja nimetab varaste kõrgkultuuride ajaloolisi kunstiteoseid;<br>3) võrdleb nüüdisaegse ja ajaloolise tarbeeseme erinevusi ja sarnasusi ning analüüsib kuidas tarbeeseme funktsionaalsus on arenenud. | Koopamaal & graffitikunst. |
| Õpilane:<br>1) tutvustab eri disainivaldkonna (graafiline disain) esindaja tegevust;<br>2) tuvastab visuaalkultuuris levinumaid värvikasutusega seotud tavapärasid (nt erakondade värvipsühholoogia);<br>3) rakendab õpetaja abiga ideede genereerimise ja laiendamise/arendamise meetodeid;<br>4) rakendab loomisel digivahendeid (telefoni kaamera, digijoonistuse rakendused jms). | Logo ja visiitkaart, värvipsühholoogia, ajurünnak, graafiline disain, Canva keskkond. |
| Õpilane:<br>1) kujundab karakteri. Loob lihtsa visandliku joonise enne kolme-mõõtmelise töö loomist. Kasutab narratiivse loo edastamiseks erinevad kaadriplaane, loob stopp-kaader animatsiooni. Kasutab neljamõõtmelise teose kavandamisel õpetaja abiga *storyboardi* või fotosid ja lühikest stsenaariumit;<br>2) teab järgmisi mõisteid: kaadriplaanid - üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Karakter, taust, esiplaan, tagaplaan. | Karakteri disain, karakteri animeerimine äpi abil, erinevate kaadriplaanidega koomiksi kujundamine, liikumist märkivad jooned koomiksites, narratiiv, erinevad animatsioonitehnikad, karakterist ümarnuku loomine, animatsiooni keskkonna loomine, stopp-kaader animatsiooni loomine ja helindamine. |

| | |
|---|---|
| 3) kombineerib kahe- ja kolmemõõtmelisi elemente digiloomingus;<br>4) rakendab kunstitöö loomisel õpetaja abiga ajalise (4D) kujutamise (video, animatsiooni jne) tehnikaid ja põhivõtteid (kaadriplaanid, kestus, tempo, tegevuspaik ja tegelased, sissejuhatus, puänt);<br>5) tunneb neljamõõtmeliste tööde teostamise etappe ja võimalusi ning kavandab ja loob vabavaralises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) enamasti iseseisvalt;<br>6) pakub ise teemasid ning teostamise võimalusi enda huvide ja loomingu väljendamiseks (spontaanselt). | |

| **6.klass** | |
|---|---|
| **ÕPITULEMUSED** | **ÕPPESISU** |
| Õpilane:<br>1) teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitutele ka ühtsus ja mitmekesisus, rütm, ruumiillusioon) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel. | Kompositsioonireeglid, ühtsus, mitmekesisus, rütm, plakatite kujundamise olulised reeglid. |
| Õpilane:<br>1) loeb lihtsamaid kaarte ja põhiplaane (maakaarti ja hoone (klassiruumi) plaani, sisekujunduse kavand) seostades kujutatut reaalse ruumiga;<br>2) visualiseerib ühte oma tarbimis-harjumust;<br>3) rakendab eakohaselt teabegraafikat;<br>4) pakub ise teemasid ning teostamise võimalusi enda huvide ja loomingu väljendamiseks (spontaanselt);<br>5) valib oma idee teostamiseks (vajadusel õpetaja abiga) sobiva väljendusvahendi kõigi õpitud väljendusvahendite, sh digivahendite hulgast. | Harjumuse visualiseerimine, kaardi lugemine, skeemi tegemine, oma koolitee kaardil kujutamine või tarbimisharjumuse visualiseerimine. |
| Õpilane:<br>1) kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeleolu, | Kunstietteütlus - ühe kunstiteose ühine analüüs, sõnavara arendamine, teineteisele erinevate kuulsate teoste kirjeldamine ja kaasõpilase kirjelduse |

| | |
|---|---|
| sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires;<br>2) leiab kunstikultuuri seoseid muude valdkondadega nii ajaloost kui tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, kirjandusele, populaar-kultuurile ja isiklikule kogemusele;<br>3) analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma teost ja tööprotsessi, tuues esile tegevuste omavahelised seosed ja järeldused;<br>4) rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava. | põhjal joonistamine. Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, terminid: koopia, plagiaat, inspiratsioon, apropriatsioon. |
| Õpilane:<br>1) kirjeldab digitaalseid keskkondi, hindab digitaalse keskkonna turvalisust ja eakohasust;<br>2) leiab internetist lihtotsinguga infot kunstnike, kunstiteoste või ajastute kohta, kasutab internetis täpsustatud pildiotsingut;<br>3) kasutab idee leidmiseks ja laiendamiseks meetodeid (näit. ajurünnak, suvaline sisend, omaduste reastamine, info otsimine);<br>4) kavandab enda teose, pakkudes vahest välja ka erinevaid lahendusvõimalusi;<br>5) kavandab ja arendab enda ideid enne teose loomist, kombineeri erinevatest ideedest tervikliku lahenduse;<br>6) selgitab oma loodud digitaalkujutiste avalikustamisega seotud tagajärgi ja ohtusid;<br>7) teadvustab õpetaja abiga oma digitaalset jalajälge. | Interneti otsingumootorid kunstiinspiratsiooni otsimiseks, jõuluehte või -kaardi valmistamine, ise endale ülesande püstitamine, protsessi kirjeldamine, analüüsimine ja teistele selgitamine, digitaalne jalajälg, oma teose netti postitamise ohud ja positiivsed küljed. |
| Õpilane:<br>1) teab, et isikupärasus on väärtuslik ja püüab luua omapäraseid kunstitöid tuues esile enda individuaalsust ja huvisid;<br>2) rakendab õpetaja abiga ideede genereerimise ja laiendamise/ arendamise meetodeid (sürrealistlikud tehnikad);<br>3) valib oma idee teostamiseks (vajadusel õpetaja abiga) sobiva väljendus-vahendi; | Sürrealism, etteantud suvaliste sõnade kombineerimine ja vormistamine üheks sürrealistlikuks teoseks, automaatne sürrealism, sürrealistlikud ideede leidmise tehnikad, Salvador Dali looming. |

| | |
|---|---|
| 4) põhjendab valdavalt oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid. | |
| Õpilane:<br>1) loob ühe punkti perspektiivis linnavaate, analüüsib kujutatavat keskkonda ja selgitab oma sõnadega joonperspektiivi mõisteid ja põhimõtteid;<br>2) rakendab abijooni figuuri ja tsentraalperspektiivi kujutamisel;<br>3) teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (ruumiillusioon, kattumine, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, teravus) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;<br>4) kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda. | Tsentraalperspektiiv, joonperspektiiv, ühe punkti perspektiiv, perspektiivi kujutamise ajalugu, Vana-Egiptus, renessanss, mõisted horisont ja pagupunkt, linnavaade, linnaruumi disain, erinevate funktsioonidega ehitised, joonistus. |
| Õpilane:<br>1) märkab ja kirjeldab ruumikeskkonna suurust, vormi ja materjalikasutust selle ruumikeskkonna otstarbe ja kasutatavuse aspektist;<br>2) mõtestab lihtsamal tasemel ajaloolise ja kaasaegse ruumikeskkonna erinevusi selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist;<br>3) loob õpetaja abiga teostest ekspositsiooni. | Sisekujundus, interjöör, skulptuur, paberist ruumilise toanurga kujundamine koos ruumiliste mööbliesemetega, voltimine, ruumi funktsioon, teostest näituse vormistamine. |
| Õpilane:<br>1) tuvastab disainiprotsessis osapooled, keda õpetaja etteantud probleem puudutab selleks, et luua probleemi lahenduspakkumine;<br>2) sõnastab probleemi võimalikud põhjused. Seab õpetaja abiga lähteülesande ja tegevusplaani. Selgitab välja osapoolte, keda probleem puudutab, hinnangu lahenduspakkumisele ja arvestab seda lahenduspakkumise arendamisel. Vormistab lahenduspakkumise;<br>3) kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda;<br>4) analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma teost ja tööprotsessi, tuues | Unistuste klassiruumi kujundamine, grupitöö, ajurünnak, disainiprotsess. |

| | |
|---|---|
| esile tegevuste omavahelised seosed ja järeldused. | |
| Õpilane:<br>1) rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid, vahendeid isikupärasel viisil ning tunneb eelnevalt õpitud kompositsiooni põhimõtteid ning oskab neid teadlikult valida;<br>2) pakub ise teemasid ning teostamise võimalusi enda huvide ja loomingu väljendamiseks (spontaanselt). | Loomade visandamine, kiirkrokii, erinevad loomingulised krokiitehnikad, visandi vormistamine kunstiteoseks, võimalusel digijoonistus. |

| **7.klass** | |
|---|---|
| **ÕPITULEMUSED** | **ÕPPESISU** |
| Õpilane:<br>1) analüüsib ruumilist keskkonda funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist. Õpilane teab, et isikupärasus on väärtuslik ja püüab luua omapäraseid kunstitöid tuues esile enda individuaalsust ja huvisid;<br>2) kavandab ja arendab enda ideid enne teose loomist, kombineeri erinevatest ideedest tervikliku lahenduse;<br>3) teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik, ning rakendab seda teadmist tööprotsessis;<br>4) tunneb loomingu esitlemise põhimõtteid ja suudab teha publikule esitamiseks ettevalmistustöid õpetaja abiga. | Looduskunst - kunstnikega ja keskkonnamõjudega tutvumine, Andy Goldsworthy teosed ja dokumentaalfilm, keskkonnamõjud, kavandi tegemine, kooliaias teose loomine ja jäädvustamine, teose esitlus ja analüüs, õuesõpe. |
| Õpilane:<br>1) analüüsib ruumilist keskkonda funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist;<br>2) märkab ja kirjeldab teda ümbritsevaid probleemolukordi;<br>3) kasutab idee leidmiseks ja laiendamiseks meetodeid (näit. ajurünnak, suvaline sisend, omaduste reastamine, info otsimine);<br>4) tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas | Keskkonna ümberkujundamine joonistustega, prototüüp, linnakeskkonnas probleemkohtade sõnastamine, lahenduste otsimine, lahenduse kujundamine joonistusega, joonistuse ja füüsilise keskkonna kombineerimine fotol ja tervikteose klassile esitlemine. |

| | |
|---|---|
| see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab);<br>5) uurib näiteid, kuidas on sama või sarnast probleemi varasemalt lahendatud. | |
| Õpilane:<br>1) loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid enamasti teadlikult uurides ja kavandades;<br>2) valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid teadlikult. | Wiiralti looming, mardipäevamaski loomine “Põrgu” tegelaste ainetel. |
| Õpilane:<br>1) loob kahemõõtmelisi kunstitöid spontaanselt;<br>2) teab, et isikupärasus on väärtuslik ja püüab luua omapäraseid kunstitöid tuues esile enda individuaalsust ja huvisid;<br>3) toetab töö pealkirjaga oma sõnumit või ideed. | Graafika - monotüüpia ja diatüüpia, Edgar Degas, Eduard Wiiralt, Paul Gauguin. |
| Õpilane:<br>1) seostab eri ideoloogilisi sümboleid vastava ajastuga ja teab nende tähendust. | Eesti rahvusmustrid, lõiming tehnoloogiaga, rahvariiete disain. |
| Õpilane:<br>1) valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid enamasti teadlikult või õpetaja abiga. | Joonperspektiiv - 2 punkti perspektiivis Minecrafti arvutimängumaailma kujutamine. |
| Õpilane:<br>1) kirjeldab digitaalseid keskkondi, hindab digitaalse keskkonna turvalisust ja eakohasust;<br>2) tutvustab eri disainivaldkonna (näiteks tootedisain, digitootedisain, teenuse-disain, tööstusdisain, graafiline disain, sotsiaalne disain jne) esindaja tegevust;<br>3) selgitab oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi;<br>4) kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib enamasti eriarvamusi. | Arvutimängu disaini idee, digitoote disain, plakati kujundamine, arvutimängude sihtgrupid, *core loop*, digitootega kasumi teenimine, liftikõne pidamine oma arvutimängu müümiseks. |
| Õpilane: | Maailmakuulsate kunstnikega tutvumine ja nende stiilis teose loomine, |

| | |
|---|---|
| 1) leiab internetist lihtotsinguga infot kunstnike, kunstiteoste või ajastute kohta, kasutab internetis täpsustatud pildiotsingut;<br>2) loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid uurides ja kavandades;<br>3) valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid enamasti teadlikult või õpetaja abiga. | modernism, postmodernism, kunstniku tutvustamine klassile.<br><br>Vincent van Gogh eluloofilm, stiili kopeerimine, vaimse tervise ja kunsti vahelised seosed. |
| Õpilane:<br>1) loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digikunst) kunstitöid spontaanselt (kavandamata);<br>2) rakendab kolmemõõtmelises teoses valgust, ümbritsevat ruumi ja materjali oma sõnumi edastamiseks;<br>3) rakendab teiste autorite teoseid oma töö lähtepunktina. | Varjukunst - skulptuuri tegemine, mille vari kujutab midagi äratuntavat. Teose täiendamine joonistusega ja jäädvustamine foto ja videona. |
| Õpilane:<br>1) kasutab idee leidmiseks ja laiendamiseks meetodeid;<br>2) teeb töö kavandamisel kirjalikke ja visuaalseid märkmeid;<br>3) uurib näiteid kuidas on sama või sarnast probleemi varasemalt lahendatud;<br>4) tunneb loomingu esitlemise põhimõtteid ja suudab teha publikule esitamiseks ettevalmistustöid õpetaja abiga;<br>5) selgitab enamasti oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi. | Kunstitunni ülesande väljamõtlemine (disainiprotsess), grupitöö, esitlus plakatina/lühivideona, klassi valitud ülesannete läbiviimine. |
| Õpilane:<br>1) loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt (kavandamata);<br>2) tekitab kahemõõtmelises teoses vabalt valitud vahenditega ruumi-illusiooni;<br>3) teab, et isikupärasus on väärtuslik ja püüab luua omapäraseid kunstitöid tuues esile enda individuaalsust ja huvisid. | Aja peale visandamine, kiirkrokii, hoonete visandamine, arhitektuur kooli ümbruses, õuesõpe. |

| **8.klass** | |
|---|---|
| **ÕPITULEMUSED** | **ÕPPESISU** |
| Õpilane:<br>1) loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid enamasti teadlikult uurides ja kavandades;<br>2) valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult;<br>3) pakub välja ekspositsiooni või näitusepinna koha kooliruumis ning põhjendab enda valikut ja visiooni;<br>4) tekitab kahemõõtmelises teoses vabalt valitud vahenditega ruumi-illusiooni. | Arengu mõtteviisi toetav plakat, õppetööd toetav mõtteviis, plakati kujundamine, kollaaž, taaskasutusmaterjalid.<br><br>Liikumise kujutamine, liikumise faasid, visuaalne lihtsustamine, taumatroobi meisterdamine.<br><br>Kollaaž, mälestuste kujutamine, kihilisus, ruumilisuse edasiandmine, kavand, planeerimine, polaroidid |
| Õpilane:<br>1) seostab eri ideoloogilisi sümboleid vastava ajastuga ja teab nende tähendust;<br>2) arutleb erinevate nii kaasaegsete kui ajalooliste ideoloogiliste sümbolite rolli üle tänapäeval;<br>3) kirjeldab, analüüsib, tõlgendab ja hindab kunstiteoseid;<br>4) seostab kunstnikku ja kunstiteost selle loomiskeskkonnaga, leides ja tõendades oma tähelepanekuid;<br>5) sõnastab oma teose kontseptsiooni. Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid teadlikult uurides ja kavandades;<br>6) valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult. | Sümbolid ja sümbolism, lugu rääkiv maal, ideoloogilised sümbolid, narratiiv, maalitehnikad, kunstianalüüs, sümbolism Eestis, rahvusliku sisuga kunst. |
| Õpilane:<br>1) leiab oma teose jaoks ideid läbi enesereflekssiooni;<br>2) rakendab õpetaja abiga ideede genereerimise ja laiendamise/arendamise meetodeid;<br>3) valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult. | Inimese proportsioonid, kaasaegse mardi- või kadrisandi riidedisain, inimese näo proportsioonid, autoportree, selfied ja portreefotod.<br>*Selfie*d ja autoportreed, sotsiaalmeedia visuaalmaailma ja selle mõju analüüsimine, autoportree foto tegemine, inimese näo proportsioonid, autoportree "minu sise- ja välismaailm" joonistamine, mille üks pool kujutab realistlikult õpilase nägu ja teine pool |

| | |
|---|---|
| | põhjendatult kõiki asju, mis teevad temast selle inimese, kes ta on. |
| Õpilane:<br>1) seostab kunstnikku ja kunstiteost selle loomiskeskkonnaga, leides ja tõendades oma tähelepanekuid;<br>2) rakendab teiste autorite teoseid oma töö lähtepunktina;<br>3) uurib teose loomise konteksti – sotsiaalne kontekst, ajalooline taust, põhjuslik keskkond, milles kunstiteos loodi;<br>4) leiab oma teose jaoks ideid päevakajalistest või ajaloosündmustest. | Mona Lisa ümberkujundamine uueks karakteriks, Leonardo Da Vinci, Marcel Duchamp ja dadaism, Andy Warhol ja popkunst, Jeff Koons, apropriatsioon, kollaaž.<br>Renesanss/barokk/rokokoo meem, visuaalkultuur, sotsiaalmeedia visuaalkultuur. |
| Õpilane:<br>1) rakendab teiste autorite teoseid oma töö lähtepunktina;<br>2) sõnastab oma teose kontseptsiooni. Laiendab enda ideed kavandamise protsessis, katsetab erinevaid tehnilisi võimalusi ja toob esile idee arenguetapid;<br>3) valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult. | Abstraktne animatsioon, abstraktsionism, enda suhte kujundamine kunstiteosega, emotsioonide jälgimine, ekspressiivne abstraktsionism, geomeetriline abstraktsionism, äärmuslik abstraktsionism, Kandinsky, Malevitž, Mondrian, Pollock, Kooning, tunnete kujutamine, väitlus. |
| Õpilane:<br>1) loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt (kavandamata);<br>2) rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult. | Fotograafia alused ja ajalugu, lõiming füüsika valgusõpetusega, võimalusel camera obscura ehitamine, tüpoloogiline fotoseeria. |
| Õpilane:<br>1) Kasutab info leidmiseks sõnastikke ja entsüklopeediaid, nii raamatutena kui digitaalseid andmebaase. Otsib teadlikult erinevatest infoallikatest vajalikku informatsiooni ja toob esile detailid ning tähtsamad punktid;<br>2) seostab kunstnikku ja kunstiteost selle loomiskeskkonnaga, leides ja tõendades oma tähelepanekuid;<br>3) leiab kunstiteose omadused, mis väljendavad nii loomise keskkonna kui kunstniku ideid;<br>4) kirjeldab, analüüsib, tõlgendab ja hindab kunstiteoseid. | Maailmakuulsate kunstnikega tutvumine ja nende teose taaslavastamine fotona, modernism, postmodernism, kunstnike ja oma teose esitlemine klassile. |

| | |
|---|---|
| Õpilane:<br>1) seab lähteülesande ja tegevusplaani;<br>2) loob neljamõõtmelisi kunstitöid teadlikult uurides ja kavandades. Kasutab kavandamisel mitmekesiseid meetodeid;<br>3) loob storyboardi joonistades või digivahendeid kasutades. Rakendab kunstitöö loomisel ajalise (4D) kujutamise (video, animatsiooni jne) tehnikaid ja põhivõtteid (kaadriplaanid, kestus, tempo, tegevuspaik ja tegelased, sissejuhatus, puänt). | Filmikunst, stsenaarium ja story board, kaadriplaanid, narratiiv ja loo jutustamine, vabavaralised montaažiprogrammid. |