

Kunstiõpetuse ainekava

1. Õppeaine kirjeldus, sh ainespetsiifikast lähtuvad erisused

Kunsti õppeaine roll on innustada õppijat avastama ja kasutama oma võimeid (sh seni avaldumata võimeid) kunsti ja visuaalkultuuri loojana ning sellega suhestujana, seega ka kultuurikandjana. Kunsti õppeaine tugineb ülesehituselt visuaalkultuurile ning arendab visuaalset kirjaoskust, mis on tänapäeva maailmas edukaks toimetulekuks tähtis igaühele. Kunst toetab õppija loovust ja isiksuseomadusi, mis annavad eeldused mis tahes inimtegevuse valdkonnas probleeme uut viisi lahendada, jõuda originaalsete, kasulike, eetiliste ja vähemalt looja jaoks soovitud tulemusteni.

Õppeaine lähtealused on:

1) maailma kunsti ja visuaalkultuuri laiahaardeline käsitlemine. Visuaalselt tajutav inimese loodud ja mõtestatud keskkond (visuaalkultuur) hõlmab kujutisi, tekste, esemeid, ehitisi, ruumisuhteid jms ning nende erinevaid ja muutuvaid tähendusvälju. Visuaalkultuur sisaldab nii tahtlikke ja kavandatud artefakte (nt kunstiteosed, graafiline disain, reklaam, fotograafia, mood jne) kui ka juhuslikke ja plaanimata visuaalseid märke ning kooslusi (nt tänaval või meedias kõrvuti sattunud reklaamid, kasutatud tüpograafia, muruplatsi niitmine ja sissetallatud teerada, aja jooksul kujunenud kodusisustus jne). Visuaalkultuuris on teadlik toimimine seotud suhtlusega, erinevate sõnumite ja tähenduste loomise, säilitamise, muutmise ja edastamisega; nii esteetiliselt mitmekesise keskkonna kui ka emotsionaalse ja intellektuaalse keskkonna loomisega ning majanduse toimimise ja majanduslike väärtuste loomisega. Kunstipädevuse omandamist toetab maailma kunsti ja visuaalkultuuri käsitlemine nii nüüdisaegses kui ka ajaloolises kontekstis;

2) kunsti vormide ja tähenduste pidev muutumine, eksperimentaalsus ja areng, mis võivad ühiskonda ka proovile panna. Kunstis kui visuaalkultuuri kitsamas osas luuakse uut inimkogemust, väljendust ja tähendusi teadlikumalt ning sihipärasemalt, suhestudes valdkonna eripäraga, otsinguliselt ja eksperimenteerivalt. Kunsti pidev uuenemine peegeldab muutusi nii teadustes kui ka ühiskonnas, väärtustes ja hoiakutes. Kunst tohib võtta endale fantaasia, moraali ja ühiskondlike kokkulepete piire kompava ning nihutava rolli, et mõtestada ja arutleda, ka katsetada erinevaid ettekujutusi ja võimalikkusi;

3) õpetaja on aktiivne kunstiga suhestuja, kes toetab õpilasi kultuuri muutuvast mitmekesisuses. Täpsema õpisisu valib õpetaja, kes juhhib õpet ja õpikeskkonna loomist. Õpetaja enda hoiakud, avatus ja sallivus, mitmetähenduslikkuse ja muutlikkuse taluvus, aktiivses dialoogis ja mõtestatuses olemine vana ja uue kunstiga on äärmiselt olulised. Kunstiaine ise on samuti seotud pidevate muutustega – uue kunstiloominguga, uute avastustega kunstiajaloo, seniste väärtuste ümberhindamisega ühiskonnas, uute väärtuste leidmise ja loomisega. Kunsti õppeainet on

võimalik üles ehitada eri kunstikäsitlustele tuginedes. Valdkonnast saab ehedama pildi, kui õppijad ja õpetaja võivad mõtiskleda mitme kunstikontseptsiooni üle ning teadvustada kunsti loomise ja hindamise eri aluseid (nt funktsionaalne, realistlik, idealistlik, estetistlik, kontseptuaalne, pragmaatiline, institutsionaalne jne);

4) kunsti õppeaines on võrdselt oluline nii kunstikogemus kui ka õppimiskogemus. Sageli on teosest kui lõpptulemusest tähtsam loominguline ja otsinguline tee, tagasiside ja refleksioon, üldpädevuste kujundamine, motivatsiooni leidmisele ja hoidmisele suunatud tegevused. Koolikunsti on vaja väärtustada õppija isikliku tasandi loomet, avastusi, pingutust ja sõnumit, sest õppijale endale tähtis tegevus loob talle just nimelt tähendusliku kunstikogemuse ka siis, kui lõpptulemus ei ole originaalne või sisukas laiemas kunsti ja visuaalkultuuri kontekstis. Juhul kui lõpptulemus visuaalkultuuri-, disaini- või kunstiteosena on õppes oluline, peab õpetaja kvalitatiivse muutuse teket valmivas teoses teadvustama ja toetama eesmärkide ning hindamiskriteeriumide sõnastamisega. Kunsti osaoskused võimaldavad kunsti õpetamist mitmekülgset käsitleda ja jälgivad disaini tsüklilist loogikat, mis on maailmas järjest laiemalt käibel nii kunstiteoste, toodete, protsesside kui ka uuringute kavandamisel.

- 2. Kooliastme teadmised, oskused ja hoiakud
Kunsti osaoskused on:

väljaselgitamine, teadmine, mõistmine (kuulamine, vaatamine, lugemine, info otsimine, kirjeldamine, sõnastamine, valimine, uurimine);
plaanimine ja ideede arendamine (ideede genereerimine, visandamine, katsetamine, organiseerimine, protsessi plaanimine, koostamine, leiutamine);

loomine (eesmärgipärane väljendus- ja töövahendite rakendamine, viimistlemine, toimetamine, täiendamine, esitlemine);
refleksioon, analüüs ja kriitika (uurimine, tõlgendamine, retsenseerimine, tagasisidestamine, arutlemine, väärtushinnangute arendamine ja andmine).

- 3. Õpitulemused ja õppesisu klassiti, sh praktilised tööd, õpiprojektid, õppetegevus väljaspool klassiruumi, kogukonnapraktika vm õppetegevused.

4. KLASS

ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU	PRAKTILISED TÖÖD ÕPIPROJEKTID ÕPPETEGEVUS VÄLJASPOOL KLASSIRUUMI
--------------	----------	--

<ul style="list-style-type: none"> • Loeb lihtsamaid kaarte ja põhiplaane (maakaarti ja hoone (klassiruumi) plaani, sisekujunduse kavand) seostades kujutatut reaalse ruumiga. • Viib kokku õpitud kunstniku ja tema teose. • Teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule akvarell) lihtsamaid baaselemente (punkt, joon, pind, hele-tumedus, värv) ja kompositsiooni põhimõtteid (tasakaal, kattumine, teravus, suurus) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel; • Teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurus, mõõtmed, värv ja materjal) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel; • Märkab ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeeseme suurust, vormi ja materjali selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist. 	<p>Visuaalne kirjaoskus.lgapäevane visuaalkultuur</p>	<p>Suhtlemine, koostöö ja ettevõtlikkus – kõik üldpädevused</p> <p>(2) Protokoll ja etikett – kultuuri- ja väärtuspädevus, sotsiaalne- ja kodanikupädevus, suhtluspädevus, ettevõtlikkuspädevus</p> <p>(3) Digioskuste õpetus – digipädevus, õpipädevus</p> <p>b. Üldpädevusi kujundatakse läbi koolisiseste projektide ja sündmuste</p> <p>(1) Roheline kool – mänguoskused, tunnetus-ja õpioskused, sotsiaalsed oskused</p> <p>(2) Lasteaia ja kooli sünnipäeva tähistamine - kultuuri-ja väärtuspädevus, enesemääratluspädevus</p> <p>(3) Lasteaia uusaastakontsert ja jõululõuna – kultuuri-ja väärtuspädevus, enesemääratluspädevus</p> <p>(4) Lasteaia teadmispäev - kultuuri-ja väärtuspädevus , mänguoskused, suhtluspädevus</p> <p>(5) Hooliv kool - sotsiaalne ja kodanikupädevus, enesemääratluspädevus, suhtluspädevus</p> <p>(6) Pillipäev - sotsiaalne ja kodanikupädevus, enesemääratluspädevus</p> <p>(7) Matkapäev Eesti Vabariigi sünnipäeval - sotsiaalne ja kodanikupädevus, mänguoskused</p> <p>(8) Jõululõuna – suhtluspädevus, ettevõtlikkuspädevus</p>
---	---	--

		(9) Terve Turba spordipäev – mänguoskused, suhtluspädevus, enesemääratluspädevus
<p>mõistab, mis on värvide kogumõju, värvikompositsioon ja kooskõla;</p> <ul style="list-style-type: none"> • osakab põhivärve segada; • oskab osaleda koostöös ja aruteludes ühise tulemuse nimel; • mõistab kinkimise mõtet; • stiliseerib piltkujutisi; • mõistab, kuidas kollektsioonist saab teos; • planeerib tegevust süstemaatiliselt ja vastavalt seatud eesmärgile. 	<p>Materjalid ja tehnika. Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri, installatsiooni, foto, video, digitaalgraafika ja animatsiooni tehnikad ning töövõtted.</p>	
<p>väljendab visuaalsete vahenditega mõtteid, ideid;</p> <ul style="list-style-type: none"> • on tutvunud näo proportsiooniga; • loovülesandeid lahendades katsetab erinevaid kunstitehnikaid ja materjale, kasutab sobivaid; • kujutab ja kujundab vaatluse ja ideede põhjal, rakendab kompositsiooni baasoskusi; • kasutab ruumilisuse edastamise võtteid; • uurib ja võrdleb erinevaid vorme ja kujutamislade; 	<p>Disain ja keskkond. 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>uurib, analüüsib ja võrdleb eri ajastute teoseid, märkab erinevaid vorme;</p> <ul style="list-style-type: none"> • mõistab pooside „keelt“ skulptuuris; • eksperimenteerib kujutamise reeglitega (nt pimedus); 	<p>Kunstikultuur. Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed Eestis ja maailmas, näited õpetaja valikul. Kunstiteose analüüs. Kunstiterminid.</p>	

	Muuseumide ja galeriide funktsioonid.	
kavandab ja kujundab eesmärgist lähtudes; <ul style="list-style-type: none"> • leiab vormi ja funktsiooni seosed (kus milliseid kirjatüüpe kasutatakse); • mõistab ka väikeste esemete kultuuriväärtust; • Mõistab muinsuskaitse ja muuseumite vajalikkust; • kujutab natuurist; • leiab infot erinevatest allikatest; 	Meedia ja kommunikatsioon. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis.	

5. KLASS

ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU	PRAKTILISED TÖÖD ÕPIPROJEKTID ÕPPETEGEVUS VÄLJASPOOL KLASSIRUUMI
<ul style="list-style-type: none"> • kavandab ja kujundab; • eksperimenteerib kujutamise reeglitega; • mõistab, mis on värvide kogumõju, värvikompositsioon ja värvikooskõla; • kasutab kavandamist kui protsessi ideede arendamiseks; 	Pildiline ja ruumiline väljendus. Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine kui protsess ideede arendamiseks. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted.	Suhtlemine, koostöö ja ettevõtlikkus – kõik üldpädevused (2) Protokoll ja etikett – kultuuri- ja väärtuspädevus, sotsiaalne- ja kodanikupädevus, suhtluspädevus, ettevõtlikkuspädevus (3) Digioskuste õpetus – digipädevus, õpipädevus

	<p>Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit. Liikumise kujutamine. Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid muistsetest aegadest tänapäevani. Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid, konkreetne ja abstraktne kunstis</p>	<p>b. Üldpädevusi kujundatakse läbi koolisest projektide ja sündmuste</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) Roheline kool – mänguoskused, tunnetus-ja õpioskused, sotsiaalsed oskused (2) Lasteaia ja kooli sünnipäeva tähistamine - kultuuri-ja väärtuspädevus, enesemääratluspädevus (3) Lasteaia uusaastakontsert ja jõululõuna – kultuuri-ja väärtuspädevus, enesemääratluspädevus (4) Lasteaia teadmispäev - kultuuri-ja väärtuspädevus , mänguoskused, suhtluspädevus
<p>loovülesandeid lahendades katsetab erinevaid tehnikaid ja materjale, kasutab sobivaid väljendusviise;</p> <ul style="list-style-type: none"> • leiab infot erinevatest allikatest; • uurib ja võrdleb eri ajastute maju, märkab erinevaid vorme; • tunneb inimese näo proportsioone, kuid muudab neid, et suurendada ilmekust; 	<p>Materjalid ja tehnikad. Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri, installatsiooni, foto, video, digitaalgraafika ja animatsiooni tehnikad ning töövõtted.</p>	<ol style="list-style-type: none"> (5) Hooliv kool - sotsiaalne ja kodanikupädevus, enesemääratluspädevus, suhtluspädevus (6) Pillipäev - sotsiaalne ja kodanikupädevus, enesemääratluspädevus (7) Matkapäev Eesti Vabariigi sünnipäeval - sotsiaalne ja kodanikupädevus, mänguoskused (8) Jõululõuna – suhtluspädevus, ettevõtlikkuspädevus
<p>loovülesandeid lahendades katsetab erinevaid tehnikaid ja materjale, kasutab sobivaid väljendusviise;</p> <ul style="list-style-type: none"> • leiab infot erinevatest allikatest; • uurib ja võrdleb eri ajastute maju, märkab erinevaid vorme; • tunneb inimese näo proportsioone, kuid muudab neid, et suurendada ilmekust; 	<p>Disain ja keskkond. Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri, installatsiooni, foto, video, digitaalgraafika ja animatsiooni tehnikad ning töövõtted.</p>	<ol style="list-style-type: none"> (9) Terve Turba spordipäev – mänguoskused, suhtluspädevus, enesemääratluspädevus

väljendab emotsiooni poosiga; • katsetab erinevaid kunstitehnikaid; • on tutvunud inimkeha proportsioonidega; • leiab eeskju erinevatest kunstitöödest;	Kunstikultuur. Vormi ja funktsiooni seos, traditsioon ja uuenduslikkus disainis. Eesti rahvakunst ja ehituskultuur. Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu.	
kujutab ruumi kolmemõõtmelisust; • kujutab naturist ja visandab; • leiab õiged proportsioonid, geomeetrilise objekti külgede suunad ja paigutuse; • väljendab mõtteid ja ideid visuaalsete vahenditega.	Meedia ja kommunikatsioon. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis.	

6. KLASS

ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU	PRAKTILISED TÖÖD ÕPIPROJEKTID ÕPPETEGEVUS VÄLJASPOOL KLASSIRUUMI
Kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Värv kui väljendusvahend. Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit.	Pildiline ja ruumiline väljendus. Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine kui protsess ideede	Suhtlemine, koostöö ja ettevõtlikkus – kõik üldpädevused (2) Protokoll ja etikett – kultuuri- ja väärtuspädevus, sotsiaalne- ja kodanikupädevus, suhtluspädevus, ettevõtlikkuspädevus

	arendamiseks. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit. Liikumise kujutamine. Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid muistsetest aegadest tänapäevani. Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid, konkreetne ja abstraktne kunstis.	(3) Digioskuste õpetus – digipädevus, õpipädevus b. Üldpädevusi kujundatakse läbi koolisest projektide ja sündmuste (1) Roheline kool – mänguoskused, tunnetus- ja õpioskused, sotsiaalsed oskused (2) Lasteaia ja kooli sünnipäeva tähistamine - kultuuri- ja väärtuspädevus, enesemääratluspädevus (3) Lasteaia uusaastakontsert ja jõululõuna – kultuuri- ja väärtuspädevus, enesemääratluspädevus (4) Lasteaia teadmistepäev - kultuuri- ja väärtuspädevus, mänguoskused, suhtluspädevus (5) Hooliv kool - sotsiaalne ja kodanikupädevus, enesemääratluspädevus, suhtluspädevus (6) Pillipäev - sotsiaalne ja kodanikupädevus, enesemääratluspädevus (7) Matkapäev Eesti Vabariigi sünnipäeval - sotsiaalne ja kodanikupädevus, mänguoskused (8) Jõululõuna – suhtluspädevus, ettevõtlikkuspädevus (9) Terve Turba spordipäev – mänguoskused, suhtluspädevus, enesemääratluspädevus
Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine. Digitaalsete tehnikate katsetamine	Materjalid ja tehnikad. Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri, installatsiooni, foto, video, digitaalgraafika ja animatsiooni tehnikad ning töövõtted.	
Probleemipõhiste lähteülesannete kasutamine. Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksita ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete uurimine ja võrdlemine. Kesk-konnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses. Foto, digitaal-graafika, video ja animatsiooni kasutamine lähiümbruse uurimisel.	Vormi ja funktsiooni seos, traditsioon ja uuenduslikkus disainis. Eesti rahvakunst ja ehituskultuur. Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu.	

<p>Kunstiteoste analüüsimine. Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu lahti mõtestamine.</p>	<p>Kunst ja kultuur. Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed Eestis ja maailmas, näited õpetaja valikul. Kunstiteose analüüs. Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.</p>	
<p>Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jms vaatlemine ja nende üle arutlemine, kirjeldamine ja eelistuste põhjendamine. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.</p>	<p>Meedia ja kommunikatsioon. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis.</p>	

7. KLASS

ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU	PRAKTILISED TÖÖD ÕPIPROJEKTID ÕPPETEGEVUS VÄLJASPOOL KLASSIRUUMI
<p>teab joonistavaid kunstnikke ja mõnda nende teostest; <ul style="list-style-type: none"> uurib teoste fakteure ja tehnilisi võtteid; visandab ja loob nende eeskujul ise omanäolisi fakteure; märkab oma ümbruses väiksemaid või suuremaid fakteure; </p>	<p>Pilt ja ruumiline väljendus. Kunstiteosed ja stiilid, lood ja sündmused uue teose loomise lähtepunktina. Kunstiteose vorm ja kompositsioon, materjalid ja tehnika, sõnum ja kontekst.</p>	<p>Suhtlemine, koostöö ja ettevõtlikkus – kõik üldpädevused (2) Protokoll ja etikett – kultuuri- ja väärtuspädevus, sotsiaalne- ja kodanikupädevus, suhtluspädevus, ettevõtlikkuspädevus (3) Digioskuste õpetus – digipädevus, õpipädevus</p>

<ul style="list-style-type: none"> • kasutab erinevaid pliiatseid ja tehnilisi võtteid; • kavandab õpetaja abiga raamatu vormi; • saab selgeks uue tehnika - tuši- või tindijoonistuse; loob ise ühe pildi nimetatud tehnikas; 	<p>Väljendusvahendite vastavus ideele, otstarbele ja sihtgrupile. Sümbol, allegooria ja tsitaat kui sõnumikandjad. Kujutamise viisid: stiliseerimine, abstraheerimine, deformeerimine jne.</p>	<p>b. Üldpädevusi kujundatakse läbi koolisestest projektide ja sündmuste</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) Roheline kool – mänguoskused, tunnetus- ja õpioskused, sotsiaalsed oskused (2) Lasteaia ja kooli sünnipäeva tähistamine - kultuuri- ja väärtuspädevus, enesemääratluspädevus (3) Lasteaia uusaastakontsert ja jõululõuna – kultuuri- ja väärtuspädevus, enesemääratluspädevus (4) Lasteaia teadmispäev - kultuuri- ja väärtuspädevus, mänguoskused, suhtluspädevus (5) Hooliv kool - sotsiaalne ja kodanikupädevus, enesemääratluspädevus, suhtluspädevus (6) Pillipäev - sotsiaalne ja kodanikupädevus, enesemääratluspädevus (7) Matkapäev Eesti Vabariigi sünnipäeval - sotsiaalne ja kodanikupädevus, mänguoskused (8) Jõululõuna – suhtluspädevus, ettevõtlikkuspädevus (9) Terve Turba spordipäev – mänguoskused, suhtluspädevus, enesemääratluspädevus
<p>tunneb nüüdisaegse joonistus kunsti olemust ja selle eri võimalusi;</p> <ul style="list-style-type: none"> • oskab luua teemast lähtuvat mõistekaarti; • oskab kujutada abstraktset või muul moel kujutamatu; • katsetab erinevaid tehnilisi joonistusvõtteid; oskab kasutada erinevaid joonistusvahendeid; • arutleb kompositsiooni üle teoste eksponeerimisel; • saab aru kontseptsiooni olemusest kaasaegses kunstis; • kasutab oma loomingus erinevaid tehnilisi vahendeid; • õpib loodust rikkumata kasutama käepäraseid looduslikke materjale loominguliseks väljendusvahendiks; oskab erinevaid pastelli- ja sötetehnikaid; • teab pastelli- ja sötetehnikaid kasutada eesti kunstnikke; 	<p>Materjalid ja erinevad tehnikad.</p> <p>Mitmesugused kunstimaterjalid ja tehnikad (nt joonistamine, maal, kollaaž, skulptuur, installatsioon jne).</p>	

<ul style="list-style-type: none"> • omab ülevaadet (pildi)kompositsiooni kujundamise põhitingimustest geomeetriliste põhikujundite abil; • tunneb pastelli- ja sötetehnika ajalugu; • oskab erinevaid akvarellitehnikaid (graafiline, “siidine”, “villane”, soolane jne); 20 • teab akvarellitehnikaid kasutavaid eesti kunstnikke; <ul style="list-style-type: none"> • oskab organiseerida pildipinda lähtuvalt elementide asukohast; • mõtleb kompositsioonelementide hulga ja asukohtade üle pinnal; • tunneb akvarellitehnika ajalugu. 		
<p>mõistab värvide olulisust keskkonnast arusaamisel;</p> <ul style="list-style-type: none"> • teab, miks eksisteerivad rahvusvahelised standardvärvid; • oskab välja tuua konkreetse valitud motiiviga eriotstarbelisi objekte ümbritsevast keskkonnast; • komponeerib oma väljapaneku ja põhjendab valikuid; • oskab tutvustada valitud objekte, nende otstarvet ja loojaid (ka enda loodud objektid). 	<p>Disain ja selle keskkond. 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</p>	
<p>avastab seoseid, mida varem pole märganud;</p>	<p>Kunst meie ümber.</p>	

<ul style="list-style-type: none"> • püüab mõista värvi mõju meie alateadvusele; • loob ühistööna installatsiooni; • seostab visuaalse uurimuse uue tulemusega (fotost või joonistusest postkaardini); • omandab muuseumiskäimise harjumusi; saab teada konkreetse näituse autoritest ja teemadest; 	<p>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.</p>	
<p>Teose muutmine mõjusamaks peegelduse, perspektiivi, illusiooni või muu võttega.</p>	<p>Meedia ja selle mõju kunstile. Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes.</p>	

8. KLASS

ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU	PRAKTILISED TÖÖD ÕPIPROJEKTID ÕPPETEGEVUS VÄLJASPOOL KLASSIRUUMI
<p>teab, mis on sürrealism ja automatism;</p> <ul style="list-style-type: none"> • teab kunstnikke, kes kasutavad automatismi võtteid; • oskab kompimise ja vahetu tunde najal abstraherida objekte; 	<p>Kunstiteosed ja stiilid, lood ja sündmused uue teose loomise lähtepunktina. Kunstiteose vorm ja kompositsioon, materjalid ja tehnika, sõnum ja</p>	<p>Suhtlemine, koostöö ja ettevõtlikkus – kõik üldpädevused (2) Protokoll ja etikett – kultuuri- ja väärtuspädevus, sotsiaalne- ja kodanikupädevus, suhtluspädevus, ettevõtlikkuspädevus</p>

<ul style="list-style-type: none"> • arendab varem visandatud abstraktsetest kujunditest edasi isikupärased tegelaskujud; • oskab maalida, kasutades automatismi töö lähtepunktina; • mõtleb läbi teose kompositsiooni; • loob lugusid ja tegelasi; • oskab teha mõistekaarti; 	<p>kontekst. Väljendusvahendite vastavus ideele, otstarbele ja sihtgrupile. Sümbol, allegooria ja tsitaat kui sõnumikandjad. Kujutamise viisid: stiliseerimine, abstraherimine, deformeerimine jne.</p>	<p>(3) Digioskuste õpetus – digipädevus, õpipädevus b. Üldpädevusi kujundatakse läbi koolisest projektide ja sündmuste (1) Roheline kool – mänguoskused, tunnetus- ja õpioskused, sotsiaalsed oskused (2) Lasteaia ja kooli sünnipäeva tähistamine - kultuuri- ja väärtuspädevus, enesemääratluspädevus</p>
<p>märkab geomeetrilisi rütme enda ümber;</p> <ul style="list-style-type: none"> • teab, mis on arhitektuur ja oskab seda kavandada; • tajub enda ja teiste suhet keskkonnaga; • mõtleb taasaktuse peale kunstis; • oskab luua kunstiobjekti kasutatud asjast, ühendades seda erinevate materjalidega; • kasutab sõnumi edastamise visuaalseid võtteid; 	<p>Mitmesugused kunstimaterjalid ja tehnikad (nt joonistamine, maal, kollaaž, skulptuur, installatsioon jne).</p>	<p>(3) Lasteaia uusaastakontsert ja jõululõuna – kultuuri- ja väärtuspädevus, enesemääratluspädevus (4) Lasteaia teadmispäev - kultuuri- ja väärtuspädevus, mänguoskused, suhtluspädevus (5) Hooliv kool - sotsiaalne ja kodanikupädevus, enesemääratluspädevus, suhtluspädevus (6) Pillipäev - sotsiaalne ja kodanikupädevus, enesemääratluspädevus (7) Matkapäev Eesti Vabariigi sünnipäeval - sotsiaalne ja kodanikupädevus, mänguoskused</p>
<p>oskab luua olemasolevatest detailidest uusi kooslusi;</p> <ul style="list-style-type: none"> • on uurinud vormide suhet tasapinnaga ja vormide suhtlemist omavahel; • oskab leida seoseid omadussõnade ja vormide vahel (kerge, raske, püsiv, ebakindel, liikuv, staatiline); • teab, mis on stiliseerimine ja transformeerimine; 	<p>Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisuus. Inimese ja ruumilise keskkonna suhted, disain kui probleemilahendus. Arhitektuur ja disain Eestis ning rahvusvahelised suundumused. Teksti ja</p>	<p>(8) Jõululõuna – suhtluspädevus, ettevõtlikkuspädevus (9) Terve Turba spordipäev – mänguoskused, suhtluspädevus, enesemääratluspädevus</p>

<ul style="list-style-type: none"> • oskab luua omanäolisi miniskulptuure; • teab, mis on patineerimine, monokroomsus ja mulaaž; 	<p>pildi koosmõju graafilises disainis. Kirjatüübid ja graafilise kujunduse baasvõtted.</p>	
<p>teab eesti klassikalise skulptuuri teoseid ja kunstnikke (August Weizenberg, Amandus, Adamson);</p> <ul style="list-style-type: none"> • tajub skulptuuride kolmemõõtmelisust; • saab teada konkreetse näituse autoritest ja teemadest; 	<p>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.</p>	
<p>uurib liiklusmärkide kujundusi;</p> <ul style="list-style-type: none"> • loob uusi liiklusmärke; • püstitab endale ise teema ja ülesande; teostab idee sobivate vahenditega; planeerib oma idee teostamiseks kuluva aja oskuslikult; • saab teada konkreetse näituse autoritest ja teemadest. 	<p>Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes.</p>	

9. KLASS

ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU	PRAKTILISED TÖÖD
--------------	----------	------------------

		ÕPIPROJEKTID ÕPPETEGEVUS VÄLJASPOOL KLASSIRUUMI
<p>oskab loovalt kasutada teksti või kirja elementi kompositsioonis, kunstnikuraamatus, installatsioonis või performance'is.</p> <ul style="list-style-type: none"> • teab, mis on piktogramm; • teab kunstnikke, kes kasutavad märgilist pildikeelt; • on omandanud kogemused piktogrammide loomisel; • oskab rühma liikmena luua sõnumiga piltjutustust; • oskab rühma liikmena luua ühistöödest terviklikku väljapanekut ja esitada teost publikule. 	<p>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.</p>	<p>Suhtlemine, koostöö ja ettevõtlikkus – kõik üldpädevused</p> <p>(2) Protokoll ja etikett – kultuuri- ja väärtuspädevus, sotsiaalne- ja kodanikupädevus, suhtluspädevus, ettevõtlikkuspädevus</p> <p>(3) Digioskuste õpetus – digipädevus, õpipädevus</p> <p>b. Üldpädevusi kujundatakse läbi koolisiseste projektide ja sündmuste</p> <p>(1) Roheline kool – mänguuskused, tunnetus- ja õpioskused, sotsiaalsed oskused</p> <p>(2) Lasteaia ja kooli sünnipäeva tähistamine - kultuuri- ja väärtuspädevus, enesemääratluspädevus</p> <p>(3) Lasteaia uusaastakontsert ja jõululõuna – kultuuri- ja väärtuspädevus, enesemääratluspädevus</p> <p>(4) Lasteaia teadmispäev - kultuuri- ja väärtuspädevus, mänguuskused, suhtluspädevus</p> <p>(5) Hooliv kool - sotsiaalne ja kodanikupädevus, enesemääratluspädevus, suhtluspädevus</p> <p>(6) Pillipäev - sotsiaalne ja kodanikupädevus, enesemääratluspädevus</p> <p>(7) Matkapäev Eesti Vabariigi sünnipäeval - sotsiaalne ja kodanikupädevus, mänguuskused</p>
<p>kasutab fotokoopiat oma töö teostamisel;</p> <ul style="list-style-type: none"> • loob autoportree fotokollaaži ja segatehnikas; • teab, mis on sürrealism ja dadaism; • lavastab ja dokumenteerib sürrealistlikku situatsiooni eseme kasutamisest; • teab helisündmust Eestist ja näiteid mujalt maailmast; • esitab rühma liikmena juhendiga helisündmuse. 	<p>Mitmesugused kunstimaterjalid ja tehnikad (nt joonistamine, maal, kollaaž, skulptuur, installatsioon jne).</p>	

<ul style="list-style-type: none"> • oskab oma valikuid põhjendada ning oma tööd tutvustada; • loob installatsioone rõivastest; 		<p>(8) Jõululõuna – suhtluspädevus, ettevõtlikkuspädevus</p> <p>(9) Terve Turba spordipäev – mänguuskused, suhtluspädevus, enesemääratluspädevus</p>
<p>teab mõningaid popkunstnikke (nt Richard Hamilton, Andy Warhol, Andres Tolts, Kaljo Põllu);</p> <ul style="list-style-type: none"> • mõtleb kriitiliselt; massikultuuri ja tarbimise teemal; • loob oma popkunsti laadis kolaaži; • teab fotot kasutavaid kunstnikke (nt David Hockney, DeStudio - Herkki Erich Merila, Peeter Laurits); • kasutab fotokoopiat oma töö teostamisel; 	<p>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.</p>	
<p>teab, kuidas kiri läbi ajaloo on arenenud ja muutunud;</p> <ul style="list-style-type: none"> • seostab kirjavorme arhitektuuriga; • tunneb ära olulisemad kirjastiilid; • teab, mis on kalligraafia; • loob oma tähestiku; • oskab kujundada raamatukaant või plakati; • komponeerib oskuslikult omavahel erinevates proportsioonides kirju; • teab, mis on kalligraafiline kunst ja konkreetne poeesia; • oskab loovalt kasutada teksti või kirja elementi kompositsioonis, 	<p>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.</p>	

<p>kunstnikuraamatus, installatsioonis või performance'is.</p> <ul style="list-style-type: none"> • teab, mis on piktogramm; 		
<p>teab, mis on tegevuskunst, happening ja performance;</p> <ul style="list-style-type: none"> • teab olulisi performance'i-kunstnikke Eestis ja mujal maailmas; • oskab rühma liikmena luua performance'i stsenaariumi; on omandanud kogemused performance'i esitamisel; oskab aktsiooni dokumenteerida; • teab animatsiooni eriliike; • leiab loovülesandes erinevaid lahendusvariante ja isikupäraseid teostusvõimalusi; • kasutab loovtöös digitaalseid tehnoloogiaid; • tunneb Eesti Kunstimuuseumi digiarhiivi ja Kumu virtuaaltuuri ning oskab neid kasutada; • oskab küsimuste abil avada kunstiteoseid ning neid teistele õpilastele tutvustada; • omandab muuseumikäimise harjumusi; • saab teada konkreetse näituse autoritest ja teemadest. 	<p>Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes (foto, video, animatsioon, digitaalgraafika). Ruumilisus ja ruumilisuse illusioon (3-D efekt, stereonägemine jms).</p>	