



KALLAVERE
KESKKOOL

PÕHIKOOLI ÕPPEKAVA

LISA 11

Kunstiained

SISUKORD

KUNSTIAINEVALDKONNA ÜLDOSA

- | | |
|----------|---------------|
| 1. klass | kunstiõpetus |
| | muusikaõpetus |
| 2. klass | kunstiõpetus |
| | muusikaõpetus |
| 3. klass | kunstiõpetus |
| | muusikaõpetus |
| 4. klass | kunstiõpetus |
| | muusikaõpetus |
| 5. klass | kunstiõpetus |
| | muusikaõpetus |
| 6. klass | kunstiõpetus |
| | muusikaõpetus |
| 7. klass | kunstiõpetus |
| | muusikaõpetus |
| 8. klass | kunstiõpetus |
| | muusikaõpetus |
| 9. klass | kunstiõpetus |
| | muusikaõpetus |

Ainevaldkond: KUNSTIAINED**Valdkonnapädevus**

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

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

Ainevaldkonna õppeained (loetelu):

Ainevaldkonna õppeained on kunst ja muusika.

I kooliaste (tunnijaotus aineti ja klassiti)	II kooliaste (tunnijaotus aineti ja klassiti)	III kooliaste (tunnijaotus aineti ja klassiti)
1.klass Muusika 2 tundi kunst 1 tund	4.klass Muusika 2 tundi kunst 1 tund	7.klass Muusika 1 tund kunst 1 tund
2.klass muusika 2 tundi kunst 1 tund	5.klass muusika 1 tund kunst 1 tund	8.klass muusika 1 tund kunst 1 tund
3.klass muusika 2 tundi kunst 1 tund	6.klass muusika 1 tund kunst 1 tund	9.klass muusika 1 tund kunst 1 tund

Ainevaldkonna kirjeldus:

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

Kunstiained rõhutavad õppe koondumist viie põhimõtte ümber:

- 1) kunste on vaja tõlgendada. Kunstide kõne ei ole sõnasõnaline, kunstiteosed pakuvad eri tõlgendusvõimalusi ja tähendusi, mis põhinevad alati maailmavaatel, varasemal elu- ja kunstikogemusel ning on juhitud tunnetest, samuti kogemise kontekstist.
- 2) kunstid toetavad mitmekülgset loovust. Kunsti ja muusika õppimine kujundab õppija loovust ja isiksuseomadusi, mis annavad eeldused mis tahes inimtegevuse valdkonnas probleeme uut viisi lahendada, et jõuda originaalsete, kasulike, eetiliste ja vähemalt looja jaoks soovitud tulemusteni.
- 3) kunstid toetavad esteetilise tundlikkuse kasvu ning inimese heaolu.
- 4) kunstiaineid õppides arenevad kinesteetilised oskused ja kognitiivsed võimed, mis on lahutamatu seotud loomega – musitseerimise ja visuaalkunsti, ent ka performatiivsete kunstide loomisega.
- 5) kunstiainete õppimine toetab iseenda mõistmist ja mõtestamist ning üldpädevuste omandamist sisukalt ja terviklikult. Kunsti ja muusikaga järjepidev tegelemine toetab õppija eneseusalduse kujunemist ning eneseväärikust. Kunstide kaudu saab tõhusalt arendada kognitiivseid oskusi, nt loovat

ja kriitilist mõtlemist, refleksiooni- ja analüüsioskusi, samuti mittekognitiivsed oskusi, nt avatust, otsustusvõimet ja riskijulgust.		
Muusika	Muusikaõpetuse taotlus on luua muusikateadmiste, -oskuste ja -kogemuste süsteem. Üldhariduskooli muusikaõpetuse eesmärk on tekitada huvi muusika ja musitseerimise vastu ning kujundada harmoonilist ja loovat isiksust. Muusikaõpetuses lähtutakse eesti koolimuusikas väljakujunenud traditsioonidest ja põhimõtetest (Riho Päts, Heino Kaljuste), mis toetuvad Zoltán Kodály meetodile ja Carl Orffi pedagoogika adapteeritud käsitlusele ning tänapäeva pedagoogika teadmusele ja kogemusele.	
Kunst	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 igapäevale. 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.	
Lõimingu korraldamine ainevaldkonnas:		
Üldpädevuste kujundamine	Lõiming ainevaldkondadega	Läbivad teemad
<p>1- Väärtuspädevus Kunstivaldkonna õppeained rõhutavad kultuuriteadmisi ja ühisel kultuuripärandil põhinevat kultuuriruumi õppija identiteedi osana. Käsitlevate teemade, analüüsivate kunstiteoste ja -sündmuste kaudu toetatakse eetiliste ja esteetiliste väärtushoiakute kujunemist. Praktiline loomingu- line tegevus ja selle üle arut- lemine õpetavad teadvustama kunsti ning muusikat enese- väljenduse vahendina, hindama erinevaid ideid, seisukohti ja probleemilahendusi ning austama autorlust. Kasvatatakse teadlikku ja kriitilist suhtumist erinevatesse infokanalitesse.</p> <p>2- Sotsiaalne pädevus Kunstiainete uurimuslikud ja praktilised rühmatööd, loovtööd, arutlused ja esitlused, ühismusitseerimine ning valdkondlikes ja valdkondade- ülestes õppeprojektides</p>	<p>1- Keel ja kirjandus Arendatakse verbaalselt eneseväljendusoskust, diktsiooni, funktsionaalset lugemisoskust ning infokanalite kasutamise oskust; vaadeldakse eri asjatute ja kultuuride lugusid muusikas ning kujutavas kunstis, teatri- ja filmikunstis. Õpitakse ainealast oskussõnavara.</p> <p>2- Võõrkeeled Laulmine erinevates keeltes, itaalia keelsete muusikaterminite õppimine</p> <p>3- Matemaatika Arendatakse seoste loomise oskust ja loogilist mõtlemist.</p> <p>4- Loodusained Õpitakse tundma heli, valguse ja värvide omadusi.</p> <p>5- Sotsiaalained Õpitakse tundma erinevaid kultuure ja nende pärimusi, kunsti ja kultuuri rolli ja</p>	<p>1- Elukestev õpe ja karjääri planeerimine Kunst ja muusika võimaldavad õpilasel teadvustada oma võimeid ning huve, omandada nii ainespetsiifilisi kui ka üldisemaid mõtlemis- ja tegutsemis- strateegiaid, sh õpioskusi. Tutvutakse kunstide mitme- külgete väljunditega igapäeva- elus ning kunstidega seotud elukutsetega. Kunstide õppimine arendab ka kõigil teistel elualadel vajalikku loovat mõtlemist.</p> <p>2- Keskkond ja jätkusuutlik areng Seisukohtade ja hoiakute väljendamine kunstialaste tegevuste kaudu.</p> <p>3- Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus Julgustatakse katsetama oma ideede arendamist ja elluviimist.</p>

<p>osalemine kujundavad koostöövalmidust ning väärtustavad üksteise toetamist. Kunstiteoste üle arutledes harjutatakse oma seisukohti kaitsma ja teiste arvamusest lugu pidama.</p> <p>3- Enesemääratluspädevus Loovülesannete täitmisel saadav pidev tagasiside ja eneseanalüüs aitavad õppida tundma oma huve ja võimeid ning kujundada positiivset enesehinnangut.</p> <p>4- Õpipädevus Kunstiainetes saavad õpilased ise jõukohaseid ülesandeid luua, oma valikute sobivust kontrollida, uusi oskusi katsetada ning järjekindlalt harjutada.</p> <p>5- Suhtluspädevus Kunstiaineis on tähtsal kohal kunstiteoste, -stiilidest, -ajastutest jms kõnelemine, kasutades kirjelduses nii korrektset emakeelt kui ka ainespetsiifilist terminoloogiat. Oma tööde esitlemine ning aruteludes erinevate seisukohtade võrdlemine ja kaitsmine toetavad väljendusoskuste kujunemist ning ainealase oskussõnavara kasutamist.</p> <p>6- Matemaatikapädevus Õpitakse analüüsima kunstikategoriasid (kompositsioon, struktuur, rütm jne), võrdlema ja liigitama erinevate nähtuste tunnuseid ning kasutama sümboloid.</p> <p>7- Ettevõtlikkuspädevus Praktiline loovtegevus võimaldab katsetada ideede väljendamise ja esitlemise erinevaid võimalusi, valides leidlikult sobivaid meetodeid ning rõhutades oma tugevaid külgi. Õpitakse tegevust plaanima, vastutama tööde</p>	<p>muutumist erinevatel inimajaloo etappidel. Õpitakse tundma eri ajastute eetilisi ja esteetilisi tõekspidamisi. Ühine on maailma kultuurilise mitmekesisuse teadvustamine ja väärtustamine, isiklike seisukohtade väljendus- ja põhjendusokuste kujundamine.</p> <p>6- Kunstiained Kunstide 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. Praktiline kunstidega tegelemine arendab õpilase tundemaailma, intuiitset ja loovat mõtlemist.</p> <p>7- Tehnoloogia Arendatakse kehatunnetust, tähelepanu, mootorikat, reageerimiskiirust ja koordinatsiooni. Kasutatakse kunstiainetega ühiseid mõisteid (liikumine, dünaamika, rütm).</p>	<p>4- Kultuuriline identiteet Kujundatakse teadlikke näituse-, teatri- ja kontserdikülastajaid.</p> <p>5- Teabekeskond Info leidmine muusika ja kunsti kohta. Õpitakse arvestama meediakeskkonna võimaluste ja ohtudega ning autorikaitsega.</p> <p>6- Tehnoloogia ja innovatsioon Kunstiainetes kasutatakse praktiliste loovtegevuste kaudu erinevaid oskusi ja vahendeid ning leiutatakse ja katsetatakse uusi võimalusi, toetudes pidevalt muutuvast tehnoloogilises elu-, õpi- ja töökeskkonnas toimetuleva inimese kujunemist.</p> <p>7- Tervis ja ohutus Kunstiainetes teadvustatakse loovtegevuste emotsionaalset tasakaalustavat mõju. Kunstis kasutatakse materjale, töövahendeid ja instrumente, mille juures tuleb järgida ohutuse ning otstarbekuse printsiipe.</p> <p>8- Väärtused ja kõlblus Õppes tutvutakse Eesti ja maailma kultuuripärandiga, teadvustatakse kultuuri rolli igapäevaelus ning kujundatakse avatud ja lugupidavat suhtumist nii erinevatesse kultuuri-traditsioonidesse kui ka nüüdisaja kultuurinähtustesse. Väärtustatakse uute ideede ning isiklike kogemuste ja emotsioonide loomingulist väljendamist.</p>
---	--	--

<p>Lõpuni tegemise ja tulemuse eest. Tutvutakse ka valdkonnaga seotud elukutsete ning institutsioonidega.</p> <p>8- Digipädevus</p> <p>Õppetöös kasutatakse erinevaid veebikeskkondi (nt Learningapps, Canva, Genial.ly, Liveworksheets, muusikaprogrammid)</p>		
---	--	--

Ainevaldkondlikud hindamise erisused:

Hindamine kunstiainetes suunab ja julgustab õpilasi õppima ning tekitab ja hoiab huvi kunsti ja muusika vastu. Hindamise aluseks on põhikooli riikliku õppekava üldosas sätestatu, kunsti ja muusika ainekavas esitatud õpitulemused ning Kallavere Keskkooli kehtestatud hindamisjuhised. Kunstiaineid hinnatakse arvestuslike hinnetega.

Kunst: Tähtsündamine toimub õpitulemuste alustel vastavalt "arvestatud" (A) ja "mittearvestatud" (MA) hinnetega. Hindamise käigus arvestatakse õpilase teadmiste, loomisoskuste, planeerimise- ja ideede arendamise oskustega. Hindamise objekt on nii tööprotsess kui ka lõpptulemus.

Õppekeskkonna erisused (mis keskkondades õppetöö toimub, mh ka meie eripärad):

Muusika: õppetöö toimub muusikaklassis, mis on varustatud Orff instrumentariumiga (rütmi- ja plaadpillid). Muusikaklassis on olemas ka elektriklaver, kanded, plokkflöödid ja ukuleled. Muusikatundide läbiviimisel on võimalus kasutada ka bändiruumi, kus on olemas bändiõppeks kõik vajalikud instrumendid (trummikomplekt, elektrikitarr, basskitarr, elektriklaver). Tehnovahenditest on klassiruumis olemas arvuti + kõlarid, videoprojektor. Noodiõpet toetab noodijoonestikuga tahvel, astme- ja klaviatuuritabel.

ÕPPEKÄIGUD!!!

Kunst: Õppetöö toimub kunstiklassis. Õpilastele on kättesaadavad reguleeritava kõrgusega molbertid, töölauad, tööde kuivatamise ja hoiustamise riulid, kunstiraamatud, teatmeteosed, videoprojektor ning laenutamisel ülearvutid/tahvelarvutid. Eraldi on kohustatud iga õpilane tooma kooli nimelise kunstikasti koos vajalike töövahenditega (nimekiri vajalikest töövahenditest on saadaval kooli kodulehel).

Õpe toimub ka autentsetes keskkondades, linnaruumis, kontserdisaalides, näituse- ja etendusasutustes, kooli ümbruses, kultuuriasutustes ja mujal.

Ainekava põhikoolile/gümnaasiumile	Ainevaldkond: KUNSTIAINED	Õppeaine: Kunst
Kooliaste: 1	Klass: 1	Tundide arv: 1
<p>Õppeaine kirjeldus (sh ainespetsiifikast lähtuvad erisused): Kunstis on oluline 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. Praktiline kunstidega tegelemine arendab tundemaailma, intuiitvset ja loovat mõtlemist. Kunstidel on oluline osa igapäevaelu rikastava ning emotsionaalselt tasakaalustava harrastusena.</p>		
<p>Õpitulemused:</p>		
<p>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; 2)nimetab visuaalteose tähtsamaid tunnuseid, lähtudes ülesandest (tehnik, vorm, värv, kompositsioon, meeleolu, sisuelemendid); 3)leiab muuseumis, galeriis õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info; 4)teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust; 5)uurib õpetaja abiga esemete vormi ja otstarbe seoseid; 6)teab, kes on autor; 7)ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.</p>		
<p>Metoodilised soovitused, sh õpistrateegiate rakendamine, diferentseerimise võimalused:</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Metoodilisi võtteid valides lähtutakse eakohasusest; • lähtutakse õppekava alusväärtustest, üldpädevustest, õppeaine eesmärkidest, õppesisust ja oodatavatest õpitulemustest ning toetatakse lõimingut teiste õppeainete ja läbivate teemadega; • kasutatakse diferentseeritud õppeülesandeid, mille sisu ja raskusaste toetavad õpilaste huvisid ning suurendavad õpimotivatsiooni, arvestades sealjuures õpilaste individuaalsust ja konkreetse klassi võimekust; • rakendatakse nii traditsioonilisi kui ka tänapäevaseid info- ja kommunikatsioonitehnoloogiatel põhinevaid õpikeskkondi ning õppematerjale ja -vahendeid; • kasutatakse mitmekesisest õpikeskkonda kasutatakse mitmekesisest ja tänapäevast õppemetoodikat; • seostatakse õppesisu näidetega nii Eesti kui ka maailma kunstist ja rahvakultuurist. <p>Õpetaja julgustab õpilasi kasutama oma ideed ja sisetunnetust. Tunnis juhatakse õpilasi töötama nii paaris kui ka rühmas.</p>		
<p>Õppesisu:</p>		
<p>Kunstiainete sisu, tegevustes ja taotlustes on ühised järgmised aspektid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teadmised kunstidest (analüüs); • erinevate kunstide seostamine (süntees); • ainealane (verbaalne) keel; • loominguline eneseväljendus (loomine, esitamine); • kunstiloomingu vastuvõtmine (kommunikatsioon, kriitika); • oma-, kohaliku ja maailmakultuuri väärtustamine (mitmekultuurilisus); • kultuuriväärtuste kaitsmine (jätkusuutlikkus). 		

Põhimõisted:

- oskust kasutada kunstimõisteid ning teadmisi lähiümbruse kunsti- ja kultuuriobjektidest;
- oskust kasutada loovtöodes erinevaid töövõtteid ja tehnikaid, käsitsedes materjale otstarbekalt ja töövahendeid ohutult;
- loovat, isikupärast ja säästlikku tegutsemist individuaal- või rühmatöös;
- oskust väärtustada ja analüüsida enda ja kaaslaste kunstitöid, arutleda erinevate kunstinähtuste üle.

Digipädevused:

Kunstiaineid õppides kasutatakse digivahendeid info otsimiseks, kogumiseks, töötlemiseks ja esitamiseks. Kogutud infot rakendatakse loovtöodes eesmärgipäraselt. Õpitakse loominguga tegelemiseks valima ainespetsiifiliselt vajalikke digivahendeid. Õppides ning digitaalset sisu luues ja säilitades kasutatakse erinevaid audiovisuaalseid ning muid multimeediumi vahendeid ja rakendusi. Ollakse teadlik autoriõiguste järgimise kohustusest digikeskkonnas. Suurendatakse teadlikkust digivahendite rakendamise kaasneda võivatest terviseriskidest ja internetis loominguga jagamise turvalisusest.

Ainekava põhikoolile/gümnaasiumile	Ainevaldkond: KUNSTIAINED	Õppeaine: Kunst
Kooliaste: 1	Klass: 2	Tundide arv: 1
Õppeaine kirjeldus (sh ainespetsiifikast lähtuvad erisused):		
<p>Kunstis on oluline 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.</p> <p>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.</p> <p>Praktiline kunstidega tegelemine arendab tundemaailma, intuiitvset ja loovat mõtlemist. Kunstidel on oluline osa igapäeva elu rikastava ning emotsionaalselt tasakaalustava harrastusena.</p>		
Õpitulemused:		
<p>1)uurib ja selgitab visuaalseid pilte, jooniseid ning sümboleid (nt õpetaja valikul: sildid, liiklusmärgid, kaardid, õpikute illustratsioonid, multifilmide ja arvutimängude pildiline külj, mänguasjade väljanägemine ja roll, reklaam linnaruumis ja meedias, rietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad) oma kogemuse piires;</p> <p>2)nimetab visuaalteose tähtsamaid tunnuseid, lähtudes ülesandest (tehnik, vorm, värv, kompositsioon, meeololu, sisuelemendid);</p> <p>3)leiab muuseumis, galeriis õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info;</p> <p>4)teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;</p> <p>5)uurib õpetaja abiga esemete vormi ja otstarbe seoseid;</p> <p>6)teab, kes on autor;</p> <p>7)ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.</p>		
Metoodilised soovitused, sh õpistrateegiate rakendamine, diferentseerimise võimalused:		
<ul style="list-style-type: none"> • Metoodilisi võtteid valides lähtutakse eakohasusest; • lähtutakse õppekava alusväärtustest, üldpädevustest, õppeaine eesmärkidest, õppesisust ja oodatavatest õpitulemustest ning toetatakse lõimingut teiste õppeainete ja läbivate teemadega; • kasutatakse diferentseeritud õppeülesandeid, mille sisu ja raskusaste toetavad õpilaste huvisid ning suurendavad õpimotivatsiooni, arvestades sealjuures õpilaste individuaalsust ja konkreetse klassi võimekust; • rakendatakse nii traditsioonilisi kui ka tänapäevaseid info- ja kommunikatsioonitehnoloogiatel põhinevaid õpikeskkondi ning õppematerjale ja -vahendeid; • kasutatakse mitmekesisist õpikeskkonda; • kasutatakse mitmekesisist ja tänapäevast õppemetoodikat; • seostatakse õppesisu näidetega nii Eesti kui ka maailma kunstist ja rahvakultuurist; • õpetaja julgustab õpilasi kasutama oma ideed ja sisetunnetust • tunnis juhitakse õpilasi töötama nii paaris kui ka rühmas. 		
Õppesisu:		
<p>Kunstiainete sisu, tegevustes ja taotlustes on ühised järgmised aspektid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • teadmised kunstidest (analüüs); • erinevate kunstide seostamine (süntees); • ainealne (verbaalne) keel; • loomingu eneseväljendus (loomine, esitamine); • kunstiloomingu vastuvõtmine (kommunikatsioon, kriitika); • oma-, kohaliku ja maailmakultuuri väärtustamine (mitmekultuurilisus); • kultuuriväärtuste kaitsmine (jätkusuutlikkus). 		
Põhimõisted:		

- Oskust kasutada kunstimõisteid ning teadmisi lähiümbruse kunsti- ja kultuuriobjektidest;
- oskust kasutada loovtöodes erinevaid töövõtteid ja tehnikaid, käsitsedes materjale otstarbekalt ja töövahendeid ohutult;
- loovat, isikupärast ja säästlikku tegutsemist individuaal- või rühmatöös;
- oskust väärtustada ja analüüsida enda ja kaaslaste kunstitöid, arutleda erinevate kunstinähtuste üle.

Digipädevused:

Kunstiaineid õppides kasutatakse digivahendeid info otsimiseks, kogumiseks, töötlemiseks ja esitamiseks. Kogutud infot rakendatakse loovtöodes eesmärgipäraselt. Õpitakse loominguga tegelemiseks valida ainespetsiifiliselt vajalikke digivahendeid. Õppides ning digitaalset sisu luues ja säilitades kasutatakse erinevaid audiovisuaalseid ning muid multimeediumi vahendeid ja rakendusi. Ollakse teadlik autoriõiguste järgimise kohustusest digikeskkonnas. Suurendatakse teadlikkust digivahendite rakendamisega kaasneva võimalikest terviseriskidest ja internetis loominguga jagamise turvalisusest.

Ainekava põhikoolile/gümnaasiumile	Ainevaldkond: KUNSTIAINED	Õppeaine: Kunst
Kooliaste: 1	Klass: 3	Tundide arv: 1
<p>Õppeaine kirjeldus (sh ainespetsiifikast lähtuvad erisused):</p> <p>Kunstis on oluline 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.</p> <p>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.</p> <p>Praktiline kunstidega tegelemine arendab tundemaailma, intuiitvset ja loovat mõtlemist. Kunstidel on oluline osa igapäevaelu rikastava ning emotsionaalselt tasakaalustava harrastusena.</p>		
<p>Õpitulemused:</p>		
<p>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;</p> <p>2) nimetab visuaalteose tähtsamaid tunnuseid, lähtudes ülesandest (tehnik, vorm, värv, kompositsioon, meeolu, sisuelemendid);</p> <p>3) leiab muuseumis, galeriis õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info;</p> <p>4) teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;</p> <p>5) uurib õpetaja abiga esemete vormi ja otstarbe seoseid;</p> <p>6) teab, kes on autor;</p> <p>7) ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju</p>		
<p>Metoodilised soovitused, sh õpistrateegiate rakendamine, diferentseerimise võimalused:</p>		
<p>Metoodilisi võtteid valides lähtutakse eakohasusest</p> <ul style="list-style-type: none"> • lähtutakse õppekava alusväärtustest, üldpädevustest, õppeaine eesmärkidest, õppesisust ja oodatavatest õpitulemustest ning toetatakse löimingut teiste õppeainete ja läbivate teemadega; • kasutatakse diferentseeritud õppeülesandeid, mille sisu ja raskuste toetavad õpilaste huvisid ning suurendavad õpimotivatsiooni, arvestades sealjuures õpilaste individuaalsust ja konkreetse klassi võimekust; • rakendatakse nii traditsioonilisi kui ka tänapäevaseid info- ja kommunikatsioonitehnoloogiatel põhinevaid õpikeskkondi ning õppematerjale ja -vahendeid; • kasutatakse mitmekesisist õpikeskkonda kasutatakse mitmekesisist ja tänapäevast õppemetoodikat; • seostatakse õppesisu näidetega nii Eesti kui ka maailma kunstist ja rahvakultuurist; <p>Õpetaja julgustab õpilasi kasutama oma ideed ja sisetunnetust. Tunnis juhitakse õpilasi töötama nii paaris kui ka rühmas.</p>		
<p>Õppesisu:</p>		
<p>Kunstiainete sisu, tegevustes ja taotlustes on ühised järgmised aspektid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • teadmised kunstidest (analüüs); • erinevate kunstide seostamine (süntees); • ainealane (verbaalne) keel; • loomingu eneseväljendus (loomine, esitamine); • kunstiloomingu vastuvõtmine (kommunikatsioon, kriitika); • oma-, kohaliku ja maailmakultuuri väärtustamine (mitmekultuurilisus); • kultuuriväärtuste kaitsmine (jätkusuutlikkus). 		
<p>Põhimõisted:</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • oskust kasutada kunstimõisteid ning teadmisi lähiümbruse kunsti- ja kultuuriobjektidest; • oskust kasutada loovtöodes erinevaid töövõtteid ja tehnikaid, käsitsedes materjale otstarbekalt ja töövahendeid ohutult; 		

- loovat, isikupärast ja säästlikku tegutsemist individuaal- või rühmatöös;
- oskust väärtustada ja analüüsida enda ja kaaslaste kunstitöid, arutleda erinevate kunstinähtuste üle.

Kooliastme lõpuks omandatavad teadmised, oskused ja hoiakud:

- 1) kirjeldab visuaalseid pilte, jooniseid ja sümboliteid oma kogemuse ning õpitu piires;
- 2) teab kujutiste kasutamise ja jagamise head tava;
- 3) kavandab lihtsamaid ülesandeid disainis ja loomes kestlikult;
- 4) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid nii spontaanselt kui ka uurides ja kavandades, kasutades ning põhjendades eri tehnikavõteteid ja kompositsiooni;
- 5) kirjeldab ja analüüsib lühidalt enda tööd ja tulemust;
- 6) käitub füüsilistes ja digitaalsetes kultuurikeskkondades enamasti turvaliselt, arvestab visuaalseid kujutisi luues ja kasutades autorsust;
- 7) kasutab õpetaja juhendamisel osalist disainimist probleemi lahendamiseks kestlikult;
- 6) arutleb loodu üle, seostades loomingut oma kogemuse piires teiste eluvaldkondadega;
- 8) analüüsib õpetaja abiga enne kasutamist visuaalseid kujutisi, jooniseid, skeeme ja sümboliteid;
- 9) katsetab, julgeb eksida ja töö käigus langetada otsuseid õpetaja abiga;
- 10) analüüsib õpetaja toel loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt.

Ainekava põhikoolile/gümnaasiumile	Ainevaldkond: KUNSTIAINED	Õppeaine: Kunst
Kooliaste: 2	Klass: 4	Tundide arv: 1
<p>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: Maailma kunsti ja visuaalkultuuri laiahaardeline käsitlemine kunsti vormide ja tähenduste pidev muutumine, eksperimentaalsus ja areng õpetaja on aktiivne kunstiga suhestuja nii kunstikogemus kui ka õppimiskogemus</p>		
Õpitulemused:		
<u>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</u>		
<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. 		
<u>Plaanimine ja ideede arendamine</u>		
<ul style="list-style-type: none"> Tuvastab küsimusi kasutades lihtsamaid probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab). Sõnastab enne tööle hakkamist, mida kavatseb teha, mis vahendeid ja materjale kasutab ja kuidas kujutab. 		
<u>Loomine</u>		
<ul style="list-style-type: none"> Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (nt maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frottaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine jms) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid. Oskab luua vabavalalises programmis lihtsamaid neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja etteantud teemal ja juhendamisel. Arvestab kunstitööde loomisel eelnevalt omandatud kompositsiooni lihtsamaid põhimõtteid. Rakendab eelnevalt õpitud kunstitehnikaid ja töövõtteid ning materjale põhjendatult ja õpetaja abiga. Rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid (viitab autorile suuliselt või kirjalikult) ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava (viitab kasutatud allikatele oma kirjalikes töödes). 		
<u>Refleksioon, analüüs ja kriitika</u>		
<ul style="list-style-type: none"> Kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele; Võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeleolu ja atmosfääri (ruumilisus, värv, valgus, heli, montaaž). 		

- Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi (Millise teema valisin? Milliste töövahenditega oma tööd tegin? Mis oli kõige keerulisem? Millega olen kõige enam rahul?);
- Annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis (tunnustusmärgid, suuline või kirjalik lühike tagasiside “Mulle meeldib, kuidas sa...”)

Metoodilised soovitused, sh õpistrateegiate rakendamine, diferentseerimise võimalused:

Õppekeskkonna kujundamisel lähtutakse riikliku õppekava alusväärtustest ning luuakse üksteist austav, vastastikku hooliv ja toetav, turvaline, kiusamis- ja vägivallavaba õppekeskkond, mis rajaneb usalduslikel suhetel, sõbralikkusel ja heatahtlikkusel ning kus märgatakse ja tunnustatakse õpilase pingutusi ja õpiedu.

Nii füüsiline kui ka vaimne keskkond peab vastama õpilaste võimetele. Eriti tähtis on arvestada psühholoogilisi baasvajadusi.

Õppesisu:

VISUAALNE KIRJAOSKUS

Igapäevane visuaalkultuur

Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad

Põhiplaan, sisekujunduse kavand, karakter, keskkond

Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted

Baaselemendid:

Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv

Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal

Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus

Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.

Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne

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

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

Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp,

Kunstžanrid: portree, maastikuvaade

Kujutavus: figuraalne, abstraktne

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

Kunstitehnikad ja stiilid

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

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

DISAIN JA DISAINIPROTSESS

Disaini baaselemendid

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

Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus

Disaini liigid- Tootedisain, graafiline disain

Disainiprotsessi osad

Osapooled, tarbija

Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine

Lähteülesanne

Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine

Lahenduspakkumine

Kavandamine ja visualiseerimine

KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD

Kunstiga seotud elukutsed

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

Kunstiajalugu

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

KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS

Jätkusuutlik mõtteviis

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

Teabe otsimine ja infokeskkonnad

Muuseumide ja galeriide kodulehed

Kunstielu

Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised

Põhimõisted:

TÖÖVAHENDID (harilik pliiats, paber, guašš, akvarell/vesivärv, tušš jne.)

PABERI FORMAAT (A4, A3 jne)

KUNSTITEHNIKAID KIRJELDAV SÕNAVARA (akvarell, kollaaž, linoollõige, pastellijoonistus jne)

Digipädevused:

Tunneb ära erinevaid viise, kuidas kunsti on loodud või vahendatud digitaalsete meediumite kaudu.

Mõistab erinevaid võimalusi, mida kunstiteadmisi saab digitaalsetes meediumites näha ja kasutada.

Digitaalse meediaga seotud võimalike riskide mõistmine.

Rakendab kunstiteoste loomisel erinevates digitaalsetes meediumites (animatsioon, foto, video, graafiline disain jne).

Analüüsib digitaalsete meediumite kasutamise mõju ja võimalike riske kunstis.

Noorte digimeediumiga seotud harjumuste hindamine ja võimalike mõjude äratundmine.

Oma põhimõtete loomine digitaalse meediumi kasutamise osas.

Praktilised tööd:

plakati kujundamine

klassikalise muusika saatel joonistamine

“yayoi kusama stiilis kõrvitsad”

kuue värvi ring

ex librise disain

linoollõige

logo disainimine

salvador dali elulugu ning tööde analüüsimine

vincent van gogh elulugu ning tööde analüüsimine

Kooliastme lõpuks omandatavad teadmised, oskused ja hoiakud:

II kooliastme lõpuks õpilane:

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);

2)kasutab olulisemaid õpitud kunstimõisteid ja teab kunstnikke;

3)käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info;

4)mõistab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;

- 5) märkab, kirjeldab ning mõtestab nüüdisaegsete ja ajalooliste tarbeesemete ning hoonete erinevusi;
- 6) märkab ning kirjeldab iseseisvalt seost tarbeeseme või ruumi/hoone suuruse, vormi, materjali ja otstarbe vahel;
- 7) rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava.

Ainekava põhikoolile/gümnaasiumile	Ainevaldkond: KUNSTIAINED	Õppeaine: Kunst
Kooliaste: 2	Klass: 5	Tundide arv: 1
<p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maailma kunsti ja visuaalkultuuri laiahaardeline käsitlemine • kunsti vormide ja tähenduste pidev muutumine, eksperimentaalsus ja areng • õpetaja on aktiivne kunstiga suhestuja • nii kunstikogemus kui ka õppimiskogemus 		
Õpitulemused:		
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tunneb ära eri kirjasüsteeme ja seostab neid eri kultuuridega (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id). • Kasutab olulisemaid kunstimõisteid (nt kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, looming, maalikunst, animatsioon, skulptuur jne) ühe kunstnikuga seoses. • Teab järgmisi mõisteid: arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, abstraktne kunst. Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Karakter, taust, esiplaan, tagaplaan. Koloriit. • Teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente (tegelased/karakterid, objektid ja taust/keskkond) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitutele ka dominant, koloriit). • Teab kolmemõõtmelise kujutamise (skulptuur, installatsioon, ready-made) lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurussuhted, ruum teose ümber, vaadeldavus erinevatest külgedest). • Mõistab õpitud näite põhjal mõne toote keskkonnamõju. • Võrdleb nüüdisaegse ja ajaloolise tarbeeseme (näiteks kohvitermos ja õlletoop) erinevusi ja sarnasusi ning analüüsib kuidas tarbeeseme funktsionaalsus on arenenenud. <p>Plaanimine ja ideede arendamine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Loob lihtsa visandliku joonise enne kolmemõõtmelise töö loomist. • Enne värvide kandmist tööle katsetab neid eraldi paberil. • Rakendab abijooni portree loomisel • Loob kunstitööd, uurides ja analüüsides teemaga seotud allikaid ning kavandades enda ideed ja kombineerides allikatest leitud ja oma ideid omavahel. <p>Loomine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt makett, segatehnika, kollaaž, kõrgtrükk, joonistus, maal, foto jms) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid. • Loob teose spontaanselt, ilma planeerimata. • Loob teose eelnevalt uurides, kavandades ja ideid kombineerides. • Kavandab ja loob vabavaralises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja abiga. • Valib kahe õpetaja pakutud kunstitehnika, töövõtte või kompositsioonipõhimõtte vahel ja põhjendab oma eelistust. • Rakendab õpitud kahemõõtmelisi kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel; 		

- Rakendab õpitud kolmemõõtmelise kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;
- Rakendab loomisel digivahendeid (telefoni kaamera, digijoonistuse rakendused jms).

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Kirjeldab ja mõtestab visuaalsete olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires;
- Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi, tuues välja töökäigu ning põhjendades oma tehtud valikuid (Mida said teada oma teema kohta teistest allikatest? Milliseid mõtteid kasutasid? Mida muutsid või lisasid juurde?);
- Annab klassikaaslaste teostele tagasisidet, põhjendab enda arvamust; (Räägi, mis sulle teise töös meeldib? Too esile, mis nõudis kõige rohkem pingutust kaaslaste töös)

Metoodilised soovitused, sh õpistrateegiade rakendamine, diferentseerimise võimalused:

Õppekeskkonna kujundamisel lähtutakse riikliku õppekava alusväärtustest ning luuakse üksteist austav, vastastikku hooliv ja toetav, turvaline, kiusamis- ja vägivallavaba õppekeskkond, mis rajaneb usalduslikel suhetel, sõbralikkusel ja heatahtlikkusel ning kus märgatakse ja tunnustatakse õpilase pingutusi ja õpiedu.

Nii füüsiline kui ka vaimne keskkond peab vastama õpilaste võimetele. Eriti tähtis on arvestada psühholoogilisi baasvajadusi.

Õppesisu:

VISUAALNE KIRJAOSKUS

Igapäevane visuaalkultuur

Sümbolid, sildid, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguajad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, veebikeskkonnad

Karakter, keskkond

Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted

Baaselemendid:

Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv

Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal

Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus

Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.

Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne

Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus

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

Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.

Kunstizanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade

Kujutavus: figuraalne, abstraktne

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

Kunstitehnikad ja stiilid

maal, joonistus, kollaaž, mosaiik, foto, origami, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia

DISAIN JA DISAINIPROTSESS

Disaini baaselemendid

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

laiemalt), mass

Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus

Disaini liigid

Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain

Disainiprotsessi osad

Osapooled, tarbija

Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine

Lähteülesanne

Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine

Lahendusplakkumine

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

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

Tehismaterjalid: plastik, kile...

KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD

Kunstiga seotud elukutsed

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

Kunstiajalugu

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

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

Varased tsivilisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus)

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

Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn)

Mõisaarhitektuur

Taluarhitektuur

Pärimuskultuur

KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS

Jätkusuutlik mõtteviis

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

Teabe otsimine ja infokeskkonnad

Muuseumide ja galeriide kodulehed

Põhimõisted:

töövahendid (harilik pliiats, paber, guašš, akvarell/vesivärv, tušš jne.)

paberi formaat (a4, a3 jne)

kunstitehnikaid kirjeldav sõnavara (akvarell, kollaaž, linoollõige, pastellijoonistus jne)

Digipädevused:

Tunneb ära erinevaid viise, kuidas kunsti on loodud või vahendatud digitaalsete meediumite kaudu.

Mõistab erinevaid võimalusi, mida kunstiteadmisi saab digitaalsetes meediumites näha ja kasutada.

Digitaalse meediaga seotud võimalike riskide mõistmine.

Rakendab kunstiteoste loomisel erinevates digitaalsetes meediumites (animatsioon, foto, video, graafiline disain jne).

Analüüsib digitaalsete meediumite kasutamise mõju ja võimalike riske kunstis.

Noorte digimeediumiga seotud harjumuste hindamine ja võimalike mõjude äratundmine.

Oma põhimõtete loomine digitaalse meediumi kasutamise osas.

Praktilised tööd:

- kuue värvi ring
- mälu järgi pildi taasloomine
- halloweeni teemaline töö "spooky halloween"
- natüürmort
- "kilukarbisiluett"

tallinna vanalinna kujutamine kasutades värviteooria põhimõtteid

- portree klassikaaslasest
- paberimoisaiik
- lillepoti disain

Kooliastme lõpuks omandatavad teadmised, oskused ja hoiakud:

II kooliastme lõpuks õpilane:

- 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);
- 2) kasutab olulisemaid õpitud kunstimõisteid ja teab kunstnikke;
- 3) käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info;
- 4) mõistab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;
- 5) märkab, kirjeldab ning mõtestab nüüdisaegsete ja ajalooliste tarbeesemete ning hoonete erinevusi;
- 6) märkab ning kirjeldab iseseisvalt seost tarbeeseme või ruumi/hoone suuruse, vormi, materjali ja otstarbe vahel;
- 7) rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava.

Ainekava põhikoolile/gümnaasiumile	Ainevaldkond: KUNSTIAINED	Õppeaine: Kunst
Kooliaste: 2	Klass: 6	Tundide arv: 1
<p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maailma kunsti ja visuaalkultuuri laiahaardeline käsitlemine • kunsti vormide ja tähenduste pidev muutumine, eksperimentaalsus ja areng • õpetaja on aktiivne kunstiga suhestuja • nii kunstikogemus kui ka õppimiskogemus 		
Õpitulemused:		
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kirjeldab visuaalkultuuri ilminguid, näiteks reklaami linnaruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknad, e-poe vaated. • Rakendab eakohaselt teabegraafikat. • Teadvustab õpetaja abiga oma digitaalset jalajälge. • Tunneb ära ja nimetab varaste kõrgkultuuride ajaloolisi kunstiteoseid (nt koopamaal, amulett, püramiid, tempel, skulptuur, amfiteater jms). • Teab mõisteid: Trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia. Tekstuur, rütm, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, mass, dominant, proportsioonid, kaadriplaanid, tempo, puänt, stiliseerimine. • Käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info. • Teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule digitaalne joonistus või maal), tähtsamaid baaselemente (lisaks varem õpitulele ka tekstuur) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitulele ka ühtsus ja mitmekesisus, rütm, ruumiillusioon (nt kattumine, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, teravus, liikumisillusiooni tekitamine objektide või kehade puhul) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel. • Teab kolmemõõtmelise kujutamise (näit installatsioon, tootedisain, lavakujundus, arhitektuurimakett) põhilisi baaselemente (valgus, mass) ja kompositsiooni põhimõtteid (dominant, proportsioonid) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel. • Rakendab kunstitöö loomisel õpetaja abiga ajalise (4D) kujutamise (video, animatsiooni jne) tehnikaid ja põhimõtteid (kaadriplaanid, kestus, tempo, tegevuspaik ja tegelased, sissejuhatus, puänt). • Visualiseerib ühte oma tarbimisharjumust (näiteks küsimuse abil “Millele kulub minu taskuraha”). • Mõtestab lihtsamal tasemel ajaloolise ja kaasaegse ruumikeskkonna (näiteks koolikeskkond filmis “Kevade” ja oma kool või külapood ja supermarket) erinevusi selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist. • Märkab ja kirjeldab ruumikeskkonna suurust, vormi ja materjalikasutust selle ruumikeskkonna otstarbe ja kasutatavuse aspektist. • Selgitab oma loodud digitaalkujutiste avalikustamisega seotud tagajärgi ja ohtusid. <p>Plaanimine ja ideede arendamine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tuvastab disainiprotsessis osapooled keda õpetaja etteantud probleem puudutab selleks, et luua probleemi lahenduspakumine. • Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see 		

probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab) probleemi lahenduspakkumise loomise eesmärgil.

- Sõnastab probleemi võimalikud põhjused.
- Seab õpetaja abiga lähteülesande ja tegevusplaani.
- Selgitab välja osapoolte, keda probleem puudutab, hinnagu lahenduspakkumisele ja arvestab seda lahenduspakkumise arendamisel.
- Vormistab lahenduspakkumise.
- Kasutab neljamõõtmelise teose kavandamisel õpetaja abiga *storyboardi* või fotosid ja lühikest stsenaariumit.
- Rakendab abijooni figuuri ja tsentraalperspektiivi kujutamisel.
- Leiab ideid praktilisteks töödeks iseenda elust ja teistest õppeainetest.
- Kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda.
- Teab, mis on kavand ning tunneb kavandamise põhimõtteid ja eesmärke ning oskab rakendada teadmiseid lihtsama kavandi loomisel.

Loomine

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt modelleerimine, voltimine, makett, joonestamine jms), vahendeid isikupärasel viisil ning tunneb eelnevalt õpitud kompositsiooni põhimõtteid (nt ühtsus ja mitmekesisus, tasakaal, rütm, dominant, koloriit, proportsioonid jms) ,ning oskab neid teadlikult valida.
- Pakub ise teemasid ning teostamise võimalusi enda huvide ja loomingu väljendamiseks (spontaanselt).
- Loob enda teose teadlikult uurides ja analüüsid teemapõhiseid materjale (nt raamatud, õpikud ja muud infoallikad) ning kavandades enda ideed ja kombineerides neid omavahel (nt kavandi detailide, foto ja joonistuse, tasapinnaliste ja ruumiliste objektide kombineerimine).
- Tunneb neljamõõtmeliste tööde teostamise etappe ja võimalusi ning kavandab ja loob vabavaraalises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) enamasti iseseisvalt.
- Kombineerib kahe- ja kolmemõõtmelisi elemente digiloomingus.
- Tunneb vabavaraaliste programmide ühiseid tööriistu ja oskab neid uurides enamasti iseseisvalt erinevates olukordades rakendada.
- Valib oma idee teostamiseks (vajadusel õpetaja abiga) sobiva väljendusvahendi kõigi õpitud väljendusvahendite, sh digivahendite hulgast;
- Loob õpetaja abiga teostest ekspositsiooni (võib ka virtuaalse).

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires.
- Leiab kunstikultuuri seoseid muude valdkondadega nii ajaloost kui tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, kirjandusele, populaarkultuurile ja isiklikule kogemusele.
- Analüüsib stiliseeritud kujundeid ja sümboleid kasutavaid visuaalkultuuri teoseid (nt logosid, vappe, digitaalseid ikoone).
- Analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma teost ja tööprotsessi, tuues esile tegevuste omavahelised seosed ja järeldused.

Metoodilised soovitused, sh õpistrateegiate rakendamine, diferentseerimise võimalused:

Õppekeskkonna kujundamisel lähtutakse riikliku õppekava alusväärtustest ning luuakse üksteist austav, vastastikku hooliv ja toetav, turvaline, kiusamis- ja vägivallavaba õppekeskkond, mis rajaneb usalduslikel suhetel, sõbralikkusel ja heatahtlikkusel ning kus märgatakse ja tunnustatakse õpilase pingutusi ja õpiedu.

Nii füüsiline kui ka vaimne keskkond peab vastama õpilaste võimetele. Eriti tähtis on arvestada psühholoogilisi baasvajadusi.

Õppesisu:

VISUAALNE KIRJAOSKUS

Igapäevane visuaalkultuur

Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad

Põhiplaan, maakaart, sisekujunduse kavand

Karakter, keskkond

Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted

Baaselemendid:

Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv

Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal

Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus

Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

Kunstitehnikad ja stiilid

maal, joonistus, kollaaž, grataaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, kollaaž, kõrgrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp

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

DISAIN JA DISAINIPROTSESS

Disaini

baaselemendid

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

Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus

Disaini liigid

Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain

Disainiprotsessi osad

Osapooled, tarbija

Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine

Lähteülesanne

Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine

Lahenduspakkumine

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

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

Tehismaterjalid: plastik, kile...

Kavandamine ja visualiseerimine

Kavand, visand, skits, kroki, abijooned

KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD

Kunstiga seotud elukutsed

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

Kunstiajalugu

Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn)

KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS

Jätkusuutlik mõtteviis

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

Autorsus ja autoriõigused

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

Põhimõisted:

Töövahendid (harilik pliits, paber, guašš, akvarell/vesivärv, tušš jne.)

Paberi formaat (A4, A3 jne)

Kunstitehnikaid kirjeldav sõnavara (akvarell, kollaaž, linoollõige, pastellijoonistus jne)

Digipädevused:

Tunneb ära erinevaid viise, kuidas kunsti on loodud või vahendatud digitaalsete meediumite kaudu.

Mõistab erinevaid võimalusi, mida kunstiteadmisi saab digitaalsetes meediumites näha ja kasutada.

Digitaalse meediaga seotud võimalike riskide mõistmine.

Rakendab kunstiteoste loomisel erinevates digitaalsetes meediumites (animatsioon, foto, video, graafiline disain jne).

Analüüsib digitaalsete meediumite kasutamise mõju ja võimalike riske kunstis.

Noorte digimeediumiga seotud harjumuste hindamine ja võimalike mõjude äratundmine.

Oma põhimõtete loomine digitaalse meediumi kasutamise osas.

Praktilised tööd:

Arvo Pärdi loominguga tutvumine ning muusika saatel pildi loomine

Origami mandala loomine

Paberist 3D pilt (Hiina astroloogia järgi looma valimine)

Peeter Paan ja Big Ben

Hirameki

Pantone (ajalugu, olulisus, töö kujutamine kasutades käesoleva aasta värvi)

Kooliastme lõpuks omandatavad teadmised, oskused ja hoiakud:

II kooliastme lõpuks õpilane:

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);

2) kasutab olulisemaid õpitud kunstimõisteid ja teab kunstnikke;

3) käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info;

4) mõistab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;

5) märkab, kirjeldab ning mõtestab nüüdisaegsete ja ajalooliste tarbeesemete ning hoonete erinevusi;

6) märkab ning kirjeldab iseseisvalt seost tarbeeseme või ruumi/hoone suuruse, vormi, materjali ja otstarbe vahel;

7) rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava.

Ainekava põhikoolile/gümnaasiumile	Ainevaldkond: KUNSTIAINED	Õppeaine: Kunst
Kooliaste: 3	Klass: 7	Tundide arv: 1
Õppeaine kirjeldus (sh ainespetsiifikast lähtuvad erisused):		
<p>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.</p> <p>Õppeaine lähtealused:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maailma kunsti ja visuaalkultuuri laiahaardeline käsitlemine • kunsti vormide ja tähenduste pidev muutumine, eksperimentaalsus ja areng • õpetaja on aktiivne kunstiga suhestuja • nii kunstikogemus kui ka õppimiskogemus 		
Õpitulemused:		
Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine		
<ul style="list-style-type: none"> • Kirjeldab digitaalseid keskkondi, hindab digitaalse keskkonna turvalisust ja eakohasust • Leiab internetist lihtotsinguga infot kunstnike, kunstiteoste või ajastute kohta, kasutab internetis täpsustatud pildiotsingut. • Tutvustab eri disainivaldkonna (näiteks tootedisain, digitootedisain, teenusedisain, tööstusdisain, graafiline disain, sotsiaalne disain jne) esindaja tegevust. • Tuvastab visuaalkultuuris levinumaid värvikasutusega seotud tavapärasid (<i>näiteks hooaegadega seotud värvid riidemoes</i>). 		
Plaanimine ja ideede arendamine		
<ul style="list-style-type: none"> • Leiab oma teose jaoks ideid päevakajalistest või ajaloosündmustest. • Kasutab idee leidmiseks ja laiendamiseks meetodeid (näit. ajurünnak, suvaline sisend, omaduste reastamine, info otsimine) • Teeb töö kavandamisel kirjalikke ja visuaalseid märkmeid. • Kavandab enda teose, pakkudes vahest välja ka erinevaid lahendusvõimalusi. • Teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik, ning rakendab seda teadmist tööprotsessis. • Märkab ja kirjeldab teda ümbritsevaid probleemolukordi. • Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab). • Uurib näiteid kuidas on sama või sarnast probleemi varasemalt lahendatud. • Tutvub erinevate uurimisviiside (<i>näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine</i>) võimalustega. 		
Loomine		
<ul style="list-style-type: none"> • Õpilane teab, et isikupärasus on väärtuslik ja püüab luua omapäraseid kunstitöid tuues esile enda individuaalsust ja huvisid. • Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digikunst) kunstitöid spontaanselt (kavandamata). • Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid uurides ja kavandades. • Kavandab ja arendab enda ideid enne teose loomist, kombineeri erinevatest ideedest tervikliku lahenduse. • Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid enamasti teadlikult või õpetaja abiga. • Leiab oma töö eksponeerimiseks koha, kus see on hästi vaadeldav. • Tunneb loomingu esitlemise põhimõtteid ja suudab teha publikule esitamiseks ettevalmistustöid õpetaja abiga. 		
Refleksioon, analüüs ja kriitika		

- Analüüsib tarbeeset funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.
- Selgitab enamasti oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi.
- Kirjeldab teose ainest, meediumi ja vormi.

Metoodilised soovitusel, sh õpistrateegiate rakendamine, diferentseerimise võimalused:

Õppekeskkonna kujundamisel lähtutakse riikliku õppekava alusväärtustest ning luuakse üksteist austav, vastastikku hooliv ja toetav, turvaline, kiusamis- ja vägivaldavaba õppekeskkond, mis rajaneb usalduslikel suhetel, sõbralikkusel ja heatahtlikkusel ning kus märgatakse ja tunnustatakse õpilase pingutusi ja õpiedu.

Nii füüsiline kui ka vaimne keskkond peab vastama õpilaste võimetele. Eriti tähtis on arvestada psühholoogilisi baasvajadusi.

Õppesisu:

VISUAALNE KIRJAOSKUS

Igapäevane visuaalkultuur

Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaali, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplattformid. Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides. Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.

Kujutamise baaselemendid ja kompositsioon

Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv

Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)

Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutused

Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.

Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne

Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv

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

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus

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

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

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

Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.

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

Kujutavus: figuralne, abstraktne

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

Kunstitehnikad ja stiilid

maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia

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

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

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

DISAIN JA DISAINIPROTSESS

Disaini

baaselemendid

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

Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus

Disaini liigid

Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain

Disainiprotsessi osad

- Osapooled, tarbija
- Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine
- Lähteülesanne
- Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine
- Lahenduspakkumine

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

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

Tehismaterjalid: plastik, kile....

Kavandamine: kavand, visand, skits, krokii, abijooned

Moodboard, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,

Idee sõnastamine

Storyboard, stsenaarium

Visuaalne lihtsustamine

KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD

Info leidmine

Google'i pildiotsing

(Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid

Kunstiajalugu

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

Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid.

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

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

Barokk-kunst Euroopa õukondades

Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas

Realism maalikunstis

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

Maailmanäitused ja tehnoloogia areng.

Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.

KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS

Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed

Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja

Jätkusuutlik mõtteviis

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

Teabe otsimine ja infokeskkonnad

Muuseumide ja galeriide kodulehed

Kunstielu

Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised

Autorsus ja autoriõigused

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

Põhimõisted:

töövahendid (harilik pliiats, paber, guašš, akvarell/vesivärv, tušš jne.)
paberi formaat (a4, a3 jne)
kunstitehnikaid kirjeldav sõnavara (akvarell, kollaaž, linoollõige, pastellijoonistus jne)

Digipädevused:

Tunneb ära erinevaid viise, kuidas kunsti on loodud või vahendatud digitaalsete meediumite kaudu. Mõistab erinevaid võimalusi, mida kunstiteadmisi saab digitaalsetes meediumites näha ja kasutada. Digitaalse meediaga seotud võimalike riskide mõistmine.
Rakendab kunstiteoste loomisel erinevates digitaalsetes meediumites (animatsioon, foto, video, graafiline disain jne).
Analüüsib digitaalsete meediumite kasutamise mõju ja võimalike riske kunstis.
Noorte digimeediumiga seotud harjumuste hindamine ja võimalike mõjude äratundmine.
Oma põhimõtete loomine digitaalse meediumi kasutamise osas.

Praktilised tööd:

- Portree "Mina ja minu hingeloom"
- Portree joonistamine kasutades erinevaid kunstitarbeid (süsi, harilik pliiats, tušš jne.)
- "Nimi loomas"
- "Kõnekäänd"
- Konrad Mägi eluloo ja teostega tutvumine
- Konrad Mägi maali näitel kunstiteose loomine (kasutades vastandvärve)
- "Etnopuu"- etnograafiliste mustrite uurimine ja kujutamine kunstis.

Kooliastme lõpuks omandatavad teadmised, oskused ja hoiakud:**VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE**

- 1) analüüsib enne kasutamist visuaalseid kujutisi, keskkondi, jooniseid, skeeme ja sümboleid suhtluses;
- 2) uurib iseseisvalt kunstnike, kunstiteoste ja kunstivoolude tausta;
- 3) leiab infot erinevate allikate kohta, suhtudes neisse allikakriitiliselt;
- 4) kasutab peamisi kunstimõisteid ja teab kunstnikke;
- 5) käitub kultuurikeskkondades reeglite järgi (vajaduse korral oskab reeglid välja selgitada) ning saab iseseisvalt vajaliku teabe leidmise ja sündmuse kogemisega hakkama;
- 6) teab, mida kujutab endast disain ning kuidas töötab disainer;
- 7) mõistab vormide ja värvide subjektiivsemaid ning universaalsemaid tähendusi;
- 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.

PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE

- 1) oskab arendada oma ideed, lähtudes eesmärgist;
- 2) märkab ja kirjeldab igapäevaelu probleeme, mida lahendades läbib kõik disainiprotsessi etapid;
- 3) rakendab uurimismeetodeid õpetaja abiga.

LOOMINE

- 1) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ja põhjalikult uurides ning teadlikult kavandades;
- 2) valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid;
- 3) oskab rühmaliikmena luua ühistöödest tervikliku väljapaneku ja esitleda teost publikule.

REFLEKTSIOON, ANALÜÜS JA KRIITIKA

- 1) analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst), leiab erinevaid tõlgendusvõimalusi ja vaatepunkte, põhjendab neid tööle tuginedes ning kasutab kunstist rääkides oskussõnavara;
- 2) leiab seoseid ühiskonnaelu valdkondadega nii ajaloost kui ka tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, erialakirjandusele, aimekirjandusele, popkultuurile ja meediale;

- 3) mõtestab esemelise ja ruumilise keskkonna või disaininäidete esteetilisi, funktsionaalseid ning ökoloogilisi aspekte;
- 4) selgitab oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi; põhjendab sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid;
- 5) kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib eriarvamusi.

Ainekava põhikoolile/gümnaasiumile	Ainevaldkond: KUNSTIAINED	Õppeaine: Kunst
Kooliaste: 3	Klass: 8	Tundide arv: 1
Õppeaine kirjeldus (sh ainespetsiifikast lähtuvad erisused):		
<p>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.</p> <p>Õppeaine lähtealused:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maailma kunsti ja visuaalkultuuri laiahaardeline käsitlemine • kunsti vormide ja tähenduste pidev muutumine, eksperimentaalsus ja areng • õpetaja on aktiivne kunstiga suhestuja • nii kunstikogemus kui ka õppimiskogemus 		
Õpitulemused:	Metoodilised soovitused, sh <u>õpistrateegiate rakendamine, diferentseerimise võimalused:</u>	
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kasutab info leidmiseks sõnastikke ja entsüklopeediaid, nii raamatutena kui digitaalsete andmebaase. • Otsib tedlikult erinevatest infoallikatest vajalikku informatsiooni ja toob esile detailid ning tähtsamad punktid. <p>Plaanimine ja ideede arendamine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leiab oma teose jaoks ideid läbi eneserefleksiooni. • Rakendab õpetaja abiga ideede genereerimise ja laiendamise/arendamise meetodeid (kombineerimismatriksid, referaat idee tausta uurimiseks). • Loob storyboardi joonistades või digivahendeid kasutades. • Märkab ja tuvastab igapäevaelu probleemi, mis teda kõnetab. • Seab lähteülesande ja tegevusplaani. • Kavandab õpetaja abiga ja rakendab shipäraselt üht uurimismeetodit (näiteks <i>vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine</i>). <p>Loomine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata). 	<p>Õppekeskkonna kujundamisel lähtutakse riikliku õppekava alusväärtustest ning luuakse üksteist austav, vastastikku hooliv ja toetav, turvaline, kiusamis- ja vägivallavaba õppekeskkond, mis rajaneb usalduslikel suhetel, sõbralikkusel ja heatahtlikkusel ning kus märgatakse ja tunnustatakse õpilase pingutusi ja õpiedu.</p> <p>Nii füüsiline kui ka vaimne keskkond peab vastama õpilaste võimetele. Eriti tähtis on arvestada psühholoogilisi baasvajadusi.</p>	

- Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid enamasti teadlikult uurides ja kavandades.
- Laiendab enda ideed kavandamise protsessis, katsetab erinevaid tehnilisi võimalusi ja toob esile idee arenguetapid.
- Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult.
- Põhjendab tehnika või meediumi valikut toetudes oma sõnumile või ideele.
- Rakendab neljamõõtmelise teose loomisel (animatsioon., video, etendus, *performance*) narratiivi, sissejuhatust ja puänti (lõiming kirjandusega).
- Oskab õpetaja abiga rühmaliikmena luua ühistöödest väljapaneku.
- Toetab töö pealkirjaga oma sõnumit või ideed.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst).
- Analüüsib ruumilist keskkonda funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.
- Põhjendab valdavalt oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid.
- Kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib enamasti eriarvamusi.

Õppesisu:

VISUAALNE KIRJAOSKUS

Igapäevane visuaalkultuur

Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaaliid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplatvormid.

Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.

Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.

Kujutamise baaselemendid ja kompostisioon

Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv

Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)

Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmelised, dominant, rõhutus

Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.

Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne

Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv

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

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus

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

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

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

Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.

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

Kujutavus: figuraalne, abstraktne

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

Kunstitehnikad ja stiilid

maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia

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

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

Etikett

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

DISAIN JA DISAINIPROTSESS

Disaini

baaselemendid

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

Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus

Disaini liigid

Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain

Disainiprotsessi osad

Osapooled, tarbija

Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine

Lähteülesanne

Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine

Lahendusplakkumine

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

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

Tehismaterjalid: plastik, kile....

Kavandamine: kavand, visand, skits, krokii, abijooned

Moodboard, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,

Idee sõnastamine

Storyboard, stsenaarium

Visuaalne lihtsustamine

KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD

Info leidmine

Google'i pildiotsing

(Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid

Kunstiajalugu

Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid.
Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid.
Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö).
Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo).
Barokk-kunst Euroopa õukondades
Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas
Realism maalikunstis
Modernism 19. sajandi lõpu maalis (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend).
Maailmanäitused ja tehnoloogia areng.
Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.

Põhimõisted:

töövahendid (harilik pliiaats, paber, guašš, akvarell/vesivärv, tušš jne.)
paberi formaat (a4, a3 jne)
kunstitehnikaid kirjeldav sõnavara (akvarell, kollaaž, linoollõige, pastellijoonistus jne)

Digipädevused:

Tunneb ära erinevaid viise, kuidas kunsti on loodud või vahendatud digitaalsete meediumite kaudu.
Mõistab erinevaid võimalusi, mida kunstiteadmisi saab digitaalsetes meediumites näha ja kasutada.
Digitaalse meediaga seotud võimalike riskide mõistmine.
Rakendab kunstiteoste loomisel erinevates digitaalsetes meediumites (animatsioon, foto, video, graafiline disain jne).
Analüüsib digitaalsete meediumite kasutamise mõju ja võimalike riske kunstis.
Noorte digimeediumiga seotud harjumuste hindamine ja võimalike mõjude äratundmine.
Oma põhimõtete loomine digitaalse meediumi kasutamise osas.

Praktilised tööd:

- "Debussy radadel"
- "Õine linn" kahe punkti perspektiiv
- "Konrad" Mägi"
Õpilane tutvub kuulsa Eesti kunstnikuga ning loob tema töödest inspireerituna enda teose
- Talveinstallatsioon
Grupitöö
Õpilased loovad "Talveinstallatsiooni", mis on inspireeritud Eesti loodusest
- Grataaž ehk vahakriibe

Kooliastme lõpuks omandatavad teadmised, oskused ja hoiakud:

VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE

- 1) analüüsib enne kasutamist visuaalseid kujutisi, keskkondi, jooniseid, skeeme ja sümbolaid suhtluses;
- 2) uurib iseseisvalt kunstnike, kunstiteoste ja kunstivoolude tausta;
- 3) leiab infot erinevate allikate kohta, suhtudes neisse allikakriitiliselt;
- 4) kasutab peamisi kunstimõisteid ja teab kunstnikke;
- 5) käitub kultuurikeskkondades reeglite järgi (vajaduse korral oskab reeglid välja selgitada) ning saab iseseisvalt vajaliku teabe leidmise ja sündmuse kogemisega hakkama;
- 6) teab, mida kujutab endast disain ning kuidas töötab disainer;
- 7) mõistab vormide ja värvide subjektiivsemaid ning universaalsemaid tähendusi;
- 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.

PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE

- 1) oskab arendada oma ideed, lähtudes eesmärgist;
- 2) märkab ja kirjeldab igapäevaelu probleeme, mida lahendades läbib kõik disainiprotsessi etapid;
- 3) rakendab uurimismeetodeid õpetaja abiga.

LOOMINE

- 1) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ja põhjalikult uurides ning teadlikult kavandades;
- 2) valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid;
- 3) oskab rühmaliikmena luua ühistöödest tervikliku väljapaneku ja esitleda teost publikule.

REFLEKTSIOON, ANALÜÜS JA KRIITIKA

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

Ainekava põhikoolile/gümnaasiumile	Ainevaldkond: KUNSTIAINED	Õppeaine: Kunst
Kooliaste: 3	Klass: 9	Tundide arv: 1
<p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maailma kunsti ja visuaalkultuuri laiahaardeline käsitlemine • kunsti vormide ja tähenduste pidev muutumine, eksperimentaalsus ja areng • õpetaja on aktiivne kunstiga suhestuja • nii kunstikogemus kui ka õppimiskogemus 		
Õpitulemused:		
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seostab eri ideoloogilisi sümboleid vastava ajastuga ja teab nende tähendust. • Arutleb erinevate nii kaasaegsete kui ajalooliste ideoloogiliste sümboolite rolli üle tänapäeval • Seostab kunstnikku ja kunstiteost selle loomiskeskonnaga, leides ja tõendades oma tähelepanekuid. • Leiab kunstiteose omadused, mis väljendavad nii loomise keskkonna kui kunstniku ideid • Külastab iseseisvalt kunstinäitust või- sündmust ning käitub seal reeglite kohaselt. <p>Plaanimine ja ideede arendamine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rakendab teiste autorite teoseid oma töö lähtepunktina. • Rakendab õpetaja abiga keerulisemaid ideede laiendamise / arendamise meetodeid (näiteks Osborni küsimustik). • Teab ideede selekteerimise meetodeid (näiteks sõelumine küsimuste abil, plussid, miinused) • Sõnastab oma teose kontseptsiooni. • Kasutab kavandamisel mitmekesiseid meetodeid (näit visandid, skeemid, asendiplaanid, maketid, värvi- ja materjalinäidised, tööetapide kirjeldused). <p>Loomine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata). • Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid teadlikult uurides ja kavandades. • Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult. • Pakub välja ekspositsiooni või näitusepinna koha kooliruumis ning põhjendab enda valikut ja visiooni. • Loob näituse kaasteksti, etiketid (autori nimi, töö nimetus, tehnika jms) ja esitluse viisi. • Tekitab kahemõõtmelises teoses vabalt valitud vahenditega ruumi-illusiooni. • Rakendab kolmemõõtmelises teoses valgust, ümbritsevat ruumi ja materjali (või muid õpetaja ülesandepüstisuses esitatud elemente või põhimõtteid) oma sõnumi edastamiseks. <p>Refleksioon, analüüs ja kriitika</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mõtestab disaininäiteid funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist. • Põhjendab oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid. • Kirjeldab, analüüsib, tõlgendab ja hindab kunstiteoseid (nende ainst, meediumi, vormi ja konteksti). • Uurib teose loomise konteksti – sotsiaalne kontekst, ajalooline taust, põhjuslik keskkond, milles kunstiteos loodi. 		

Metoodilised soovitused, sh õpistrateegiate rakendamine, diferentseerimise võimalused:

Õppekeskkonna kujundamisel lähtutakse riikliku õppekava alusväärtustest ning luuakse üksteist austav, vastastikku hooliv ja toetav, turvaline, kiusamis- ja vägivallavaba õppekeskkond, mis rajaneb usalduslikel suhetel, sõbralikkusel ja heatahtlikkusel ning kus märgatakse ja tunnustatakse õpilase pingutusi ja õpiedu.

Nii füüsiline kui ka vaimne keskkond peab vastama õpilaste võimetele. Eriti tähtis on arvestada psühholoogilisi baasvajadusi.

Õppesisu:

VISUAALNE KIRJAOSKUS

Igapäevane visuaalkultuur

Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplattformid.

Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.

Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.

Kujutamise baaselemendid ja kompostisioon

Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv

Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)

Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus

Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.

Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne

Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv

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

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus

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

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

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

Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.

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

Kujutavus: figuraalne, abstraktne

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

Kunstitehnikad ja stiilid

maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia

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

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

Etikett

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

- DISAIN JA DISAINIPROTSESS

Disaini

baaselemendid

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

Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus

Disaini liigid

Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain

Disainiprotsessi osad

- Osapooled, tarbija
- Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine
- Lähteülesanne
- Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine
- Lahenduspakkumine

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

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

Tehismaterjalid: plastik, kile....

Kavandamine: kavand, visand, skits, krokii, abijooned

Moodboard, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,

Idee sõnastamine

Storyboard, stsenaarium

Visuaalne lihtsustamine

- KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD

Info leidmine

Google'i pildiotsing

(Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid

Kunstiajalugu

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

Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid.

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

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

Barokk-kunst Euroopa õukondades

Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas

Realism maalikunstis

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

Maailmanäitused ja tehnoloogia areng.

Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.

- KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS

Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed

Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja

Jätkusuutlik mõtteviis

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

Teabe otsimine ja infokeskkonnad

Muuseumide ja galeriide kodulehed

Kunstielu

Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised

Autorsus ja autoriõigused

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

Põhimõisted:

- töövahendid (harilik pliiats, paber, guašš, akvarell/vesivärv, tušš jne.)
- paberi formaat (a4, a3 jne)
- kunstitehnikaid kirjeldav sõnavara (akvarell, kollaaž, linoollõige, pastellihoonistus jne)

Digipädevused:

Tunneb ära erinevaid viise, kuidas kunsti on loodud või vahendatud digitaalsete meediumite kaudu. Mõistab erinevaid võimalusi, mida kunstiteadmisi saab digitaalsetes meediumites näha ja kasutada. Digitaalse meediaga seotud võimalike riskide mõistmine.

Rakendab kunstiteoste loomisel erinevates digitaalsetes meediumites (animatsioon, foto, video, graafiline disain jne).

Analüüsib digitaalsete meediumite kasutamise mõju ja võimalike riske kunstis. Noorte digimeediumiga seotud harjumuste hindamine ja võimalike mõjude äratundmine. Oma põhimõtete loomine digitaalse meediumi kasutamise osas.

Praktilised tööd:

- Kiri ja kalligraafia
- Kalligraafia harjutused
- Enda fondi loomine
- Raamatukaane kujundamine
- Performance kunst
Näitena: Marina Abramovic
- Eesti rahvakunsti kindakirjad teostatuna arvutikunsti läbi

Kooliastme lõpuks omandatavad teadmised, oskused ja hoiakud:

VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE

- 1) analüüsib enne kasutamist visuaalseid kujutisi, keskkondi, jooniseid, skeeme ja sümboleid suhtluses;
- 2) uurib iseseisvalt kunstnike, kunstiteoste ja kunstivoolude tausta;
- 3) leiab infot erinevate allikate kohta, suhtudes neisse allikakriitiliselt;
- 4) kasutab peamisi kunstimõisteid ja teab kunstnikke;
- 5) käitub kultuurikeskkondades reeglite järgi (vajaduse korral oskab reeglid välja selgitada) ning saab iseseisvalt vajaliku teabe leidmise ja sündmuse kogemisega hakkama;
- 6) teab, mida kujutab endast disain ning kuidas töötab disainer;
- 7) mõistab vormide ja värvide subjektiivsemaid ning universaalsemaid tähendusi;
- 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.

PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE

- 1) oskab arendada oma ideed, lähtudes eesmärgist;
- 2) märkab ja kirjeldab igapäevaelu probleeme, mida lahendades läbib kõik disainiprotsessi etapid;
- 3) rakendab uurimismeetodeid õpetaja abiga.

LOOMINE

- 1) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ja põhjalikult uurides ning teadlikult kavandades;
- 2) valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid;
- 3) oskab rühmaliikmena luua ühistöödest tervikliku väljapaneku ja esitleda teost publikule.

REFLEKTSIOON, ANALÜÜS JA KRIITIKA

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