

Õppeaine nimetus: kunstiõpetus

I KOOLIASTME PÄDEVUSED

Õpilane:

- 1) õpib tundma ja kasutama kunstikeelt;
- 2) arendab oma vaatlusoskust ja kompimismeelt (käelist osavust);
- 3) maandab loovtegevuse kogemusi, arendab loovust ja fantaasiat;
- 4) õpib kasutama kujutavate kunstide väljendusvahendeid;
- 5) omandab esmaseid teadmisi kunstiliikidest ja stiilidest;
- 6) omandab esmaseid oskusi kunstitööde vaatlemisel ja analüüsimisel;
- 7) kirjeldab visuaalseid pilte, jooniseid ja sümboleid oma kogemuse piires;
- 8) teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi töid spontaanselt ning kavandades, kasutades eri tehnika- ja töövõtteid;
- 9) kirjeldab lühidalt enda tööd ja tulemust.

VALDKONNAPÄDEVUSED I KOOLIASTMES

Läbi kunstiõpetuse aidatakse õpilastel mõista ennast ja ümbritsevat maailma, arendades nende isiksuseomadusi. Kunstitegevuste kaudu arendatakse õpilaste võimet hinnata ilu ja meisterlikkust, mis suurendab nende heaolu ja rahulolu. Looming arendab tõlgendamisoskust, loovust ning probleemide lahendamise oskust, mis annavad eeldused mis tahes inimtegevuse valdkonnas probleeme uut viisi lahendada. Lisaks

toetatakse erinevate kunstitegevuste kaudu liikumis- ja mõtlemisvõime arengut ning eneseusaldust, loovat ja kriitilist mõtlemist, samuti otsustusvõimet ja riskijulgust.

TEEMA (kooliastmes)	TEEMADE (klasside kaupa)	ÕPITULEMUS
	1. KLASS	
Kompositsioon (joon, vorm, rütm, värv) Materjalid, töövõtted, vahendid Pildilised jutustused (joonistamine, maalimine, illustreerimine). Disain (esemete vormi, materjali ja otstarbe vahelised seosed). Vestlused kunstist.	Materjalid, töövõtted, vahendid Kompositsioon. (joon, vorm, rütm, värv). Disain (esemete vormi, materjali ja otstarbe vahelised seosed). Pildilised jutustused (joonistamine, maalimine, illustreerimine). Vestlused kunstist.	Õpilane: 1) nimetab, teoses nähtavaid värve, äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid; 2) kasutab vahendeid ja materjale säästlikult ja ohutult; 3) korrastab oma töökoha; 4) kirjutab oma tööle nime; 5) teeb enamasti aktiivselt kaasa nii oma initsiatiivil kui etteantud ülesandeid; 6) rakendab teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliiatsitehnika, savi või plastiliini voolimine jms) ja vahendeid; 7) väljendab enda kogemuse piires mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes; 8) kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid - mida nähtu meenutab?, mis siin pildil toimuda võiks?; 9) kirjeldab etteantud küsimustele toetudes oma töö valmimise protsessi - mida ja kuidas ma tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida töö tegemisel nautisin? Millised raskused ületasin?; 10) kirjeldab etteantud küsimustele toetudes valminud tööd - mida ma oma töös näen?.
	2. KLASS	

Pildilised jutustused Inimeste, esemete ja loodusobjektide kujutamine. Visuaalse kompositsiooni baaselemendid. Materjalid Looduslikud ning tehismaterjalid, taaskasutus. Esemete modelleerimine Vaatlemine - disain ja kujundus minevikus ja tänapäeval. Rahvuslikud mustrid ja motiivid. Materjalide töötlemise viisid.	Pildilised jutustused Inimeste, esemete ja loodusobjektide iseloomulikud tunnused ning peamise esiletoomine kujutamisel. Visuaalse kompositsiooni baaselemendid: joon, värv. Joonistus, illustratsioon, koomiks. Materjalid Looduslikud ning tehismaterjalid, taaskasutus. Esemete modelleerimine Ümbritsevate esemete vaatlemine, nende disain ja kujundus minevikus ja tänapäeval. Rahvuslikud mustrid ja motiivid. Lihtsamad materjalide töötlemise viisid, sh mõõtmine, märkimine, rebimine, voltimine, lõikamine, detailide ühendamine, liimimine,	Õpilane: 1) oskab välja tuua kujutatava iseloomulikud jooned; 2) rakendab kahemõõtmelise kujutamise võtteid; 3) eristab erinevaid looduslikke ja tehismaterjale, leiab ideid taaskasutamiseks; 4) uurib igapäevaste esemete vormi ja otstarbe seoseid; 5) märkab õpetaja suunamisel esemetel rahvuslikke elemente; 6) kujundab lihtsamaid esemeid; 7) modelleerib ja meisterdab erinevatest materjalidest esemeid; 8) rakendab oma töödes mitmekesiseid kunstitehnikaid ja töövõtteid; 9) oskab materjale kasutada ja ühendada; 10) töötab õpetaja suulise juhendamise järgi ning kasutab abivahendina lihtsat tööjuhendit; 11) julgeb oma ideed teostada ja esitada; 12) käsitleb töövahendeid õigesti ning ohutult; 13) kasutab materjale säästlikult; 14) hoiab korda oma tegevustes ja ümbruses; 15) arvestab rühmas või individuaalselt töötades kaaslastega ja järgib viisakusreegleid;
--	--	--

Erinevate kunstitehnikad - materjalid, töövõtted ning -vahendid.	punumine, kaunistamine, värvimine, viimistlemine. Erinevate kunstitehnikad - materjalid, töövõtted ning – vahendid. Maalimine, joonistamine, trükkimine, meisterdamine.	
	3. KLASS	
Kujutamis- ja vormiõpetus inimeste, esemete ja looduse kujutamisel kujutatava iseloomulike tunnuste märkamine ja oskuste piires esiletoomine; joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks õpitakse mõisteid: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas; võrdlemine (suur väike, pikem-lühem); mänguline ja loov tegutsemine; kujutatakse enda kogemuse piires mõtteid, tundeid ja kogemusi.	Kujutamis- ja vormiõpetus Inimeste, esemete ja looduse kujutamisel kujutatava iseloomulike tunnuste märkamine ja oskuste piires esiletoomine; Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks õpitakse mõisteid: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas; võrdlemine (suur väike, pikem-lühem); mänguline ja loov tegutsemine;	Õpilane: 1) Märkab õpetaja suunamisel esemete ja figuuride detaile, täiendab vajaduse korral oma tööd. 2) Oskab juhendile vastavalt joonistada erinevaid jooni ja vorme: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar.

Värvusõpetus värvitaju arendamine; värvide segamine (helestamine/tumestamine); huvitavad lood ja muinasjutud värvuste kohta; värvuste rahvapärased nimetused: rootsi punane, lipu punane, jne. Kompositsiooni- ja perspektiiviõpetus kohamäärus (üleval, all, paremal vasakul); tausta ja objekti suhe; osaline kattuvus. Kujundamis- ja kirjaõpetus Kaart, šabloonid, trükitehnikad, mustrid, lihtsamad ruumilised kompositsioonid, mudelite või makettide valmistamine;	kujutatakse enda kogemuse piires mõtteid, tundeid ja kogemusi. Värvusõpetus värvitaju arendamine; värvide segamine (helestamine/tumestamine); huvitavad lood ja muinasjutud värvuste kohta; värvuste rahvapärased nimetused: rootsi punane, lipu punane, jne. Kompositsiooni- ja perspektiiviõpetus kohamäärus (üleval, all, paremal vasakul); tausta ja objekti suhe; osaline kattuvus. Kujundamis- ja kirjaõpetus kujundatakse erinevaid kooli või rahvakalendri sündmustega seotus toorikuid (kaart; mütside, kinnaste šabloonid jne) Trükitehnikates luuakse mustreid (materjali trükk);	Värvusõpetus 3)Tunneb värvuste nimetusi. 4) Oskab juhendamisel toone helestada ja tumestada. Kompositsiooni- ja perspektiiviõpetus 5) Tõstab oma töödes esile ja võrdleb kujutatud tegelasi ja objekte suuruse, asukoha ning värvivaliku abil, vajaduse korral suunamisel. Kujundamis- ja kirjaõpetus 6)Täiendab mustri rütmi. 7) Valmistab juhendamisel tähtpäevalisi ruumikaunistusi.
---	---	--

Kunstikultuur kasvatatakse huvi kunstikultuuri vastu ja soovi ise selles osaleda; õpitakse väärtustama enda ja kaaslaste töid ning erinevaid lahendusi; näitusekülastused ja haridusprogrammide kaudu kunstikultuuriga tutvumine. Tehnikad, vahendid ja materjalid maalimise, joonistamise, rebimise, lõikamise, liimimise, voolimise (voltimise) baasoskused; erinevate tekstuuride loomine; trükitehnikad; plastiliinimaal;	lihtsamate ruumiliste kompositsioonide, mudelite või makettide valmistamine; oma nime ja nimetähtede kasutamine kunstiteostes. Kunstikultuur kasvatatakse huvi kunstikultuuri vastu ja soovi ise selles osaleda; õpitakse väärtustama enda ja kaaslaste töid ning erinevaid lahendusi; näitusekülastused ja haridusprogrammide kaudu kunstikultuuriga tutvumine. Tehnikad, vahendid ja materjalid maalimise, joonistamise, rebimise, lõikamise, liimimise, voolimise (voltimise) baasoskused; erinevate tekstuuride loomine; trükitehnikad; plastiliinimaal;	Kunstikultuur 8) Võrdleb enda ja kaaslaste töid: leiab peamised tegelased/objektid, toob esile sarnasusi ja erinevusi. 9) Osaleb vestlustes kultuuri ja kunsti teemadel. Tehnikad, vahendid ja materjalid 10) Tunneb ära ja nimetab õpitud töövahendeid ja tehnikaid, kasutab neid kunstitöös oma võimetest lähtuvalt (vajaduse korral õpetaja abiga). 11) Sorteerib materjalijääke (vajalik - mittevajalik, saab veel kasutada - ei saa kasutada).
--	---	---

looduslik materjal ja selle kasutamine; materjalide säästlik kasutamine; prügikunst; töövahendite õige ja ohutu käsitlemine. Töökultuur ülesandeid teostatakse valdavalt koostegevuses eeskuju ja näidise järgi, omandatud oskuste piires ka suulise korralduse järgi; õpitakse tasapisi valima eesmärgist lähtuvaid töövahendeid ja -võtteid; õpitakse töötama grupis ning jagama ühiskasutuses olevaid töövahendeid; kujundatakse korraharjumusi ja oskusi ning püsivust oma töö lõpule viia.	looduslik materjal ja selle kasutamine; materjalide säästlik kasutamine; prügikunst; töövahendite õige ja ohutu käsitlemine. Töökultuur ülesandeid teostatakse valdavalt koostegevuses eeskuju ja näidise järgi, omandatud oskuste piires ka suulise korralduse järgi; õpitakse tasapisi valima eesmärgist lähtuvaid töövahendeid ja -võtteid; õpitakse töötama grupis ning jagama ühiskasutuses olevaid töövahendeid; kujundatakse korraharjumusi ja oskusi ning püsivust oma töö lõpule viia.	Töökultuur 12) Hoiab õpetaja juhendamisel korras töökoha ja oskab enda järelt koristada. 13) Tegutseb võimalikult iseseisvalt ja teeb koostööd, arvestab kaaslastega. 14) Viib alustatud töö iseseisvalt või abiga lõpule. 15) Oskab jagada ühiskasutuses olevaid töövahendeid. 16) Peab kinni rühmas kokkulepitud reeglitest.
--	--	---

II KOOLIASTME PÄDEVUSED

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.

Planeerimine ja ideede arendamine

- 1) lahendab õpetaja esitatud probleemi, läbides kõiki disainiprotsessi etappe ning toetudes õpetaja juhendamisele ja etteantud materjalidele;
- 2) kavandab enda idee või teose; teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik.

Loomine

- 1) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ning uurides ja kavandades;
- 2) teeb õpetaja abiga põhjendatud valikuid õpitud kunstitehnikate ja töövõtete, materjalide ning kompositsioonipõhimõtete hulgast.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- 1) analüüsib loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle isiklikult positsioonilt, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt;
- 2) selgitab ja analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööd, tuues esile töökäigu ning põhjendades oma tehtud sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid;
- 3) annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis; põhjendab oma arvamust.

VALDKONNAPÄDEVUSED II KOOLIASTMES

Õpilane:

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 eluhiakuga ja lahendab probleeme loovalt.

TEEMAD (kooliaste)	TEEMAD (klasside kaupa)	ÕPITULEMUS
	4. KLASS	
Avastamine, ideede arendamine.	Uurimuslik ja loov koostöö. Teoste esitlemine, valikute põhjendamine.	1) arutleb enda ja kaaslaste loovtööde üle; 2) visandab ja kavandab loovülesandeid lahendades;

	Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega.	3) rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto).
Kompositsioon.	Kujutamine, väljendamine, kujundamine vaatluse ja mälu järgi. Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi.	1) väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid ja teadmisi, kasutades õpitud kujutamise ja kompositsiooni võtteid.
	Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted.	1) omandab teadmised õhuperspektiivist, pildi ruumilisust, kasutab kolmandat mõõdet.
Värvusõpetus.	Värv kui väljendusvahend. Värviring, teise astme värvid. Värvide segamise elementaartabel. Ühe värvi erinevad toonid. Piiratud arvu värvidega maalimine.	1) omandab teadmised värvide helestamise ja tumestamise, värvide pehmete üleminekute kohta; 2) mõisted: külmad ja soojad värvid, koloriit.
Liikumine.	Liikumise kujutamine. Inimesetäisfiguuri kujutamine. Erinevates asendites inimese kujutamine. Inimese tegevuse kujutamine.	1) visandab ja kavandab, väljendab visuaalsete väljenditega oma teadmisi ja mõtteid.

Tehnikad	Tehnikate loov kasutamine. Erinevad tehnikad. Erinevate materjalide säästlik kasutamine.	1) rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto, video).
Erinevad kunstivoolud	Tutvumine erinevate ajastute kunstiga.	1) tõlgendab oma vaatenurgast erinevate ajastute ja voolude kunstiteoseid (realistlik kunst, abstraktne kunst); 2) võrdleb kaasaja ja mineviku kultuurinähtusi.
Pildiline ja ruumiline väljendus	Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit. Kunstitehnika loov kasutamine.	1) väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid, teadmisi, kasutades kahe-ja kolmemõõtmelise kujutamise baaselemente ja kompositsiooni võtteid.
Ümbrus	Erinevad majad linnas ja maal. Kujutamine natuurist. Maastik õhtul ja hommikul.	1) uurib erinevates keskkondades ehitatud hooneid, seostab neid nende funktsiooniga.
Asjad	Esemete suurussuhted	1) kujutab esemeid natuurist ja mälu järgi arvestab nende omavahelisi proportsioone.

Inimesed	Inimesed tegevuses, nägu ja meeleolu. Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted.	1) kujutab inimesi liikumises ja tegevuses; 2) oskab kujutada nägu, arvestades selle üldiste proportsioonidega, näo proportsioonid otsevaates.
Geomeetria	Kubismi stiilis pilt. Geomeetriliste elementide kasutamine töö kujutamisel.	1) kasutab kujutamisel geomeetrilisi kujundeid ja kompositsiooni põhimõtteid; 2) tutvub kaasaegse kunstiga ja seda viljelenud Eesti kunstnikega (kubism).
Disain ja keskkond	Keskkonnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses. Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti kaudu.	1) visandab ja kavandab loovülesandeid lahendades; 2) kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda.
Märk	Liiklusmärkide analoogial põhinev uute märkide kujundamine.	1) visandab ja kavandab loovülesandeid lahendades uusi märke.
Disain	Disaini roll igapäevaelus: trükised, tarbevormid, ruumid, hooned, keskkond jne. Filmide arvutimängude ja reklaamide pildikeele uurimine.	1) võrdleb ruumilise keskkonna ja igapäevaste tarbeesemete omadusi ja otstarvet; 2) mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia).

Kiri	(Trüki-) tähtede kujundamine. Tutvumine erinevate kirjastiilidega. Plakati või kaardi kujundamine.	1) esitab oma ideede erinevaid lahendusi, arvestades töö eesmärgiga; 2) mõiste: dekoratsioon.
Meedia ja kommunikatsioon	Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jne vaatlemine, nende üle arutlemine, kirjeldamine, eelistuste põhjendamine.	1) kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid; 2) käitub virtuaalmaailmas eetiliselt ja ohutult; 3) arendab analüüsioskust.
Kunstikultuur	Kunstiteose analüüs. Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu mõtestamine. Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti tuntumad autorid.	1) teab Eesti kultuuripärandi olulisemaid teoseid ja kunstnikke; 1) võrdleb kunstiteoseid; arutleb nende üle; 2) tegutseb eetiliselt ja ohutult nii päris kui virtuaalses kultuurikeskkonnas.
Rahvakunst	Lilltikand (pulmatekk, mustrid) Rahvariided. Ornamendid. Peremärgid	1) tunneb lilltikandeid ja teab, kus neid on tehtud ja milliste sündmuste puhul kasutatud. 2) teab erinevaid rahvariideid.

Materjalid ja tehnikad	Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine.	1) rakendab oma töödes mitmekesiseid kunstitehnikaid ja materjale; 2) õpib, kuidas luua ja tarbida säästvalt; 3) mõisted: aplikatsioon, visandamine (visand), kavandamine (kavand).
	Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.	1) rakendab oma töödes mitmekesiseid kunstitehnikaid ja materjale; 2) mõistab võimalusi, kuidas tarbida loodust säästvalt; 3) õpib, kuidas luua ja tarbida säästvalt.
Maal	Akrüül jt kattevärvide. Akvarell.	1) rakendab oma töödes kahe- ja kolmemõõtmelise kujutamise võtteid ja mitmekesiseid kunstitehnikaid ja materjale.
Skulptuur	Pehmed materjalid nt savi või saepurumass.	1) rakendab oma töödes kolmemõõtmelise kujutamise võtteid ja mitmekesiseid kunstitehnikaid ja materjale.
Graafika	Faktuurpilt, materjalitrükk. Heledusastmed värvipliatsitega. Kunstiga seotud elukutsed.	1) rakendab oma töödes mitmekesiseid kunstitehnikaid ja materjale.

TEEMAD (kooliastmes)	TEEMAD (klasside kaupa)	ÕPITULEMUS
	5. klass	
VISUAALNE KIRJAOSKUS KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGUÕLINE ENESEVÄLJENDUS DISAIN JA DISAINIPROTSESS KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS	5.- 6. KLASS Kõiki teemasid käsitletakse astmeti, igas klassis vastavalt kooli võimalustele ja klassi võimekusele ja valmisolekule. 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	Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine - Tunneb ära eri kirjasüsteeme ja seostab neid eri kultuuridega (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id). - Kasutab olulisemaid kunstimõisteid (nt kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, looming, maalikunst, animatsioon, skulptuur jne) ühe kunstnikuga seoses. - Teab järgmisi mõisteid: arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, abstraktne kunst. Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Karakter, taust, esiplaan, tagaplaan. Koloriit. - Teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente (tegelased/karakterid, objektid ja taust/keskkond) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitutele ka dominant, koloriit). - Teab kolmemõõtmelise kujutamise (skulptuur, installatsioon, ready-made) lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurussuhted, ruum teose ümber, vaadeldavus erinevatest külgedest). - Mõistab õpitud näite põhjal mõne toote keskkonnamõju.

	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 Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites. Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid	• Võrdleb nüüdisaegse ja ajaloolise tarbeeseme (näiteks kohvitermos ja õlletoop) erinevusi ja sarnasusi ning analüüsib kuidas tarbeeseme funktsionaalsus on arenenenud. Plaanimine ja ideede arendamine • Loob lihtsa visandliku joonise enne kolmemõõtmelise töö loomist. • Enne värvide kandmist tööle katsetab neid eraldi paberil. • Rakendab abijooni portree loomisel • Loob kunstitööd, uurides ja analüüsides teemaga seotud allikaid ning kavandades enda ideed ja kombineerides allikatest leitud ja oma ideid omavahel. Loomine • Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt makett, segatehnika, kollaaž, kõrgtrükk, joonistus, maal, foto jms) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid.
--	---	---

	Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan. Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitetkuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia. Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjöörivaade Kujutavus: figuraalne, abstraktne Kunstitehnikad ja stiilid maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgrükk, 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	• 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)
--	---	---

	Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja) 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, krokii, abijooned <i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart, Idee sõnastamine Storyboard, stsenaarium Visuaalne lihtsustamine 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 Jätkusuutlik mõtteviis Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajalg, 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	
	6. klass	
VISUAALNE KIRJAOSKUS KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGUÕLINE ENESEVÄLJENDUS DISAIN JA DISAINIPROTSESS KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD	5.- 6. KLASS Kõiki teemasid käsitletakse kooliastmeti. Igas klassis vastavalt kooli võimalustele ja klassi võimekusele ning valmisolekule.	Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine • Kirjeldab visuaalkultuuri ilminguid, näiteks reklaami linnaruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknad, e-poe vaated. • Rakendab eakohaselt teabegraafikat. • Teadvustab õpetaja abiga oma digitaalset jalajälge.

KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS		• 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 õpitutele ka tekstuur) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitutele 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 põhivõtteid (kaadriplaanid, kestus, tempo, tegevuspaik ja tegelased, sissejuhatuse, puänt). • Visualiseerib ühte oma tarbimisharjumust (näiteks küsimuse abil “Millele kulub minu taskuraha”).
--	--	---

		• Mõtestab lihtsamal tasemel ajaloolise ja kaasaegse ruumikeskkonna (näiteks koolikeskkond filmis “Kevade” ja oma kool või külapood ja supermarket) erinevusi selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist. • Märkab ja kirjeldab ruumikeskkonna suurust, vormi ja materjalikasutust selle ruumikeskkonna otstarbe ja kasutatavuse aspektist. • Selgitab oma loodud digitaalkujutiste avalikustamisega seotud tagajärgi ja ohtusid. Plaanimine ja ideede arendamine • Tuvastab disainiprotsessis osapooled keda õpetaja etteantud probleem puudutab selleks, et luua probleemi lahenduspakkumine. • 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 eesmärgi ning oskab rakendada teadmisi lihtsama kavandi loomisel. Loomine • Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt modelleerimine, voolimine, 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 analüüsides 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 vabavara
--	--	---

		programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) enamasti iseseisvalt. • Kombineerib kahe- ja kolmemõõtmelisi elemente digiloomingus. • Tunneb vabavaraliste programmide ühiseid tööriistu ja oskab neid uurides enamasti iseseisvalt erinevates olukordades rakendada. • Valib oma idee teostamiseks (vajadusel õpetaja abiga) sobiva väljendusvahendi kõigi õpitud väljendusvahendite, sh digivahendite hulgast; • Loob õpetaja abiga teostest ekspositsiooni (võib ka virtuaalse) Refleksioon, analüüs ja kriitika • Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires. • Leiab kunstikultuuri seoseid muude valdkondadega nii ajaloost kui tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, kirjandusele, populaarkultuurile ja isiklike 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.
--	--	--

III KOOLIASTME PÄDEVUSED

Õpilane:

- 1) analüüsib õpetaja abiga enne kasutamist visuaalseid kujutisi, jooniseid, skeeme ja sümboleid;
- 2) käitub füüsilistes ja digitaalsetes kultuurikeskkondades enamasti turvaliselt, arvestab visuaalseid kujutisi luues ja kasutades autorsust;
- 3) rakendab õpetaja abiga uurimismeetodeid teoreetiliste, kunstitööde või disainiobjektide loomisel;
- 4) katsetab, julgeb eksida ja töö käigus langetada otsuseid õpetaja abiga;
- 5) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid ja väljapanekuid, uurides ning teadlikult kavandades, valides ja rakendades protsessi käigus sihipäraselt materjale, tehnika- ja töövõtteid ning kompositsiooni põhimõtteid;
- 6) analüüsib õpetaja toel loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt.

VALDKONNAPÄDEVUSED III KOOLIASTMES

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 loomine 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. Tõlgendamise puhul on alati võimalik lähtuda erinevatest vaatepunktidest ja ootustest. Isiklik kogemus kasvatab kogemuse tähenduslikkust õpilase jaoks. Kunsti ja muusika õppimisel on vaja toetada tõlgendamisoskust;
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. Kunstidega tegelemine põhikoolis toetab õpiloovust (uudsed tähenduslikud kogemused ja nende mõtestamine, uurimis- ja refleksioonioskused) ning argiloovust (fantaasia, maailma uudne mõtestamine enda jaoks, uudne toimimisviis igapäevaelus);
3. kunstid toetavad esteetilise tundlikkuse kasvu ning inimese heaolu. Kunsti ja muusika õppimine põhikoolis võimaldab õpilasel ära tunda, emotsionaalselt kogeda ja hinnata enda ümber subjektiivset ilu (kuuldavat, kombatavat, nähtavat, abstraktset) ning nautida seda samavõrra nagu teiste oskusi või meisterlikkust. Ilu ja meisterlikkuse väärtustamine toetab rahulolu ja tähenduse leidmist maailmas, suurendab maailmaga seotuse tunnet ning innustab inimest püüdlema oma eesmärkide poole. Kunstiainetel on tähtis osa muutuvates oludes isiklikku ja ühiskondlikku heaolusse panustava inimese kujundamisel;
4. kunstiaineid õppides arenevad kinesteetilised oskused ja kognitiivsed võimed, mis on lahutamatult seotud loomega – musitseerimise ja visuaalkunsti, ent ka performatiivsete kunstide loomisega. Kunstitegevustes toetatakse sügavama kognitiivse võimekuse kujunemist. Õppimine (sh musitseerimine ja visuaalkunst, kuid ka performatiivsete kunstide loomine) on sügavam, kui see toimub terviklikult nii keha kui ka vaimu ja eri meelte koostöös;
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.

TEEMAD (kooliastmes)	TEEMAD (klasside kaupa)	ÕPITULEMUS
	7. klass	
VISUAALNE KIRJAOSKUS KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGUÕLINE ENESEVÄLJENDUS DISAIN JA DISAINIPROTSESS KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS	7.- 9. KLASS Kõiki teemasid käsitletakse kooliastmeti. Igas klassis vastavalt kooli võimalustele ja klassi võimekusele. VISUAALNE KIRJAOSKUS Igapäevane visuaalkultuur Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, 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)	Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine - 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 - Leiab oma teose jaoks ideid päevakajalistest või ajaloosündmustest.

	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	• 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
--	--	--

	Kaadriplaanid: üldplaan, keskpiaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan. Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia. Kunstžanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade Kujutavus: figuraalne, abstraktne	• 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 ainek, meediumi ja vormi.
	8. klass	
VISUAALNE KIRJAOSKUS KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGUÕLINE ENESEVÄLJENDUS DISAIN JA DISAINIPROTSESS KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS	7.- 9. KLASS Kõiki teemasid käsitletakse kooliastmeti. Igas klassis vastavalt kooli võimalustele ja klassi võimekusele ning valmisolekule.	Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine - Kasutab info leidmiseks sõnastikke ja entsüklopeediaid, nii raamatutena kui digitaalseid andmebaase. - Otsib teadlikult erinevatest infoallikatest vajalikku informatsiooni ja toob esile detailid ning tähtsamad punktid. Plaanimine ja ideede arendamine - Leiab oma teose jaoks ideid läbi eneserefleksiooni. - Rakendab õpetaja abiga ideede genereerimise ja laiendamise/arendamise meetodeid (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 sihipäraselt üht uurimismeetodit (näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine). Loomine • Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata). • Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid enamasti teadlikult uurides ja kavandades. • Laiendab enda ideed kavandamise protsessis, katsetab erinevaid tehnilisi võimalusi ja toob esile idee arenguetapid. • Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult. • 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. Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine • Kasutab info leidmiseks sõnastikke ja entsüklopeediaid, nii raamatutena kui digitaalseid andmebaase. • Otsib tedlikult erinevatest infoallikatest vajalikku informatsiooni ja toob esile detailid ning tähtsamad punktid. Plaanimine ja ideede arendamine • Leiab oma teose jaoks ideid läbi eneserefleksiooni. • Rakendab õpetaja abiga ideede genereerimise ja laiendamise/arendamise meetodeid (kombineerimismaatriksid, referaat idee tausta uurimiseks). • Loob storyboardi joonistades või digivahendeid kasutades.
--	--	---

		• Märkab ja tuvastab igapäevaelu probleemi, mis teda kõnetab. • Seab lähteülesande ja tegevusplaani. • Kavandab õpetaja abiga ja rakendab sihipäraselt üht uurimismeetodit (näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine).
	9. KLASS	
VISUAALNE KIRJAOSKUS KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGUÕLINE ENESEVÄLJENDUS DISAIN JA DISAINIPROTSESS KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS	7.- 9. KLASS Kõiki teemasid käsitletakse kooliastmeti. Igas klassis vastavalt kooli võimalustele ja klassi võimekusele ning valmisolekule.	Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine • 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 (näiteks hooaegade seotud värvid riidemoes). Plaanimine ja ideede arendamine • Leiab oma teose jaoks ideid päevakajalistest või ajaloosündmustest. • Kasutab idee leidmiseks ja laiendamiseks meetodeid (näit. ajurünnak, suvaline sisend, omaduste reastamine, info otsimine) • Teeb töö kavandamisel kirjalikke ja visuaalseid märkmeid. • Kavandab enda teose, pakkudes vahest välja ka erinevaid lahendusvõimalusi. • Teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik, ning rakendab seda teadmist tööprotsessis. • Märkab ja kirjeldab teda ümbritsevaid probleemolukordi. • Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab). • Uurib näiteid kuidas on sama või sarnast probleemi varasemalt lahendatud.
--	--	---

		• Tutvub erinevate uurimisviiside (näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine) võimalustega. Loomine • Õpilane teab, et isikupärasus on väärtuslik ja püüab luua omapäraseid kunstitöid tuues esile enda individuaalsust ja huvisid. • Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digikunst) kunstitöid spontaanselt (kavandamata). • Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid uurides ja kavandades. • 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. Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine • Seostab eri ideoloogilisi sümboleid vastava ajastuga ja teab nende tähendust. • Arutleb erinevate nii kaasaegsete kui ajalooliste ideoloogiliste sümbolite rolli üle tänapäeval • Seostab kunstnikku ja kunstiteost selle loomiskeskkonnaga, leides ja tõendades oma tähelepanekuid. • Leiab kunstiteose omadused, mis väljendavad nii loomise keskkonna kui kunstniku ideid Plaanimine ja ideede arendamine
--	--	--

		• 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). Loomine • Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata). • Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid teadlikult uurides ja kavandades. • Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult. • Pakub välja ekspositsiooni või näitusepinna koha kooliruumis ning põhjendab enda valikut ja visiooni. • Loob näituse kaasteksti, etiketid (autori nimi, töö nimetus, tehnika jms) ja esitluse viisi. • Tekitab kahemõõtmelises teoses vabalt valitud vahenditega ruumi-illusiooni.
--	--	---

		• Rakendab kolmemõõtmelises teoses valgust, ümbritsevat ruumi ja materjali (või muid õpetaja ülesandepüstituses esitatud elemente või põhimõtteid) oma sõnumi edastamiseks. Refleksioon, analüüs ja kriitika • Mõtestab disaininäiteid funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist. • Põhjendab oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid. • Kirjeldab, analüüsib, tõlgendab ja hindab kunstiteoseid (nende ainest, meediumi, vormi ja konteksti). • Uurib teose loomise konteksti – sotsiaalne kontekst, ajalooline taust, põhjuslik keskkond, milles kunstiteos loodi.
--	--	--