

Kunsti ainekava

Õppeaine kirjeldus

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

Õppeaine lähtealused on:

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

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

3) **õpetaja on aktiivne kunstiga suhestuja,** kes toetab õpilasi kultuuri muutavas mitmekesisuses. Täpsema õpisisu valib õpetaja, kes juhib õpet ja õpikeskkonna loomist. Õpetaja enda hoiakud, avatus ja sallivus, mitmetähenduslikkuse ja muutlikkuse taluvus, aktiivses dialoogis ja mõtestatuses olemine vana ja uue kunstiga on äärmiselt olulised. Kunstiaine ise on samuti seotud pidevate muutustega – uue kunstiloomega, uute avastustega kunstiajaloo, seniste väärtuste ümberhindamisega ühiskonnas, uute väärtuste leidmise ja loomisega. Kunsti õppeainet on võimalik üles ehitada eri kunstikäsitlemistele tuginedes. Valdkonnast saab ehedama pildi, kui õppijad ja õpetaja võivad mõtiskleda mitme kunstikontseptsiooni üle ning teadvustada kunsti loomise ja hindamise eri aluseid (nt funktsionaalne, realistlik, idealistlik, estetistlik, kontseptuaalne, pragmaatiline, institutsionaalne jne);

4) kunsti õppeaines on võrdselt oluline nii **kunstikogemus kui ka õppimiskogemus.** Sageli on teosest kui lõpptulemusest tähtsam loomingu ja otsinguline tee, tagasiside ja refleksioon, üldpädevuste kujundamine, motivatsiooni leidmisele ja hoidmisele suunatud tegevused. Koolikunstis on vaja väärtustada õppija isikliku tasandi loomet, avastusi, pingutust ja sõnumit,

sest õppijale endale tähtis tegevus loob talle just nimelt tähendusliku kunstikogemuse ka siis, kui lõpptulemus ei ole originaalne või sisukas laiemas kunsti ja visuaalkultuuri kontekstis. Juhul kui lõpptulemus visuaalkultuuri-, disaini- või kunstiteosena on õppes oluline, peab õpetaja kvalitatiivse muutuse teket valmivas teoses teadvustama ja toetama eesmärkide ning hindamiskriteeriumide sõnastamisega. Kunsti osaoskused võimaldavad kunsti õpetamist mitmekülgset käsitleda ja jälgivad disaini tsüklilist loogikat, mis on maailmas järjest laiemalt käibel nii kunstiteoste, toodete, protsesside kui ka uuringute kavandamisel.

Kunsti osaoskused on:

- 1. väljaselgitamine, teadmine, mõistmine** (kuulamine, vaatamine, lugemine, info otsimine, kirjeldamine, sõnastamine, valimine, uurimine);
- 2. plaanimine ja ideede arendamine** (ideede genereerimine, visandamine, katsetamine, organiseerimine, protsessi plaanimine, koostamine, leiutamine);
- 3. loomine** (eesmärgipärane väljendus- ja töövahendite rakendamine, viimistlemine, toimetamine, täiendamine, esitlemine);
- 4. refleksioon, analüüs ja kriitika** (uurimine, tõlgendamine, retsenseerimine, tagasisidestamine, arutlemine, väärtushinnangute arendamine ja andmine).

Kooliastme teadmised, oskused ja hoiakud

I kooliaste	II kooliaste	III kooliaste
<p>Õpilane:</p> <p>1.kirjeldab visuaalseid pilte, jooniseid ja sümboleid oma kogemuse piires;</p> <p>2.teab kujutiste kasutamise ja jagamise head tava;</p> <p>3.kavandab lihtsamaid ülesandeid disainis ja loomes kestlikult;</p> <p>4.teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi töid spontaanselt ning kavandades, kasutades eri tehnika- ja töövõtteid;</p> <p>5.kirjeldab lühidalt enda tööd ja tulemust.</p>	<p>Õpilane:</p> <p>1.tõlgendab visuaalseid kujutisi oma kogemuse ja õpitu piires;</p> <p>2.teab autorsuse üldisi põhimõtteid;</p> <p>3.kasutab õpetaja juhendamisel osalist disainimist probleemi lahendamiseks kestlikult;</p> <p>4.loob omanäolisusttaotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid nii spontaanselt kui ka uurides ja kavandades, kasutades ning põhjendades eri tehnikavõtteid jakompositsiooni;</p> <p>5.analüüsib oma teost ja tööd;</p>	<p>Õpilane:</p> <p>1.analüüsib õpetaja abiga enne kasutamist visuaalseid kujutisi, jooniseid, skeeme ja sümboleid;</p> <p>2.käitub füüsilistes ja digitaalsetes kultuurikeskkondades enamasti turvaliselt, arvestab visuaalseid kujutisi luues ja kasutades autorsust;</p> <p>3.rakendab õpetaja abiga uurimismeetodeid teoreetiliste, kunstitööde või disainiobjektide loomisel;</p> <p>4.katsetab, julgeb eksida ja töö käigus langetada otsuseid õpetaja abiga;</p> <p>5.loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid ja väljapanekuid, uurides ning teadlikult kavandades, valides ja</p>

	6.arutleb loodu üle, seostades loomingut oma kogemuse piires teiste eluvaldkondadega.	rakendadesprotsessi käigus sihipäraselt materjale, tehnika- ja töövõtteid ning kompositsiooni põhimõtteid; 6.analüüsib õpetaja toel loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalseteobjektide) üle, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ningühiskonna muutustega üldisemalt.
--	---	---

Õpitulemused ja õppesisu klassiti

1.-3. kl õpitulemused on kirjeldatud Üldõpetuse ainekavas.

4. klass

Teemad ja õppesisu

Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine kui protsess ideede arendamiseks. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit. Liikumise kujutamine. Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri töövõtted. Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid muistsetest aegadest tänapäevani. Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid, konkreetne ja abstraktne kunstis. Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed Eesti ja maailmas, näited õpetaja valikul. Muuseumide ja galeriide funktsioonid. Eesti rahvakunst ja ehituskultuur. Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis.

Uurimine, avastamine, ideede arendamine

Uurimuslik ja loov koostöö. Teoste esitlemine, valikute põhjendamine. Kujutamine, väljendamine, kujundamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Värv kui väljendusvahend. Liikumise kujutamine. Tehnikate loov kasutamine, segatehnikad. Realistlikkus ja abstraktsus kunstis. Pildiline ja ruumiline väljendus

Disain ja keskkond

Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit.

ÜMBRUS

Erinevad majad linnas ja maal.

ASJAD

Esemete suurussuhted

INIMENE

Inimesed tegevuses, nägu ja meeleolu.

GEOMEETRIA

Kubistlikus stiilis pilt. Probleemipõhine lähteülesanne. Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksitate ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete uurimine ja kriitiline võrdlemine. Keskkonnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses.

MÄRK

Liiklusmärkide analoogial põhinev uute märkide kujundamine.

KIRI

(Trüki-) tähtede kujundamine. Foto, digitaalgraafika, video ja animatsiooni kasutamine lähiümbruse uurimisel.

Meedia ja kommunikatsioon

Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jne vaatlemine, nende üle arutlemine, kirjeldamine, eelistuste põhjendamine. Liikumisillusiooni teke. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Ruumilisus pildil, fotol, filmis. Inimene ja tema tegevused. Ilmastiku-nähtuste jäädvustamine.

Kunstikultuur

Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu mõtestamine. Erinevad mineviku ja nüüdiskunst tuntumad teosed Eestis ja mujal maailmas, kultuuride iseärasused. Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid. Kunstiteosed kohalikes muuseumides (Eesti Kunstimuuseumi filiaalid ja Tallinna Kunstihoone) ja kunstigaleriides.

Materjalid, tehnikad

Tööliigid

MAAL: guash jt. kattevärvid. Akvarellmaal. Kleepetöö kollaaž. Segatehnikas kunstiteosed.

GRAAFIKA: faktuurpilt, materjalitrükk. Heledusastmed värvipliatsitega. Pliatsijoonistus, viltpliatsijoonistus.

Tarbeesemete omadused, säästev tarbimine

Ruumilise keskkonna ja igapäevaste tarbeesemete omaduste võrdlemine, ideede kavandamine, kuidas parandada elukeskkonda ja säästa loodust.

Õpitulemused:

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- 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.

Plaanimine ja ideede arendamine

- 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.

Loomine

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (nt maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine jms) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid.
- Oskab luua vabavaralises 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).

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, meeolelu, sisu elemente) vastavalt ülesandele;
- Võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeolelu 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...”)

5. klass

Teemad ja õppesisu

Uurimine, avastamine, ideede arendamine

Uurimuslik ja loov koostöö. Teoste esitlemine, valikute põhjendamine. Kujutamine, väljendamine, kujundamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Värv kui väljendusvahend. Liikumise kujutamine. Tehnikate loov kasutamine, segatehnikad. Realistlikkus ja abstraktsus kunstis. Pildiline ja ruumiline väljendus.

Materjalid, tehnikad

Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega.

MAAL JA JOONISTAMINE: guash jt kattevärvid, akvarellvärvid, õlipastellid. Pliiatsitega joonistamine. Sõejoonistus

Meedia ja kommunikatsioon

Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jne vaatlemine, nende üle arutlemine, kirjeldamine, eelistuste põhjendamine. Liikumisillusiooni teke. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Ruumilisus pildil, fotol, filmis. Inimene ja tema tegevused. Ilmastiku-nähtuste jäädvustamine.

Kunstikultuur

Kunstinäituste külastamine. Erinevad mineviku ja nüüdiskunst tuntumad teosed Eestis ja mujal maailmas, kultuuride iseärasused. Kunstiterminid. Kunstiteosed kohalikes muuseumides (Eesti Kunstimuuseumi filiaalid ja Tallinna Kunstihoone) ja kunstigaleriides.

Disain ja keskkond

Keskkonnasõbralik disain. Graafilise disaini kujundusstiilide võrdlemine trükistel, reklaamis, arvutimängudes, veebikeskkonnas ja mujal. Tarbimine.

Kujutamine

MAASTIK JA HOONED: loodus versus arhitektuur uuslinn ja puud vms.

GEOMEETRILISED VORMID: kera, silinder, tahukas.

ESEMETE KUJUTAMINE: ühe eseme erinevate osade suhe.

INIMESE KUJUTAMINE: lihtsad proportsioonireeglid, peamised näoproportsioonid.

VALGUS, VARI, VÄRV: valguse muutumine, vari maas ja seinal.

MÄRGID, SÜMBOLID: märk kui stilisatsioon, piltkiri.

KUNSTIAJALUGU: kubism, juugend, Art Deco....

EESTI: lilltikand, sõlg.

Mõisted

Üldmõisted: detail ja foto, illusioon, rahvusvahelised värvinimed (nt purpur).

Kompositsiooni, kujunduse mõisted: dekoratsioon, figuraalkompositsioon, figuur, liikumisasendid, näoproportsioonid, proportsioon, žest, vari, langev vari.

Disain, arhitektuur: fassaad, pinnalaotus.

Kunstiajalugu: koopamaal, massikultuur, reljeef, sammas, stiil, tempel (ehitis).leidmine.

Tarbeesemete omadused, säästev tarbimine

Disainiprojekt: keskkonnasäästlikus, probleemi leidmine, sõnastamine, lahenduste otsimine ja visandamine.

Virtuaalsed keskkonnad

Vabavaralise kujundusprogrammi kasutamine - plakati kujundamine ürituse jaoks. Tutvumine foto manipulatsiooniga ja reklaamide analüüs. Autoriõigused digitaalses keskkonnas.

Õpitulemused:

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.
- 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 analüüsid 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.
- 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 visuaalteose 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)

6. klass

Teemad ja õppesisu

Uurimine, avastamine, ideede arendamine

Uurimuslik ja loov koostöö. Teoste esitlemine, valikute põhjendamine, arutlemine . Kujutamine, väljendamine, kujundamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Värv kui väljendusvahend. Liikumise kujutamine. Tehnikate loov kasutamine, segatehnikad. Realistlikkus ja abstraktsus kunstis. Pildiline ja ruumiline väljendus.

Materjalid, tehnikad

Visandamine ja kavandamine.

Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine. Digitaalsete tehnikate katsetamine.

Tööliigid

MAAL: guash jt kattevärvid, akvarellvärvid, õlipastellid.

GRAAFIKA:faktuurpilt, erinevad trükitehnikad. Pliiatsitega joonistamine. Sõejoonistus

KERAAMIKA : tarbeeseme vormimine

TEKSTIILITÖÖD: mänguasja, tarbeeseme kujundamine ja õmblemine

SKULPTUUR: savist tarbevormi loomine. Materjalide kombineerimine

VOLTIMINE: tarbeeseme voltimine, punumine - ajalehest korv

Meedia ja kommunikatsioon

Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jne vaatlemine, nende üle arutlemine, kirjeldamine, eelistuste põhjendamine. Liikumisillusiooni teke. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Ruumilisus pildil, fotol, filmis. Inimene ja tema tegevused. Ilmastiku-nähtuste jäädvustamine.

Kunstikultuur

Kunstiteose analüüs. Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu mõtestamine.

Erinevad mineviku ja nüüdiskunst tuntumad teosed Eestis ja mujal maailmas, kultuuride iseärasused. Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid. Kunstiteosed kohalikes muuseumides(Eesti Kunstimuuseumi filiaalid ja Tallinna Kunstihoone) ja kunstigaleriides

Kujutamine

MAASTIK JA HOONED: hoonete erinevused ajastute ja funktsiooni järgi. Taeva kujutamine

GEOMEETRILISED VORMID: eseme jaotus geomeetrilisteks kehadeks. Esemete kujutamine geomeetriliste kehadena.

ESEMETE KUJUTAMINE: mahulised esemed, vormid.

INIMESE KUJUTAMINE: inimene liikumises. Mahulisus. Portree

VALGUS, VARI, VÄRV: värvide harmoonia. Ühe eseme vari teisel.

DEKORATIIVNE KUJUNDAMINE: mahulise pinna kujundus. Värvimuutused korduvas mustris.

KIRJAÕPETUS:ruumiline varjuga täht.

KUNSTIAJALUGU: antiik, india, islam

EESTI: taluarhitektuur.

Mõisted

Üldmõisted: autorikaitse, koopia, teos, autor, võltsing.

Kompositsiooni, kujunduse mõisted: dramaatiline, dünaamiline, diagonaal, perspektiiv, monokroomne, stiliseerima.

Disain, arhitektuur: funktsioon, reklaam.

Kunstiajalugu: keskaja kunst, klassika, lõuend, moodne kunst, katedraal, realistlik, romantiline, sürrealistlik.

Eri teabeallikatest info leidmine

Teabeallikatest info leidmine.

Säästev tarbimine

Rõhk aruteludel, uurimuslikul õppel, projektidel, seosete loomisel, keskkonnasäästlikul tegutsemisel, tegevuste mõtestamisel, õppijatele valikute võimaldamisel.

Õpitulemused:

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.
- Tunneb ära ja nimetab varaste kõrgkultuuride ajaloolisi kunstiteoseid (nt koopamaal, amulett, püramiid, tempel, skulptuur, amfiteater jms).
- Teab mõisteid: trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia, 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 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.

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, hinnangu 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 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 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 vabavaralises 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 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.

7. klass

Teemad ja õppesisu

Kunstiteosed ja stiilid, lood ja sündmused uue teose loomise lähtepunktina. Kunstiteose vorm ja kompositsioon, materjalid ja tehnika, sõnum ja kontekst. Väljendusvahendite vastavus ideele, otstarbele ja sihtgrupile. Sümbol, allegooria ja tsitaat kui sõnumikandjad. Kujutamise viisid: stiliseerimine, abstraheerimine, deformeerimine jne. Mitemesugused kunstimaterjalid ja tehnikad (nt joonistamine, maal, kollaaž, skulptuur, installatsioon jne). Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes (foto, video, animatsioon, digitaalgraafika). Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisus. Inimese ja ruumilise ja keskkonna suhted, disain kui probleemilahendus. Arhitektuur ja disain Eestis ning rahvusvahelised suundumused. Teksti ja pildi koosmõju graafilises disainis. Kirjatüübid ja graafilise kujunduse baasvõtted. Eesti kunsti suurkujud ja teosed. Erinevate kultuuride kunstiajaloo tuntumate teoste näiteid. Nüüdiskunsti olulised suunad ja aktuaalsed teemad. Kunst peegeldamas ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengut. Kunstnike, kunstiajaloolaste, disainerite ja arhitektide erialane töö.

Uurimine, avastamine, ideede arendamine

Kujutamise viisid: stiliseerimine, abstraherimine, deformeerimine jne. Mäng vormi, reeglite ja tähendustega. Teksti ja pildi koosmõju. Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes (foto, video, animatsioon, digitaalgraafika). Tehnoloogia ja kunst. Keskkond ja kunst. Kommunikatsioon kunstis. Kunstiteose vorm ja kompositsioon, materjalid, tehnika, ümbrus (kontekst), sõnum jne.

Disain ja keskkond

Sihtrühmapõhine lähteülesanne. Disaini liigid. Ergonoomika, moodul-süsteemid, sihtgrupp jt mõisted. Looduslikud ja tehiskeskkonnad. Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisuus ja

eetilisus. Praktiline disainiprotsess probleemi püstitusest lahendi leidmiseni. Tarbeesemete vormi ja dekoori kujundamine.

GEOMEETRIA: kehade, märkide, kujundite ja värvide mitmetähenduslikkus.

KIRI: omaloodud šrifti kujundamine.

Pildikeel. Erinevate meediumite väljendusvahendite rakendamine ainesiseselt ja lõimimisel teiste ainetega.

Meedia ja kommunikatsioon

Linnakeskkond. Tekstid ja linnaruumis. Metafoorid reklaamis. Infootsing erinevatest teabeallikatest.

Kunstikultuur

Muuseumide, näituste ja kunstisündmuste külastamine ja arutelud, kunstiterminoloogia kasutamine.

EESTI JA MAAILM: Keskaeg (romaani ja gooti stiil,), renessanss (vara-, kõrgrenessanss)

Materjalid, tehnikad

Uurimuslikud ja loovad ülesanded, individuaalsed ja rühmatööd.

Tulemuse esitlemine.

Ideest ja eesmärgist lähtuvalt materjalide, tehnikate ja väljendusvahendite valimine.

MAAL

Maalimine erinevatele materjalidele, erinevate meediumitega

SKULPTUUR: paberskulptuur ilma liimita, ajaleheskulptuur , installatsioon.

GRAAFIKA: erinevate graafikaliikide katsetused. Sügavtrükk

Kujutamine

MAASTIK JA HOONED: tänava, talukompleks vms (maja välisdetailid) kujutamine.

GEOMEETRILISED VORMID: geomeetriliste kehade, värvide, sümboolsed tähendused

ESEMETE KUJUTAMINE: pindade ja vormide mahulisus (natüürmort).

INIMESE KUJUTAMINE: inimene perspektiivis, pea rakursis, näo detailid

VALGUS, VARI, VÄRV: oma-, langev-, poolvari ... värvide vastastikune mõju

DEKORATIIVNE KUJUNDAMINE: islami matemaatilised mustrid ja ornament, tekstiilile trükkimine (toolipadja kujundus).

MÄRGID JA SÜMBOLID: geomeetiline kujund kui sümbol. Märgi mitmetähenduslikkus

VOLTIMINE: jõuluehete voltimine.

KUNSTIAJALUGU: keskajast barokini

EESTI: käisekiri, vöökiri

Mõisted

Üldmõisted: emotsioon, harmoonia, nüanss

Kompositsioon, kujundus: foon, horisont, kaader, vari, langev-, heit-, pool-, omavari, läige, maastikumaal.

Disain, arhitektuur: virtuaalne

Kunstiajalugu: abstraktne kunst, arheoloogia, ilmalik, vaimulik, pühak, realistlik, restaureerimine,

renoveerimine.

Õpitulemused:

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- Kirjeldab digitaalset keskkonda, 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.

8. klass

Teemad ja õppesisu

Kunstiteosed ja stiilid, lood ja sündmused uue teose loomise lähtepunktina. Kunstiteose vorm ja kompositsioon, materjalid ja tehnika, sõnum ja kontekst. Väljendusvahendite vastavus ideele, otstarbele ja sihtgrupile. Sümbol, allegooria ja tsitaat kui sõnumikandjad. Kujutamise viisid: stiliseerimine, abstraheerimine, deformeerimine jne. Mitemesugused kunstimaterjalid ja tehnikad (nt joonistamine, maal, kollaaž, skulptuur, installatsioon jne). Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes (foto, video, animatsioon, digitaagraafika). Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilised. Inimese ja ruumilise ja keskkonna suhted, disain kui probleemilahendus. Arhitektuur ja disain Eestis ning

rahvusvahelised suundumused. Teksti ja pildi koosmõju graafilises disainis. Kirjatüübid ja graafilise kujunduse baasvõtted. Eesti kunsti suurkujud ja teosed. Erinevate kultuuride kunstiajaloo tuntumate teoste näiteid. Nüüdiskunsti olulised suunad ja aktuaalsed teemad. Kunst peegeldamas ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengut. Kunstnike, kunstiajaloolaste, disainerite ja arhitektide erialane töö.

Uurimine, avastamine, ideede arendamine

Kujutamise viisid: stiliseerimine, abstraherimine, deformeerimine jne. Mäng vormi, reeglite ja tähendustega. Teksti ja pildi koosmõju. Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes (foto, video, animatsioon, digitaalgraafika). Tehnoloogia ja kunst. Keskkond ja kunst. Kommunikatsioon kunstis. Kunstiteose vorm ja kompositsioon, materjalid, tehnika, ümbrus (kontekst), sõnum jne.

Disain ja keskkond

Sihtrühmapõhine lähteülesanne. Disaini liigid. Ergonoomika, moodul-süsteemid, sihtgrupp jt mõisted. Looduslikud ja tehiskeskkonnad. Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilise ja eetilise. Praktiline disainiprotsess probleemi püstitusest lahendi leidmiseni. Tarbeesemete vormi ja dekoori kujundamine

GEOMEETRIA: kehade, märkide, kujundite ja värvide mitmetähenduslikkus.

KIRI: omaloodud šrifti kujundamine. Pildikeel. Erinevate meediumite väljendusvahendite rakendamine ainesiseselt ja lõimimisel teiste ainetega.

Meedia ja kommunikatsioon

Linnakeskkond. Tekstid ja linnaruumis. Metafoorid reklaamis. Infootsing erinevatest teabeallikatest.

Originaal, koopia, reproduktsioon. Foto ajaloolise dokumendina. Autorikaitse. Teose muutmine mõjusamaks peegelduse, perspektiivi, illusiooni või muu võttega.

Kunstikultuur

Kaasaegse kunsti suunad ja teemad.

Kunstiga seotud elukutsed.

Muuseumide, näituste ja kunstisündmuste külastamine ja arutelud, kunstiterminoloogia kasutamine.

EESTI JA MAAILM

Keskaeg (romaani ja gooti stiil,), renessanss (vara-, kõrgrenessanss)

Materjalid, tehnikad

Uurimuslikud ja loovad ülesanded, individuaalsed ja rühmatööd.

Tulemuse esitlemine.

Ideest ja eesmärgist lähtuvalt materjalide, tehnikate ja väljendusvahendite valimine.

MAAL

Maalimine erinevatele materjalidele, erinevate meediumitega

SKULPTUUR: installatsioon.Paberskulptuur, pisiplastika, keraamika, tekstiilitööd, tööd kipsiga.

GRAAFIKA : pastapliatsijoonistus, joone omadused.

MÄRGID JA SÜMBOLID: märgi tähenduse muutus ajaloos, firmamärk.

KIRJAÕPETUS: šrift raamatus ja plakatil.

VOLTIMINE: volditud geomeetria, moodulitest voltimine.

Kujutamine

MAASTIK JA HOONED: realistlik maastikumaal, veekogu.

GEOMEETRILISED VORMID: kompositsiooni rajamine geomeetrilistele kujunditele (kompositsioon tooliga).

ESEMETE KUJUTAMINE: natüürmordi koostamine.

INIMESE KUJUTAMINE: meeleolu väljendus poosiga, kiirskitseerimine e. krokii

VALGUS, VARI, VÄRV: varjud perspektiivis, värvid kui meeleolu väljendus.

DEKORATIIVNE KUJUNDAMINE: ornamendi loomine suurele pinnale

KUNSTIAJALUGU: 19.saj stiilid, modernism, eesti kunst - ettekanne.

EESTI: puitpindade kujundus, krähmukirjad jm

Mõisted

Üldmõisted: ateljee, faktuur, struktuur, tekstuur, koopia, originaal, võltsing.

Kompositsioon, kujundus: koloriit, monokroomne, murtud e. tuhmistatud toonid, pagupunktid, panoraam, rakurss, sarž, siluett, stiliseerimine, tsentraalperspektiiv.

Disain, arhitektuur: firmamärk, logo, illustraator, plakat, afišš, poster, sisekujundus.

Kunstiajalugu: allegooria, klassikaline, molbert, monumentaalkunst, obelisk, sürrealistlik.

Õpitulemused:

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 (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).

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.
- Põhjustab tehnika või meediumi valikut toetudes oma sõnumile või ideele.
- Rakendab neljamõõtmelise teose loomisel (animatsioon, video, etendus, performance) narratiivi, sissejuhatust ja puanti (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.
- Põhjustab valdavalt oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid.
- Kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjustab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptsiooni enamasti eriarvamusi.

9. klass

Teemad ja õppesisu

Uurimine, avastamine, ideede arendamine

Kujutamise viisid: stiliseerimine, abstraherimine, deformeerimine jne. Mäng vormi, reeglite ja tähendustega. Teksti ja pildi koosmõju. Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes

(foto, video, animatsioon, digitaalgraafika). Tehnoloogia ja kunst. Keskkond ja kunst. Kommunikatsioon kunstis. Kunstiteose vorm ja kompositsioon, materjalid, tehnika, ümbrus (kontekst), sõnum jne.

Disain ja keskkond

Sihtrühmapõhine lähteülesanne.

Disaini liigid. Ergonoomika, moodul-süsteemid, sihtgrupp jt mõisted.

Looduslikud ja tehiskeskkonnad.

Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus ja eetilisus.

Praktiline disainiprotsess probleemi püstitusest lahendi leidmiseni. Tarbeesemete vormi ja dekoori kujundamine.

GEOMEETRIA: kehade, märkide, kujundite ja värvide mitmetähenduslikkus.

KIRI, MÄRK: omaloodud šrifti kujundamine.

Pildikeel. Erinevate meediumite väljendusvahendite rakendamine ainesiseselt ja lõimimisel teiste ainetega.

Meedia ja kommunikatsioon

Linnakeskkond. Tekstid ja linnaruumis. Metafoorid reklaamis. Infootsing erinevatest teabeallikatest.

Originaal, koopia, reproduktsioon. Foto ajaloolise dokumendina. Autorikaitse.

Teose muutmine mõjusamaks peegelduse, perspektiivi, illusiooni või muu võttega.

Kunstikultuur

Kaasaegse kunsti suunad ja teemad.

Kunstiga seotud elukutsed.

Muuseumide, näituste ja kunstisündmuste külastamine ja arutelud, kunstiterminoloogia kasutamine.

Kunstiliigid

Erinevate kultuuride tuntumate teoste näiteid.

Kunstiteoste säilitamine.

Kunst kui ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengu peegeldaja.

Eesti ja maailm

Keskaeg (romaani ja gooti stiil,), renessanss (vara-, kõrgrenessanss)

Materjalid, tehnikad

Uurimuslikud ja loovad ülesanded, individuaalsed ja rühmatööd. Tulemuse esitlemine. Ideest ja eesmärgist lähtuvalt materjalide, tehnikate ja väljendusvahendite valimine.

MAAL

Maalimine erinevatele materjalidele, erinevate meediumitega

SKULPTUUR

Paberskulptuur, pisiplastika, keraamika, tekstiilitööd, tööd kipsiga.

GRAAFIKA: trükigraafika ja värvi- ning viltpliiatsite ühendamine. Linoollõige – trükkimine tekstiilile.

Kujutamine

MAASTIK JA HOONED: loodusdetailid, maja siseruum

GEOMEETRILISED VORMID: arhitektoonika

ESEMETE KUJUTAMINE: „Moonutused” (a’la Picasso või Cezanne) pildi mõju suurendamiseks

INIMESE KUJUTAMINE: detailid, käed, silmad jne.

VALGUS, VARI, VÄRV: peegeldus, läige, refleks. Värvide psühholoogiline mõj

DEKORATIIVNE KUJUNDAMINE: linoollõike trükkimine kotile, särgile

ILLUSIOONID JA MÕISTATUSED: animafilmi põhimõte.

KUNSTIAJALUGU: kaasaegne kunst, koopia maalimine, kunstiteose taaselustamine

EESTI: ruunikiri ja „salasõnumid” rahvakunstis

Mõisted

Üldmõisted: alternatiivkunst, avangard, galerii, spekter, värvussümboolika

Kompositsioon, kujundus: eksterjäär, interjäär, figuraalkompositsioon, küllastunud värv, komplementaarvärv,

Disain, arhitektuur: graafiline disain, multimeedia, siseruumi perspektiiv, videokunst,

Kunstiajalugu: assamblaaž, konteptuaalne, performance,.

Õpitulemused:

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 loomiskeskonnaga, leides ja tõendades oma tähelepanekuid.
- Leiab kunstiteose omadused, mis väljendavad nii loomise keskkonna kui kunstniku ideid.
- Külatab iseseisvalt kunstinäitust või- sündmust ning käitub seal reeglite kohaselt.

Plaanimine ja ideede arendamine

- Rakendab teiste autorite teoseid oma töö lähtepunktina.
- Rakendab õpetaja abiga keerulisemaid ideede laiendamise / arendamise meetodeid
- 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 ülesandepüstites 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 ainekava, meediumi, vormi ja konteksti).
- Uurib teose loomise konteksti – sotsiaalne kontekst, ajalooline taust, põhjuslik keskkond, milles kunstiteos loodi.