

SISUKORD

1	Õppeaine kirjeldus.....	3
2	Õppeaine lähtealused on:	3
3	Kunsti osaoskused on:	5
4	Kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud	5
4.1	I kooliaste	5
4.2	II kooliaste.....	5
4.3	III kooliaste	6
4.4	Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine	6
4.5	Plaanimine ja ideede arendamine, loomine.....	6
4.6	Refleksioon, analüüs ja kriitika.....	7
5	Muusika.....	7
6	Sissejuhatus.....	7
7	Õppeaine õpetamise eesmärk	8
8	Õppeaine kirjeldus.....	10
	Õppeprotsessi tagasisidestamine.....	12
8.1	Osaoskus: laulmine	12
8.2	Osaoskus: pillimäng	13
8.3	Osaoskus: muusikaline liikumine.....	13
8.4	Osaoskus: omalooming	13
8.5	Osaoskus: muusika kuulamine	13
8.6	Õppekäigud	14
9	Hindamine	14
10	Lõiming üldpädevustega	16
10.1	Kultuuri- ja väärtuspädevus	16

10.2	Sotsiaalne ja kodanikupädevus.....	17
10.3	Enesemääratluspädevus.....	17
10.4	Õpipädevus.....	17
10.5	Suhtluspädevus.....	18
10.6	Ettevõtlikkuspädevus	18
10.7	Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiapädevus	19
10.8	Digipädevus.....	19
11	Kunstiõpetus 1. klass.....	22
12	Kunstiõpetus 2. klass.....	26
13	Kunstiõpetus 3. klass.....	30
14	Kunstiõpetus 4. klass.....	35
15	Kunstiõpetus 5. klass.....	40
16	Kunstiõpetus 6. klass.....	45
17	Kunstiõpetus 8. klass.....	52
18	Kunstiõpetus 7. klass.....	56
19	Kunstiõpetus 8. klass.....	62
20	Kunstiõpetus 9. klass.....	67

1 Õppeaine kirjeldus

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; (kultuuri- ja väärtuspädevus, enesemääratluspädevus)
- 2) **loob, uurib ja tõlgendab**, kasutades muusika, kunsti ja visuaalkultuuri väljendusvahendeid, teadmisi ning meetodeid; (kultuuri- ja väärtuspädevus, õpipädevus)
- 3) **mõtestab ja reflekteerib** eri kultuurinähtusi, enda ja kaasõppijate loometegevust ; (suhtluspädevus, kultuuri- ja väärtuspädevus, enesemääratluspädevus, sotsiaalne- ja kodanikupädevus)
- 4) **mõistab** muusika ja kunsti osatähtsust nüüdisaegses ühiskonnas; (kultuuri- ja väärtuspädevus, sotsiaalne- ja kodanikupädevus)
- 5) **osaleb** kunstide suhtluses tõlgendamist vajava sõnumi edastaja ning vastuvõtjana **informeeritult ja kriitiliselt**; (suhtluspädevus, digipädevus)
- 6) on loova eluhoiakuga ja **lahendab probleeme loovalt**. (ettevõtlikkuspädevus, õpipädevus)

2 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 6 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 kunstiloominguga, uute avastustega kunstiajaloo, seniste väärtuste ümberhindamisega ühiskonnas, uute väärtuste leidmise ja loomisega. Kunsti õppeainet on võimalik üles ehitada eri kunstikäsitlustele tuginedes. Valdkonnast saab ehedama pildi, kui õppijad ja õpetaja võivad mõtiskleda mitme kunstikontseptsiooni üle ning teadvustada kunsti loomise ja hindamise eri aluseid (nt funktsionaalne, realistlik, idealistlik, estetistlik, kontseptuaalne, pragmaatiline, institutsionaalne jne);

4) kunsti õppeaines on võrdselt oluline nii **kunstikogemus kui ka õppimiskogemus**. Sageli on teosest kui lõpptulemusest tähtsam loominguline ja otsinguline tee, tagasiside ja refleksioon, üldpädevuste kujundamine, motivatsiooni leidmisele ja hoidmisele suunatud tegevused. 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 mitmekülgselt käsitleda ja jälgivad disaini tsüklilist loogikat,

mis on maailmas järjest laiemalt käibel nii kunstiteoste, toodete, protsesside kui ka uuringute kavandamisel.

3 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).

4 Kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

4.1 I kooliaste

Õpilane:

1) kirjeldab visuaalseid pilte, jooniseid ja sümboleid oma kogemuse piires;

2) teab kujutiste kasutamise ja jagamise head tava;

3) kavandab lihtsamaid ülesandeid disainis ja loomes kestlikult;

4) teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi töid spontaanselt ning kavandades, kasutades eri tehnika- ja töövõtteid;

5) kirjeldab lühidalt enda tööd ja tulemust.

4.2 II kooliaste

Õpilane:

1) tõlgendab visuaalseid kujutisi oma kogemuse ja õpitu piires;

2) teab autorsuse üldisi põhimõtteid;

3) kasutab õpetaja juhendamisel osalist disainimist probleemi lahendamiseks kestlikult; 4)

loob omanäolisusttaotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid nii spontaanselt kui ka uurides ja kavandades, kasutades ning põhjendades eri tehnikavõtteid jakompositsiooni;

- 5) analüüsib oma teost ja tööd;
- 6) arutleb loodu üle, seostades loomingut oma kogemuse piires teiste eluvaldkondadega.

4.3 III kooliaste

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 ningühiskonna muutustega üldisemalt.

4.4 Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

Õpilane:

1. uurib ning kasutab teadlikult ja põhjendades visuaalseid kujutisi, keskkondi, jooniseid, skeeme ning sümboleid suhtluses;
2. iseloomustab eri allikate põhjal kunstnike loomingut, kirjeldab vormi, kunstilist kujundit ja konteksti;
- 3) teab kunsti- ja visuaalkultuuri ajaloo põhistruktuuri;
- 4) käib iseseisvalt kultuuriasutustes ja -sündmustel, oskab leida ning kriitiliselt hinnata eri keskkondades pakutavat infot;
- 5) järgib üldiselt autoriõiguse seadust visuaalide loomisel, tarbimisel ja jagamisel.

4.5 Plaanimine ja ideede arendamine, loomine

Õpilane:

- 1) genereerib ideid, arendab esialgset ideed edasi;
- 2) uurib, disainib või loob kunstiteose kõiki disainiprotsessi etappe läbides;
- 3) esitleb loometöö tulemust visuaalsete abimaterjalide toel (skeem, makett, plakat, digitaalne

esitlus);

4) loob koostöös teistega teostest ekspositsiooni, põhjendab tööde paigutust ning esitleb teost publikule selgelt.

4.6 Refleksioon, analüüs ja kriitika

Õpilane:

1) analüüsib ainealast keelt kasutades loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle eri positsioonidelt;

2) toob näiteid teiste seostuvate teoste kohta, põhjendab seoseid muude ühiskonnaelu valdkondadega nii ajaloost kui ka tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, erialakirjandusele, aimekirjandusele, popkultuurile ning meediale;

3) mõtestab esemelise ning ruumilise keskkonna või disaininäidete esteetilisi, eetilisi, funktsionaalseid ja ökoloogilisi aspekte;

4) dokumenteerib enda uurimis- ja kavandamisprotsessi;

5) analüüsib oma ja retsenseerib kaasõpilaste tööprotsessi ning tulemust, valides teadlikult eri lähtepunkte ja meetodeid.

5 Muusika

6 Sissejuhatus

Muusika õppeaine õppeprotsesside kirjeldused on loodud muusikaõpetajate-praktikute poolt abiks õpetajale õppetöö kavandamisel ning toeks kooli õppekava uuendamisel. Ainekava rakendusdokument on soovituslik ning pakub ühe versiooni, kuidas muusikaõpetuse õppeprotsessi üles ehitada. Rakendusdokumendis on ühendatud info RÕKi määruse lisast 3 ja tööühma soovitused.

Kooliastmete esilehtedele on koondatud RÕKi määrusest kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud ning õpitulemused osaoskuste (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine, omalooming, muusika kuulamine) kaupa. Iga osaoskuse juures on välja toodud:

- kooliastmele vastavad metoodilised soovitused osaoskuse kujundamiseks ja arendamiseks;
- õppevara õpilasele;

- artiklid õpetajale lugemiseks ja materjalid inspiratsiooniks (raamatud, artiklid, videod, rakendused jms).

Kooliastmete esilehtedel on kirjeldatud ka lõiminguvõimalusi läbivate teemade ja teiste õppeainetega. Lõiming üldpädevustega, hindamine ja õppeprotsessi tagasisidestamine on kirjeldatud muusika õppeaine avalehel.

Õppesisu ja õpitulemused on esitatud klassiti osaoskuste – laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine, omalooming ja muusika kuulamine – kaupa. Klasside leheküljed pakuvad õpetajale ideid õppesisu valikuteks, praktilisteks töödeks, klasside töökavade ja kooli õppekava loomiseks.

7 Õppeaine õpetamise eesmärk

Riho Pätsi üks pedagoogitöö juhtmõtteist on: „Kooli muusikakasvatus peab taotlema seda, et lastel oleks huvi ja armastus muusika vastu, et areneksid nende loomupärased ja muusikalised eeldused.“ (Päts, 2010:9)

Muusikaõpetuses lähtutakse eesti koolimuusikas välja kujunenud traditsioonidest ja põhimõtetest (Riho Päts, Heino Kaljuste), mis toetuvad Zoltán Kodály ja Carl Orffi pedagoogika adapteeritud käsitlusele ning tänapäeva pedagoogika teadmusele ja kogemusele.

Sellest lähtudes seatakse muusikaõpetusele järgmised sihid:

- 1) õpilane tunneb huvi muusika kui kunstiliigi vastu, kujundab enda eetilisi ja esteetilisi hoiakuid ja muusikalist maitset ning sotsiaalkultuurilisi väärtushinnanguid;
- 2) õpilane tunneb rõõmu muusikast ning tunnetab, teadvustab ja arendab musitseerimise kaudu oma võimeid;
- 3) õpilane mõtleb ja tegutseb loovalt, väljendab end loominguliselt muusikaliste tegevuste kaudu, arendades katsetamis- ja esinemisjulgust ning improvisatsioonioskust, algatus- ja süvenemisvõimet, enesejuhtimis-, suhtlemis- ja koostööoskusi;
- 4) õpilane omandab uusi muusikateadmisi ja -kogemusi, rikastades oma tundemaailma ja arendades kriitilise mõtlemise oskust;
- 5) õpilane kasutab muusikalistes tegevustes omandatud muusikalise kirjaoskuse põhialuseid, arendab muusikalist mõtlemist ja eneseväljendusoskust;

6) õpilane väärtustab muusikat ning muusikategevust inimese, kultuuri ja igapäevaelu rikastajana, tajub muusikamaailma mitmekülgset ning mõistab muusika ja muusikalise suhtlemise rolli enda vaimse, füüsilise ja emotsionaalse tasakaalustamise võimalusena.

7) õpilane teab ja hoiab rahvuskultuuri traditsioone, osaleb selle edasikandmises (nt laulupidude traditsiooni edasikandmise protsessis) ja edasiarendamises ning mõistab ja austab erinevaid rahvuskultuure;

8) õpilane teadvustab ja väärtustab muusikateoste autorsust ning suhtub kriitiliselt infotehnoloogia ja meedia loodud keskkonda;

9) õpilane teab Eesti ja paikkonna tuntumaid heliloojaid ja interpreete ning väärtustab kultuuritraditsioone;

10) õpilane mõistab, kuidas huvi muusika vastu ning muusikateadmised ja -oskused võimaldavad kujundada sellest elukestva harrastuse või elukutse.

Üldhariduskooli muusikaõpetuse eesmärk on tekitada õppijas huvi muusika ja muusitseerimise vastu ning kujundada harmoonilist ja loovat isiksust. Muusikaõpetuses lähtutakse eesti koolimuusikas välja kujunenud traditsioonidest ja põhimõtetest (Riho Päts, Heino Kaljuste), mis toetuvad Zoltán Kodály ja Carl Orffi pedagoogika adapteeritud käsitlusele ning tänapäeva pedagoogika teadmusele ja kogemusele.

Muusikaõpetuse taotlus on luua muusikateadmiste, -oskuste ja -kogemuste süsteem, mille kujunemist toetavad ainekavas kirjeldatud osaoskuste (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine, omalooming, muusika kuulamine) õpitulemused kõikides kooliastmetes. Eesti ja maailma muusikakultuuri tutvustamise kaudu kujundatakse õpilaste sotsiaalkultuurilisi väärtushinnanguid ja muusikamaitset.

Muusikaõpetuse kaudu luuakse võimalused muusikaoskuste arenguks, avatakse ja avardatakse muusikaga tegelemise viise ning toetatakse elukestva muusikaharrastuse teket.

Kunstiainete valdkonnapädevuse kujundamise esmane alus on äratada valdkonna vastu huvi ja hoida seda järjekindlalt.

Kunstiainete valdkonnapädevust arendava õppe tulemusena põhikooli lõpetaja:

- 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 ning 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.

8 Õppeaine kirjeldus

Muusikal kui universaalsel suhtlusvahendil on läbi aegade olnud tähtis osa laste ja noorte vaimsel, moraalsel ning esteetilisel kasvatamisel. 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.

Muusikaga tegelemine rikastab tundeelu, kujundab esteetilisi hoiakuid ja kultuurilisi tõekspidamisi. Muusikaõpetuse kaudu luuakse võimalused muusikaoskuste arenguks, avatakse ja avardatakse muusikaga tegelemise viise ning toetatakse elukestva muusikaharrastuse teket. Eesti ja maailma muusikakultuuri tutvustamise kaudu kujundatakse õpilaste sotsiaalkultuurilisi väärtushinnanguid ja muusikamaitset.

Muusikaõpetuses tähtsustatakse:

- 1) ühislaulmist kui rahvusliku kultuuritraditsiooni olulist väljendust ja edasikandjat;
- 2) loomingulist eneseväljendust;
- 3) õpilase loova ja kriitilise mõtlemise arengu toetamist;
- 4) õpilase isiklikku suhet muusikaga ning muusikalise suhtlemise rolli vaimse, füüsilise ja emotsionaalse tasakaalustamise võimalusena;
- 5) muusika osa tasakaalustatud isiksuse eetilise-esteetiliste väärtushinnangute kujunemisel;
- 6) õppija huvi ja isikupära.

Muusika õppeaine sisuks on musitseerimine (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine, omalooming), muusika kuulamine ja muusikalugu, muusikaline kirjaoskus ning õppekäigud.

Muusikaõpetuse kaudu kujundatakse ja arendatakse õpilastes järgmisi osaoskusi:

- 1) laulmine,
- 2) pillimäng,
- 3) muusikaline liikumine,
- 4) omalooming,
- 5) muusika kuulamine.

Muusikaõpetuse lahutamatu osa on muusikaline eneseväljendus, millega arendatakse õpilase isikupära, omandatakse oskused ja teadmised üksi ning koos musitseerimiseks ja loominguliseks eneseväljenduseks.

Musitseerimine on keskne tegevus muusikateadmiste ja -oskuste omandamiseks ning loova ja harmoonilise isiksuse kujunemiseks. Rühmas või üksi õppides arendatakse suhtlemis- ja koostööoskust, üksteise kuulamise oskust, ühtekuuluvustunnet, hoolivust, paindlikkust ja tundetarkust ning juhitakse õpilaste enesehinnangut ja õpimotivatsiooni.

Ühislaulmise ning koorilauluga arendatakse sotsiaalseid oskusi ning kujundatakse rahvuslikku eneseteadvust ja isamaa-armastust.

Omalooming on seotud lihtsate kaasmängude, saadete, rütmilis-meloodiliste improvisatsioonide, muusikalise liikumise ja tekstide loomisega, mille käigus luuakse võimalused muusikalise eneseväljenduse ja esinemisjulguse kujunemiseks ning arenemiseks. Omaloomingulises tegevuses rakendatakse ja kinnistatakse muusikateadmisi ja -oskusi.

Muusika kuulamisega arendatakse kuulamisoskust, tähelepanu, analüüsivõimet ja võrdlusoskust.

Muusikaloos tutvustatakse muusika väljendusvahendeid, stiile, heliloojaid ja interpreete ning omandatakse kultuuriloolisi teadmisi.

Muusikalise kirjaoskuse all mõistetakse ainekavas sisalduvat elementaarset noodikirja lugemise oskust, mida omandatakse musitseerides ja mis loob eeldused muusika teadlikumaks mõistmiseks.

Muusika võimaldab osaleda kultuuris mitmel viisil ja kujundada elukestvat harrastust.

Õppekäigud (sh virtuaalsed) kontserdipaikadesse, teatritesse ning muuseumidesse kujundavad õpilaste silmaringi ja muusikamaitset, teadmisi kohalikust, oma riigi ja maailma

kultuuripärandist ning nende rollist maailmas ja peamistest kultuurisaavutustest (sh popkultuurist).

Muusikaõpetuse lahutamatu osa on **kooli kontserdielus osalemine**, et õpilased omandaksid kogemusi nii esineja, kuulaja kui ka korraldajana. Muusikaõpetust kavandades ja korraldades leitakse tunnivälise loometegevuse võimalusi (koorilaul, solistid, ansamblid, orkestrid, kontsertide jm esinemiste kavandamine, töötoad jms)

Õppeprotsessi tagasisidestamine

Hindamise eesmärk muusikas on toetada õpilaste arengut, innustada õpilasi leidma isikupäraseid ideid ja loovaid lahendusi ning suunata neid sihikindlalt õppima; suunata õpilaste enesehinnangu kujunemist, tekitada neis muusika- ja kultuurihuvi ning luua alus elukestvatele muusikaharrastusele; juhtida ja toetada õpilasi haridustee valikul muusika valdkonnas. Hindamine annab tagasisidet õpilaste individuaalse arengu kohta ning on lähtekohaks järgnevat õpet kavandades. Hinnates lähtutakse kooli õppekavas kirjeldatud põhimõtetest ja nõuetest.

Õppetegevuse käigus motiveeritakse õpilase arengut vahetu suulise tagasiside kaudu, tuues välja soorituse positiivsed küljed ning andes edasiviivat nõu. Õpilastele võimaldatakse eri viise eneseanalüüsiks ja kaaslastelt tagasiside saamiseks.

Õpitulemusi hinnatakse vastavalt kooli hindamisjuhendile eristavalt, mitteeristavalt või sõnaliste hinnangutega. Õpilased peavad teadma, mida ja millal hinnatakse ning mis on hindamise kriteeriumid. Hindamisel tagatakse õpilasele võimalikult toetav keskkond.

8.1 Osaoskus: laulmine

Õpitud repertuaari esitamisel hinnatakse laulu esituse rütmilist täpsust ja võimetekohast intoneerimist, laulusõnade omandamist ja diktsiooni, väljendusrikkust, püüdlikkust ja õiget kehahoidu. Hindamisel saab arvestada lisaks muusika ainekavas kirjeldatud õpitulemustele:

1. aktiivset osavõttu ühislaulmisest;
2. õpilase arengut üksi ja/või rühmas lauldes;
3. muusikalise kirjaoskuse ja oskussõnade mõistmist ning rakendamist lauldes;

4. õpilase osalemist koolikooris, esinemist kooliüritustel ning kooli esindamist konkurssidel, võistlustel, muusikaolümpiaadil, laulupäevadel ja laulupeol.

8.2 Osaoskus: pillimäng

Hindamisel saab arvestada lisaks muusika ainekavas kirjeldatud õpitulemustele:

1. aktiivset osavõttu pillimängust;
2. õpilase arengut üksi ja/või rühmas pilli mängides;
3. muusikalise kirjaoskuse ja oskussõnade mõistmist ning rakendamist pillimängus;
4. õpilase osalemist instrumentaalansambelis või -orkestris, esinemist kooliüritustel ning kooli esindamist konkurssidel, muusikaolümpiaadidel, laulupäevadel ja laulupeol.

8.3 Osaoskus: muusikaline liikumine

Hindamisel saab arvestada lisaks muusika ainekavas kirjeldatud õpitulemustele:

1. aktiivset osavõttu muusikalisest liikumisest
2. üksi ja/või rühmas muusikalist liikumist, lähtudes õpilase võimetest ning nende arengust;
3. kaasatöötamist tunnis;
4. muusika oskussõnade mõistmist ning rakendamist muusikalisel liikumises;
5. esinemist kooliüritustel.

8.4 Osaoskus: omalooming

Hindamisel saab arvestada lisaks muusika ainekavas kirjeldatud õpitulemustele:

1. aktiivset osavõttu loovtegevustest;
2. üksi ja/või rühmas töötamist, lähtudes õpilase võimetest ning nende arengust;
3. õigete pillimänguvõtete rakendamist loovtegevustes;
4. eneseväljendusoskust;
5. muusikalise kirjaoskuse ja oskussõnade mõistmist ning rakendamist omaloomingus;
6. osalemist kooliüritustel.

8.5 Osaoskus: muusika kuulamine

Hindamisel saab arvestada lisaks muusika ainekavas kirjeldatud õpitulemustele:

1. väljendus- ja arutlusoskust kuulatud muusikast vesteldes;
2. üksi ja/või rühmas töötamist, lähtudes õpilase võimetest ning nende arengust;
3. muusikalise kirjaoskuse ja oskussõnade mõistmist ning rakendamist muusikat kuulates.

8.6 Õppekäigud

Hindamisel saab arvestada lisaks muusika ainekavas kirjeldatud õpitulemustele:

1. väljendus- ja arutlusoskust kuulatud muusikast vesteldes;
2. muusikalise kirjaoskuse ja oskussõnade mõistmist ning rakendamist muusikat kuulates.

9 Hindamine

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 kooli kehtestatud hindamisjuhised.

Hindamise nõuded ja korraldus, sh mitterumbrilise hindamise kasutus ja kooliõppekava väliselt, sh mitteformaalhariduses omandatud teadmiste ja oskuste arvestamine täpsustatakse kooli õppekavas.

Hindamise käigus saavad õpilased mitmekülgset tagasisidet oma töökultuuri ja töö ning individuaalse arengu kohta, millega toetatakse nende kujunemist positiivse minapildi ja adekvaatse enesehinnanguga enastjuhtivaiks õppijaiks. Hindamisega luuakse õpilastele võimalusi õppe vältel oma edusamme esile tuua, julgustades neid enda tugevaid külgi kasutama ja uusi oskusi arendama. Õpilastele võimaldatakse eri viise eneseanalüüsiks ja kaaslastelt tagasiside saamiseks ning selle aktseptomiseks. Õpetaja saab hindamise kaudu teavet oma õpetamise tulemuslikkuse kohta ning sisendit nii õppe kui ka iseenda pädevuste arendamiseks.

Alates esimesest kooliastmest kaasatakse õpilane nii oma tööd hindama kui ka kaasõpilastele tagasisidet andma.

Õpilasele on õppeühiku (õppetegevuste kogum, mis on suunatud samade õpitulemuste

saavutamisele) alguses teada, mida ja millal hinnatakse, mis hindamisvahendeid kasutatakse ning mis on hindamiskriteeriumid.

Õpilast suunatakse õppe käigus oma õppimist ja seatud eesmärkide saavutamist analüüsima ning reflekteerima.

Aineteadmiste ja -oskuste kõrval antakse tagasisidet üldpädevuste arengu ning väärtushoiakute ja -hinnangute kujunemise kohta. Hoiakute kujunemise kohta antakse tagasisidet suunavate ja toetavate sõnaliste hinnangutega. Õpilase seisukohtadele ühiskonnas ja maailmas toimuva kohta antakse sõnalist kirjeldavat tagasisidet. Kirjalikke ülesandeid hinnates arvestatakse eelkõige töö sisu, kuid pööratakse tähelepanu ka õpilase keelekasutusele, sh kunsti- ja muusikaterminite õigele kasutusele ning õigekirjale, mida arvestatakse hindamisel ülesande eesmärgi ja kokkulepitud hindamiskriteeriumide põhjal.

Hindamisel lähtutakse õppimisele seatud eesmärgist ja hinnatakse seda, mida on õpetatud, rakendades nii diagnostilist, kujundavat kui ka kokkuvõtvat hindamist, mida esitatakse nii sõnaliste hinnangute kui ka numbriliste hinnatena. Diagnostiliselt hinnates selgitatakse välja õpilaste eelteadmiste ja oskuste tase, ainealased väärarusaamad ning eriomased õpiraskused, et kavandada edasist õppimist ja õpetamist.

Erineva keerukusastmega teadmiste, oskuste ja hoiakute hindamise võimaldamiseks kasutatakse mitmekesiseid hindamisviise ja -vorme. Hindamisvahendi ja -viisi valik sõltub seatud õppe-eesmärkidest ning eeldatavast õpitulemusest.

Kunstiainete valdkonnapädevuse omandamisel on õppe jooksul oluline roll kujundaval hindamisel, mis toetab õpilase eneseusku ja innustab teda oma võimeid arendama. Kujundava hindamise kaudu saab õpilane temale arusaadaval viisil esitatud suulist ja kirjalikku tagasisidetoma õpitulemuste saavutamise taseme ning tugevate külgede ja arenguvõimaluste kohta.

Kujundava hindamise rakendamist toetab õppeolukorras tehtud tööde õpilasepoolne dokumenteerimine näiteks kavandite, jooniste, õpimapi, blogina vms.

Kunstiainetes väärtustatakse harjutamist. Õpitulemuste saavutamise toetamise kõrval keskendutakse kujundava hindamise vältel järgmistele aspektidele:

- 1) loovuse arengu toetamine (probleemide märkamine, mõtete voolavus ja paindlikkus, originaalsus, probleemilahendamisoskused, refleksioon);
- 2) huvi ja nii õppest kui ka kunsti- ja kultuurielust aktiivse osavõtu toetamine;

- 3) isikliku sideme loomine ainega ja isikupärase väljenduslaadi otsimine;
- 4) sallivuse areng ja silmaringi avardamine.

Kooli õppekavas kehtestatud hindamisjuhiste järgi võib arvestada tunnist osavõtu aktiivsust ja tunnivälisest muusikategevusest (nt osalemine koolikooris, orkestris, ansamblis, esinemine kooliüritustel, kooli esindamine konkurssidel/võistlustel, sh muusikaolümpiaadil).

Kokkuvõtvalt hinnatakse üldjuhul õppeperioodi või mahuka õppeteema lõpul, lähtudes õppes kui tervikust ja taotletavatest õpitulemustest, seejuures arvestatakse, et hinnatel võib olla sõltuvalt töö mahust erinev kaal. Hindamiskriteeriumid loob õpetaja õpilasi kaasates kooli kehtestatud hindamisjuhiste põhjal.

10 Lõiming üldpädevustega

10.1 Kultuuri- ja väärtuspädevus

Muusikas rõhutatakse kultuuriteadmisi ja nende väärtustamist õppija identiteedi osana.

Tegevustes väärtustatakse individuaalset ning kultuurilist mitmekesisust. Esimeses kooliastmes keskendutakse eesti kultuuriloole: tähtpäevad ja pühad, eesti heliloojate looming ja olulised kultuurisündmused (näiteks laulu- ja tantsupidu). Teises kooliastmes lisandub Eesti naaberriikide kultuurilugu, kus õppijaid suunatakse märkama ja võrdlema, mis on sarnane ja mis on erinev võrreldes Eestiga. Kolmandas kooliastmes laieneb kultuuripilt teiste mandritele, tutvustatakse erinevaid usundeid ja nende peegeldumist eesti heliloojate loomingus. Käsitlevate teemade, analüüsivate muusikateoste ja -sündmuste kaudu toetatakse eetiliste ning esteetiliste väärtushoiakute kujunemist. Praktiline loominguline tegevus ja selle üle arutlemine õpetavad teadvustama muusikat eneseväljenduse vahendina, hindama erinevaid ideid, seisukohti ja probleemilahendusi ning austama autorsust.

Kasvatatakse teadlikku ja kriitilist suhtumist kõikidesse infokanalitesse. Kultuuri- ja väärtuspädevust kujundavad eeskätt ühislaulmine (ühislaulud ühendavad omavahel erinevaid põlvkondi), koorilaul ja osalemine laulupidudel. Laulmine koorides tagab ühe meie olulisema traditsiooni laulupeo kestvuse. Ka muusika kuulamine ning õppekäigud kultuuriloolistesse paikadesse, kontsertidele ja muusikaetendustele aitavad kaasa kultuuri- ja väärtuspädevuse kujunemisele.

10.2 Sotsiaalne ja kodanikupädevus

Koostöövalmidust kujundavad ning üksteise toetamist aitavad väärtustada uurimuslikud ja praktilised rühmatööd, loovtööd, arutlused ja esitlused, ühislaulmine, pillimäng, õppekäigud, koorilaagrid, kontsertreisid, ühistes valdkondlikes ja valdkondadeülestes õppeprojektides osalemine. Kultuurisündmustel osalemine aitab kujundada kultuurilist ühtsustunnet (meie-tunne, mis tekib osalejate endi ja osalejate-pealtvaatajate vahel). Ühislaulmine, sh esivanemate lauluvara tundmine tugevdab põlvkondade vahelist sidet, kujundab koostöövalmidust ja väärtustab üksteise toetamist. Muusikateoste üle arutledes harjuvad õpilased oma seisukohti kaitsma ning teiste arvamustest lugu pidama.

Sotsiaalset pädevust kujundatakse kõikide muusikaliste tegevuste kaudu. Sotsiaalse kunsti põhimõtete ja tehnikate kasutamine (nt muusikapalade otsimine, mille sõnad vihjavad sotsiaalsemat laadi probleemidele; heategevuslikel eesmärkidel muusikaga seotud ürituste planeerimine) võimaldab õpilastega arutleda ühiskonnas asetleidvate sotsiaalsete probleemide üle ning julgustab õpilasi midagi ette võtma, et nendele teemadele enam tähelepanu pöörata.

10.3 Enesemääratluspädevus

Tagasiside andmine ja eneseanalüüsi oskuse arendamine aitavad tundma õppida oma huve ja võimeid ning kujundada adekvaatset minapilti. Muusikatundides saab õppija tagasisidet nii õpetajalt kui ka klassikaaslastelt enda erinevatele tegevustele (laulmine, pillimäng, tantsimine, käitumine jne), mille kaudu on õppijal võimalik muuta enda sooritust või käitumist. Saadud tagasiside toetab õppija muusikaliste võimete/oskuste arengut. Erinevate muusikastiilide kuulamine võib toetada õppija enesemääratlust ja kuuluvustunnet mingisse sotsiaalsesse rühma, nagu ka esinemised kooliüritustel, osavõtt muusikaolümpiaadidest ja -konkurssidest. Ühislaulmine, sh esivanemate lauluvara tundmine tugevdab põlvkondade vahelist sidet, kujundab koostöövalmidust ja väärtustab üksteise toetamist.

Kultuuri- ja sotsiaalteemade käsitlemine (kontserdid ja muusikaetendused, muusikapalade ainek ja sõnumid jne) ning omalooming aitavad kaasa algatusvõime kasvatamisele, loovkriitilisele mõtlemisele, uuenduslike lahenduste leidmisele ning õppija personaalse ja sotsiaalse identiteedi kujunemisele.

10.4 Õpipädevus

Muusikas kujundatakse õpipädevust eriilmeliste ülesannete, õppemeetodite ja töövormide kaudu (sh digitaalsed muusikaõppemängud), mis võimaldavad õpilastel teadvustada ning

kasutada oma õpistiili. Nii individuaalselt kui ka rühmas lahendatavad uurimis- ja probleemülesanded, loov- ja uurimuslikud tööd eeldavad info hankimist, selle analüüsimist ja tõlgendamist ning õpitu kasutamist uudsetes olukordades. Muusikas saavad õpilased ise jõukohaseid ülesandeid luua, oma valikute sobivust kontrollida, uusi oskusi katsetada ning järjekindlalt harjutada. Õpipädevust muusikas arendatakse kultuurisündmustes osalemise ja musitseerimise kaudu: õpilane võtab muusikasündmustest järjepidevalt osa, laulab kooris ja/või ansamblis, musitseerib üksi või muusikakollektiivis, esineb koolis ja esindab kooli erinevatel tasemetel, kavandab ja külastab teatrietendusi ja kontserte. Tagasiside ja eneseanalüüs (vaatluse, vestluste, arvustuste kaudu) aitavad järjest suurendada õppija rolli oma õpitegevuse juhtijana.

Muusikateemaliste loov- ja rühmatööde koostamine eeldab oskust mõista teabetekste ning suunab kasutama mitmesuguseid info esitamise viise (tekst, joonis, skeem, tabel, graafik jms).

10.5 Suhtluspädevus

Muusikas on tähtsal kohal heliteostest, kunstistiilidest, -ajastutest jms rääkimine, kasutades kirjelduses nii korrektset emakeelt kui ka ainespetsiifilist terminoloogiat. Tööde esitlemine ning aruteludes erinevate seisukohtade võrdlemine ja kaitsmine toetavad väljendusoskust ning ainealase oskussõnavara kasutamist. Muusika tõlgendamise puhul on alati võimalik lähtuda erinevatest vaatepunktidest ja ootustest. Isiklik kogemus kasvatab kogemuse tähenduslikkust õpilase jaoks. Suhtluspädevus ilmneb valmisolekus saada ja anda vajalikku informatsiooni läbi suhtlemise, oskuses esitada viisakalt ja argumenteeritult oma arvamust ning samal ajal aktsepteerida teiste inimeste väärtusi ja eriarvamusi.

Muusikaõpetuses tutvutakse muusika kui kommunikatsioonivahendiga, õppides tundma selle eriomast mitteverbaalset keelt ning „tõlkides” sõnumeid ühest keelest teise. Suhtlemine toimub ka muusika ettekandmisel publiku, interpreedi ja esitaja(te) vahel, muusikateose kuulamise, mõtestamise, kunstilise kujundamise ja esitamise kaudu, kus heliteos on ühtaegu nii suhtluse objektiks kui ka vahendiks. Suhtluspädevuse kujunemisele aitab kaasa aktiivne osalemine kooli-, kodukoha ja üleriigilistes koorides, ansamblites ja orkestrites.

10.6 Ettevõtlikkuspädevus

Vajalike oskuste kujunemist toetavad muusikas individuaal- ja rühmatöö, uurimuslikud ning probleemipõhised ülesanded ja õpitava sidumine igapäevaeluga. Muusikas väärtustatakse uuenduslikke ning loovaid lahendusi. Praktiline loovtegevus, näiteks bänd, omalooming (muusikaline liikumine, dramatiseering, muusika kuulamine jne), lubab katsetada erinevaid

ideede väljendamise ja esitlemise võimalusi, valides leidlikult sobivaid meetodeid ning rõhutades oma tugevaid külgi. Õpitakse tegevust planeerima ja analüüsima, vastutama töö ja tulemuse eest. Muusikas kujundatakse ettevõtlikkust ka esinemisoskuse kaudu. Eduka esinemise tagavad muusikateose valik vastavalt õpilase muusikavõimetele, isikupärane tunnetamine ja oskus anda publikule edasi muusikateose/helilooja mõtet. Tutvutakse ka valdkonnaga seotud elukutsete ning institutsioonidega.

10.7 Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiapädevus

Muusikas rakendatavate ülesannete lahendamiseks tuleb sõnastada probleeme, arutleda lahendusteede üle, põhjendada valikuid ja analüüsida tulemusi. Ülesannete lahendamise kaudu arendatakse oskust infot mõista ja valida: eristada olulist ebaolulisest, leida (tekstist jm) probleemi lahendamiseks vajalikud andmed. Arvamust ja arvustust sõnastades arendatakse oskust oma mõtteid selgelt ja täpselt väljendada. Õpitakse kasutama erinevaid mõisteid (kompositsioon, struktuur, rütm, taktimõõt jne), võrdlema ja liigitama erinevate nähtuste tunnuseid ning kasutama sümboleid.

Loodusteaduste pädevus aitab näha (kuulda) ja väärtustada looduse ilu, mõista looja (autori, interpreedi) ja ühiskonna toimimist. Kujundab oskust mõista keskkonna mõju inimesele, nt müra ja mürataseme mõju inimese tervisele, elanikkonna vanuse, haridustaseme, kultuuriliste huvide, usuliste tõekspidamiste, rahvusliku koosseisu, migratsiooni, eetiliste hoiakute mõju kultuuri arengule. Loodusteaduslik pädevus aitab teha teadlikke valikuid, toimida kõlbelise ja vastutustundliku ühiskonnaliikmena ning isiksusena (nt rahvapärandi säilitamine ja populariseerimine).

Loovülesandeid lahendades õpitakse kasutama tehnoloogiavahendeid (pillide ja näitlike õppevahendite valmistamine) ning uuenduslikke lahendusi, mõistma teaduse ja tehnoloogia rolli muusika arengus. Õpitakse hindama uudseid ja isikupäraseid lähenemisi ning märkama toodete disaini funktsionaalsust ja seoseid kunstiloomingu ning kultuuritraditsioonidega.

10.8 Digipädevus

Digipädevus on suutlikkus lahendada (õppe)töös ettetulevaid probleeme digitehnoloogia abil ehk teadmised, oskused ja hoiakud, mida me iga päev digikeskkonnades või digivahendeid kasutades rakendame.

Õppija digipädevusmudel <https://digipadevus.ee/oppija-digipadevusmudel/> koosneb viiest pädevusvaldkonnast:

1. **info- ja andmekirjaoskus** – õppijat suunatakse sõnastama oma teabevajadust (info heliloojast, ajastust, muusikastiilist, mänguvõttest pillil, nootide asukohast noodijoonestikul jne) ja seejärel, kuidas rakendada selleks sobivaid infootsingu võtteid. Samuti on õpetatakse hindama leitud allikate usaldusväärsust (Beethoven – kas helilooja või koer). Õppija vanuse ja kogemuste kasvades muutub õpetajapoolne suunamine ja juhendamine üha väiksemaks;
2. **suhtlus ja koostöö digikeskkonnas** – rühmatööde (infootsing, uute ideede genereerimine, arutelud, esitlused, plakatid jne) tegemiseks õpitakse töötama nendes keskkondades, mis võimaldavad ühistööd ja mõistma, et igal liikmel on vaja panustada ühise eesmärgi nimel. Suhtlemisel ja koostöö tegemisel digikeskkonnas kehtivad samad suhtlus- ja käitumisnormid, mis füüsilises maailmas;
3. **digisisu loomine** – õppijat suunatakse looma (näiteks omalooming, esitlus) ja toimetama digisisu erinevates formaatides: noodigraafika programm MuseScore võimaldab sisestatud partituuri avada samas programmis, printimiseks salvestada noot PDF-formaadis või kuulamiseks audiofailiks. Heaks tavaks on järgida autoriõiguse põhimõtteid nii oma loomingu jagamisel ning kui ka teiste loomingu kasutamisel;
4. **digiturvalisus** – õppijatega arutatakse, miks või kelle jaoks on kontodel/rakendustel vanuselised piirangud, kui palju andmeid me ise vabatahtlikult internetis jagame, kas internet lubab meil unustada midagi, mida oleme ise seal jaganud, kas tehisaru teeb arukaks või arutuks jms;
5. **probleemilahendus** – tehnoloogiliste valikute paljusus sunnib meid tegema otsuseid, kuidas lahendada eettulevat probleemi. Näiteks muusikalist omaloomingut saab salvestada või noodistada (üks võimalus on ka mitte kumbagi valikut teha):
 -
 - salvestamisel saab kasutada oma nutiseadme salvestamisvõimalust või kasutada arvutisse installeeritud Audacity programmi;
 - muusikapala noodistamiseks on võimalik kasutada noodigraafika programmi MuseScore (vaja arvutisse installeerida) või veebipõhist Noteflighti (vaja teha kasutajakonto ja tasuta versioonis saab luua 10 faili) või kirjutada käsitsi noodipaberile.

Muutuvas ühiskonnas saab muusika õpetus- ja kasvatusesmärkide saavutamisel rakendada uuenevaid tehnoloogiasuundi: hankida ja säilitada infot, hinnata selle adekvaatsust; kasutada

muusikat luues ja õppides erinevaid digikeskkondi ning olla teadlik nendes peituvatest ohtudest. Käsitletakse intellektuaalse omandi ja internetiturvalisusega seotud teemasid oma loominguga jagamisel ning teiste loominguga kasutamisel digikeskkonnas. Ollakse teadlik digivahendite kasutamisega kaasneva võimalikest terviseriskidest. Loominguga jagamisel internetis tegutsetakse vastutustundlikult.

11 Kunstiõpetus 1. klass

Õpitulemused

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- Seostab omavahel raamatuillustratsioone ja teksti sisu.
- Selgitab endale tuttavas keskkonnas (koolis ja klassis) kasutatavaid märke ja sümboliteid ning nende tähendust.
- Nimetab, mida näeb pildil, ruumilises teoses, audiovisuaalses teoses.
- Nimetab, teoses nähtavaid värve, äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid.
- Kasutab vahendeid ja materjale säästlikult ja ohutult.
- Korrastab enamasti oma töökoha.
- Näitab teoselt autori nime.
- Kirjutab oma tööle nime.
- Küsib jäädvustatavalt luba enne filmimist või pildistamist.

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

- Teeb enamasti aktiivselt kaasa nii oma initsiatiivil kui etteantud ülesandeid.
- Rakendab teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine jms) ja vahendeid.
- Väljendab enda kogemuse piires mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Kirjeldab visuaalteosel nähtavat (nimetab äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid, värvid; mis see on, mida ma näen?)
- Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid - mida nähtu mulle meenutab, mis siin pildil toimuda võiks?
- Kirjeldab etteantud küsimuste toetudes oma töö valmimise protsessi - mida ja kuidas ma tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida töö tegemisel nautisin? Millised raskused ületasin?
- Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes valminud tööd - mida ma oma töös näen?

Õppesisu

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted
VISUAALNE KIRJAOSKUS	Igapäevane visuaalkultuur Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, nänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad veebikeskkonnad

	<p>Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus</p> <p>Koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga)</p> <p>Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted).</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhi-mõtted</p> <p>Baaselemendid:</p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed</p> <p>Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Geomeetrilised kujundid ja abstraheerimine</p> <p>Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires</p> <p>Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p>Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur</p> <p>Kunstižanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika...</p> <p>Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed</p> <p>Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu kunstiajaloo piires (nt Vana-Egiptuse seinamaal, Antiik-Kreeka vaasimaalid. Modernistlik maalikunst (impressionism, post-impressionism, fovism, kubistlik natüürmort), maakunst, ökokunst, pokunst...)</p>
--	---

	<p>Skulptuur või monument (avalikust ruumist).</p> <p>Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.</p> <p>Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.</p>
KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS	<p>Kunstitehnikad ja stiid</p> <p>monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsioonitehnikad</p> <p>Kunstiteooria</p> <p>Primaar- ja sekundaarvärvid</p> <p>Etikett</p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi)</p>
DISAIN JA DISAINIPROTSESS	<p>Disaini baaselemendid</p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Disainiprotsessi osad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine <p>Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p>Eseme, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus</p> <p>Kasutusmugavus</p>
KUNSTI, KULTUURI JA ÜHISKONNASEOSED	<p>Ohutus ja säästlikkus</p> <p>Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine</p> <p>Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale</p> <p>Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine</p>

	<p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer</p> <p>Teos: maal, joonistus, video, skulptuur...</p> <p>Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava</p> <p>Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane)</p> <p>Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted</p>
--	---

Lõiming

Muusika

Kehaline kasv

Eesti keel

Võõrkeel

Matemaatika

Loodusõpetus

Käsitööõpetus

Hindamine Kujundav hindamine.

Kunstiõpetuse kui loovaine hindamine on individuaalne, arvestab iga õpilase võimeid ja arengut

*Hinnatakse teadmisi, loovat tegevust, teadmiste ja oskuste rakendamist iseseisvas praktilises töös

*Hindamise aluseks on õpilase areng õppetegevuse käigus, loomingulisus, loogilisus.

12 Kunstiõpetus 2. klass

Õpitulemused

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- Võrdleb märke (liiklusmärgid, logod, embleemid, sümbolid jms) omavahel ja seostab märgi vorme, värve, kujutatut märgi tähendusega.
- Tunneb ära tasapinnalised ja ruumilised teosed.
- Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike (kooli õppekavas õpitulemuste tasandil konkreetses klassis tuleks nimetada tehnikad ja kunstiliigid, mida klassis õpetatakse).
- Leiab teoses soojasid ja külmasid toone ning heledamat ning tumedamat tonaalsust.
- Teab mis on joon ja pind ning iseloomustab erinevaid jooni vastavalt omandatud sõnavarale.
- Kirjeldab teoses suurussuhteid ja objektide paiknemist (ees, taga, üleval, all jne)) ning kolmemõõtmelise teose puhul vormi üldisemalt (ümar, kandiline, lapik, püstine jne) .
- Nimetab teoses nähtud kujundeid ja objekte, mis meenutavad tuttavaid kujundeid (ring, ruut, ristkülik jne).
- Toob näite tegevusest, kuidas ta asjakohaselt ja säästlikult kunstitarbeid kasutab.
- Korrastab oma töökoha.
- Eristab lihtsamate näidete põhjal tehislikke ja looduslikke materjale (*näiteks puit ja plastik*).
- Kirjeldab ühel otstarbel kasutatavate esemete peamisi tunnuseid (näiteks vorm, suurus, raskus, värv) ja arvab, mis materjalist ese tehtud on.
- Kirjutab oma näitusetööle nimesildi koos töö pealkirja ja muu õpitud infoga.
- Leiab (virtuaal)näitusel muuseumis, galeriis või koolis teose autori, pealkirja ja näituse pealkirja.

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (taimetrükk, sörmemaal, kuulimaal, akvarell, täpikunst, voolimine, ruumiline paberitöö jms), vahendeid enamasti isikupärasel viisil.
- Järgib enamasti õpitud töö- ja ohutusvõtteid.
- Märkab ühel ja samal otstarbel kasutatavaid esemeid, tuvastab nendest oma lemmiku ning põhjendab oma valikut. *Selgitus: Soovime arendada teadlikkust isiklikest ja subjektiivsetest eelistustest.*
- Arutleb ja seostab värve tekkinud muljega (*näiteks miks kirjutavad õpetajad tavaliselt punase värviga ja miks on keelumärk punane*) ja valib esemele selle otstarbega sobiva värvitooni.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat õpitud sõnavara kasutades - nimetab ja kirjeldab teostel nähtavat - mis see on, mida ma näen ja milline see on (kui suur, millise kujuga, mis värvi, milliseid jooni, pindasid, vorme märkab, kuidas need paiknevad?)

- Kirjeldab küsimustele toetuses enda ja teiste loodud visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid, mõtteid ja tundeid - mida nähtu mulle meenutab? Mis teoses toimuda võiks? Mis mind nii arvama paneb? Millist meeleolu see teos minus tekitab?
- Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi - mida ma tegin, kuidas tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida ma protsessi käigus õppisin?

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted
VISUAALNE KIRJAOSKUS	<p>Igapäevane visuaalkultuur</p> <p>Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad</p> <p>Raamatu illustratsioon, koomiks ja piltjutustus</p> <p>Koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga)</p> <p>Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted).</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</p> <p>Baaselemendid:</p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum</p> <p>Kompositsiooni põhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed</p> <p>Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Geomeetrilised kujundid ja abstraheerimine</p> <p>Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires</p> <p>Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p>

	<p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p>Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur</p> <p>Kunstižanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika...</p> <p>Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed</p> <p>Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu kunstiajaloo piires (nt Vana-Egiptuse seinamaal, Antiik-Kreeka vaasimaalid. Modernistlik maalikunst (impressionism, post-impressionism, fovism, kubistlik natüürmort), maakunst, ökokunst, pokunst...)</p> <p>Skulptuur või monument (avalikust ruumist).</p> <p>Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.</p> <p>Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgas.</p>
<p>KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p>	<p>Kunstitehnikad ja stiid</p> <p>monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsioonitehnikad</p> <p>Kunstiteooria</p> <p>Primaar- ja sekundaarvärvid</p> <p>Etikett</p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi)</p>
<p>DISAIN JA DISAINIPROTSESS</p>	<p>Disaini baaselemendid</p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Disainiprotsessi osad</p> <p>Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine</p> <p>Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine</p>

	<p>Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p>Eseme, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus</p> <p>Kasutusmugavus</p>
<p>KUNSTI, KULTUURI JA ÜHISKONNA SEOSSED</p>	<p>Ohutus ja säästlikkus</p> <p>Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine</p> <p>Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale</p> <p>Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer</p> <p>Teos: maal, joonistus, video, skulptuur...</p> <p>Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava</p> <p>Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane)</p> <p>Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted</p>

Lõiming:

Muusika

Kehaline kasv

Eesti keel

Võõrkeel

Matemaatika

Loodusõpetus

Käsitööõpetus

Hindamine Kujundav hindamine.

Kunstiõpetuse kui loovaine hindamine on individuaalne, arvestab iga õpilase võimeid ja arengut

*Hinnatakse teadmisi, loovat tegevust, teadmiste ja oskuste rakendamist iseseisvas praktilises töös

13 Kunstiõpetus 3. klass

Õpitulemused

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

Selgitab popkultuurist tuttavate tegelaste (koomiksis, filmist, animafilmist, arvutimängust, reklaamidest, mänguasjade) visuaalset isikupära ja karakterit.

Leiab lihtsamatelt joonistelt ja skeemidelt (sh toote etiketid, pakendid, dokumendid, kunstiraamatute reproduktsioonid) olulise ja vajaliku info.

Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike (kooli õppekavas nimetada tehnikad ja kunstiliigid, mida klassis õpetatakse)

Nimetab lihtsamaid ruumi ja liikumise mulje loomise viise kahemõõtmelises teoses (nt kattumine, teravus, suurus, liikuvad poosid, liikumise faasid, kiirusjooned).

Nimetab põhivärve ja oskab segada teisi värve.

Kirjeldab tarbeeseme vormi, faktuuri ja otstarbe seoseid ja kooskõla.

Kirjeldab skulptuuri ja/või maakunsti teose suurust, mõõtmeid, värvi, ruumi selle ümber, vaadeldavust erinevatest külgedest, suurussuhteid ja materjali lihtsal viisil omandatud sõnavara piires.

Mõistab kunstivahendite säästmise ja raiskamise tagajärgi.

Kirjeldab kunstivahendite (*näiteks paber, värv, sav*) kasutamise erinevaid võimalusi ja viise.

Üldistab õpetaja abiga lihtsamal moel, millised on tavapäraselt ühe ja sama otstarbega esemed (vorm, materjal). Õpilane oskab anda sellele ka lihtsama selgituse.

Ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel omandatud kunstitehnikaid (näiteks värvi pritsimine, erinevate materjalide trükk, diatüüpia, paberbatika, kollaaž, foto, ruumikunst, dekoratsioon jms), vahendeid isikupärasel viisil ning kombineerib neid omavahel (segatehnika, PVA-liimiga joonistamine, ruumiline maal, prügikunst jms).

Järgib õpitud töö- ja ohutusvõtteid.

Väljendab mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes isikupära väärtustades.

Arvestab lihtsama tarbeeseme loomisel kindla kasutaja vajadustega.

Toob oma kogemuse pinnalt näiteid erinevatest igapäeva valikutest, oma eelistustest ja nende erinevatest tagajärgedest.

Esitab visuaalselt (teos, video, infoplatat, animatsioon, koomiks, mõistekaart jms) erinevate igapäeva valikute tagajärgi.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat - nimetab, kirjeldab ja analüüsib visuaalteoseid (näiteks mis see on, mida ma näen, milline see on, kus see asub, kust seda kõige parem vaadata on, kuidas saad aru, et objekt liigub, kuidas tekitatud ruumi mulje, millisest materjalist, milline faktuur jne)

Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid, mõtteid ja tundeid, meeoleolu, toob näiteid ja võrdleb, põhjendab oma arvamusi - mida nähtu mulle

meenutab? Mis teosel toimuda võiks? Miks ma nii arvan? Millist meeleolu see teos minus tekitab? Miks?

Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi - mida ma tegin, kuidas tegin, milliseid vahendeid ma kasutasin? Miks tahtsin just neid vahendeid kasutada? Mida protsessi käigus õppisin?

Õppesisu

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted
VISUAALNE KIRJAOSKUS	<p data-bbox="858 757 1230 792">Igapäevane visuaalkultuur</p> <p data-bbox="647 817 1442 972">Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad</p> <p data-bbox="746 996 1342 1032">Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus</p> <p data-bbox="802 1057 1286 1093">Koomiksi tegelane ja karakteri disain</p> <p data-bbox="699 1117 1390 1153">(olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga)</p> <p data-bbox="639 1178 1449 1288">Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted).</p> <p data-bbox="647 1312 1441 1348">Kujutamise baaselemendid ja kompositsiooni-põhimõtted</p> <p data-bbox="935 1373 1153 1408">Baaselemendid:</p> <p data-bbox="667 1433 1422 1469">Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p data-bbox="762 1532 1326 1568">Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum</p> <p data-bbox="683 1630 1406 1704">Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed</p> <p data-bbox="624 1729 1461 1839">Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, es, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p data-bbox="639 1863 1449 1973">Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p>

	<p>Geomeetrilised kujundid ja abstraherimine</p> <p>Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires</p> <p>Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p>Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur</p> <p>Kunstžanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika...</p> <p>Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed</p> <p>Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu kunstiajaloo piires (nt Vana Egiptuse seinamaal, Antiik-Kreeka vaasimaalid. Modernistlik maalikunst (impressionism, post-impressionism, fovism, kubistlik natüürmort), maakunst, ökokunst, pokunst...)</p> <p>Skulptuur või monument (avalikust ruumist).</p> <p>Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.</p> <p>Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.</p>
<p>KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p>	<p>Kunstitehnikad ja stiid</p> <p>monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsioonitehnikad</p> <p>Kunstiteooria</p> <p>Primaar- ja sekundaarvärvid</p> <p>Etikett</p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi)</p>
<p>DISAIN JA DISAINIPROTSESS</p>	<p>Disaini baaselemendid</p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Disainiprotsessi osad</p> <p>Jurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine</p> <p>Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine</p>

	<p>Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad <i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat</p> <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p>Eseme, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus</p> <p>Kasutusmugavus</p>
<p>KUNSTI, KULTUURI JA ÜHISKONNA SEOSSED</p>	<p>Ohutus ja säästlikkus</p> <p>Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine</p> <p>Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale</p> <p>Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer</p> <p>Teos: maal, joonistus, video, skulptuur...</p> <p>Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava</p> <p>Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane)</p> <p>Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted</p>

Lõiming:

Muusika

Kehaline kasv

Eesti keel

Võõrkeel

Matemaatika

Loodusõpetus

Käsitööõpetus

Hindamine: Kujundav hindamine.

*Kunstiõpetus kui loovaine hindamine on individuaalne, arvestab iga õpilase võimeid ja arengut

*Hinnatakse teadmisi, loovat tegevust, teadmiste ja oskuste rakendamist iseseisvas praktilises töös, valminud kunstiteost tervikuna

*Hindamise aluseks on õpilase areng õppetegevuse käigus, loomingulisus, loogilisus ja lõpptulemuse kvaliteet.

14 Kunstiõpetus 4. klass

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 (ruumilisuus, 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

Õppesisu:

<p>VISUAALNE KIRJA-OSKUS</p>	<p style="text-align: center;">Igapäevane visuaalkultuur</p> <p>Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustatsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad</p> <p style="text-align: center;">Põhiplaan, maakaart, sisekujunduse kavand</p> <p style="text-align: center;">Karakter, keskkond</p> <p style="text-align: center;">Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</p> <p style="text-align: center;">Baaselemendid:</p> <p style="text-align: center;">Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p style="text-align: center;">Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal</p> <p style="text-align: center;">Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutused</p> <p style="text-align: center;">Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p style="text-align: center;">Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p style="text-align: center;">Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p style="text-align: center;">Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p style="text-align: center;">Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p style="text-align: center;">Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p>
----------------------------------	---

	<p>Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu</p> <p>Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitetkuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p>Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjöörivaade</p> <p>Kujutavus: figuraalne, abstraktne</p>
<p>KUNSTI-TEHNIKAD JA LOOMINGU-LINE ENESE VÄLJENDUS</p>	<p>Kunstitehnikad ja stiilid</p> <p>maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)</p> <p>Etikett</p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)</p>
<p>DISAIN JA DISAINI-PROTSESS</p>	<p>Disaini baaselemendid</p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p>Disaini liigid</p> <p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osapooled, tarbija • Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine <ul style="list-style-type: none"> • Lähteülesanne • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine <ul style="list-style-type: none"> • Lahenduspaakumine <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</p>

	<p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p>Kavandamine ja visualiseerimine</p> <p>Kavand, visand, skits, krokii, abijooned</p> <p><i>Moodboard</i>, mõistekaart, - -plakat, Venni diagramm, värvikaart,</p> <p>Idee sõnastamine</p> <p>Storyboard, stsenaarium</p> <p>Visuaalne lihtsustamine</p>
	<p>Kunstiga seotud elukutsed</p> <p>kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator</p> <p>Kunstiajalugu</p> <p>Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id)</p> <p>Esiaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, megaliitiline arhitektuur)</p> <p>Varased tsivilisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus)</p> <p>Antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, monumendid)</p> <p>Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn)</p> <p>Mõisaarhitektuur</p> <p>Taluarhitektuur</p> <p>Pärimuskultuur</p>
<p>KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS</p>	<p>Jätkusuutlik mõtteviis</p> <p>Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p>Kunstiülu</p> <p>Muuseumi haridus programmid , kunstiüritused, näitused, kunstniku-vestlused ja kohtumised</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p>

Hindamine:

Hindamisel arvestatakse:

*Teemale vastavust ja loomingulist lähenemist sellele.

*Kompositsiooni väljenduslikkust.

*Meeleolu edastamist värvidega.

*Figuuride dünaamikat.

*Töö korrektsust.

Kunstiõpetus kui loovaine hindamine on individuaalne, arvestab iga õpilase võimeid ja arengut.

*Hinnatakse teadmisi, loovat tegevust, teadmiste ja oskuste rakendamist iseseisvas praktilises töös, valminud kunstiteost tervikuna.

*Hindamise aluseks on õpilase areng õppetegevuse käigus, loomingulisus ja suhtumine õppetöösse.

Õpilane peab oma töö esitama tähtajaliselt. Kui õpilasel õppevahendid puuduvad, teeb ta töö õpetajaga kokkulepitud ajal järele.

15 Kunstiõpetus 5. klass

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 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.
- Loob teose spontaanselt, ilma planeerimata.
- Loob teose eelnevalt uurides, kavandades ja ideid kombineerides.
- Kavandab ja loob vabavalises 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, meeolelu, 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.

Õppesisu

<p>VISUAALNE KIRJA-OSKUS</p>	<p style="text-align: center;">Igapäevane visuaalkultuur</p> <p>Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad</p> <p style="text-align: center;">Põhiplaan, maakaart, sisekujunduse kavand</p> <p style="text-align: center;">Karakter, keskkond</p> <p style="text-align: center;">Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</p> <p style="text-align: center;">Baaselemendid:</p> <p style="text-align: center;">Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p style="text-align: center;">Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal</p> <p style="text-align: center;">Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus</p> <p>Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p style="text-align: center;">Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p style="text-align: center;">Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p>
----------------------------------	---

	<p>Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p>Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p>Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu</p> <p>Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p>Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade</p> <p>Kujutavus: figuraalne, abstraktne</p>
<p>KUNSTI- TEHNIKAD JA LOOMIN- GULINE ENESE- VÄLJENDUS</p>	<p>Kunstitehnikad ja stiilid</p> <p>maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trüki-graafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)</p> <p>Etikett</p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnika, töö mõõdud, aasta juhendav õpetaja)</p>
<p>DISAIN JA DISAINI- PROTSESS</p>	<p>Disaini baaselemendid</p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p>Disaini liigid</p> <p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osapooled, tarbija <p>Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lähteülesanne • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine

	<ul style="list-style-type: none"> • Lahenduspakkumine <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p>Kavandamine ja visualiseerimine</p> <p>Kavand, visand, skits, krokii, abijooned</p> <p><i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,</p> <p>Idee sõnastamine</p> <p>Storyboard, stsenaarium</p> <p>Visuaalne lihtsustamine</p>
<p>KUNSTI- AJALUGU, VISUAAL- KULTUUR JA KUNSTNIKUD</p>	<p>Kunstiga seotud elukutsed</p> <p>kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator</p> <p>Kunstiajalugu</p> <p>Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id)</p> <p>Esiaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, megaliitiline arhitektuur)</p> <p>Varased tsivilisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus)</p> <p>Antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, monumendid)</p> <p>Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn)</p> <p>Mõisaarhitektuur</p> <p>Taluarhitektuur</p> <p>Pärimuskultuur</p>
<p>KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS</p>	<p>Jätkusuutlik mõtteviis</p> <p>Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p>Kunstielu</p>

	<p>Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>
--	--

Hindamine:

Hindamisel arvestatakse:

*Teemale vastavust ja loomingulisust lähenemist sellele.

*Kompositsiooni väljenduslikkust.

*Meeleolu edastamist värvidega.

*Figuuride dünaamikat.

*Töö korrektsust.

Kunstiõpetus kui loovaine hindamine on individuaalne, arvestab iga õpilase võimeid ja arengut.

*Hinnatakse teadmisi, loovat tegevust, teadmiste ja oskuste rakendamist iseseisvas praktilises töös, valminud kunstiteost tervikuna.

*Hindamise aluseks on õpilase areng õppetegevuse käigus, loomingulisus ja suhtumine õppetöösse.

Õpilane peab oma töö esitama tähtajaliselt. Kui õpilasel õppevahendid puuduvad, teeb ta töö õpetajaga kokkulepitud ajal järele.

Kõik hinded on arvestuslikud.

16Kunstiõpetus 6. klass

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 põhivõtteid (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, 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 eesmäärke 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, dominant 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, meeoleolu, 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.

Õppesisu:

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted
VISU-AALNE KIRJA-OSKUS	<p>Igapäevane visuaalkultuur</p> <p>Logod, embleemid, sümboolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad</p> <p>Põhiplaan, maakaart, sisekujunduse kavand</p> <p>Karakter, keskkond</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</p> <p>Baaselemendid:</p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmelised, dominant, rõhutused</p> <p>Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p>

	<p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p>Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p>Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p>Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu</p> <p>Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p>Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade</p> <p>Kujutavus: figuraalne, abstraktne</p>
<p>KUNSTITE HNIKAD JA LOOMING ULINE ENESE- VÄLJEN- DUS</p>	<p>Kunstitehnikad ja stiilid</p> <p>maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)</p> <p>Etikett</p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)</p>
<p>DISAIN JA DISAINI PROTSESS</p>	<p>Disaini baaselemendid</p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p>Disaini liigid</p> <p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osapooled, tarbija

	<ul style="list-style-type: none"> • Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine • Lähteülesanne • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine • Lahenduspakkumine <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p>Kavandamine ja visualiseerimine</p> <p>Kavand, visand, skits, krokii, abijooned</p> <p><i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,</p> <p>Idee sõnastamine</p> <p>Storyboard, stsenaarium</p> <p>Visuaalne lihtsustamine</p>
<p>KUNSTI-AJALUGU, VISUAAL-KULTUUR JA KUNSTNIKUD</p>	<p>Kunstiga seotud elukutsed</p> <p>kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator</p> <p>Kunstiajalugu</p> <p>Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id)</p> <p>Esiaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, megaliitiline arhitektuur)</p> <p>Varased tsivilisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus)</p> <p>Antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, monumendid)</p> <p>Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn)</p> <p>Mõisaarhitektuur</p> <p>Taluarhitektuur</p> <p>Pärimuskultuur</p>
<p>KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS</p>	<p>Jätkusuutlik mõtteviis</p> <p>Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</p>

	<p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p>Kunstielu</p> <p>Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>
--	---

Hindamine:

Hindamisel arvestatakse:

*Teemale vastavust ja loomingulist lähenemist sellele.

*Kompositsiooni väljenduslikkust.

*Meeleolu edastamist värvidega.

*Figuuride dünaamikat.

*Töö korrektsust.

Kunstiõpetus kui loovaine hindamine on individuaalne, arvestab iga õpilase võimeid ja arengut.

*Hinnatakse teadmisi, loovat tegevust, teadmiste ja oskuste rakendamist iseseisvas praktilises töös, valminud kunstiteost tervikuna.

*Hindamise aluseks on õpilase areng õppetegevuse käigus, loomingulisus ja suhtumine õppetöösse.

Õpilane peab oma töö esitama tähtajaliselt. Kui õpilasel õppevahendid puuduvad, teeb ta töö õpetajaga kokkulepitud ajal järele.

Kõik hinded on arvestuslikud.

17 Kunstiõpetus 8. klass

Õpitulemused:

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- Kasutab info leidmiseks sõnastikke ja entsüklopeediaid, nii raamatutena kui digitaalset andmebaasi.
- 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.
- 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 aktsepteerib enamasti eriarvamusi.

Õppesisu:

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted
VISUAALNE KIRJAOSKUS	<p data-bbox="794 385 1161 421" style="text-align: center;">Igapäevane visuaalkultuur</p> <p data-bbox="555 448 1398 524" style="text-align: center;">Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeedia-platvormid.</p> <p data-bbox="660 555 1289 591" style="text-align: center;">Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.</p> <p data-bbox="743 618 1206 654" style="text-align: center;">Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.</p> <p data-bbox="667 680 1283 716" style="text-align: center;">Kujutamise baaselemendid ja kompostisioon</p> <p data-bbox="568 743 1382 779" style="text-align: center;">Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p data-bbox="555 806 1398 882" style="text-align: center;">Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)</p> <p data-bbox="475 909 1477 985" style="text-align: center;">Kompositsiooni-põhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus</p> <p data-bbox="475 1016 1477 1137" style="text-align: center;">Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p data-bbox="475 1169 1477 1290" style="text-align: center;">Joone, kujundi, vormi ja teksturi kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p data-bbox="590 1317 1362 1352" style="text-align: center;">Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p data-bbox="485 1379 1468 1456" style="text-align: center;">Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p data-bbox="555 1482 1398 1518" style="text-align: center;">Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p data-bbox="501 1545 1452 1621" style="text-align: center;">Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p data-bbox="475 1653 1477 1729" style="text-align: center;">Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu, tegevuspaik, tegelased</p> <p data-bbox="507 1756 1445 1832" style="text-align: center;">Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p data-bbox="475 1863 1477 2024" style="text-align: center;">Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p>

	<p>Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööriavaade</p> <p>Kujutavus: figuraalne, abstraktne</p>
<p>KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p>	<p>Kunstitehnikad ja stiilid</p> <p>maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, rüki graafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)</p> <p>Etikett</p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)</p>
<p>DISAIN JA DISAINI- PROTSESS</p>	<p>Disaini baaselemendid</p> <p>funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbe-esmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p>Disaini liigid</p> <p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osapooled, tarbija • Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine <ul style="list-style-type: none"> • Lähteülesanne • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine <ul style="list-style-type: none"> • Lahenduspaikkumine <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile....</p> <p>Kavandamine: kavand, visand, skits, krokii, abijooned</p> <p><i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,</p> <p>Idee sõnastamine</p>

	<p>Storyboard, stsenaarium</p> <p>Visuaalne lihtsustamine</p>
<p>KUNSTIAJALUGU, VISUAAL- KULTUUR JA KUNSTNIKUD</p>	<p>Info leidmine</p> <p>Google'i pildiotsing (Veebi)entsük-lopeediad ja andmebaasid</p> <p>Kunstiajalugu</p> <p>Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid.</p> <p>Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid.</p> <p>Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö).</p> <p>Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo).</p> <p>Barokk-kunst Euroopa õukondades</p> <p>Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas</p> <p>Realism maalikunstis</p> <p>Modernism 19. sajandi lõpu maalis (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend).</p> <p>Maailmanäitused ja tehnoloogia areng.</p> <p>Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või looduteostele.</p>
<p>KUNST JA KULTUUR ÜHIS- KONNAS</p>	<p>Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed</p> <p>Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja</p> <p>Jätkusuutlik mõtteviis</p> <p>Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p>Kunstielu</p> <p>Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p>

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

Hindamine:

Hindamisel arvestatakse:

*Teemale vastavust ja loomingulist lähenemist sellele.

*Kompositsiooni väljenduslikkust.

*Meeleolu edastamist värvidega.

*Figuuride dünaamikat.

*Töö korrektsust.

Kunstiõpetus kui loovaine hindamine on individuaalne, arvestab iga õpilase võimeid ja arengut.

*Hinnatakse teadmisi, loovat tegevust, teadmiste ja oskuste rakendamist iseseisvas praktilises töös, valminud kunstiteost tervikuna.

*Hindamise aluseks on õpilase areng õppetegevuse käigus, loomingulisus ja suhtumine õppetöösse.

Õpilane peab oma töö esitama tähtajaliselt. Kui õpilasel õppevahendid puuduvad, teeb ta töö õpetajaga kokkulepitud ajal järele.

Kõik hinded on arvestuslikud.

18 Kunstiõpetus 7. klass

Õpitulemused:

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- Kirjeldab digitaalset keskkonda, hindab digitaalset keskkonda 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 hooaegadega 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 huviseid.
- 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.

Õppetegevused

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted
VISUAALNE KIRJAOSKUS	<p style="text-align: center;">Igapäevane visuaalkultuur</p> <p style="text-align: center;">Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeedia-platvormid.</p> <p style="text-align: center;">Ideoloogilised sümboolid erinevates kultuurides.</p> <p style="text-align: center;">Nüüdisaegsed märgid ja sümboolid.</p> <p style="text-align: center;">Kujutamise baaselemendid ja kompostisioon</p> <p style="text-align: center;">Kahemõõtmeline : punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p style="text-align: center;">Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)</p> <p style="text-align: center;">Kompositsiooni-põhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmelised, dominant, rõhutused</p> <p style="text-align: center;">Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuured, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p style="text-align: center;">Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p style="text-align: center;">Perspektiiv: tsentraal-perspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p style="text-align: center;">Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p style="text-align: center;">Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p style="text-align: center;">Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p style="text-align: center;">Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadri-plaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu, tegevuspaik, tegelased</p> <p style="text-align: center;">Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p style="text-align: center;">Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon.</p>

	<p>trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p>Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjöörivaade</p> <p>Kujutavus: figuraalne, abstraktne</p>
KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS	<p>Kunstitehnikad ja stiilid</p> <p>maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)</p> <p>Etikett</p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)</p>
DISAIN JA DISAINIPROTSESS	<p>Disaini baaselemendid</p> <p>funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p>Disaini liigid</p> <p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osapooled, tarbija • Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine <ul style="list-style-type: none"> • Lähteülesanne • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine <ul style="list-style-type: none"> • Lahenduspakkumine <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p>Kavandamine: kavand, visand, skits, krokii, abijooned</p>

	<p><i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,</p> <p>Idee sõnastamine</p> <p>Storyboard, stsenaarium</p> <p>Visuaalne lihtsustamine</p>
KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD	<p>Info leidmine</p> <p>Google'i pildiotsing</p> <p>(Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid</p> <p>Kunstiajalugu</p> <p>Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid.</p> <p>Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid.</p> <p>Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö).</p> <p>Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo).</p> <p>Barokk-kunst Euroopa õukondades</p> <p>Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas</p> <p>Realism maalikunstis</p> <p>Modernism 19. sajandi lõpu maalis (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend).</p> <p>Maailmanäitused ja tehnoloogia areng.</p> <p>Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele temadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.</p>
KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS	<p>Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed</p> <p>Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja</p> <p>Jätkusuutlik mõtteviis</p> <p>Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p>

	<p>Kunstielu</p> <p>Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>
--	--

Hindamine:

Hindamisel arvestatakse:

*Teemale vastavust ja loomingulist lähenemist sellele.

*Kompositsiooni väljenduslikkust.

*Meeleolu edastamist värvidega.

*Figuuride dünaamikat.

*Töö korrektsust.

Kunstiõpetus kui loovaine hindamine on individuaalne, arvestab iga õpilase võimeid ja arengut.

*Hinnatakse teadmisi, loovat tegevust, teadmiste ja oskuste rakendamist iseseisvas praktilises töös, valminud kunstiteost tervikuna.

*Hindamise aluseks on õpilase areng õppetegevuse käigus, loomingulisus ja suhtumine õppetöösse.

Õpilane peab oma töö esitama tähtajaliselt. Kui õpilasel õppevahendid puuduvad, teeb ta töö õpetajaga kokkulepitud ajal järele.

Kõik hinded on arvestuslikud.

19 Kunstiõpetus 8. klass

Õpitulemused:

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- Kasutab info leidmiseks sõnastikke ja entsüklopeediaid, nii raamatutena kui digitaalsete 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.
- Põhjustab 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.
- Põhjustab valdavalt oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid.
- Kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjustab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib enamasti eriarvamusi.

Õppesisu:

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted
VISUAALNE KIRJAOSKUS	<p data-bbox="794 385 1161 421" style="text-align: center;">Igapäevane visuaalkultuur</p> <p data-bbox="558 448 1398 524" style="text-align: center;">Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeedia-platvormid.</p> <p data-bbox="663 555 1289 591" style="text-align: center;">Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.</p> <p data-bbox="746 618 1206 654" style="text-align: center;">Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.</p> <p data-bbox="670 680 1283 716" style="text-align: center;">Kujutamise baaselemendid ja kompostisioon</p> <p data-bbox="571 743 1382 779" style="text-align: center;">Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p data-bbox="558 806 1398 882" style="text-align: center;">Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)</p> <p data-bbox="475 909 1477 985" style="text-align: center;">Kompositsiooni-põhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus</p> <p data-bbox="475 1016 1477 1137" style="text-align: center;">Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p data-bbox="475 1169 1477 1290" style="text-align: center;">Joone, kujundi, vormi ja teksturi kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p data-bbox="590 1317 1362 1352" style="text-align: center;">Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p data-bbox="488 1379 1465 1456" style="text-align: center;">Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p data-bbox="555 1482 1398 1518" style="text-align: center;">Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p data-bbox="504 1545 1449 1621" style="text-align: center;">Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p data-bbox="475 1653 1477 1729" style="text-align: center;">Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu, tegevuspaik, tegelased</p> <p data-bbox="510 1756 1442 1832" style="text-align: center;">Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p data-bbox="475 1863 1477 2024" style="text-align: center;">Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p>

	<p>Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööriavaade</p> <p>Kujutavus: figuraalne, abstraktne</p>
KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS	<p>Kunstitehnikad ja stiilid</p> <p>maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, rüki graafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)</p> <p>Etikett</p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)</p>
DISAIN JA DISAINI- PROTSESS	<p>Disaini baaselemendid</p> <p>funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbe-esmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p>Disaini liigid</p> <p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osapooled, tarbija • Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine <ul style="list-style-type: none"> • Lähteülesanne • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine <ul style="list-style-type: none"> • Lahendusplakkumine <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile....</p> <p>Kavandamine: kavand, visand, skits, krokii, abijooned</p> <p><i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,</p> <p>Idee sõnastamine</p>

	<p>Storyboard, stsenaarium</p> <p>Visuaalne lihtsustamine</p>
<p>KUNSTI-AJALUGU, VISUAAL- KULTUUR JA KUNSTNIKUD</p>	<p>Info leidmine</p> <p>Google'i pildiotsing (Veebi)entsük-lopeediad ja andmebaasid</p> <p>Kunstiajalugu</p> <p>Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid.</p> <p>Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid.</p> <p>Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö).</p> <p>Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo).</p> <p>Barokk-kunst Euroopa õukondades</p> <p>Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas</p> <p>Realism maalikunstis</p> <p>Modernism 19. sajandi lõpu maalis (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend).</p> <p>Maailmanäitused ja tehnoloogia areng.</p> <p>Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või looduteostele.</p>
<p>KUNST JA KULTUUR ÜHIS- KONNAS</p>	<p>Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed</p> <p>Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja</p> <p>Jätkusuutlik mõtteviis</p> <p>Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p>Kunstielu</p> <p>Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p>

	<p style="text-align: center;">Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>
--	--

Hindamine:

Hindamisel arvestatakse:

*Temale vastavust ja loomingulist lähenemist sellele.

*Kompositsiooni väljenduslikkust.

*Meeleolu edastamist värvidega.

*Figuuride dünaamikat.

*Töö korreksust.

Kunstiõpetus kui loovaine hindamine on individuaalne, arvestab iga õpilase võimeid ja arengut.

*Hinnatakse teadmisi, loovat tegevust, teadmiste ja oskuste rakendamist iseseisvas praktilises töös, valminud kunstiteost tervikuna.

*Hindamise aluseks on õpilase areng õppetegevuse käigus, loomingulisus ja suhtumine õppetöösse.

Õpilane peab oma töö esitama tähtajaliselt. Kui õpilasel õppevahendid puuduvad, teeb ta töö õpetajaga kokkulepitud ajal järele.

Kõik hinded on arvestuslikud.

20 Kunstiõpetus 9. klass

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 loomiskeskkonnaga, 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.

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, töötappide 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.

Õppesisu:

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted
VISUAALNE KIRJANDUS	<p style="text-align: center;">Igapäevane visuaalkultuur</p> <p>Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeedia-platvormid.</p> <p>Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.</p> <p>Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.</p> <p style="text-align: center;">Kujutamise baaselemendid ja kompostisioon</p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutused</p> <p>Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p>Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p>Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p>Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv ja lugu, tegevuspaik, tegelased</p>

	<p>Kaadriplaanid: üld-plaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p>Kunstžanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade</p> <p>Kujutavus: figuraalne, abstraktne</p>
KUNSTI-TEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS	<p>Kunstitehnikad ja stiilid</p> <p>maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsiooni-tehnikad</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)</p> <p>Etikett</p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)</p>
DISAINI JA DISAINI-PROTSESS	<p>Disaini baaselemendid</p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeme puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p>Disaini liigid</p> <p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p>Disaini- protsessi osad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osapooled, tarbija • Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine <ul style="list-style-type: none"> • Lähteülesanne • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine <ul style="list-style-type: none"> • Lahenduspaikkumine <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p>

	<p style="text-align: center;">Tehismaterjalid: plastik, kile....</p> <p style="text-align: center;">Kavandamine: kavand, visand, skits, krokii, abijooned <i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,</p> <p style="text-align: center;">Idee sõnastamine</p> <p style="text-align: center;">Storyboard, stsenaarium</p> <p style="text-align: center;">Visuaalne lihtsustamine</p>
<p>KUNSTI- AJALUGU, VISUAAL- KULTUUR JA KUNST- NIKUD</p>	<p style="text-align: center;">Info leidmine</p> <p style="text-align: center;">Google'i pildi- otsing</p> <p style="text-align: center;">(Veebi)entsüklo-peediad ja andmebaasid</p> <p style="text-align: center;">Kunstiajalugu</p> <p>Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid.</p> <p style="text-align: center;">Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid.</p> <p>Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö).</p> <p>Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo).</p> <p style="text-align: center;">Barokk-kunst Euroopa õukondades</p> <p style="text-align: center;">Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas</p> <p style="text-align: center;">Realism maalikunstis</p> <p>Modernism 19. sajandi lõpu maalis (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend).</p> <p style="text-align: center;">Maailmanäitused ja tehnoloogia areng.</p> <p>Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.</p>
<p>KUNST JA KULTUUR ÜHIS- KONNAS</p>	<p style="text-align: center;">Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed</p> <p style="text-align: center;">Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja</p> <p style="text-align: center;">Jätksuutlik mõtteviis</p> <p style="text-align: center;">Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p style="text-align: center;">Teabe otsimine ja infokeskkonnad</p>

	<p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p>Kunstielu</p> <p>Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>
--	---

Hindamine:

Hindamisel arvestatakse:

*Teemale vastavust ja loomingulist lähenemist sellele.

*Kompositsiooni väljenduslikkust.

*Meeleolu edastamist värvidega.

*Figuuride dünaamikat.

*Töö korrektsust.

Kunstiõpetus kui loovaine hindamine on individuaalne, arvestab iga õpilase võimeid ja arengut.

*Hinnatakse teadmisi, loovat tegevust, teadmiste ja oskuste rakendamist iseseisvas praktilises töös, valminud kunstiteost tervikuna.

*Hindamise aluseks on õpilase areng õppetegevuse käigus, loomingulisus ja suhtumine õppetöösse.

Õpilane peab oma töö esitama tähtajaliselt. Kui õpilasel õppevahendid puuduvad, teeb ta töö õpetajaga kokkulepitud ajal järele.

Kõik hinded on arvestuslikud.

