

Kunsti ainekava põhikoolis

Tundide arv klassiti

Õppeaine	Nädalatunde klassiti									
	1. kl	2. kl	3. kl	4. kl	5. kl	6. kl	7. kl	8. kl	9. kl	Kokku
Kunst	1	2	2/1	1	1	1	1	1	1	10,5

Õppesisu ja õpitulemused I kooliastmes

Õpitulemused

3. klassi lõpetaja:

- 1) esitab oma ideede erinevaid lahendusi;
- 2) rakendab kahe- ja kolmemõõtmelise kujutamise võtteid, oskab välja tuua kujutatava iseloomulikud jooned;
- 3) rakendab oma töödes mitmekesiseid kunstitehnikaid ja töövõtteid;
- 4) kasutab olulisemaid kunstimõisteid kunstiteoste ning enda ja kaaslaste loovtööde üle arutledes;
- 5) oskab nimetada Eesti kunstnikke, lähieümbruse olulisi kunsti- ja kultuuriobjekte;
- 6) uurib igapäevaste esemete vormi ja otstarbe seoseid, teab, kuidas luua ning tarbida säästvalt, arutleb ümbritseva visuaalse kultuuri nähtuste üle;
- 7) tuleb toime virtuaalsetes keskkondades, teadvustab meedia võimalusi ja ohtusid.

Õppesisu

Kunstiteosed kohalikes muuseumides ja kunstigaleriides, kunstitehnikad ja materjalid
Reaalsed ning virtuaalsed kunsti- ja mediakeskkonnad.

Visuaalse kompositsiooni baaselemendid (joon, värv, vorm, rütm).

Inimeste, esemete ja loodusobjektide iseloomulikud tunnused ning peamise esiletoomine kujutamisel.

Erinevate kunstitehnikate materjalid, töövõtted ning -vahendid (nt joonistamine, maalimine, trükkimine, kollaaži valmistamine, pildistamine, vormimine, voolimine jne) Töövahendite otstarbekas ja ohutu käsitlemine.

Pildilised jutustused: joonistus, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon.

Kodukoha loodus- ja tehiskeskond, ruum ja ehitus keskkonnas. Disain igapäevaelus: tarbeesemete vormi, materjali ja otstarbe seosed.

Turvaline ja keskkonnasäästlik tarbimine.

Ideede esitamise kavandid ja mudelid.

Õppetegevused

Esemete, olendite, sündmuste kujutamine omas laadis endale tähenduslikes töödes, lugude visuaalne jutustamine.

Mitmesuguste kunstitehnikate ja töövõtete õppimine, katsetamine ja loominguline Rakendamine.

Oma tööde esitlemine, selgitamine. Kaaslaste kuulamine ja nende tööde vaatlemine.

Õppekäigud muuseumidesse, nüüdiskunsti näitustele.

Kunstiteoste vaatlemine ja aruteludes osalemine.

Lähieümbruse keskkonna, ehituskunsti ja disaini näidetega tutvumine. Makettide ja kujundustööde teostamine.

Visuaalse kultuuri näidete kriitiline (reklaamid, filmid, arvutimängud jne) vaatlemine, arutlemine ja oma arvamuste põhjendamine.

Töötamine iseseisvalt ja rühmas. Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.

Õpitulemused ja rõhuasetused õppesisu käsitlemisel I kooliastmes klassiti

Õpitulemused 1. klassis

1. klassi õpilane:

- tunneb rõõmu kunstis mängulisest ja loovast tegutsemisest;
- leiab kujutatava kõige iseloomulikumat jooned;
- paneb tähele värvide koosmõju ja pildi kompositsiooni;
- tegutseb iseseisvalt ja teeb koostööd, arvestades kaaslastega;
- katsetab julgelt oma mõtete ja ideede erinevaid visuaalseid väljendusi;
- katsetab ja kasutab julgelt õpitud joonistamise, maalimise ja skulptuuri töövõtteid ning tehnikaid;
- valib sobiva kujutusviisi olulisema esile toomiseks;
- kirjeldab oma ja kaaslaste töid ning väärtustab erinevaid lahendusi;
- tegutseb iseseisvalt ja teeb koostööd, arvestades kaaslastega;
- arutleb tarbevormide üle;
- seostab vormi otstarbega ning väärtustab keskkonnateadlikke kasutamise ja loomise põhimõtteid;
- paneb tähele värvide koosmõju ja pildi kompositsiooni;
- tunneb lähiümbruse olulisi kunsti- ja kultuuriobjekte;
- arutleb kunsti üle, kasutades õpitud ainemõisteid;
- tuleb toime reaalses muuseumi (galerii)keskkonnas;
- arutleb meedia rolli ja mõju üle igapäevaelus, kasutades õpitud ainemõisteid.

Õppesisu I kooliastmes	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel kooliastmel ja 1. klassis
<p>Pildiline ja ruumiline väljendus Visuaalse kompositsiooni baaselemendid (joon, värv, vorm, ruum, rütm). Inimeste, esemete ja looduse objektide iseloomulikud tunnused ning peamise esiletoomine kujutamisel.</p>	<p>Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine. Peamise esiletõstmise suuruse, asukoha ja värvi abil. Oma tööde esitlemine ja selgituste andmine.</p> <p>1. klass Vabanemine stampkujunditest (päikese-neljandik, aknarist jms). Tuttavate asjade kujutamine – lilled, mänguasjad jms. Inimese vanuse, ameti jms joonistamine mälu järgi. Mõisted kolmnurk, ruut, ring jne. Mänguasjade ja omameisterdatud mudelitega lavastuslikud mängud.</p>
<p>Materjalid ja tehnikad Erinevate kunstitehnikate materjalid, töövõtted ning</p>	<p>Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine. Kunstitehnikate ja töövõtete loominguiline rakendamine. Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.</p>

<p>töövahendid (nt joonistamine, maalimine, trükkimine, kollaaž, pildistamine, vormimine jne).</p>	<p>1. klass Maal – näpuvärvid, guašš. Skulptuur – plastiliin, savi jt pehmed voolimismaterjalid. Graafika – riipimine vms.</p>
<p>Disain ja keskkond Disain igapäevaelus: trükis, tarbevorm, ruum ja ehitis keskkonnas. Vormi, otstarbe, materjali ja tehnoloogia seosed ning nende arvestamine kujundamisel. Turvaline ning keskkonnasäästlik tarbimine.</p>	<p>Ideede selgitamine ja vormistamine jooniste ja makettidena tulenevalt situatsiooni kirjeldavast lähteülesandest. Vormi ja funktsiooni seos.</p>
	<p>1. klass Märk – geomeetriliste kujundite erinevad tähendused. Kiri – oma nime kujundus portfooliol vms.</p>
<p>Kunstikultuur Kunstiteosed kohalikes muuseumides ja kunstigaleriides, ajaloolised kunstitehnikad ja materjalid. Lähiümbruse loodus ja ehituskunst. Reaalsed ning virtuaalsed kunsti- ja meediakeskkonnad.</p>	<p>Vana ja uue võrdlemine. Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja nende üle arutlemine.</p>
	<p>1. klass Eesti ja maailm – keskaegsed hooned. Rahvakunst – laulupidu ja rahvariided.</p>
<p>Meedia ja kommunikatsioon Kunstiteoste, visuaalse kommunikatsiooni ja meedia roll ning mõju igapäevaelus. Pildilised jutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon.</p>	<p>Meedia kodus ja koolis. Pildilise jutustuse vormid ja vahendid.</p>
	<p>1. klass Asjade tähendus pildil (nt loodusmaterjalidest installatsiooni jäädvustamine fotona).</p>

Lõiming 1. klassis

Emakeel: sõnaline eneseväljendus, arutus- ja kirjeldusoskus; lugude jutustamine; tähed, tekstist arusaamine.

Matemaatika: geomeetrilised kujundid: ring, ruut, kolmnurk, kuup, risttahukas ja püramiid, kujundite tipud, servad ja tahud; kera; ümbritsevast tasandiliste ja ruumiliste kujundite leidmine.

Kodundus: arutelu hubase kodu kui perele olulise väärtuse üle; ruumide korrastamine ja kaunistamine.

Tööõpetus (kavandamine): ideede otsimine ja valimine, abimaterjali ning info kasutamine; ideede visandamine paberil; idee esitlemine.

Tööõpetus (materjalid): materjalide saamislugu, omadused, otstarve ja kasutamine; katsetused erinevate materjalidega; sagedasemad töövahendid; jõukohaste esemete modelleerimine ja meisterdamine; materjalide lihtsamad töötlemise viisid (mõõtmine, märkimine, rebimine, voltimine, lõikamine); ümbritsevate esemete vaatlemine, nende disain minevikus ja tänapäeval.

Muusika: loomingulisus musitseerimisel, muusika lugude jutustajana.

Loodusõpetus: kodukoha/kooliümbruse tuntumad vaatamisväärsused, kodukoha ajalugu ja

ehitised.

Elukestev õpe ja karjääri planeerimine: positiivne hoiak õppimisse.

Väärtused ja kõlblus: minu asjad, asjade väärtus, asjade hoidmine.

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus: osalemine rühmatöös, oma arvamuse avaldamine.

Kultuuriline identiteet: kunstiteoste ja mineviku-kogemuse (esemed, lood) säilitamise tähtsus.

Keskkond ja jätkusuutlik areng: keskkond minu ümber.

Teabekeskond: infotehnoloogia võimalused teabe hankimisel

Kultuuriline identiteet: kunstiteoste ja mineviku-kogemuse (esemed, lood) säilitamise tähtsus.

IKT ja lõiming: Lõimingu kavandab õpetaja töökavas kooskõlas põhikooli kunstiõpetuse valdkonna ainekava peatükkidele.

Õpitulemused 2. klassis

2. klassi õpilane:

- tunneb rõõmu kunstis mängulisest ja loovast tegutsemisest;
- leiab kujutatava kõige iseloomulikumat jooned, valib sobiva kujutusviisi olulisema esiletoomiseks;
- katsetab julgelt oma mõtete ja ideede erinevaid visuaalseid väljendusi;
- kasutab õpitud joonistamise, maalimise ja skulptuuri töövõtteid ning tehnikaid;
- kasutab erinevaid paberi kasutamise töövõtteid ning tehnikaid;
- paneb tähele värvide koosmõju;
- kujutab esemeid, olendeid, sündmusi omas laadis endale tähenduslikes töödes;
- jutustab visuaalselt lugusid;
- valib sobiva kujutusviisi olulisema esile toomiseks;
- kirjeldab oma ja kaaslaste töid ning väärtustab erinevaid lahendusi;
- tegutseb iseseisvalt ja teeb koostööd;
- seostab vormi otstarbega;
- seostab vormi otstarbega ning väärtustab keskkonnateadlikke kasutamise ja loomise põhimõtteid;
- kirjeldab ja arutleb kunsti üle, kasutades õpitud ainemõisteid;
- tuleb toime muuseumi-keskkonnas;
- arutleb reklaami mõju üle igapäevaelus.

Õppesisu I kooliastmes	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel kooliastmel ja 2. klassis
Pildiline ja ruumiline väljendus Visuaalse kompositsiooni baaselemendid (joon, värv, vorm, ruum, rütm). Inimeste, esemete ja looduse objektide iseloomulikud tunnused ning peamise esiletoomine kujutamisel.	Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine. Peamise esiletõstmine suuruse, asukoha ja värvi abil. Oma tööde esitlemine ja selgituste andmine. 2. klass Puude, mägede, pilvede jms kujutamine mitmel erineval moel. Esemete tähtsamad tunnused. Esmased proportsioonireeglid. Geomeetristest kujunditest pildi loomine. Piltjutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon.

<p>Materjalid ja tehnikad Erinevate kunstitehnikate materjalid, töövõtted ning töövahendid (nt joonistamine, maalimine, trükkimine, kollaaž, pildistamine, vormimine jne).</p>	<p>Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine. Kunstitehnikate ja töövõtete loominguiline rakendamine. Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.</p> <p>2. klass Maal – tempera. Skulptuur - seisvad figuurid materjali lisamisega. Graafika – monotüüpia jt erinevad tõmmised.</p>
<p>Disain ja keskkond Disain igapäevaelus: trükis, tarbevorm, ruum ja ehitis keskkonnas. Vormi, otstarbe, materjali ja tehnoloogia seosed ning nende arvestamine kujundamisel. Turvaline ning keskkonnasäästlik tarbimine.</p>	<p>Ideede selgitamine ja vormistamine jooniste ja makettidena tulenevalt situatsiooni kirjeldavast lähteülesandest. Vormi ja funktsiooni seos. Kunstitunnis omandatud oskuste rakendamine digitaalsete vahenditega töödes.</p> <p>2. klass Märk – liiklusmärkide keel. Kiri – dekoratiivkiri kingipakil.</p>
<p>Kunstikultuur Kunstiteosed kohalikes muuseumides ja kunstigaleriides, ajaloolised kunstitehnikad ja materjalid. Lähiumbruse loodus ja ehituskunst. Reaalsed ning virtuaalsed kunsti- ja meediakeskkonnad.</p>	<p>Vana ja uue võrdlemine. Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja nende üle arutlemine.</p> <p>2. klass Eesti ja maailm – lossid, kindlused ja mõisahooned Rahvakunst – talu ja taluriistad.</p>
<p>Meedia ja kommunikatsioon Kunstiteoste, visuaalse kommunikatsiooni ja meedia roll ning mõju igapäevaelus. Pildilised jutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon.</p>	<p>Meedia kodus ja koolis. Pildilise jutustuse vormid ja vahendid.</p> <p>2. klass Piltjutustuse kujundamine (nt foto sidumine joonistuste ja tekstiga). E-kaart.</p>

Lõiming 2. klassis

Emakeel: suuline väljendusoskus; joonistuse põhjal jutustamine; lugemistekstidest lähtudes oma loo joonistamine.

Loodusõpetus: inimeste elu võrdlemine maal ja linnas; erinevad elukeskkonnad; vastutustundlik ja keskkonda hoidev tarbimine; Eesti saared; taimede välisehitus, loomade välisehitus; ühe taime või looma uurimine; loomaaia või loomapargi külastus või lemmikloomapäeva korraldamine; organismid erinevates elukeskkondades.

Muusika: loodushääled muusikas; muusikakuulamine ja muusikaline lugu; muusika meeleolu visualiseerimine; helide tekitamine paberiga (lehvitamine, kortsutamine, rebimine jm); muusika elemendid (rütm, dünaamika, meloodia, tämber); regilaulu rütm (mustrid).

Tööõpetus: oma klassiruumi kaunistamine tähtpäevadeks; jõukohaste esemete valmistamine: kasutab materjale säästlikult; valib erinevaid töötlemisviise ja -vahendeid; käsitseb

kasutatavamaid töövahendeid õigesti ning ohutult; kasutab paberit ning kartongi tasapinnalisi ja ruumilisi esemeid valmistades.

Tööõpetus (kavandamine): ümbritsevate esemete vaatlemine, nende disain minevikus ja tänapäeval; ideede otsimine ja valimine, abimaterjali ning info kasutamine; ideede visandamine paberil; idee esitlemine; lihtsate esemete ja keskkonna kavandamine.

Tööõpetus (materjalid): eristab erinevaid looduslikke ning tehismaterjale (paber, tekstiil, nahk, plast, vahtplast, puit, traat, plekk jne); võrdleb materjalide üldisi omadusi.

Võõrkeel: lastele mõeldud erileheküljed muuseumide veebilehtedel.

Elukestev õpe ja karjääri planeerimine: kool, positiivne suhtumine õppimisse.

Teabekeskond, tehnoloogia ja innovatsioon: info otsing ja silmaringi avardamine, raamatukogud, internetilehed; veebilehed muuseumide või kunstiteoste tutvustusega.

Väärtused ja kõlblus: minu hobid ja huvid.

Keskkond ja jätkusuutlik areng: looduse ilu, säästev suhtumine loodusesse.

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus: osalemine rühmatöös, oma arvamuse avaldamine.

Kultuuriline identiteet, seos inimeseõpetusega: traditsioonid peres, koolis, kodukohas; mineviku-kogemuse ja kaasaegse kultuuri säilitamise tähtsus (kunstiteosed, esemed, lood); jõuludega seotud traditsioonid peres, koolis, kodukohas.

Tervis ja ohutus: koolitee, ohtlikud olukorrad, ohutu liiklemine tänaval, maanteel; tervisliku eluviisi väärtustamine; tervislik toitumine.

IKT ja lõiming: interneti erinevad otsingumootorid (google, neti.ee), tahvelarvuti kasutamine. Lõimingu kavandab õpetaja töökavas kooskõlas põhikooli kunstiopetuse valdkonna ainekava peatükkidele.

Õpitulemused 3. klassis

3. klassi õpilane:

- tunneb rõõmu kunstis mängulisest ja loovast tegutsemisest;
- katsetab julgelt oma mõtete ja ideede erinevaid visuaalseid väljendusi;
- tegutseb iseseisvalt ja teeb koostööd, arvestades kaaslastega;
- kirjeldab oma ja kaaslaste töid ning väärtustab erinevaid lahendusi;
- leiab kujutatava kõige iseloomulikumad jooned, valib sobiva kujutusviisi olulisema esiletoomiseks;
- paneb tähele värvide koosmõju ja pildi kompositsiooni;
- kasutab erinevaid joonistamise, maalimise ja skulptuuri töövõtteid ning tehnikaid;
- kasutab erinevaid akvarelltehnikaid;
- tegutseb iseseisvalt ja teeb koostööd, arvestades kaaslastega;
- seostab vormi otstarbega ning väärtustab keskkonnateadlikke kasutamise ja loomise põhimõtteid;
- tunneb lähiümbruse olulisi kunsti- ja kultuuriobjekte, käib kunstimuuseumides ja näitustel;
- arutleb kunsti üle, kasutades õpitud ainemõisteid;
- tuleb toime reaalses kultuuri- ja õppekeskkonnades;
- kasutab animatsiooniloomise võimalusi;
- kirjeldab visuaalse kultuuri näiteid;
- tuleb toime virtuaalsetes kultuuri- ja õppekeskkonnades;
- teadvustab meedia võimalusi ja ohtusid.

Õppesisu I kooliastmes

**Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel kooliastmel ja
3. klassis**

<p>Pildiline ja ruumiline väljendus Visuaalse kompositsiooni baaselemendid (joon, värv, vorm, ruum, rütm). Inimeste, esemete ja looduse objektide iseloomulikud tunnused ning peamise esiletoomine kujutamisel.</p>	<p>Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine. Peamise esiletõstmise suuruse, asukoha ja värvi abil. Oma tööde esitlemine ja selgituste andmine.</p> <p>3. klass Maastik kevadel, suvel, sügisel ja talvel. Esimesed katsetused kujutamisel natuurist. Dünaamiline kriipsujuku liikumise kavandamine. Plasttaarast, karpidest loomade vms meisterdamine.</p>
<p>Materjalid ja tehnikad Erinevate kunstitehnikate materjalid, töövõtted ning töövahendid (nt joonistamine, maalimine, trükkimine, kollaaž, pildistamine, vormimine jne).</p>	<p>Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine. Kunstitehnikate ja töövõtete loominguiline rakendamine. Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.</p> <p>3. klass Maal – akvarell, pastell. Skulptuur – voolimine ühest tükist, ilma juurde lisamata. Graafika – papitrükk vms.</p>
<p>Disain ja keskkond Disain igapäevaelus: trükis, tarbevorm, ruum ja ehitis keskkonnas. Vormi, otstarbe, materjali ja tehnoloogia seosed ning nende arvestamine kujundamisel. Turvaline ning keskkonnasäästlik tarbimine.</p>	<p>Ideede selgitamine ja vormistamine jooniste ja makettidena tulenevalt situatsiooni kirjeldavast lähteülesandest. Vormi ja funktsiooni seos. Kunstitunnis omandatud oskuste rakendamine digitaalsete vahenditega töödes.</p> <p>3. klass Märk – stilisatsioon. Kiri – šrifti valik vastavalt ülesandele.</p>
<p>Kunstikultuur Kunstiteosed kohalikes muuseumides ja kunstigaleriides, ajaloolised kunstitehnikad ja materjalid. Lähiumbruse loodus ja ehituskunst. Reaalsed ning virtuaalsed kunsti- ja meediakeskkonnad.</p>	<p>Vana ja uue võrdlemine. Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja nende üle arutlemine.</p> <p>3. klass Eesti ja maailm – lähikonna kunstigaleriide ja muuseumide asukoht ja funktsioonid. Rahvakunst – kindamustrid, sokisääred jms. Tegelikuse ja virtuaalsete keskkondade võrdlus.</p>
<p>Meedia ja kommunikatsioon Kunstiteoste, visuaalse kommunikatsiooni ja meedia roll ning mõju igapäevaelus. Pildilised jutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon.</p>	<p>Meedia kodus ja koolis. Pildilise jutustuse vormid ja vahendid.</p> <p>3. klass Uue tähenduse andmine asjadele või kujutatava konteksti muutmisega (nt juurviljadest tegelased tervisliku toitumise videos).</p>

Lõiming 3. klassis

Emakeel: sõnaline väljendusoskus, arutusoskus; omakultuur ja kultuuride mitmekesisus muinasjuttude ainetel; raamatute kujundus, pildi joonistamine lugemispala või luuletuse ainetel; teema „Muinaslood ja pärislood“ (märksõnad: mängiv inimene; võlumaailm; tunded ja nende põhjused; tekkelood; kohanimed; müstilised olendid; anekdoodid; uni ja unenäod; muinasjutt ja tõsilugu); rühmatöös oma teksti juurde joonis; teema „Jõuluaeg, omakultuur ja kodukoha pärimused“; etenduse reklaami teksti koostamine ja kujundamine; piltloo väljamõtlemine ja selle vormistamine; aastaajad, ajaühikud, aja kulgemine, ajatelg (nelja aastaaja pilt); piltidega tabeli/ plakati/ voldiku/ raamatu kujundamine; raamatukogus sobivate luuletuste otsimine, luuletustega trükise kujundamine. õnnitluskaardi kujundamine; valitud värsile vastuse joonistamine; teema „Magus tähestik“: tähestik, nimed; sõbrad ja sõpruse hoidmine, sallivus.

Loodusõpetus: mets kui erinevate organismide elupaik; maakaart, ilmakaared; ilmakaarte määramine; fotolt plaaniks; mõõtkava; aastaajad, värvid looduses; päikesesüsteem (Maa ja Päike, valgus ja vari); taevakehad; virmalised.

Inimeseõpetus: teema „Ajalugu“ (rahvus, laulupidu, „Kalevipoeg“, taluhooned); teema „Kultuur“ (rahvariided, ehted, minevik, pärand); teave ja reklaam, internet; aeg ja selle kulgemine.

Muusika: musitseerimise ja muusika kuulamise võlu; värvid muusikas; muusikateater; muusika elemendid- rütm, meloodia, dünaamika, kõlavärv; eesti rahvalaulud, rahvamuusika, rahvatantsud; minu muusikaline trikk; loodushääled.

Kehaline kasvatus: liikumise võlu ja ilu;

Matemaatika: ajaühikute kestvuse võrdlus.

Tööõpetus: rahvakunst ja rahvariided, rahvakunsti elementide kasutamine kaasaegses riietuses.

Elukestev õpe ja karjääri planeerimine: kool, positiivne suhtumine õppimisse; erinevate tegevusalade ja ametite tutvustamine, nende olulisus ning omavahelised seosed.

Teabekeskond, tehnoloogia ja innovatsioon: teabevajaduse määratlemine ja otsing; silmaringi avardamine; infotehnoloogia võimalused teabe hankimisel; leitud teabele kriitilise hinnangu andmine; visuaalse teksti analüüs; etenduse reklaamide kujundamine ja tutvustuste saatmine

Kultuuriline identiteet: Eesti ja teiste maade muinasjutud; isadepäeva kaart, mardipäeva mask. Õppekäik: Eesti Rahva Muuseum või muu Eesti eluolu tutvustav muuseum; minevikukogemuse säilitamise tähtsus (kunstiteosed, esemed, lood).

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus: osalemine rühmatöös, oma arvamuse avaldamine; ühisürituse ettevalmistamine ja läbiviimine.

Keskond ja jätkusuutlik areng: loodus minu ümber, loomalood, elus ja eluta loodus, tasakaal looduses.

IKT ja lõiming: interneti erinevad otsingumootorid (google, neti.ee), tahvelarvuti kasutamine. Lõimingu kavandab õpetaja töökavas kooskõlas põhikooli kunstiõpetuse valdkonna ainekava peatükkidele.

Õppesisu ja õpitulemused II kooliastmes

Õpitulemused

6. klassi lõpetaja:

- 1) teab eesti kunsti- ja kultuuriobjekte ning kunstnikke, uurib ja võrdleb kunstiteoseid;
- 2) arutleb enda ja kaaslaste loovtööde üle, tõlgendab oma vaatenurgast erinevate ajastute kunstiteoseid;

- 3) väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid ja teadmisi, kasutades kahe- ja kolmemõõtmelise kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid;
- 4) visandab ja kavandab loovülesandeid lahendades, rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto, digitaalgraafika, animatsioon jne);
- 5) oskab uurimise käigus leida eri teabeallikatest ainealast infot;
- 6) võrdleb ruumilise keskkonna ja igapäevaste tarbeesemete omadusi, kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda, mõistab võimalusi, kuidas tarbida loodust säästvalt;
- 7) arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle reaalses ja virtuaalses keskkonnas, analüüsib oma eagrupile mõeldud visuaalse meedia sõnumeid;
- 8) tegutseb eetilisel ja ohutult nii päris kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades.

Õppesisu

Kavandamine kui ideede arendamise protsess. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Kompositsiooni tasakaal, pingeline, dominant ja koloriit. Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Liikumise kujutamine. Figuuri ja portree proportsioonid. Kujutamise õpetus. Värvusõpetus. Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri, installatsiooni jne tehnikad ning töövõtted.

Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid muistsetest aegadest tänapäevani. Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid, konkreetne ja abstraktne kunstis. Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed lähieümbruses, Eestis ja maailmas, näited õpetaja valikul.

Kunstiteoste analüüs. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.

Vormi ja funktsiooni seos, traditsioon ja uuenduslikkus disainis. Eesti rahvakunst ja ehituskultuur.

Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu.

Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis.

Virtuaalsetes kunsti- ja meediakeskkondades tegutsemise eetika ja ohutus. Digitaalse kunsti töövahendite kasutamine (nt foto, video, digitaalgraafika, animatsioon).

Õppetegevused

Uurimuslikud ja loovad rühma- ja individuaalsed tööd, koostöö ühise tulemuse nimel.

Visandamine ja kavandamine. Kujutamine ja kujundamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Oma teoste esitlemine, valikute põhjendamine.

Ruumiliste kompositsioonide, mudelite või makettide valmistamine.

Kunstitehnikate loov kasutamine. Kunstiteoste analüüsimine, võrdlemine, nende üle arutlemine.

Filmide, arvutimängude, koomiksita ja reklaamide pildikeele uurimine ja kriitiline võrdlemine.

Õppekäigud muuseumidesse, kunstiüritustele, nüüdiskunsti näitustele.

Õpitulemused ja rõhuasetused õppesisu käsitlemisel II kooliastmes klassiti

Õpitulemused 4. klassis

4. klassi õpilane:

- kavandab ja kujundab eesmärgist lähtudes;

- leiab vormi ja funktsiooni seoseid (kus milliseid kirjatüüpe kasutatakse);
- mõistab ka väikeste esemete kultuuriväärtust;
- Mõistab muinsuskaitse ja muuseumite vajalikkust;
- kujutab natuurist;
- leiab infot erinevatest allikatest;
- uurib, analüüsib ja võrdleb eri ajastute teoseid, märkab erinevaid vorme;
- mõistab pooside „keelt“ skulptuuris;
- eksperimenteerib kujutamise reeglitega (nt pimedus);
- väljendab visuaalsete vahenditega mõtteid, ideid;
- on tutvunud näo proportsiooniga;
- loovülesandeid lahendades katsetab erinevaid kunstitehnikaid ja materjale, kasutab sobivaid;
- kujutab ja kujundab vaatluse ja ideede põhjal, rakendab kompositsiooni baasoskusi;
- kasutab ruumilisuse edastamise võtteid;
- uurib ja võrdleb erinevaid vorme ja kujutamislade;
- kasutab kavandamist ideede edasiarendamise ja viimistluse protsessis;
- mõistab, mis on värvide kogumõju, värvikompositsioon ja kooskõla;
- osakab põhivärve segada;
- oskab osaleda koostöös ja aruteludes ühise tulemuse nimel;
- mõistab kinkimise mõtet;
- stiliseerib piltkujutisi;
- mõistab, kuidas kollektsioonist saab teos;
- planeerib tegevust süstemaatiliselt ja vastavalt seatud eesmärgile.

Õppesisu II kooliastmes	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel kooliastmel ja 4. klassis
<p>Pildiline ja ruumiline väljendus Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine kui protsess ideede arendamiseks. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtteid. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit. Liikumise kujutamine. Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtteid ning vahendid muistsetest aegadest tänapäevani. Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid, konkreetne ja abstraktne kunstis.</p>	<p>Kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Värv kui väljendusvahend. Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit.</p> <p>4. klass Realistlikkus ja abstraktsus kunstis. Erinevad majad linnas ja maal. Esemete suurussuhted. Inimesed tegevuses, inimese nägu ja meeleolu väljendamine. Kubistlikus stiilis pilt.</p>
<p>Materjalid ja tehnikad Maali, joonistuse, graafika,</p>	<p>Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine. Digitaalsete tehnikate</p>

kollaaži, skulptuuri, installatsiooni, foto, video, digitaalgraafika ja animatsiooni tehnikad ning töövõtted.	katsetamine.
	4. klass Maal – akrüül- jt kattevärvide. Skulptuur – pehmed materjalid, nt savi või saepurumass. Graafika – faktuurpilt, materjalitrükk. Heledusastmed värvipliatsiga.
Disain ja keskkond Vormi ja funktsiooni seos, traditsioon ja uuenduslikkus disainis. Eesti rahvakunst ja ehituskultuur. Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu.	Probleemipõhiste lähteülesannete kasutamine. Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksitate ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete uurimine ja võrdlemine. Kesk-konnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses. Foto, digitaal-graafika, video ja animatsiooni kasutamine lähiümbruse uurimisel.
	4. klass Märk – liiklusmärkide analoogial põhinev uute märkide kujundamine. Kiri – trüki- ja muude tähtede kujundamine.
Kunstikultuur Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed Eestis ja maailmas, näited õpetaja valikul. Kunstiteose analüüs. Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.	Kunstiteoste analüüsimine. Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu lahti mõtestamine.
	4. klass Eesti ja maailm – teosed, kus värvil on suurem roll (postimpressionistid, fovistid jt). Rahvakunst – lilltikand (pulmatekk).
Meedia ja kommunikatsioon Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis.	Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jms vaatlemine ja nende üle arutlemine, kirjeldamine ja eelistuste põhjendamine. Liikumisillusiooni teke. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.
	4. klass Ruumililus pildil, fotol, filmis. Inimene ja tema tegevused. Ilmastikunähtuste jäädvustamine.

Lõiming 4. klassis

Emakeel: tekstid minevikust ja esivanematest; luuletused ajast; teater, film, lemmiknäitleja tutvustus; näidend, teksti esitamine tegelaskõnena; loovtööd; kohanimedele korrektnete kirjutamine.

Matemaatika: geomeetrilised kujundid, pikkuse ja mahu mõõtühikud, mõõtmisvahendid, mõõtmete kandmine pinnalaotusele.

Tehnoloogia: joonestamine, mõõtmine, toote funktsionaalsus, lihtsa toote kavandamine.

Muusika: muusika koduloomuuseumis, muusikamuuseum, ajastu rahvalikud laulud; meeleolu kujutamine muusika kaudu; muusikaline jõulukink.

Loodusõpetus: materjalide ja tooraine päritolu; veega seotud teemad; organismide mitmekesisus, elu erinevates keskkonnatingimustes; kõrb, vihmamets, mäestik; teema „Planeet Maa“; vulkaani-pursked, maavärinad, orkaanid, üleujutused; erinevad kaardid; mandrid ja ookeanid; geograafilise asendi iseloomustamine; Eesti asend Euroopas; aerofotod; maailmaruum, päikesesüsteem, tähistaevas, tähtkujud.

Ajalugu: muuseum ja ajaloo-teemalised tekstid.

Elukestev õpe ja karjääri planeerimine: positiivne suhtumine õppimisse; reeglid ja kokkulepped, nende täitmine

Teabekeskond: teabevajaduse määratlemine ja otsing; infotehnoloogia võimalused teabe hankimisel; leitud teabele kriitilise hinnangu; visuaalse teksti analüüs.

Kultuuriline identiteet: omakultuur, kunsti ja kultuuri ajalugu ning kultuuride mitmekesisus.

Väärtused ja kõlblus: tervis, käitumine ja selle tagajärg kodus ja koolis: perekond, turvalisus, üksteisest hoolimine ja teiste aitamine

Väärtused ja kõlblus: minu hobid ja huvid; kodaniku-ühiskond ja rahvussuhted; tavad ja pühad.

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus: ühistegevuse kavandamine, osalemine rühmatöös, oma arvamuse avaldamine.

Keskond ja ühiskonna jätkusuutlik areng: loodus minu ümber.

IKT ja lõiming: Kunstiaineid õppides kasutatakse digivahendeid info otsimiseks, kogumiseks, töötlemiseks ja esitamiseks. Kogutud infot rakendatakse loovtöodes eesmärgipäraselt. Õpitakse loominguga tegelemiseks valima ainespetsiifiliselt vajalikke digivahendeid. Ollakse teadlik autoriõiguste järgimise kohustusest digikeskkonnas. Suurendatakse teadlikkust digivahendite rakendamise kaasneda võivatest terviseriskidest ja internetis loomingu jagamise turvalisusest.

Õpitulemused 5. klassis

5. klassi õpilane:

- kavandab ja kujundab;
- eksperimenteerib kujutamise reeglitega;
- mõistab, mis on värvide kogumõju, värvikompositsioon ja värvikooskõla;
- kasutab kavandamist kui protsessi ideede arendamiseks;
- loovülesandeid lahendades katsetab erinevaid tehnikaid ja materjale, kasutab sobivaid väljendusviise;
- leiab infot erinevatest allikatest;
- uurib ja võrdleb eri ajastute maju, märkab erinevaid vorme;
- tunneb inimese näo proportsioone, kuid muudab neid, et suurendada ilmekust;
- väljendab emotsiooni poosiga;
- katsetab erinevaid kunstitehnikaid;
- on tutvunud inimkeha proportsioonidega;
- leiab eeskju erinevatest kunstitöödest;
- analüüsib etteantud mudeli kohaselt kunstiteost;
- kasutab kavandamist tööprotsessi olulise osana;
- leiab vormi ja funktsiooni seoseid;
- osaleb aruteludes ja ühistöös;
- kujutab ruumi kolmemõõtmelisust;
- kujutab natuurist ja visandab;
- leiab õiged proportsioonid, geomeetrilise objekti külgede suunad ja paigutuse;
- väljendab mõtteid ja ideid visuaalsete vahenditega.

Õppesisu II kooliastmes	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel kooliastmel ja 5. klassis
Pildiline ja ruumiline väljendus	Kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Värv kui väljendusvahend. Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine. Kompositsiooni tasakaal, pinged, dominant ja

<p>Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine kui protsess ideede arendamiseks. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit. Liikumise kujutamine. Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid muistsetest aegadest tänapäevani. Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid, konkreetne ja abstraktne kunstis.</p>	<p>koloriit.</p> <p>5. klass Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid. Loodus <i>versus</i> arhitektuur Ühe eseme erinevate osade suhe. Inimese ja inimese näo kujutamise lihtsad proportsioonireeglid. Kera, silindri, tahuka kujutamine.</p>
<p>Materjalid ja tehnikad Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri, installatsiooni, foto, video, digitaalgraafika ja animatsiooni tehnikad ning töövõtted.</p>	<p>Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine. Digitaalsete tehnikate katsetamine</p> <p>5. klass Maal – monokroomne maalimine (tint jms). Skulptuur – papier-marche vms. Graafika – papitrükk, mustritega pinnakatmine.</p>
<p>Disain ja keskkond Vormi ja funktsiooni seos, traditsioon ja uuenduslikkus disainis. Eesti rahvakunst ja ehituskultuur. Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu.</p>	<p>Probleemipõhiste lähteülesannete kasutamine. Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksitate ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete uurimine ja võrdlemine. Kesk-konnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses. Foto, digitaal-graafika, video ja animatsiooni kasutamine lähiümbruse uurimisel.</p> <p>5. klass Märk – märk kui stilisatsioon, piltkiri. Kiri – šrifti ja pildi sidumine tervikuks.</p>
<p>Kunstikultuur Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed Eestis ja maailmas, näited õpetaja valikul. Kunstiteose analüüs. Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.</p>	<p>Kunstiteoste analüüsimine. Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu lahti mõtestamine.</p> <p>5. klass Eesti ja maailm – konstrueeriv kunst (kubism, juugend, Art Deco jt). Rahvakunst – sõled, kapad, kirstud.</p>
<p>Meedia ja kommunikatsioon Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Märkide ja sümbolite</p>	<p>Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jms vaatlemine ja nende üle arutlemine, kirjeldamine ja eelistuste põhjendamine. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.</p>

kasutamine meedias ja reklaamis.	5. klass Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis. Linnaruumi detailide, märkide ja kirjade kogumine (pildistamine) ja analüüsimine. Tootereklaam.
----------------------------------	--

Lõiming 5. klassis

Emakeel: õigekiri reklaamitekstidel ja siltidel; pilt ja tekst; visuaalselt esitatud info (foto, joonis, graafik) põhjal lihtsamate järelduste tegemine, seoste leidmine.

Kirjandus: animafilmi olemus; koomiline ja mittekoormiline; vanasõna ja kõnekäänu olemus; kõnekäändude ja vanasõnade tähendus; kõnekäändude ja vanasõnade eristav seostamine tänapäeva elunähtustega; sõnavalik, oluliste ja iseloomulike tunnuste esitamine; eseme, olendi, inimese, tegevuskoha, looduse, tunnete kirjeldamine; kujundliku mõtlemise ja keelekasutuse mõistmine; omalooming; sündmustiku või tegelasega seotud lugu; sündmustik; tegelastevaheline dialoog; rollimäng.

Loodusõpetus: teema „Asula“, elukeskkond maa-asulas ja linnas; Eesti linnad; koduasula plaan; elutingimused asulas; tehiskooslus, park; kodukoha loodus; Eesti pinnavormid ning pinnamood; küngas, org, nõgu, mägi, nõlv, jalam, kõrgustik, tasandik, madalik, paekallas, rändrahn.

Võõrkeel: info otsimine internetist.

Muusika: meeleolu visualiseerimine; sügismeeleolud muusikas (nt A. Vivaldi „Aastaajad“); muusika ja/või helide leidmine varjuteatri loole; mõistused ja vanasõnad rahvalugudes.

Matemaatika: geomeetrilised kujundid ja mõõtmine; nurkade liigid; paralleelsed ja ristuvad sirged; mõõtühikud.

Tehnoloogiaõpetus: mõõtmine, mõõtühikud, eskiis ja kavandamine.

Käsitöö ja kodundus: esemeline rahvakunst; rahvuslikud mustrid ehk kirjad.

Ajalugu: ajalooallikad; eluolu; tegevusalad; elamud, rõivastus, toit; kultuur ja traditsioonid, nende muutumine ajas.

Teabekeskond: võimalused teabe hankimisel; leitud teabele kriitilise hinnangu andmine; infotehnoloogia võimalused teabe hankimisel; leitud teabele kriitilise hinnangu andmine; visuaalse teksti analüüs.

Kultuuriline identiteet: kultuuri ajalugu, omakultuur ja kultuuriline mitmekesisus. ja kultuuride mitmekesisus.

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus: ühistegevuse kavandamine, osalemine rühmatöös.

Elukestev õpe ja karjääriplaneerimine: positiivne hoiak õppimisse, tutvumine erinevate elukutsetega.

IKT ja lõiming: Kunstiaineid õppides kasutatakse digivahendeid info otsimiseks, kogumiseks, töötlemiseks ja esitamiseks. Kogutud infot rakendatakse loovtöodes eesmärgipäraselt. Õpitakse loominguga tegelemiseks valima ainespetsiifiliselt vajalikke digivahendeid. Ollakse teadlik autoriõiguste järgimise kohustusest digikeskkonnas. Suurendatakse teadlikkust digivahendite rakendamise kaasneda võivatest terviseriskidest ja internetis loominguga jagamise turvalisusest.

Õpitulemused 6. klassis

6. klassi õpilane:

- leiab eeskju erinevatest kunstitöödest;
- kujutab ja kujundab vaatluse ja ideede põhjal;
- mõistab, mis on värvide kogumõju, värvikompositsioon ja värvikooskõla;
- on tuttav inimkeha proportsioonidega;

- osaleb ühistöös ja aruteludes;
- eksperimenteerib kujutamise reeglitega;
- leiab infot erinevatest allikatest;
- mõistab, mis on kompositsiooni kooskõla;
- leiab vormi ja funktsiooni seoseid;
- kujutab kolmemõõtmelist objekti tasapinnal;
- kujutab kolmemõõtmelisi objekte natuurist joonistades;
- leiab eeskuju rahvakunstist;
- katsetab erinevaid materjale ja võtteid, kasutab sobivaid;
- on tuttav näo proportsioonidega, leides õiged proportsioonid ja paigutuse;
- on omandanud reljeefkujutise vormimise kogemuse;
- loovülesandeid lahendades katsetab erinevaid töövõtteid ja materjale, kasutab tulemuslikemaid;
- valib ja leiab eeskuju arhitektuuri mitmekesisusest;
- osaleb tööde esitlustes;
- võrdleb joonistusi ja fotosid kus sama hoonet või linnavaadet on pildistatud erinevatest vaatenurkadest;
- kasutab valgust ja varju ruumiliste objektide kujutamisel;
- analüüsib erinevaid kunstitöid;
- mõistab, mis on joonte ja pindade kogumõju, kompositsioon ja kooskõla.

Õppesisu II kooliastmes	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel kooliastmel ja 6. klassis
<p>Pildiline ja ruumiline väljendus Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine kui protsess ideede arendamiseks. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit. Liikumise kujutamine. Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid muistsetest aegadest tänapäevani. Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid, konkreetne ja abstraktne kunstis.</p>	<p>Kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Värv kui väljendusvahend. Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit.</p> <p>6. klass Sõnumite ja emotsioonide edastamine kunstis. Oma tööde võrdlemine kunstiajaloo näidetega. Hoonete erinevused ajastute ja funktsiooni järgi. Pöördkehad ja mahulised esemed. Inimese liikumisasendid. Keha mahulisus. Pea profiilis. Esemete jaotumine geomeetrilisteks kehadeks.</p>
<p>Materjalid ja tehnikad Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri,</p>	<p>Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine. Digitaalsete tehnikate katsetamine</p>

installatsiooni, foto, video, digitaalgraafika ja animatsiooni tehnikad ning töövõtted.	6. klass Maal – segatehnikad. Skulptuur – materjalide kombineerimine. Graafika – sügavtrükk, heledusnüansid mustvalges grafiidijoonisuses.
Disain ja keskkond Vormi ja funktsiooni seos, traditsioon ja uuenduslikkus disainis. Eesti rahvakunst ja ehituskultuur. Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu.	Probleemipõhiste lähteülesannete kasutamine. Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksitate ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete uurimine ja võrdlemine. Kesk-konnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses. Foto, digitaal-graafika, video ja animatsiooni kasutamine lähiümbruse uurimisel.
	6. klass Märk – märk kui sümbol (nt sodiaagimärgid). Kiri – šrift varjuga, ruumiline kiri.
Kunstikultuur Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed Eestis ja maailmas, näited õpetaja valikul. Kunstiteose analüüs. Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.	Kunstiteoste analüüsimine. Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu lahti mõtestamine.
	6. klass Eesti ja maailm – kunst käsikäes ajalootunniga (kauged kultuurid, antiikkunst jms). Rahvakunst – taluarhitektuur.
Meedia ja kommunikatsioon Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis.	Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jms vaatlemine ja nende üle arutlemine, kirjeldamine ja eelistuste põhjendamine. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.
	6. klass Valgus, vari ja värv objekti vormi edasiandmisel. Vormimuutustest tulenev tähenduse muutus.

Lõiming 6. klassis

Matemaatika: peegeldus sirgest, telg-sümmeetria; geomeetrilised kujundid; sümmeetria arhitektuuris ja kujutavas kunstis.

Loodusõpetus: elukeskkonnad Eestis, eluslooduse mitmekesisus; inimtegevuse mõju loodusele; keemilise tõrje mõju loodusele; mulla reostumine ja hävimine; mets elukeskkonnana; elutingimused metsas; mets kui elukooslus; metsade kaitse; Läänemeri elukeskkonnana; õhk, õhu tähtsus; õhu koostis, õhu omadused; õhu liikumine ja tuul; pilved ja sademed; säästev tarbimine; loodus- ja keskkonnakaitse Eestis; inimese mõju keskkonnale; bioloogilise mitmekesisuse kaitse; kaitsealad.

Ajalugu: allikmaterjalide tõlgendamine; kultuur rahvusliku identiteedi kandjana; sümbolid Vanas Egiptuses; sümbolite kasutamine eri kultuurides; Rooma riigi tekkimine, ajalugu ja ühiskondlik korraldus; raha ja kaubandus Rooma impeeriumis; Rooma valitsejad; Rooma linna tekkimine; maailmakaart, erinevate piirkondade ajalugu ja kultuur; kultuuri ja traditsioonide muutumine; ajaloolised gravüürid ja maalid linnadest; ajaloolised fotojäädvustused.

Ühiskonnaõpetus: seadus kui regulatsioon; peamised inimõigused; kultuur rahvusliku identiteedi kandjana.

Ühiskonnaõpetus: autoriõiguste kaitse; teiste autorite loomingule viitamine; teiste autorite ja enda tehtud tööde väärtustamine; intellektuaalse omandi kaitsega seotud probleemid internetis.

Ühiskonnaõpetus: töö ja tarbimine; aja ja kulutuste paneerimine ning raha kasutamine, laenamine ja säästmine; teadlik infotarbimine ja –edastamine; otsingumootorite kasutamine; reklaami sõnumid ja müügiedu taotlus; fakt ja arvamus reklaamis.

Muusika: rahvalaulud ja -muusika; erinevate riikide rahvamuusika karakter värvides (jaapani, india vm muusika); tehiskeskonna kujutamine muusikas; muusika/helide analüüsimine reklaamis.

Kultuuriline identiteet: omakultuur ja kultuuride mitmekesisus.

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus: ühistegevuse kavandamine, osalemine rühmatöös, oma arvamuse avaldamine.

Teabekeskond: infotehnoloogia võimalused teabe hankimisel, otsingumootorite, sõnastike ja entsüklopeediate kasutamine; leitud teabele kriitilise hinnangu andmine; visuaalse teksti analüüs.

Keskond ja ühiskonna jätkusuutlik areng: loodus minu ümber, turvalise keskkonna hoidmine.

IKT ja lõiming: Kunstiaineid õppides kasutatakse digivahendeid info otsimiseks, kogumiseks, töötlemiseks ja esitamiseks. Kogutud infot rakendatakse loovtöodes eesmärgipäraselt. Õpitakse loominguga tegelemiseks valima ainespetsiifiliselt vajalikke digivahendeid. Ollakse teadlik autoriõiguste järgimise kohustusest digikeskkonnas. Suurendatakse teadlikkust digivahendite rakendamise kohta kaasnedes võivatest terviseriskidest ja internetis loominguga jagamise turvalisusest.

Õppesisu ja õpitulemused III kooliastmes

Õpitulemused

9. klassi lõpetaja:

- 1) teab Eesti ja maailma kunsti- ja kultuuriobjekte ning kunstnikke, teadvustab kunsti rolli ühiskonnas; seostab omavahel kultuuri, ühiskonna ning teaduse ja tehnoloogia arengut;
- 2) analüüsib eri ajastute kunstiteoseid nii näitusel kui klassiruumis, mõistab nüüdiskunsti nähtuste laia teemade ringi ning väljendusvahendite mitmekesisust;
- 3) visandab, kavandab ja maketeerib loovülesandeid lahendades, otsib ja arendab erinevaid lahendusvariante ning isikupäraseid teostusvõimalusi;
- 4) rakendab loomisel, uurimisel ja kunsti ning visuaalkultuuri tarbimisel infokommunikatsiooni vahendeid;
- 5) esitleb enda loovtööde tulemusi ja põhjendab valikuid, tõlgendab kaaslaste loovtöid;
- 6) leiab teadlikult traditsioonilisi või uusi meedie kasutades erinevaid lahendusi, kuidas väljendada oma mõtteid ja teadmisi, kasutab sihipäraselt tasapinnalise, ruumilise ja ajalise loominguga väljendusvahendeid ning kompositsiooni põhimõtteid;
- 7) analüüsib ruumilist keskkonda ja disainiobjekte eesmärgipärasuse, uuenduslikkuse, ökoloogilisuse, esteetilisuse ja eetilise seisukohast, mõistab disaini kui protsessi, mille eesmärgiks on leida probleemile uus ning parem lahendus;
- 8) arutleb visuaalkultuuri avaldumisvormide, sümbolite ja kultuuriliste märkide üle, hindab virtuaalset keskkonda eetilise ja turvalisuse seisukohast.

Õppesisu

Kunstiteose vorm ja kompositsioon, perspektiiv, värvilahendus. Materjalide ja tehnika valiku seos sõnumi ja kontekstiga. Kujutamise viisid (nt stiliseerimine, lihtsustamine, abstraherimine, deformeerimine jne). Väljendusvahendite vastavus ideele, otstarbele ja sihtgrupile.

Mitmesugused kunstimaterjalid ja tehnikad (nt joonistamine, maal, kollaaž, skulptuur, installatsioon jne). Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes (foto, video, animatsioon, digitaalgraafika).

Kunst ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengu peegeldajana. Tuntumate teoste näited ja väljendusvahendite muutumine eri kultuuride kunstiajalos (valikuliselt).

Kunstiteosed ja stiilid. Lood ja sündmused uue teose loomise lähtepunktina.

Nüüdiskunsti olulised suunad ja aktuaalsed teemad.

Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisuus. Inimese ja ruumilise keskkonna suhted. Disainiprotsess probleemile uue lahenduse leidmiseks. Tekstid, pildid ja joonised esitluste ja infomaterjalide kujunduses. Kirjagraafika ja graafilise kujunduse baasvõtted.

Kunstnike, kunstiajaloolaste, disainerite ja arhitektide erialane töö ning seosed loomemajandusega. Näited Eesti kunstnike, arhitektide ja disainerite loomingust.

Õppetegevus

Uurimuslikud ja loovad ülesanded, individuaalsed ja rühmatööd.

Ideest ja eesmärgist lähtuvalt loovtööde materjalide, tehnikate ja väljendusvahendite valimine.

Töö kavandamine, tegemine, esitlemine ja analüüsimine.

Praktiline disainiprotsess probleemi püstitusest lahendi leidmiseni.

Õppekäigud muuseumi, nüüdiskunsti näitustele ja kunstisündmustele.

Ekspositsiooni arutelud, ainealase terminoloogia kasutamine.

Infootsing erinevatest teabeallikatest.

Uurimuste ja visualiseeritud esitluste koostamine ja kujundamine.

Mitmesuguste looduslike ja tehisobjektide ning keskkondade analüüsimine erinevatest vaatepunktidest lähtudes.

Õpitulemused ja rõhuasetused õppesisu käsitlemisel III kooliastmes klassiti

Õpitulemused 7. klassis

7. klassi õpilane:

- teab joonistavaid kunstnikke ja mõnda nende teostest;
- uurib teoste fakte ja tehnilisi võtteid; visandab ja loob nende eeskujul ise omanäolisi fakte;
- märkab oma ümbruses väiksemaid või suuremaid fakte;
- kasutab erinevaid pliiatseid ja tehnilisi võtteid;
- kavandab õpetaja abiga raamatu vormi;
- saab selgeks uue tehnika - tuši- või tindijoonistuse; loob ise ühe pildi nimetatud tehnikas;
- tunneb nüüdisaegse joonistuskunsti olemust ja selle eri võimalusi;
- oskab luua teemast lähtuvat mõistekaarti;
- oskab kujutada abstraktset või muul moel kujutamatu;
- katsetab erinevaid tehnilisi joonistusvõtteid; oskab kasutada erinevaid joonistusvahendeid;
- arutleb kompositsiooni üle teoste eksponeerimisel;
- saab aru kontseptsiooni olemusest kaasaegses kunstis;
- kasutab oma loomingus erinevaid tehnilisi vahendeid;
- õpib loodust rikkumata kasutama käepäraseid looduslikke materjale loominguliseks väljendusvahendiks;
- mõistab värvide olulisust keskkonnast arusaamisel;
- teab, miks eksisteerivad rahvusvahelised standardvärvid;
- oskab välja tuua konkreetse valitud motiiviga eriotstarbelisi objekte ümbritsevast keskkonnast;
- komponeerib oma väljapaneku ja põhjendab valikuid;
- oskab tutvustada valitud objekte, nende otstarvet ja loojaid (ka enda loodud objektid).
- avastab seoseid, mida varem pole märganud;
- püüab mõista värvi mõju meie alateadvusele;
- loob ühistööna installatsiooni;
- seostab visuaalse uurimuse uue tulemusega (fotost või joonistusest postkaardini);
- omandab muuseumiskäimise harjumusi; saab teada konkreetse näituse autoritest ja teemadest;
- teab, mis on kontseptsioon ja kontekst;
- oskab valida kontseptsiooni teostamiseks kunstivormi ja planeerida tegevust;
- on oma ideed teostanud; oskab teost dokumenteerida;
- oskab erinevaid pastelli- ja sötetehnikaid;
- teab pastelli- ja sötetehnikaid kasutavaid eesti kunstnikke;
- omab ülevaadet (pildi)kompositsiooni kujundamise põhitingimustest geomeetriliste põhikujundite abil;
- tunneb pastelli- ja sötetehnika ajalugu;
- oskab erinevaid akvarellitehnikaid (graafiline, "siidine", "villane", soolane jne);

- teab akvarellitehnikaid kasutavaid eesti kunstnikke;
- oskab organiseerida pildipinda lähtuvalt elementide asukohast;
- mõtleb kompositsioonelementide hulga ja asukohtade üle pinnal;
- tunneb akvarellitehnika ajalugu.

Õppesisu III kooliastmes	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel kooliastmel ja 7. klassis
<p>Pildiline ja ruumiline väljendus Kunstiteosed ja stiilid, lood ja sündmused uue teose loomise lähtepunktina. Kunstiteose vorm ja kompositsioon, materjalid ja tehnika, sõnum ja kontekst. Väljendusvahendite vastavus ideele, otstarbele ja sihtgrupile. Sümbol, allegooria ja tsitaat kui sõnumikandjad. Kujutamise viisid: stiliseerimine, abstraherimine, deformeerimine jne.</p>	<p>Teatud kujutamismõtete ja tehnikate teadlik valik (isiklik stiil). Kunstiteosed, -stiilid ja lood inspiratsiooniallikana. Kadreerimine, pildiplaanid, detailid.</p> <p>7. klass Kunstiteose vorm ja kompositsioon, materjalid, tehnika, ümbrus (kontekst), sõnum jne. Tänav, taluõu jne (maja välisdetailid). Ruumi kolm mõõdet. Inimene perspektiivis, pea rakursis, näo detailid. Geomeetriline kujund sümbolina.</p>
<p>Materjalid ja tehnikad Mitmesugused kunstimaterjalid ja tehnikad (nt joonistamine, maal, kollaaž, skulptuur, installatsioon jne).</p>	<p>Ideest ja eesmärgist lähtuvalt materjalide, tehnikate ja väljendusvahendite valimine.</p> <p>7. klass Maal – maalimine erinevatele materjalidele. Skulptuur - paberskulptuur ilma liimita. Graafika - trükigraafika ja värvi- ning viltpliiatsite ühendamise.</p>
<p>Disain ja keskkond Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisus. Inimese ja ruumilise keskkonna suhted, disain kui probleemilahendus. Arhitektuur ja disain Eestis ning rahvusvahelised suundumused. Teksti ja pildi koosmõju graafilises disainis. Kirjatüübid ja graafilise kujunduse baasvõtted.</p>	<p>Disaini liigid. Ergonoomika, moodul-süsteemid, sihtgrupp jt mõisted. Sihtrühmapõhine lähteülesanne. Looduslikud ja tehiskeskkonnad. Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisus. Praktiline disainiprotsess probleemi püstitusest lahendi leidmiseni. Pildikeel. Erinevate meediumite väljendusvahendite rakendamine ainesiseselt ja lõimimisel teiste ainetega.</p> <p>7. klass Märk - geomeetriliste kehade, märkide, kujundite ja värvide mitmetähenduslikkus. Kiri - omaloodud šrifti kujundamine.</p>
<p>Kunstikultuur Eesti kunsti suurkujud ja teosed. Erinevate kultuuride kunstiajaloo tuntumate teoste näiteid. Nüüdiskunsti olulised</p>	<p>Kaasaegse kunsti suunad ja teemad. Kunstiga seotud elukutsed. Muuseumide, näituste ja kunstisündmuste külastamine ja arutelud, kunstiterminoloogia kasutamine. Kunsti liigid. Erinevate kultuuride tuntumate teoste näiteid. Kunstiteoste säilitamine. Kunst kui ühiskonna, teaduse ja</p>

suunad ja aktuaalsed teemad. Kunst peegeldamas ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengut. Kunstnike, kunstiajaloolaste, disainerite ja arhitektide erialane töö.	tehnoloogia arengu peegeldaja.
	7. klass Eesti ja maailm - keskajast barokini. Rahvakunst - käise-, vöö- jt kirjad.
Meedia ja kommunikatsioon Digitaalsete tehnoloogiatega kasutamine loovtöös.	Linnakeskkond. Tekstid ja linnaruumis. Metafoorid reklaamis. Infootsing erinevatest teabeallikatest. Originaal, koopia, reproduktsioon. Foto ajaloolise dokumendina. Autorikaitse.
	7. klass Teose muutmine mõjusamaks peegelduse, perspektiivi, illusiooni või muu võttega.

Lõiming 7. klassis

Emakeel: suuline ja kirjalik eneseväljendus; kõnekäänud ja metafoorid; ilmikas väljendus.

Matemaatika: geomeetria.

Loodusõpetus: keskkond meie ümber; vee füüsikaliste omaduste käsitlemine; meeled ja tajumine; lõhnad kommunikatsiooni vahendina; aastaajad järvilooduses; kaitsevärvus, hoiatusvärvus.

Võõrkeeled: suuline ja kirjalik eneseväljendus.

Ajalugu: Eesti ajalugu, kultuur ja elukeskkond 20.sajandil.

Muusika: muusikaline eneseväljendus (laulmine, pillimäng, liikumine); aastajad muusikas (Antonio Vivaldi jt.); värvid muusikas – helikeel; originaal, arranžering ja töötlus muusikas; muusikaline omalooming.

Tehnoloogia: tehniliste vahendite kasutamine loomingulistes ülesannetes ja töö dokumenteerimisel.

Käsitöö ja kodundus: esemeline rahvakunst; rahvuslikud mustrid ehk kirjad.

Kultuuriline identiteet: kultuuri ajalugu ja kultuuriline mitmekesisus.

Keskkond ja jätkusuutlik areng: loodusest kui terviksüsteemist arusaama kujundamine; turvalise keskkonna hoidmine; looduses käitumine ja looduslike materjalide kasutamine.

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus: ühistegevuse kavandamine, osalemine rühmatöös, tulemuste esitlemine.

Elukestev õpe ja karjääri planeerimine: positiivne hoiak õppimisse, tutvumine erinevate elukutsetega (nt kunstnik, disainer); tootmine ja ettevõtlus; uute toodete ideede otsimine; enda ideede tutvustamine ja arutelu osalemine.

Teabekeskond: infotehnoloogia võimalused teabe hankimisel; leitud teabele kriitilise hinnangu andmine; visuaalse teksti analüüs.

IKT ja lõiming: Kunstiaineid õppides kasutatakse digivahendeid info otsimiseks, kogumiseks, töötlemiseks ja esitamiseks. Kogutud infot rakendatakse loovtöös eesmärgipäraselt. Õpitakse loominguga tegelemiseks valima ainespetsiifiliselt vajalikke digivahendeid. Ollakse teadlik autoriõiguste järgimise kohustusest digikeskkonnas. Suurendatakse teadlikkust digivahendite rakendamise kaasneda võivatest terviseriskidest ja internetis loomingu jagamise turvalisusest.

Õpitulemused 8. klassis

8. klassi õpilane:

- teab, mis on sürrealism ja automatism;

- teab kunstnikke, kes kasutavad automatismi võtteid;
- oskab kompimise ja vahetu tunde najal abstraherida objekte;
- arendab varem visandatud abstraktsetest kujunditest edasi isikupärased tegelaskujud;
- oskab maalida, kasutades automatismi töö lähtepunktina;
- mõtleb läbi teose kompositsiooni;
- loob lugusid ja tegelasi;
- oskab teha mõistekaarti;
- on saanud grupitöö kogemuse *performance* / *esitamisel*. kujutab oma lugu pildiseeriana;
- teab eesti klassikalise skulptuuri teoseid ja kunstnikke (August Weizenberg, Amandus, Adamson);
- tajub skulptuuride kolmemõõtmelisust;
- saab teada konkreetse näituse autoritest ja teemadest;
- on uurinud erinevaid vorme;
- oskab luua olemasolevatest detailidest uusi kooslusi;
- on uurinud vormide suhet tasapinnaga ja vormide suhtlemist omavahel;
- oskab leida seoseid omadussõnade ja vormide vahel (kerge, raske, püsiv, ebakindel, liikuv, staatiline);
- teab, mis on stiliseerimine ja transformeerimine;
- oskab luua omanäolisi miniskulptuure;
- teab, mis on patineerimine, monokroomsus ja mulaaž;
- oskab nimetada kunstnikke, kes on loonud installatsioone;
- on omandanud kogemused ühise installatsiooni loomisel;
- märkab geomeetrilisi rütme enda ümber;
- teab, mis on arhitektoonika ja oskab seda kavandada;
- tajub enda ja teiste suhet keskkonnaga;
- mõtleb taasaktsutuse peale kunstis;
- oskab luua kunstiobjekti kasutatud asjast, ühendades seda erinevate materjalidega;
- kasutab sõnumi edastamise visuaalseid võtteid;
- uurib liiklusmärkide kujundusi;
- loob uusi liiklusmärke;
- püstitab endale ise teema ja ülesande; teostab idee sobivate vahenditega; planeerib oma idee teostamiseks kuluva aja oskuslikult;
- saab teada konkreetse näituse autoritest ja teemadest.

Õppesisu III kooliastmes	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel kooliastmel ja 8. klassis
<p>Pildiline ja ruumiline väljendus Kunstiteosed ja stiilid, lood ja sündmused uue teose loomise lähtepunktina. Kunstiteose vorm ja kompositsioon, materjalid ja tehnika, sõnum ja kontekst. Väljendusvahendite vastavus ideele, otstarbele ja sihtgrupile.</p>	<p>Teatud kujutamisevõtete ja tehnikate teadlik valik (isiklik stiil). Kunstiteosed, -stiilid ja lood inspiratsiooniallikana. Kadreerimine, pildiplaanid, detailid.</p> <p>8. klass Kunstiteosed ja stiilid, lood ja sündmused uue teose loomise lähtepunktina. Realistlik maastikumaal, veekogu. Iseseisev natüürmordi koostamine, vaatluspunkti valik. Inimese meeolelu väljendus poosiga, kiirskitseerimine. Kompositsiooni rajamine geomeetrilistele kujundile.</p>

Sümbol, allegooria ja tsitaat kui sõnumikandjad. Kujutamise viisid: stiliseerimine, abstraheerimine, deformeerimine jne.	
Materjalid ja tehnikad Mitmesugused kunstmaterjalid ja tehnikad (nt joonistamine, maal, kollaaž, skulptuur, installatsioon jne).	Ideest ja eesmärgist lähtuvalt materjalide, tehnikate ja väljendusvahendite valimine. 8. klass Maal - klaasimaal, fresko jms. Skulptuur - skulptuur „liigse” eemaldamisega (penoplast vms). Graafika - erinevate graafikaliikide katsetused.
Disain ja keskkond Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisus. Inimese ja ruumilise keskkonna suhted, disain kui probleemilahendus. Arhitektuur ja disain Eestis ning rahvusvahelised suundumused. Teksti ja pildi koosmõju graafilises disainis. Kirjatüübid ja graafilise kujunduse baasvõtted.	Disaini liigid. Ergonoomika, moodul-süsteemid, sihtgrupp jt mõisted. Sihtrühmapõhine lähteülesanne. Looduslikud ja tehiskeskkonnad. Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisus. Praktiline disainiprotsess probleemi püstitusest lahendi leidmiseni. Pildikeel. Erinevate meediumite väljendusvahendite rakendamine ainesiseselt ja lõimimisel teiste ainetega. 8. klass Märk - märgi tähenduse muutus ajaloos, firmamärk. Kiri - šrift raamatus, plakatil, reklaamis vm.
Kunstikultuur Eesti kunsti suurkujud ja teosed. Erinevate kultuuride kunstiajaloo tuntumate teoste näiteid. Nüüdiskunsti olulised suunad ja aktuaalsed teemad. Kunst peegeldamas ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengut. Kunstnike, kunstiajaloolaste, disainerite ja arhitektide erialane töö.	Kaasaegse kunsti suunad ja teemad. Kunstiga seotud elukutsed. Muuseumide, näituste ja kunstisündmuste küllastamine ja arutelud, kunstiterminoloogia kasutamine. Kunsti liigid. Erinevate kultuuride tuntumate teoste näiteid. Kunstiteoste säilitamine. Kunst kui ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengu peegeldaja. 8. klass Eesti ja maailm - 19. sajandi stiilid, modernism. Rahvakunst - rahvuslik ja rahvalik.
Meedia ja kommunikatsioon Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes.	Linnakeskkond. Tekstid ja linnaruumis. Metafoorid reklaamis. Infootsing erinevatest teabeallikatest. Digitaalne pilditöötlus. Originaal, koopia, reproduktsioon. Foto ajaloolise dokumendina. Autorikaitse. 8. klass Korduvuse mõju. Mustrid.

Lõiming 8. klassis

Emakeel: tekstianalüüs, suuline eneseväljendusoskus; kunstialane sõnavara; eneseväljendamisoskus, osalemine arutelus.

Kirjandus: elulood, olustikukirjeldus.

Ajalugu: Euroopa ajalugu ja kultuur 19. sajandil ja 20. sajandi algul. Vene Impeeriumi äärealade poliitika; Eesti kultuur 19. sajandil ja 20. sajandi algul; rahvuslik ärkamine Eestis.

Geograafia: Eesti ja Euroopa kaart; Euroopa ja Põhja-Ameerika riigid ja linnad, kunstiteosed kunstimuuseumides.

Muusika: lood muusikas (regilaul, laul, ooper, muusikal); vaikus ja müra.

Loodusõpetus: meeleelund, meeled, kuulmine, kompimine, maitsmine, haistmine, nägemine.

Käsitöö / Tehnoloogia: materjalide tundmine, töövahendid ja töövõtted.

Väärtused ja kõlblus: inimestevahelised suhted ja kommunikatsioon; teistega arvestamine, tähelepanelikkus.

Keskkond ja jätkusuutlik areng: tarbimine ja taaskasutus; ökoloogia ja keskkonnakaitse; inimtegevus keskkonnaprobleemide lahendamisel; arusaamde kujundamine loodusest kui terviküsteemist.

Kultuuriline identiteet: kultuuri ja kunsti ajalugu; Eesti kultuuri väärtustamine, teadlikkus teistest kultuuridest.

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus: ühistegevuse kavandamine, osalemine rühmatöös.

Teabekeskkond: oskus leida informatsiooni ja seda kriitiliselt hinnata.

Tehnoloogia ja innovatsioon: IKT rakendamine dokumenteerimisel ja esitluse koostamisel.

Tervis ja ohutus: tervist väärtustavate hoiakute kujundamine ja tervisliku käitumise oskuste arendamine; ohutute käitumisviiside omandamine; ohtusalase info mõistmine.

Ettevõtlikkus ja karjääri planeerimine: disaini roll ettevõtluses; erinevad elukutsed; arhitektuuri ja ehitusega seotud elukutsed; koostöö oskused, ühine tegutsemine;

Ettevõtlikkus ja karjääri planeerimine: valmisolek iseseisvaks toimetulekuks uutes olukordades; iseseisvate ülesanete kavandamine, teostamine ja tulemuste esitlemine.

IKT ja lõiming: Kunstiaineid õppides kasutatakse digivahendeid info otsimiseks, kogumiseks, töötlemiseks ja esitamiseks. Kogutud infot rakendatakse loovtöodes eesmärgipäraselt. Õpitakse loominguga tegelemiseks valima ainespetsiifiliselt vajalikke digivahendeid. Ollakse teadlik autoriõiguste järgimise kohustusest digikeskkonnas. Suurendatakse teadlikkust digivahendite rakendamisega kaasnedavatest terviseriskidest ja internetis loomingu jagamise turvalisusest.

Õpitulemused 9. klassis

9. klassi õpilane:

- teab, kuidas kiri läbi ajaloo on arenenud ja muutunud;
- seostab kirjavorme arhitektuuriga;
- tunneb ära olulisemad kirjastiilid;
- teab, mis on kalligraafia;
- loob oma tähestiku;
- oskab kujundada raamatukaant või plakatit;
- komponeerib oskuslikult omavahel erinevates proportsioonides kirju;
- teab, mis on kalligraafiline kunst ja konkreetne poeesia;
- oskab loovalt kasutada teksti või kirja elementi kompositsioonis, kunstnikuraamatus, installatsioonis või *performance*'is.
- teab, mis on piktogramm;
- teab kunstnikke, kes kasutavad märgilist pildikeelt;
- on omandanud kogemused piktogrammide loomisel;
- oskab rühma liikmena luua sõnumiga piltjutustust;

- oskab rühma liikmena luua ühistöödest terviklikku väljapanekut ja esitada teost publikule.
- teab mõningaid popkunstnikke (nt Richard Hamilton, Andy Warhol, Andres Tolts, Kaljo Põllu);
- mõtleb kriitiliselt; massikultuuri ja tarbimise teemal;
- loob oma popkunsti laadis kolaaži;
- teab fotot kasutavaid kunstnikke (nt David Hockney, DeStudio - Herkki Erich Merila, Peeter Laurits);
- kasutab fotokoopiat oma töö teostamisel;
- loob autoportree fotokollaaži ja segatehnikas;
- teab, mis on sürrealism ja dadaism;
- lavastab ja dokumenteerib sürrealistlikku situatsiooni eseme kasutamisest;
- teab helisündmust Eestist ja näiteid mujalt maailmast;
- esitab rühma liikmena juhendiga helisündmuse.
- oskab oma valikuid põhjendada ning oma tööd tutvustada;
- loob installatsioone rõivastest;
- teab, mis on tegevuskunst, *happening* ja *performance*;
- teab olulisi *performance*'i-kunstnikke Eestis ja mujal maailmas;
- oskab rühma liikmena luua *performance*'i stsenaariumi; on omandanud kogemused *performance*'i esitamisel; oskab aktsiooni dokumenteerida;
- teab animatsiooni eriliike;
- leiab loovülesandes erinevaid lahendusvariante ja isikupäraseid teostusvõimalusi;
- kasutab loovtöös digitaalseid tehnoloogiaid;
- tunneb Eesti Kunstimuuseumi digiarhiivi ja Kumu virtuaaltuuri ning oskab neid kasutada;
- oskab küsimuste abil avada kunstiteoseid ning neid teistele õpilastele tutvustada;
- omandab muuseumikäimise harjumusi;
- saab teada konkreetse näituse autoritest ja teemadest.

Õppesisu III kooliastmes	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel kooliastmel ja 9. klassis
<p>Pildiline ja ruumiline väljendus</p> <p>Kunstiteosed ja stiilid, lood ja sündmused uue teose loomise lähtepunktina.</p> <p>Kunstiteose vorm ja kompositsioon, materjalid ja tehnika, sõnum ja kontekst.</p> <p>Väljendusvahendite vastavus ideele, otstarbele ja sihtgrupile.</p> <p>Sümbol, allegooria ja tsitaat kui sõnumikandjad. Kujutamise viisid: stiliseerimine, abstraheerimine, deformeerimine jne.</p>	<p>Teatud kujutamismetodite ja tehnikate teadlik valik (isiklik stiil). Kunstiteosed, -stiilid ja lood inspiratsiooniallikana.</p> <p>Kadreerimine, pildiplaanid, detailid.</p> <p>9. klass</p> <p>Väljendusvahendite valik vastavalt ideele, otstarbele ja sihtgrupile. Loodus detailides, maja siseruum.</p> <p>Deformatsioon (nt kubism, ekspressionism) mõju suurendamiseks. Mitu inimese figuuri suhtlemas, käed.</p> <p>Arhitektoonika. Moodulsüsteemid.</p>
Materjalid ja tehnikad	Ideest ja eesmärgist lähtuvalt materjalide, tehnikate ja

<p>Mitmesugused kunstimaterjalid ja tehnikad (nt joonistamine, maal, kollaaž, skulptuur, installatsioon jne).</p>	<p>väljendusvahendite valimine.</p> <p>9. klass Maal - lahustid, lakid jms, õlimaal, graffiti. Skulptuur - materjali valik lähtuvalt teemast ja soovist. Graafika - graafika + kollaaž jt segatehnikad.</p>
<p>Disain ja keskkond Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisus. Inimese ja ruumilise keskkonna suhted, disain kui probleemilahendus. Arhitektuur ja disain Eestis ning rahvusvahelised suundumused. Teksti ja pildi koosmõju graafilises disainis. Kirjatüübid ja graafilise kujunduse baasvõtted.</p>	<p>Disaini liigid. Ergonoomika, moodul-süsteemid, sihtgrupp jt mõisted. Sihtrühmapõhine lähteülesanne. Looduslikud ja tehiskeskkonnad. Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisus. Praktiline disainiprotsess probleemi püstitusest lahendi leidmiseni. Pildikeel. Erinevate meediumite väljendusvahendite rakendamine ainesiseselt ja lõimimisel teiste ainetega.</p> <p>9. klass Märk - mäng sümbolitega, logo. Kiri - pidulik kiri (nt kalligraafia).</p>
<p>Kunstikultuur Eesti kunsti suurkujud ja teosed. Erinevate kultuuride kunstiajaloo tuntumate teoste näiteid. Nüüdiskunsti olulised suunad ja aktuaalsed teemad. Kunst peegeldamas ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengut. Kunstnike, kunstiajaloolaste, disainerite ja arhitektide erialane töö.</p>	<p>Kaasaegse kunsti suunad ja teemad. Kunstiga seotud elukutsed. Muuseumide, näituste ja kunstisündmuste külastamine ja arutelud, kunstiterminoloogia kasutamine. Kunsti liigid. Erinevate kultuuride tuntumate teoste näiteid. Kunstiteoste säilitamine. Kunst kui ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengu peegeldaja.</p> <p>9. klass Eesti ja maailm - protsessuaalne kunst, kunstide süntees, tänapäevakunst. Rahvakunst - etnograafia ja tänapäev.</p>
<p>Meedia ja kommunikatsioon Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes (foto, video, animatsioon, digitaalgraafika).</p>	<p>Linnakeskkond. Tekstid ja linnaruumis. Metafoorid reklaamis. Infootsing erinevatest teabeallikatest. Digitaalne pilditöötlus. Originaal, koopia, reproduktsioon. Foto ajaloolise dokumendina. Autorikaitse.</p> <p>9. klass Ruumilisus ja ruumilisuse illusioon (3-D efekt, stereonägamine jms).</p>

Lõiming 9. klassis

Emakeel: reklaami või infolehe koostamine, sõnalise teksti seostamine pildilise teabega; pilt ja tekst kui tervik; diagrammid, teabegraafika, piltmõistatus jareklaamitekst; võõrsõnad ja võõrnimed; erialane sõnavara.

Kirjandus: kunstnikud kirjanduses.

Matemaatika: geomeetria.

Bioloogia: inimese luud ja lihased; hingamine; treeningu mõju lihaskonnale; infovahetus väliskeskkonnaga; inimese areng ja vananemine.

Ajalugu: seosed tänapäeva ja varasema ajaloo vahel; Kreeka ja Rooma ehituskunst ja kultuur; Keskaja ehituskunst ja kultuur; kultuur ja eluolu 20. sajandi teisel poolel; rõivad ajaloos; Eesti Vabariik 1918 – 1939; Eesti Nõukogude okupatsiooni all; maailm pärast Teist Maailmasõda.

Muusika: notatsiooni (noodikirja) areng; graafiline notatsioon; helide/muusika kasutamine installatsioonis/performance's; pop- ja rokkmuusika; heli/muusika tegevuskunstides; heli/muusika valimine animatsioonile.

Tehnoloogia/käsitöö ja kodundus: IKT vahendite kasutamine loomingulistes ülesannetes ja töö dokumenteerimisel; esemeline keskkond; materjalid ja nende omadused.

Kehaline kasvatus: tuleviku spordi- ja olümpiaalad.

Inimeseõpetus: esmaabi.

Teabekeskkond: infotehnoloogia võimalused teabe hankimisel; leitud teabele kriitilise hinnangu andmine; visuaalse teksti analüüs.

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus: ühistegevuse kavandamine, osalemine rühmatöös.

Elukestev õpe ja karjääriplaneerimine: positiivne hoiak õppimisse; tutvumine erinevate elukutsetega; ettevõtlus ja tootmine; reklaami ja kommunikatsiooni tähtsus ettevõtluses.

Ühiskond ja jätkusuutlik areng: säästliktarbimine ja keskkonnahoid.

Kultuuriline identiteet: mineviku-kogemuse ja kaasaegse kultuuri säilitamise tähtsus (kunstiteosed, esemed, lood).

Keskkond ja jätkusuutlik areng: taaskasutus; loodus minu ümber, turvalise keskkonna hoidmine.

Tervis ja ohutus: tervislikud eluviisid, liikumise tähtsus, traumade vältimine.

IKT ja lõiming: Kunstiaineid õppides kasutatakse digivahendeid info otsimiseks, kogumiseks, töötlemiseks ja esitamiseks. Kogutud infot rakendatakse loovtöodes eesmärgipäraselt. Õpitakse loominguga tegelemiseks valida ainespetsiifiliselt vajalikke digivahendeid. Ollakse teadlik autoriõiguste järgimise kohustusest digikeskkonnas. Suurendatakse teadlikkust digivahendite rakendamise kaasneda võivatest terviseriskidest ja internetis loomingut jagamise turvalisusest.