

KUNSTIÕPETUSE AINEKAVA

1. Õppeprotsessi kirjeldus

Kunstide valdkonna aineid ühendab tähelepanu pööramine loovuse ja eneseväljendusoskuse arenemisele ning tervikliku maailmapildi kujunemisele. Kunstidega tegelemise kaudu saadakse teadmisi erinevate väljendusvahendite ja kultuuride kohta, õpitakse tundma ennast ning mõtestatakse kunstide rolli ühiskonnas.

Loomise, esitamise, teoste interpreteerimise ja analüüsimise kaudu õpitakse tundma traditsioonilisi ning nüüdisaegseid kunste, nende sisu, vorme ja tähendusi, kujundatakse mõistmist ning kriitikameelt. Oluline on mõtlemise paindlikkus ning avatus kultuurilistele ja individuaalsetele erinevustele, mis toetavad toimetulekut kiiresti muutuv ja mitmekultuurilises maailmas.

Praktiline kunstidega tegelemine arendab tundemaailma, intuiitvset ja loovat mõtlemist. Kunstidel on oluline osa igapäevaelu rikastava ning emotsionaalselt tasakaalustava harrastusena. Kunstitegevused tasakaalustavad teiste ainete valdavalt verbaalset ning analüütilist mõtlemist, lisades kujundliku, sünteesiva ja intuiitvise poole.

2. Üldpädevuste kujundamine antud õppeaines

Kultuuri- ja väärtuspädevus.

Kunst rõhutab kultuuriteadmisi ja ühisel kultuuripärandil põhinevat kultuuriruumi identiteedi osana. Kõigis tegevustes väärtustatakse individuaalset ning kultuurilist mitmekesisust. Käsitlevate teemade, analüüsivate kunstiteoste ja -sündmuste kaudu aidatakse kaasa eetiliste ja esteetiliste väärtushoiakute kujunemisele. Praktiline loominguline tegevus ja selle üle arutlemine õpetavad teadvustama kunsti eneseväljenduse vahendina, hindama erinevaid ideid, seisukohti ja probleemilahendusi ning austama autorsust. Kasvatatakse teadlikku ja kriitilist suhtumist erinevatesse infokanalitesse.

Sotsiaalne ja kodanikupädevus. Uurimuslikud ja praktilised rühmatööd, arutlused ja esitlused ning ühistes kunstiprojektides osalemine kujundavad koostöövalmidust ja õpetavad väärtustama üksteise toetamist. Kultuurisündmustel osalemine aitab kujundada kultuurilist ühtsustunnet. Kunstiteoste üle arutledes harjutatakse oma seisukohtadekaitsmist ning teiste arvamustest lugupidamist. Kunstiõpe aitab teadvustada inimese kui kujundaja ja kasutaja mõju, juhtides teadlikult ning jätkusuutlikult tegutsema nii looduses kui ka inimeste loodud ruumilistes ja virtuaalsetes keskkondades.

Enesemääratluspädevus. Loovülesannetes saadav pidev tagasiside ja eneseanalüüs aitavad õppida tundma oma huve ja võimeid ning kujundada

positiivset enesehinnangut. Kultuuriliste ja sotsiaalsete teemade käsitlemine aitab kujundada personaalset, sotsiaalset ja kultuurilist identiteeti (teemad nagu vaadeldavad kultuurinähtused, kunstiteoste ja muusikapalade ainekava ning sõnumid jne). Sihiks on integreerida noori nüüdisühiskonda ja toetada oma identiteedi väljendamist loomingus.

Õpipädevus kujuneb eriilmeliste ülesannete, õppemeetodite ja töövormide rakendamise kaudu, mis aitab õpilastel teadvustada ning kasutada oma õpistiili. Nii üksinda kui ka rühmas lahendatavad uurimis- ja probleemülesanded eeldavad, et õpilane hangib info, analüüsib ja tõlgendab seda ning kasutab õpitut uudsetes olukordades. Õpilased saavad ise jõukohaseid ülesandeid luua, oma valikute sobivust kontrollida, uusi oskusi katsetada ning järjekindlalt harjutada. Pidev tagasiteenus ja eneseanalüüs aitavad järjest suurendada õppija rolli oma õpitegevuse juhtijana. Suhtluspädevus. Tähtsal kohal on kunstiteostest, -stiilidest, -ajastutest jms rääkimine, lihtsast argikeelsest kirjeldusest ainespetsiifilise keelekasutuseni. Oma tööde esitlemine ning aruteludes erinevate seisukohtade võrdlemine ja kaitsmine toetavad väljendusoskuse kujunemist ning ainealase oskussõnavara kasutamist. Referatiivsete ja uurimistöde koostamine eeldab teabetekstide mõistmist ning juhib kasutama mitmesuguseid info esitamise viise (teksti, joonist, skeemi, tabelit, graafikut). Tutvutakse kunsti kui kommunikatsioonivahenditega, õppides tundma kunstile omast mitteverbaalset keelt ning „tõlkides“ sõnumeid ühest keelest teise.

Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiaalase pädevuse arengut toetavad kunstitunnis ülesanded, kus tuleb sõnastada probleeme, arutleda lahenduste üle, põhjendada valikuid ja analüüsida tulemusi; samuti analüüsida kunstikategooriaid (kompositsioon, struktuur, rütm jne), võrrelda ja liigitada erinevate nähtuste tunnuseid ning kasutada sümboleid.

Ettevõtlikkuspädevuse kujunemist toetavad üksi- ja rühmatöö, uurimuslikud ja probleemipõhised ülesanded ning õpitava sidumine nüüdisaegse igapäevaelu nähtustega. Kunstile on iseloomulik uuenduslike ja loovate lahenduste väärtustamine. Praktiline loovtegevus annab võimaluse katsetada ideede väljendamise ja esitlemise erinevaid võimalusi, leidlikult valides sobivaid meetodeid ning rõhutades oma tugevaid külgi. Õpitakse tegevust planeerima, võtma vastutust tööde lõpuni viimise ja tulemuse eest. Tutvutakse ka valdkonnaga seotud elukutsete ning institutsioonidega.

Digipädevuse kujunemist toetavad nii info otsimine, edastamine, töötlemine, kui ka esitluste tegemine. Erinevate digikeskkondade kasutamine. Oluline on juhtida tähelepanu, et digikeskkonnas tuleb järgida samu moraali- ja väärtuspõhimõtteid kui igapäevaelus.

3. Lõiming

Ajalugu algab 5. klassis ja kuuenda lõpuks on jõutud Jeesus Kristuseni. Selged on mõisted Akropol, Trooja sõda, Colosseum, amfiteater, piibel

–suurepärased teemad kunstitunniks, olgu tegu rääkimise-näitamise või joonistamisega. Seitsmendast üheksanda klassini täienevad teadmised veelgi: romaani stiil, gooti stiil, renessanss, absolutism, fašism, kommunism, küüditamine, Euroopa Liit ... Seega võiks ajaloost eeskujud ja illustratsioone otsides jõuda vähemalt 9. klassis kõige värskemate tänapäeva kunsti näideten.

Ühiskonnaõpetuses leitakse, et juba 11–13-aastased peaksid teadma, mis on sõnastik, otsingumootor ja entsüklopeedia, oskama neid kasutada ning tegema vahet tegelikul faktil ja arvamusel. Selgeks saab reklaami manipuleeriv olemus. 14–16-aastased eristavad valimisreklaami kommertslikust ja sotsiaalsest reklaamist. Käsitletakse mõisteid plagiaat, viitamine, tsitaat, võõra teose kasutamisega seotud vastutus ja autoriõigus, mis eelkõige tänu internetile on saavutanud globaalse probleemi mõõtme.

Kirjandusest saab teha kunstitunnile tõelise paarilise. Kodumaa tavad ja pühad, loodus ja loomalood, millest kirjanduses juttu, pakuvad esimese astme kunstile palju eeskujuks. Sõnade mitmetähenduslikkusest tekkivad sõnamängud, luule ja riimid, lausetest moodustuvad kujutluspildid loovad kunstile ainuomase kujundliku, märgilise, tingliku maailma. II kooliastmes hakatakse tegema vahet, mis on puhas mäng, mis on päriselt, kuidas koos teistega ja üksi loominguliselt-leidlikult probleeme lahendada, kuidas teha teatrit. Minevik, olevik ja tulevik, meie juurte ja kodupaiga väärtus selgub võrdluses teiste kultuuridega. Nagu kirjanduslikus loomes, peaks teise astme kunstis olema enesestmõistetav teadlikult olulise ja iseloomuliku esiletõstmine üldmulje nimel, detaili ja terviku suhe. Kui kirjanduses peetakse eeltööd ja mustandit iseenesestmõistetavaks, siis kunstiski peaks olema sama lugu. III kooliastme kirjandustundides reisitakse kaugetes maades ja aegades, uuritakse ajaloomälu, uskumusi ja tavasid, rahvusidentiteeti ja omakultuuri, mis on kunstiski ammendamatuks allikaks. Alltekst, sümbolid ja allegooriad, naljad ja mõistatused, võrdlus ja metafoor, traagiline ja koomiline, trikid ja illusioonid ning puánt peaksid jõudma ka kolmanda astme kunstitundi. 9. klassi õpilane oskab kirjanduse ja kunsti üle arutleda, arvustust kirjutada ning loetut-nähtut kommenteerida.

Matemaatikaga on kunstil rohkem pistmist, kui mõni tunnistada tahab. Esimesest kolmanda klassini tehakse selgeks kõik peamised geomeetrilised kujundid, nii tasapinnalised kui ka ruumilised. Sirkel ja joonlaud on iseenesestmõistetavad abivahendid. Hiljemalt kolmandas klassis võiks kunstitunnis selgeks saada, kuidas ümmargune taldrik laual lebades ovaaliks muutub. Teises vanuseastmes peaks õpilane suutma tasapindsete geomeetriliste kujundite abil luua kompositsiooni ja ruumiliste abil kujutada pildisügavust (nt silinder –torn, koonus –tornikiiver) ning leidma sümmeetriat ja peegeldust nii pildil, arhitektuuris kui mujal.

Matemaatikas tegeletakse selles vanuseastmes juba analüüsi, sünteesi ja üldistusega, mis tähendab, et ka kunstitunnis on aeg vabaneda stampkujutistest, samas arendades oskust muuta keerulised kujundid märgisarnasteks.

Loodusainetes uuritakse lähiümbrust ja igapäevaelu nähtusi esimeses kooliastmes, teises juba arendatakse nähtu uurimist ja järelduste tegemist, kolmandas kirjeldatakse nähtut-loetut kvantitatiivselt ja suhtutakse saadud informatsiooni analüütiliselt. Pole raske tõmmata

parallelele kunstiõpetuses toimuvaga. Esimeses kooliastmes kirjeldatakse inimese, taimede ja loomade välisehitust, õpitakse tundma plaani, kaarti, leppemärke ja -värve nendel. Kui teise astme õpilane oskab eristada graniiti, paekivi, liiva, kruusa ja turvast, oleks kunstis aeg tutvuda faktuuri, struktuuri ja tekstuuriga. Kui alles kolmandas astmes õpitakse inimese luid ja lihaseid, siis ilmselt pole otstarbekas kunstiski nooremalt täpseid inimese proportsioone nõuda.

Kunstiõpetajal tasub teada, et 8. klassi füüsikas moodustab peaaegu poole materjalist optika, valgus ja värvid. Peegeldumine, neeldumine, valgusallikas, täis- ja poolvarju tekkimine, luup, silm, fookus, tõeline ja näiv kujutis, valgusfiltrid, prisma ja valguse murdumine, projektsioon, ekraan, spekter ... Seda võimalust ei saa kasutamata jätta!

8. klassis hakatakse ka keemias tegema katseid ja kehtestatakse rangemad ohutusnõuded. Kui varem kunstitunnis pole värve lahustatud muu kui veega ning pole selgitatud, milles seisneb akvarelli, guaši ja akrüülvärvi erinevus, siis nüüd on viimane aeg seda teha.

Kunstiõpetuse lõimimine tehnoloogiaõpetuse, käsitöö ja kodundusega on iseenesestmõistetav ja vajalik. Tihtilugu moodustavad nende ainete õpetajad koolis omaette aineühenduse vms ja koostöö on igapäevane. Kõigis neis ainetes tegeletakse esimeses astmes rohkem meisterdamisega, teises vanusastmes kerkivad üles disaini- ja kujundusprobleemid ning kolmandat vanuseastet võib leiutajateks pidada.

Koos kehalise kasvatusega arendab kunstitund kehatunnetust, tähelepanu, motoorikat ja koordinatsiooni. Liikumisasendite kujutamisel on sport asendamatu teema.

4. Läbivad teemad

Kunstiõppes on võimalik kaasata kõiki läbivaid teemasid, kuigi mõnega on seotus tugevam. Teemad „Väärtused ja kõlblus” ning „Kultuuriline identiteet” on kunstiainetele eriomased. Õppesisus ja -tegevustes tutvutakse kohaliku ja maailma kultuuripärandiga, teadvustatakse kultuuri rolli igapäevaelus, kujundatakse avatud ja lugupidavat suhtumist nii erinevatesse kultuuritraditsioonidesse kui kaasaja kultuurinähtustesse. Samuti väärtustatakse uute ideede ning isiklike kogemuste ja emotsioonide loomingulist väljendamist.

Õpilasi suunatakse osalema ühiseid väärtusi kujundavatel kunstisündmustel. Tähtis on noorte endi osalemine või esinemine kunstiüritustel ja näitustel. Teemaga „Elukestev õpe ja karjääri planeerimine” seondub kunstis oma võimete ja huvide teadvustamine, nii ainespetsiifiliste kui ka üldisemate mõtlemis- ja tegutsemisstrateegiatega, sh õpioskuste omandamine. Tutvutakse kunsti mitmekülgsede väljunditega igapäevaelus ning kunstiga seotud elukutsetega. Läbiv teema „Tehnoloogia ja innovatsioon” on seotud kunstile omaste praktiliste loovtegevustega, mille vältel kasutatakse erinevaid oskusi ja vahendeid ning leiutatakse ja katsetatakse uusi võimalusi, toetades pidevalt muutuvast tehnoloogilises elu-, õpi- ja töökeskkonnas toimetuleva inimese kujunemist. Eelnevaga haakub samuti läbiva teema „Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus” lõimimine kunstiõppesse. Kunstis, eriti kaasaegses kunstis, julgustatakse kujundama ja väljendama oma seisukohti ühiskondlike protsesside kohta ning katsetama oma ideede arendamist ja elluviimist. Kunstiõppes teadvustatakse kunstitegevuste emotsionaalselt tasakaalustavat mõju, neist võivad

alguse saada kogu elu kestvad harrastused. See lõimub nii elukestva õppe põhimõtte teadvustamise kui ka läbiva teemaga „Tervis ja ohutus”. Kunstis kasutatakse paljusid materjale ja töövahendeid, mille juures tuleb järgida ohutuse ja otstarbekuse printsiipe. Jälgitakse enda tervise ja ohutuse nõudeid tööprotsessis, suurt tähelepanu pööratakse erinevatele keskkondadele ja nende teadlikule kasutamisele. Kunsti eriline panus teemade „Keskkonna ja ühiskonna jätkusuutlik areng” ning „Teabekeskond” käsitlemisel on valdkondliku vaatenurga lisamine. See hõlmab mitmekülgseid oskusi: näiteks informatsiooni leidmine kunsti kohta, visuaalse kommunikatsiooni väljendusvahendid ja keskkonna visuaalne kujundamine. Tutvutakse andmebaasidega, meediakeskkonna võimaluste ja ohtudega ning autorikaitse probleemistikuga.

5. Hindamine

Nii numbrilise kui hinnangulise hindamise peafunktsioon kunstiõpetuses on anda tagasisidet töö tulemuslikkuse kohta ja motiveerida õpilast tema edasises tegevuses. Hindamise objektiks võib olla nii valminud teos kui tööprotsess (sh kavandid, harjutused, visandid, pikemaajalise praktilise töö vaheetapid). Mahukamate, erinevat õppesisu integreerivate ülesannete puhul on põhjendatud hindamine mitme hindega, et anda paremini tagasisidet erinevate oluliste aspektide kohta ning väärtustada iga õpilase mõtete ja lahenduse isikupära. Et motiveerida õpilasi lisatööd tegema ja uusi sihte seadma, võib hinnata ka õpilaste head või väga head sooritust konkursil või ainevõistlusel. Õpilastele antakse võimalus osaleda hindamisprotsessis. See õpetab töid analüüsima ja erinevaid lahendusi väärtustama. Et õpilane oleks ajendatud uusi teadmisi, kogemusi ja oskusi omandama, on oluline toetada õpilase eneseanalüüsi –mida õpilane tundis ja õppis, mida ta soovib järgmisel korral teha teisiti jne. Samuti toetab õpilaste kaasamine positiivse minapildi kujunemist ja ajendab õpilasi aktiivselt õppeprotsessis osalema.

6. Õppesisu ja taotletavad õppetulemused klassiti

1. UURIMINE, AVASTAMINE, IDEEDE ARENDAMINE

1. klass, 2. klass, 3. klass	4. klass, 5. klass, 6. klass	7. klass, 8. klass, 9. klass
<p>Oma tööde esitlemine, selgitamine ja kaaslaste kuulamine. Töötamine iseseisvalt ja grupis.</p> <p>Põhielementide- joon, värv, vorm, ruum, rütm jt tundaõppimine.</p> <p>Iseloomulike tunnuste ning peamise esiletoomine.</p> <p>Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine.</p> <p>Mänguasjade ja omameisterdatud mudelitega lavastuslikud mängud.</p> <p>Piltjutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon.</p> <p>Tegelikkuse ja virtuaalsete keskkondade võrdlus.</p>	<p>Uurimuslik ja loov koostöö. Teoste esitlemine, valikute põhjendamine.</p> <p>Kujutamine, väljendamine, kujundamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine.</p> <p>Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted.</p> <p>Värv kui väljendusvahend.</p> <p>Liikumise kujutamine. Tehnikate loov kasutamine, segatehnikad.</p> <p>Realistlikkus ja abstraktsus kunstis.</p> <p>Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid.</p> <p>Sõnumite ja emotsioonide edastamine, oma tööde võrdlus kunstiajaloo näidetega.</p>	<p>Kujutamise viisid: stiliseerimine, abstraherimine, deformeerimine jne.</p> <p>Mäng vormi, reeglite ja tähendustega. Teksti ja pildi koosmõju.</p> <p>Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes (foto, video, animatsioon, digitaalgraafika).</p> <p>Tehnoloogia ja kunst. Keskkond ja kunst. Kommunikatsioon kunstis.</p> <p>Kunstiteose vorm ja kompositsioon, materjalid, tehnika, ümbrus (kontekst), sõnum jne.</p> <p>Kunstiteosed ja stiilid, lood ja sündmused uue teose loomise lähtepunktina.</p> <p>Väljendusvahendite valik vastavalt ideele, otstarbele ja sihtgrupile.</p>

2. PILDILINE JA RUUMILINE VÄLJENDUS

1. klass, 2. klass, 3. klass	4. klass, 5. klass, 6. klass	7. klass, 8. klass, 9. klass
<p>Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine. Peamise esiletõstmine suuruse, asukoha ja värvi abil.</p> <p>ÜMBRUS Vabanemine stampkujunditest (päikeseneljandik, aknarist jm). Puude, mägede, pilvede jne kujutamine mitmel erineval moel. Maastik kevadel, suvel, sügisel, talvel.</p> <p>ASJAD Tuttavate asjade kujutamine -lilled, mänguasjad ... Eseme tähtsamad tunnused. Esimesed katsetused kujutamisel naturist.</p> <p>INIMENE Inimese vanus, amet jne, joonistamine mälu järgi. Algsed proportsioonireeglid. Dünaamiline kriipsujuku liikumise kavandamisel.</p> <p>GEOMEETRIA Mõisted kolmnurk, ruut, ring ...Geomeetrilistest kujunditest pilt. Plasttaarast, karpidest loomade vm meisterdamine.</p>	<p>Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit.</p> <p>ÜMBRUS Erinevad majad linnas ja maal. Loodus versus arhitektuur (uuslinn ja puud vms). Hoonete erinevused ajastute ja funktsiooni järgi. Taevas.</p> <p>ASJAD Esemete suurussuhted. Ühe eseme erinevate osade suhe. Pöördkehad jt mahulised esemed.</p> <p>INIMENE Inimesed tegevuses, nägu ja meeleolu. Lihtsad proportsioonireeglid, peamised näoproportsioonid. Inimese liikumisasendid. Keha mahulisus. Pea profiilis.</p> <p>GEOMEETRIA Kubistlikus stiilis pilt. Kera, silindri, tahuka kujutamine. Eseme jaotamine geomeetrilisteks kehadeks.</p>	<p>Teatud kujutamisevõtete ja tehnikate teadlik valik (isiklik stiil). Kunstiteosed, -stiilid ja lood inspiratsiooniallikana. Kadreerimine, pildiplaanid, detailid.</p> <p>ÜMBRUS Tänav, taluõu jne (maja välisdetailid). Realistlik maastikumaal, veekogu. Loodus detailides, maja siseruum.</p> <p>ASJAD Ruumi kolm mõõdet. Iseseisev natüürmordi koostamine, vaatluspunkti valik. Deformatsioon (nt kubism, ekspressionism) mõju suurendamiseks.</p> <p>INIMENE Inimene perspektiivis, pea rakursis, näo detailid. Meeleolu väljendus poosiga, kiirskitseerimine. Mitu figuuri suhtlemas, käed. GEOMEETRIA Geomeetiline kujund sümbolina. Kompositsiooni rajamine geomeetrilistele kujundile. Arhitektoonika. Moodulsüsteemid.</p>

3. DISAIN JA KESKKOND

1. klass, 2. klass, 3. klass	4. klass, 5. klass, 6. klass	7. klass, 8. klass, 9. klass
<p>Situatsiooni kirjeldav lähteülesanne.</p> <p>Ideede selgitamine, vormistamine jooniste ja makettidena.</p> <p>Disaini roll igapäevaelus: trükised, tarbevormid, ruumid, hooned, keskkond jne.</p> <p>Vormi ja funktsiooni seos.</p> <p>MÄRK Geomeetriliste kujundite erinevad tähendused. Liiklusmärkide keel Stilisatsioon. KIRI Oma nime kujundus portfooliol vms. Dekoratiivkiri kingipakil vms. Šrifti valik vastavalt ülesandele.</p> <p>Kunstitunnis omandatud oskuste rakendamine digitaalsete vahenditega töötades.</p>	<p>Probleemipõhine lähteülesanne.</p> <p>Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksitate ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete uurimine ja kriitiline võrdlemine.</p> <p>Keskkonnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses.</p> <p>MÄRK Liiklusmärkide analoogial põhinev uute märkide kujundamine. Märk kui stilisatsioon, piltkiri. Märk kui sümbol (nt sodiaagimärgid). KIRI (Trüki-) tähtede kujundamine. Šrifti ja pildi sidumine tervikuks. Šrift varjuga, ruumiline kiri.</p> <p>Foto, digitaalgraafika, video ja animatsiooni kasutamine lähiümbruse uurimisel.</p>	<p>Sihtrühmapõhine lähteülesanne.</p> <p>Disaini liigid. Ergonoomika, moodulsüsteemid, sihtgrupp jt mõisted.</p> <p>Looduslikud ja tehiskeskkonnad. Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisus.</p> <p>Praktiline disainiprotsess probleemi püstitusest lahendi leidmiseni.</p> <p>MÄRK Geomeetriliste kehade, märkide, kujundite ja värvide mitmetähenduslikkus. Märgi tähenduse muutus ajaloos. Firmamärk. Mängüsümbolitega, logo. KIRI Omaloodud šrifti kujundamine. Šrift raamatus, plakatil, reklaamis vm. Pidulik kiri (nt kalligraafia).</p> <p>Pildikeel. Erinevate meediumite väljendusvahendite rakendamine aine siseselt ja lõimimisel teiste ainetega.</p>

4. MEEDIA JA KOMMUNIKATSIOON

1. klass, 2. klass, 3. klass	4. klass, 5. klass, 6. klass	7. klass, 8. klass, 9. klass
<p>Meediad kodus ja koolis. Pildilise jutustusevormid ja vahendid (illustratsioon, koomiks, reklaam, animatsioon, foto, video).</p> <p>Asjade tähendus pildil (nt loodusmaterjalidest installatsiooni jäädvustamine fotona).</p> <p>Piltjutustuste kujundamine (nt foto sidumine joonistuste ja tekstiga). e-kaart.</p> <p>Uue tähenduse andmine asjadele või kujutatavale konteksti muutmisega (nt juurviljadest tegelased tervisliku toitumise videos)</p>	<p>Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jne vaatlemine, nende üle arutlemine, kirjeldamine, eelistuste põhjendamine.</p> <p>Liikumisillusiooni teke. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.</p> <p>Ruumililus pildil, fotol, filmis. Inimene ja tema tegevused. Ilmastikunähtuste jäädvustamine.</p> <p>Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis. Linnaruumi detailide, märkide ja kirjade kogumine (pildistamine) ja analüüsimine. Tootereklaam.</p> <p>Valgus, vari ja värv objekti vormi edasiandmisel. Vormimuutusest tulenev tähenduse muutus.</p>	<p>Linnakeskkond. Tekstid linnaruumis. Metafoorid reklaamis.</p> <p>Infootsing erinevatest teabeallikatest.</p> <p>Digitaalne pilditöötlus. Originaal, koopia, reproduktsioon. Foto ajaloolise dokumendina. Autorikaitse.</p> <p>Teose muutmine mõjusamaks peegelduse, perspektiivi, illusiooni või muu võttega.</p> <p>Korduvuse mõju. Mustrid.</p> <p>Ruumililus ja ruumililuse illusioon (3-Defekt, stereonägemine jms).</p>

5. KUNSTIKULTUUR

1. klass, 2. klass, 3. klass	4. klass, 5. klass, 6. klass	7. klass, 8. klass, 9. klass
<p>Vana ja uue võrdlemine. Eesti kultuuripärandi tähtsused.</p> <p>Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludes osalemine.</p> <p>EESTI JA MAAILM Keskaegsed hooned. Lossid, kindlused ja mõisahooned. Lähikonna kunstigalerii, muuseumi asukoht ja funktsioon.</p> <p>RAHVAKUNST Laulupidu ja rahvariided. Talu ja taluriistad. Kindamustrid, sokisääred vms.</p>	<p>Kunstiteose analüüs. Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu mõtestamine. Erinevad mineviku ja nüüdiskunst tuntumad teosed Eestis ja mujal maailmas, kultuuride iseärasused.</p> <p>Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.</p> <p>EESTI JA MAAILM Teosed, kus värvil on suurem roll (postimpressionistid, fovistid ...) Konstrueeriv kunst (kubism, juugend, Art Deco ...)</p> <p>Kunst käsikäes ajalootunniga (kauged kultuurid, antiik ...)</p> <p>RAHVAKUNST Lilltikand (pulmatekk). Sõled, kapad, kirstud. Taluarhitektuur.</p>	<p>Kaasaegse kunsti suunad ja teemad. Kunstiga seotud elukutsed.</p> <p>Muuseumide, näituste ja kunstisündmuste külastamine ja arutelud, kunstiterminoloogia kasutamine. Kunsti liigid.</p> <p>Erinevate kultuuride tuntumate teoste näiteid. Kunstiteoste säilitamine.</p> <p>Kunst kui ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengu peegeldaja.</p> <p>EESTI JA MAAILM Keskajast barokini. 19. sajandi stiilid, modernism. Protsessuaalne kunst, kunstide süntees –tänapäev.</p> <p>RAHVAKUNST Käise-, vöö- jt kirjad. Rahvuslik ja rahvalik. Etnograafia ja tänapäev.</p>

6.MATERJALID, TEHNIKAD

1. klass, 2. klass, 3. klass	4. klass, 5. klass, 6. klass	7. klass, 8. klass, 9. klass
<p>Kunstitehnikate ja töövõtete loominguine rakendamine.</p> <p>Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.</p> <p>MAAL Näpuvärvid , guašš, tempera, akvarell, pastell ...</p> <p>SKULPTUUR Plastiliin, savi jt pehmed voolimismaterjalid. Seisvad figuurid materjali lisamisega. Voolimine ühest tükist, ilma juurde lisamiseta.</p> <p>GRAAFIKA Riipimine vms. Monotüüpia jt erinevad tõmmised. Papitrukk vms.</p>	<p>Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine. Digitaalsete tehnikate katsetamine.</p> <p>MAAL Akrüül jt kattevärvid. Monokroomne maalimine (tint jt). Segatehnikad.</p> <p>SKULPTUUR Pehmed materjalid nt savi või saepurumass. Papier-mache vms. Materjalide kombineerimine.</p> <p>GRAAFIKA Faktuurpilt, materjalitrukk. Heledusastmed värvipliiatsitega. Papitrukk. Mustritega pinnakatmine. Sügavtrükk, heledusnüansid mustvalges grafiidijoonistuses.</p>	<p>Uurimuslikud ja loovad ülesanded, individuaalsed ja rühmatööd. Tulemuse esitlemine. Ideest ja eesmärgist lähtuvalt materjalide, tehnikate ja väljendusvahendite valimine.</p> <p>MAAL Maalimine erinevatele materjalidele Klaasimaal, fresko jms Lahustid, lakid jt. Ölimaal. Graffiti.</p> <p>SKULPTUUR Paberskulptuur ilma liimita. Skulptuur „liigse” eemaldamisega (penoplast vms). Materjali valik lähtuvalt teemast ja soovist.</p> <p>GRAAFIKA Trükigraafika ja värvi-ning viltpliiatsite ühendamine. Erinevate graafikaliikide katsetused. Graafika + kollaaž jt segatehnikad.</p>

ÕPITULEMUSED

1. klass, 2. klass, 3. klass	4. klass, 5. klass, 6. klass	7. klass, 8. klass, 9. klass
<p>Katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu.</p> <p>On iseseisev, kuid valmis ka koostööks.</p> <p>Valib ise sobivaima kujutusviisi.</p> <p>Katsetab kõiki tehnikaid.</p> <p>Tunneb kodukoha kultuuriobjekte.</p> <p>Taipab eseme vormi ja funktsiooni seost.</p> <p>Käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.</p>	<p>Tunnetab oma huvisid ja võimeid.</p> <p>Visandab ja kavandab.</p> <p>On valmis katsetama uusi tehnikaid, sh digitaalseid.</p> <p>Mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia).</p> <p>Võrdleb kaasaja ja mineviku kultuurinähtusi.</p> <p>Kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid.</p> <p>Uurib disainilahendusi ja leiutab ise.</p> <p>Käitub virtuaalmaailmas eetilisel..</p>	<p>Arendab teadlikult oma võimeid ja isikupära. Hindab originaalsust.</p> <p>Katsetab erinevaid lahendusvariante, selgitab valikuid.</p> <p>Teadvustab kunsti rolli ühiskonnas, seost teiste kultuurinähtuste, teaduse, tehnika ja meediaga.</p> <p>Tunneb Eesti ja maailma olulisemaid kunstiteoseid.</p> <p>Uurib nüüdiskunsti nähtusi, oskab arutleda nende väljendusvahendite, sõnumite, esteetilisuse, eetilise jne üle.</p> <p>Mõistab disaini kui protsessi.</p>