

# KUNST

## Esimese kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

Esimese kooliastme lõpuks õpilane

1. kirjeldab visuaalseid pilte, jooniseid ja sümboleid oma kogemuse piires;
2. teab kujutiste kasutamise ja jagamise head tava;
3. kavandab lihtsamaid ülesandeid disainis ja loomes kestlikult;
4. teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi töid spontaanselt ning kavandades, kasutades eri tehnika- ja töövõtteid;
5. kirjeldab lühidalt enda tööd ja tulemust.

## 1. klass

Õpitulemused	Õppesisu ja praktilised tööd
<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) uurib ja selgitab pilte, jooniseid ja sümboleid oma kogemuse piires;</li><li>2) nimetab visuaalteose tähtsamaid tunnuseid lähtudes ülesandest;</li><li>3) leiab muuseumis, galeriis õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info;</li><li>4) teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;</li><li>5) uurib õpetaja abiga esemete vormi ja otstarbe seoseid;</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Seostab ja selgitab omavahel teksti ja illustratsioonide sisu. Selgitab enda igapäevases keskkonnas olevate märkide ja sümbolite tähendust.</li><li>2) Nimetab kunstiteoses olevaid värve ja objekte. Kirjeldab mida näeb ja tajub.</li><li>3) Leiab teoste autorite nimed ja loomise aja.</li><li>4) Kasutab materjale ja töövahendeid säästlikult ja ohutult. Hoiab oma töökoha korras.</li><li>5) Kirjeldab kunstiteose suurusuhteid ja objektide üksteise suhtes paiknemist.</li></ol>
<p><b>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine</b></p> <p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) teeb kunstitöid spontaanselt, kasutades lihtsamaid tehnikaid ja töövõtteid;</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Teeb teoseid ja rakendab õpetaja abiga lihtsamaid tehnikaid:<ul style="list-style-type: none"><li>- plastiliinimaal ja plastiliinist ja savist voolimine;</li></ul></li></ol>

2) lahendab disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid, selgitab oma ideid ja lahendusi.

### **Refleksioon, analüüs ja kriitika**

Õpilane:

- 1) kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid;
- 2) kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda tööd ja mõtestab valminud tööd.

- õlipastell;
  - guašš – materjaltrükk (monotüüpia).
- 2) Väljendab oma mõtteid ja tundeid kunstitööst ja loomise protsessist.
  - 1) Kirjeldab nähtavat: esemed, olendid, kujundid ja värvid. Mis mida meenutab? Mis toimub?
  - 2) Analüüsib oma tööd ja protsessi.

*Puu- ja puulehtede vaatlused (r-õpe).*

*Muru-Peetsude meisterdamine, kujundamine ja kasvatamine. (r-õpe).*

*Eesti Vabariigi sünnipäeva projekt „Minu Eestimaa“ - koolimaja kaunistamine.*

## **2. klass**

<b>Õpitulemused</b>	<b>Õppesisu ja praktilised tööd</b>
<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) uurib ja selgitab visuaalseid pilte, jooniseid ning sümboliteid oma kogemuse piires;</li><li>2) nimetab visuaalteose tähtsamaid tunnuseid, lähtudes ülesandest (tehnika, vorm, värv, meeleolu jne);</li><li>3) leiab muuseumis, galeriis õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info;</li><li>4) teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;</li><li>5) uurib õpetaja abiga esemete vormi ja otstarbe seoseid.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Võrdleb omavahel erinevaid märke (liiklusmärgid, embleemid, sümbolid ja logod) ja loob seoseid märgi, vormi, värvi, kuju, kujutise ja tähenduse vahel.</li><li>2) Iseloomustab erinevaid jooni ja pindasid. Nimetab õpituid tehnikaid. Nimetab kunstiteoses tuttavaid kujutisi ja objekte. Leiab teoses soojad ja külmad toonid ning heledamad ja tumedamad tonaalsused.</li><li>3) Leiab muuseumis teose autori ja pealkirja. Töötab iseseisvalt või rühmas tööjuhendi järgi.</li></ol>

**Plaanimine ja ideede arendamine; loomine**

Õpilane:

- 1) teeb kunstitöid spontaanselt, kasutades lihtsamaid tehnikaid ja töövõtteid;
- 2) lahendab disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid, esitades nii verbaalselt kui ka visuaalselt oma ideede lahendusi.

**Refleksioon, analüüs ja kriitika**

Õpilane:

- 1) kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid;
- 2) kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda tööd ja mõtestab valminud tööd.

4) Toob näiteid looduslike ja tehnilike materjalide kohta. Toob näiteid enda asjakohase ja säästliku kunstitarvete kasutamise kohta.

5) Eristab tasapinnalisi ja ruumilisi kunstiteoseid.

1) Teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi teoseid, kus rakendab lihtsamaid tehnikaid:

- ruumiline pabertöö;

- voolimine;

- akvarell;

- punkti- ja joonegraafika.

2) Võrdleb erineva disainiga tarbeesemeid. Põhjustab enda valikueelistusi.

1) Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud mõtteid ja tundeid ning isiklikke seoseid. (See oleks justkui ... See meenutab mulle ...).

2) Kirjeldab mida tegi, mis vahendeid kasutas, mida õppeprotsessi käigus õppis.

Õpimapp looma kohta. Looma joonistamine (r-õpe).

### 3. klass

Õpitulemused	Õppesisu ja praktilised tööd
<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) uurib ja selgitab visuaalseid pilte, jooniseid ning sümboleid oma kogemuse piires;</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1) Leiab joonistelt ja sümbolitelt kõige olulisema ja vajalikuma teabe.</li><li>2) Nimetab visuaalteose tähtsamad tunnused. Nimetab põhi- ja sekundaarvärve. Nimetab lihtsamaid liikumise ja ruumikujutamise viise kahemõõtmelises teoses. Kirjeldab skulptuuri</li></ol>

- 2) nimetab visuaalteose tähtsamaid tunnuseid, lähtudes ülesandest (tehnik, vorm, värv, meeleolu jne);
- 3) leiab muuseumis, galeriis õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info;
- 4) teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;
- 5) uurib õpetaja abiga esemete vormi ja otstarbe seoseid;
- 6) teab, kes on autor;
- 7) ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.

**Plaanimine ja ideede arendamine; loomine**

Õpilane:

- 1) teeb mitmemõõtmelisi kunstitöid spontaanselt, kasutades õpitud tehnikaid ja töövõtteid;
- 2) lahendab disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid, esitades nii verbaalselt kui ka visuaalselt oma ideede lahendusi.

**Refleksioon, analüüs ja kriitika**

Õpilane:

- 1) kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid;
- 2) kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda tööd ja mõtestab valminud tööd.

õpitud sõnavara piires (suurus, mõõtmed, ruum, värvus ja matejal). Kirjeldab materjalide kasutamise võimalusi (savi, värv, plastik, puit jne).

3) Leiab õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info.

4) Mõistab kunstivahendite säästmise vajalikkust ja raiskamise tagajärgi.

5) Uurib ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeesemete vormi, faktuuri ja otstarbe seoseid.

6) Teab kes on autor. Kirjutab ja kujundab enda näituse töödele nimesildi koos pealkirja ja muu infoga.

7) Ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.

1) Teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid, sh digikeskkonnas kasutades lihtsamaid töövõtteid:

- materjalitrükk;
- värvi pritsimine;
- kollaaž;

järgib õpitud töö- ja ohutusvõtteid.

2) Lahendab disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid. Arvestab tarbeesemeloomisel kasutaja vajadustega.

1) Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid koos põhjendusega.

2) Mida tegin ... Kuidas tegin ... Kuidas ma rahul olen ... Mida õppisin?

*Digifotode tegemine ja salvestamine.  
Rühmatööna fotokollaaž Reaali Poisist  
(Realica).*

## Teise kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

Teise kooliastme lõpuks õpilane

1. kasutab materjale säästlikult ja oskab organiseerida ning korras hoida oma töökohta;
2. tõlgendab visuaalseid kujutisi oma kogemuse ja õpitu piires;
3. teab autorsuse üldisi põhimõtteid;
4. kasutab õpetaja juhendamisel osalist disainimist probleemi lahendamiseks kestlikult;
5. loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid nii spontaanselt kui ka uurides ja kavandades, kasutades ning põhjendades valitud tehnikavõtteid ja kompositsiooni;
6. analüüsib oma teost ja tööd;
7. arutleb loodu üle, seostades loomingut omakogemuse piires teiste eluvaldkondadega.

## 4. klass

Õpitulemused	Õppesisu ja praktilised tööd
<b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b> Õpilane: 1) rakendab ja kirjeldab eakohaselt visuaalkultuuri ilminguid õpetaja ning enda valikul; 2) kasutab olulisemaid õpitud kunstimõisteid; 3) käitub näitusel turvaliselt, asjalikult ja eesmärgistatult; 4) mõistab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;	1) Loeb lihtsamaid kaarte ja plaane seostades kujutatut reaalse ruumiga. Rakendab lihtsamaid kompositsioonipõhimõtteid. 2) Teab kahemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente: - punkt ja joon; - vorm ja kuju; - pind ja tekstuur; - värv ja kontrastid; - suurus, mõõtmed, proportsioon ja tasakaal;

5) rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava.

### **Plaanimine ja ideede arendamine**

Õpilane:

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

### **Loomine**

Õpilane:

- 1) kavandab ja loob omanäolisi kunstitöid;
- 2) teeb valikuid õpitud kunstitehnikate ja töövõtete, materjalide ning kompositsioonipõhimõtete hulgast, vajadusel õpetaja abiga.

### **Refleksioon, analüüs ja kriitika**

Õpilane:

- 1) analüüsib loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle isiklikult positsioonilt;
- 2) selgitab ja analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööd;
- 3) annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis; põhjendab oma arvamust.

- materjal.

3) Leiab muuseumis või galeriis näituse mõistmiseks vajaliku info.

4) Teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust.

5) Ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja kujutamise kellelegi kahju, viitab autorile suuliselt või kirjalikult, viitab allikale kirjalikus töös.

1) Kirjeldab enne tööle hakkamist mis on töö idee, mida kavatseb teha, mis vahendeid ja materjale kasutab.

2) Tuvastab küsimusi kasutades lihtsamaid probleemitagamaid läbides kõiki disainiprotsessi etappe.

1) Rakendab lihtsamaid kunstitehnikaid ja vahendeid luues omanäolisi kunstitöid. Sealjuures järgib õpitud töö- ja ohutusvõtteid. Loob vabavalises programmis animatsiooni või video.

2) Rakendab õpetaja abiga eelnevalt õpitud kunstitehnikaid- ja võtteid põhjendatult.

1) Kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (tehnika, vorm, värv, kompositsioon, meeleolu).

2) Selgitab küsimustele toetudes tööprotsessi.

3) Annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis.

*Elundkondade kujutamine elusuuruses inimfiguuril (r-õpe).*

## 5. klass

Õpitulemused	Õppesisu ja praktilised tööd
<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) rakendab ja kirjeldab eakohaselt visuaalkultuuri ilminguid õpetaja ning enda valikul;</li> <li>2) kasutab olulisemaid õpitud kunstimõisteid ja teab õpitud kunstnikke;</li> <li>3) käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult, otsib virtuaalnäituse mõistmiseks vajalikku infot;</li> <li>4) mõistab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;</li> <li>5) märkab ning kirjeldab nüüdisaegsete ja ajalooliste tarbeesemete ning hoonete erinevusi;</li> <li>6) märkab ning kirjeldab seost tarbeeseme või ruumi/hoone suuruse, vormi, materjali ja otstarbe vahel, toetudes õpetaja antud suunavatele küsimustele;</li> <li>7) rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kavandamine kui protsess ideede arendamiseks. Infootsing erinevatest teabeallikatest ideede arendamiseks.</li> <li>2) Teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente (tegelane, karakter, objekt, taust, keskkond) ja kompositsiooni põhimõtteid (dominant, koloriit). Teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurussuhteid, ruum teose ümber). Teab mõisteid arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, abstraktne kunst. Kasutab kunstimõisteid maalikunstnik, graafik, skulptor, animaator, graafika, animatsioon, skulptuur. Teab järgmisi mõisteid: üldplaan, keskplaan, suurplaan, esiplaan, tagaplaan, detail, taust, karakter, koloriit.</li> <li>3) Käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult. Leiab ise vajaliku info.</li> <li>4) Mõistab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust ja raiskamise tagajärgi.</li> <li>5) Võrdleb nüüdisaegse ja ajaloolise tarbeeseme erinevusi, sarnasusi ja funktsionaalsuse arengut.</li> <li>6) Märkab ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeeseme, ruumi või hoone suurust, vormi ja materjali.</li> </ol>

### **Plaanimine ja ideede arendamine**

Õpilane:

1) kavandab enda idee või teose, toetudes õpetaja osalisele juhendamisele; teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik.

2) lahendab õpetaja esitatud disainiprotsessi probleemi, toetudes õpetaja juhendamisele ja etteantud materjalidele.

### **Loomine**

Õpilane:

1) loob omanäolisust taotledes kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid, toetudes enda kavandile;

2) teeb põhjendatud valikuid õpitud kunstitehnikate ja töövõtete, materjalide ning õpitud kompositsioonipõhimõtete hulgast, vajadusel õpetaja abiga.

### **Refleksioon, analüüs ja kriitika**

Õpilane:

1) analüüsib loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle isiklikult positsioonilt;

2) selgitab ja analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööd;

7) Ei tee digitaalkujutise salvestamise või edastamisega kellelegi kahju. Viitab kasutatud allikatele oma kirjalikes töödes.

1) Uurib ja analüüsib teemaga seotud allikaid ja kasutab leitud oma ideede edasiarendamisel.

2) Enne töö loomist teeb visandi, katsetab värve ja kattumist, kasutab abijooni portree ja figuuri loomisel.

Kompositsioon. Sümmeetria, asümmeetria. Värvusõpetus. Itteni värviring. Primaar- ja sekundaarvärvid. Piiratud arvu värvidega maalimine.

1) Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid, vahendeid (digivahendeid – telefonikaamera, digijoonistuse rakendused), baaselemente ja kompositsioonipõhimõtteid, luues omanäolisi kunstitöid. Sealjuures jälgib töö- ja ohutusvõtteid.

Loob spontaanselt kavandamata, loob uurides ja kavandades, kavandab õpetaja etteantud teemal.

2) Arvestab kunstitööde loomisel eelnevalt omandatud kompositsioonipõhimõtteid, rakendab õpitud kunstitehnikaid ja materjale põhjendatult.

1) Kirjeldab enda ja teiste loodud teoste olulisi tunnuseid (tehnikad, vorm, värv, kompositsioon, meeolelu). Võrdleb kunstiteoste, arvutamängude, animatsioonide või filmi meeolelu ja atmosfääri.

2) Analüüsib enda tööprotsessi.

3) Annab kaasõpilasele tagasisidet ja põhjendab oma arvamust.



3) annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis; põhjendab oma arvamust.

## 6. klass

Õpitulemused	Õppesisu ja praktilised tööd
<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <p>Õpilane:</p> <p>1) kirjeldab visuaalkultuuri ilminguid, näiteks reklaami linnaruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknaid, internetikeskkondi, e-poe vaateid;</p> <p>2) kasutab olulisemaid õpitud kunstimõisteid ja teab õpitud kunstnikke;</p> <p>3) käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info;</p> <p>4) mõistab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;</p> <p>5) märkab, kirjeldab ning mõtestab nüüdisaegsete ja ajalooliste tarbeesemete ning hoonete erinevusi;</p> <p>7) rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava.</p> <p><b>Plaanimine ja ideede arendamine</b></p> <p>Õpilane:</p>	<p>1) Kirjeldab visuaalkultuuri ilminguid: reklaami linnaruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknaid, internetikeskkondi, ehitatud keskkondi, esemelist tänapäeva- ja pärimuskultuuri. Rakendab õpetaja abiga video- ja animatsiooni tehnikaid ja põhivõtteid, eakohast teabegraafikat.</p> <p>2) Teab järgmisi mõisteid: trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, kalligramm, stenograafia, tekstuur, rütm, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, mass dominant, proportsioonid, kaader, tempo, puänt, stiliseerimine.</p> <p>3) Käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult.</p> <p>4) Mõistab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust, teadvustab õpetaja abiga oma digitaalset jalajälge.</p> <p>5) Mõtestab lihtsamal tasemel ajaloolise ja kaasaegse ruumikeskkonna erinevusi.</p> <p>6) Märkab ning kirjeldab iseseisvalt seost tarbeeseme või ruumi/hoone suuruse, vormi, materjali ja otstarbe vahel.</p>

1) lahendab õpetaja esitatud probleemi, läbides kõiki disainiprotsessi etappe ning toetudes õpetaja juhendamisele ja etteantud materjalidele.

### **Loomine**

Õpilane:

1) loob omanäolisust taotledes kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid spontaanselt uurides ja kavandades;

2) teeb õpetaja abiga põhjendatud valikuid õpitud kunstitehnikate ja töövõtete, materjalide ning kompositsioonipõhimõtete hulgast.

### **Refleksioon, analüüs ja kriitika**

Õpilane:

1) analüüsib loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle isiklikult positsioonilt, seostades kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt;

2) selgitab ja analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööd, tuues esile töökäigu ning põhjendades oma tehtud sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid;

3) annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis; põhjendab oma arvamust.

7) Selgitab omaloodud digitaalkujutiste avalikustamisega seotud võimalikke tagajärgi ja ohtusid.

1) Teab mis on kavand, tunneb kavandamise põhimõtteid, rakendab abijooni figuuri, portree ja tsentraalperspektiivi kujutamisel.

2) Lahendab õpetaja esitatud probleemi läbides kõiki disainiprotsessi etappe ja tuvastab probleemi tagamaid.

1) Rakendab loomisel kunstitehnikaid, vahendeid, kompositsioonipõhimõtteid, kombineerib kahe- ja kolmemõõtmelisi elemente digiloomingus, pakub ise teemasid, järgib töö- ja ohutusvõtteid. Kavandab iseseisvalt vabavaralise programmis lihtsamaid neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video).

2) Teeb õpetaja abiga põhjendatud valikuid õpitud kunstitehnikate ja töövõtete ja materjalide ning kompositsioonipõhimõtete hulgast.

1) Kirjeldab ja mõtestab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (kasutatud tehnikad, teose vorm, värv, kompositsioon, meeleolu, sümbolid, sisuelemendid). Leiab kunstikultuuri seoseid muude valdkondadega ja analüüsib oma tööd ja tööprotsessi seostades neid teiste valdkondadega.

	<p>2) Analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööd, tuues esile töökäigu, põhjendades tehtud sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid.</p> <p>3) Annab kaasõppijale toetavat tagasisidet ja oskab seda põhjendada.</p>
--	---

### Kolmanda kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

Kolmanda kooliastme lõpuks õpilane

- 1) analüüsib õpetaja abiga vajalikke visuaalseid kujutisi, jooniseid, skeeme ja sümboleid;
- 2) käitub füüsilistes ja digitaalsetes kultuurikeskkondades enamasti turvaliselt, arvestab visuaalseid kujutisi luues ning neid kasutades autorsust;
- 3) rakendab õpetaja abiga uurimismeetodeid teoreetiliste, kunstitööde või disainiobjektide loomisel;
- 4) katsetab, julgeb eksida ja langetab töö käigus otsuseid vajadusel õpetaja toel;
- 5) loob omanäolisi tasapinnalisi ja ruumilisi kunstitöid ja väljapanekuid eelnevalt uurides, teadlikult kavandades, sobivaid materjale, tehnikaid, tövõtteid ning õpitud kompositsiooni põhimõtteid kasutades;
- 6) analüüsib ja arutleb loodu üle, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondade ning ühiskonna muutustega üldisemalt.

## 7. klass

Õpitulemused	Õppesisu ja praktilised tööd
<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <p>Õpilane</p> <p>1) analüüsib enne kasutamist visuaalseid kujutisi, keskkondi;</p>	<p>Kavandamine lähtuvalt valitud tehnika võimalustest ja piirangutest. Infootsing erinevatest teabeallikatest ideede arendamiseks.</p>

2) uurib kunstnike ja kunstiteoste tausta, toetudes õpetaja antud suunavatele küsimustele;

3) leiab kunstitöö tegemise käigus infot erinevate allikate kohta;

4) kasutab õpitud kunstimõisteid ja teab tundides tutvustatud kunstnikke;

5) käitub kultuurikeskkondades reeglite järgi ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info;

6) teab, mida kujutab endast disain ning kuidas töötab disainer;

7) mõistab vormide ja värvide universaalsemaid tähendusi, toetudes tundides omandatud teadmistele;

8) teab, mis on kopeerimine ja plagiaat, rakendab kujutiste salvestamise ja jagamise head tava.

### **Plaanimine ja ideede arendamine**

1) oskab arendada oma ideed, lähtudes eesmärgist;

2) kirjeldab õpetaja esitatud igapäevaelu probleeme, mida lahendades läbib kõik disainiprotsessi etapid, toetudes õpetaja juhendamisele ja etteantud materjalidele.

### **Loomine**

#### **Õpilane**

1) loob omanäolisust taotledes kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ning uurides ja teadlikult kavandades;

2) rakendab loomeprotsessis õpitud töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid;

Kunstimaterjalid ja tehnikad (visandamine, joonistamine, maal, kollaaž, assamblaaž, skulptuur, foto). Materjalide ja tehnika valiku seos sõnumi ja kontekstiga.

Kunstiteose vorm ja kompositsioon. Lihtsustamine. Ühe koondpunktiga perspektiiv.

Värvilahendused (kontrastid, vastastikused mõjud, kooskõlad ja tasakaal).

Arhitektuur ja disain. Inimese ja ruumilise keskkonna suhted. Disain kui probleemilahendus.

Kunstiajalugu. Kunst ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengu peegeldajana. Eesti kunsti suurkujud. Kunstiteose vaatlus ja analüüs.

Kunstimuuseumi, galerii või kunstniku ateljee külastamine ning nähtu analüüsimine.

Nii enda kui klassikaaslaste teoste analüüsimine, toetudes õpetaja antud suunavatele küsimustele.

3) oskab rühmaliikmena esitleda teost publikule.

### **Refleksioon, analüüs ja kriitika**

Õpilane

1) analüüsib teost, toetudes õpetaja antud suunavatele küsimustele ning kasutab kunstist rääkides õpitud oskussõnavara;

2) leiab seoseid ühiskonnaelu valdkondadega nii ajaloost kui ka tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele;

4) selgitab oma tööd; põhjendab töö käigus tehtud otsuseid;

5) kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust ning annab toetavat tagasisidet, toetudes õpetaja antud suunavatele küsimustele.

## **8. klass**

<b>Õpitulemused</b>	<b>Õppesisu ja praktilised tööd</b>
<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <p>Õpilane:</p> <p>1) seostab eri ideoloogilisi sümboleid vastava ajastuga ja teab nende tähendusi</p> <p>2) uurib kunstnike, kunstiteoste ja kunstivoolude tausta;</p> <p>3) leiab kunstiteose omadused, mis väljendavad nii loomise keskkonna kui kunstniku ideid;</p> <p>4) kasutab õpitud kunstimõisteid ja teab kunstnikke;</p>	<p>Kavandamine lähtuvalt valitud tehnika võimalustest ja piirangutest.</p> <p>Infootsing erinevatest teabeallikatest ideede arendamiseks.</p> <p>Vorm ja kompositsioon.</p> <p>Kompositsiooniskeemid (kolmnurk, diagonaal, kuldlõige).</p> <p>Perspektiiv ühe- ja kahe koondpunktiga.</p> <p>Värvide optiline segunemine, varju värv.</p>

5) käitub kultuurikeskkondades reeglite järgi ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info;

6) teab, mida kujutab endast disain ning kuidas töötab disainer;

7) mõistab vormide ja värvide universaalsemaid tähendusi, toetudes tundides omandatud teadmistele;

8) teab, mis on kopeerimine ja plagiaat, rakendab kujutiste salvestamise ja jagamise head tava.

### **Plaanimine ja ideede arendamine**

Õpilane:

1) oskab arendada oma ideed, lähtudes eesmärgist;

2) märkab ja kirjeldab igapäevaelu probleeme, mida lahendades läbib kõik disainiprotsessi etapid, toetudes õpetaja juhendamisele ja etteantud materjalidele.

### **Loomine**

Õpilane

1) loob omanäolisust taotledes kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ning uurides ja teadlikult kavandades;

2) rakendab loomeprotsessis õpitud töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid;

3) katsetab erinevaid tehnilisi lahendusi;

4) rakendab kolmemõõtmelise teose loomisel (animatsioon, video, performance) narratiivi, sissejuhatust ja puanti

5) oskab rühmaliikmena esitleda teost publikule.

Varjude rütmid, vari kompositsiooni elemendina.

Arhitektuur ja disain. Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisus.

Inimese ja ruumilise keskkonna suhted. Disain kui probleemilahendus.

Arhitektuur ja disain Eestis ning rahvusvahelised suundumused.

Tehnikad ja materjalid. Väljendusvahendite vastavus ideele.

Skulptuur, maal, joonistus, kollaaž, makett, foto, video, animatsioon.

Kunstiajalugu. Eesti kunsti suurkujud ja teosed.

Traditsiooniline kunst, moodne kunst, kaasaegne kunst.

Kunstiteose vaatlus ja analüüs. Kunstnike, kunstiajaloolaste, disainerite ja arhitektide erialane töö.

Kunstimuuseumi, galerii või kunstniku ateljee külastamine ning nähtu analüüsimine.

Nii enda kui klassikaaslaste teoste analüüsimine, toetudes õpetaja antud suunavatele küsimustele.

### Refleksioon, analüüs ja kriitika

Õpilane

- 1) analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, peamised sümbolid, kontekst) ning kasutab kunstist rääkides õpitud oskussõnavara;
- 2) leiab seoseid ühiskonnaelu valdkondadega nii ajaloost kui ka tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele;
- 3) mõtestab esemelise ja ruumilise keskkonna või disaininäidete esteetilisi, funktsionaalseid ning ökoloogilisi aspekte;
- 4) selgitab oma tööd; põhjendab töö käigus tehtud otsuseid ja eksponeerimise valikuid;
- 5) kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust ning annab toetavat tagasisidet.

## 9. klass

Õpitulemused	Õppesisu ja praktilised tööd
<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) seostab eri ideoloogilisi sümboleid vastava ajastuga ja teab nende tähendust;</li><li>2) arutleb erinevate nii kaasaegsete kui ajalooliste ideoloogiliste sümbolite rolli üle tänapäeval;</li><li>3) seostab kunstnikku ja kunstiteost selle loomiskeskkonnaga, leides ja tõendades oma tähelepanekuid.</li></ol>	<p><b>Igapäevane visuaalkultuur</b></p> <p>Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.</p> <p>Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.</p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal,</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast,</p>

- 4) leiab kunstiteose omadused, mis väljendavad nii loomise keskkonna kui kunstniku ideid
- 5) külastab iseseisvalt kunstinäitust või-sündmust ning käitub seal reeglite kohaselt.

### **Plaanimine ja ideede arendamine**

Õpilane:

- 1) rakendab teiste autorite teoseid oma töö lähtepunktina.
- 2) rakendab õpetaja abiga keerulisemaid ideede laiendamise / arendamise meetodeid (näiteks Osborni küsimustik).
- 3) teab ideede selekteerimise meetodeid (näiteks sõelumine küsimuste abil, plussid, miinused)
- 4) sõnastab oma teose kontseptsiooni.
- 5) kasutab kavandamisel mitmekesiseid meetodeid (näit visandid, skeemid, asendiplaanid, maketid, värvi- ja materjalinäidised, tööetapide kirjeldused).

### **Loomine**

Õpilane

- 1) loob omanäolisust taotledes kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ja põhjalikult uurides ning teadlikult kavandades;
- 2) rakendab sobivaid töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid;

liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus

**Perspektiiv:** tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv

**Ruumiillusiooni** loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus

**Liikumise** mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.

**Neljamõõtmelise teose baaselemendid:** kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu, tegevuspaik, tegelased

**Kaadriplaanid:** üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.

**Kunstiliigid:** joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.

**Kunstižanrid:** portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade

**Kujutavus:** figuraalne, abstraktne

Kavandamine lähtuvalt valitud tehnika võimalustest ja piirangutest. Infootsing erinevatest teabeallikatest ideede arendamiseks.



3) oskab rühmaliikmena luua ühistöödest tervikliku väljapaneku ja esitleda teost publikule.

4) pakub välja ekspositsiooni või näitusepinna koha kooliruumis ning põhjendab enda valikut ja visiooni.

5) loob näituse kaasteksti, etiketid (autori nimi, töö nimetus, tehnika jms) ja esitluse viisi.

6) tekitab kahemõõtmelises teoses vabalt valitud vahenditega ruumi-illusiooni.

Rakendab kolmemõõtmelises teoses valgust, ümbritsevat ruumi ja materjali (või muid õpetaja ülesandepüstituses esitatud elemente või põhimõtteid) oma sõnumi edastamiseks.

### **Refleksioon, analüüs ja kriitika**

Õpilane:

1) analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, peamised sümbolid, kontekst), leiab erinevaid tõlgendusvõimalusi ja vaatepunkte, põhjendab neid tööle tuginedes ning kasutab kunstist rääkides õpitud oskussõnavara;

2) leiab seoseid ühiskonnaelu valdkondadega nii ajaloost kui ka tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, erialakirjandusele, aimekirjandusele, popkultuurile ja meediale;

Vorm ja kompositsioon. Värvide psühhofüsioloogiline mõju ruumis, kunstiteosel jne.

Graafilise joonistuse baasvõtted.

Arhitektuur. Disain kui probleemilahendus.

Kunsti ajalugu. Kaasaegse kunsti olemus ja aktuaalsed teemad. Kunst kui ühiskonna peegeldaja. Eesti kunsti suurkujud ja teosed. Kunstiteose vaatlus ja analüüs.

Tehnikad ja materjalid. Väljendusvahendite vastavus ideele. Skulptuur, maal, joonistus, kollaaž, foto, video, animatsioon.

Muinsuskaitse. Konserveerimine, restaureerimine, renoveerimine.

Iseseisev ülesanne – kunsti lõputöö. Nii teose kui ka tööprotsessi analüüsimine ja tutvustamine klassikaaslastele.

Kunstimuuseumi, galerii või kunstniku ateljee külastamine ning nähtu analüüsimine.

Nii enda kui klassikaaslaste teoste analüüsimine, toetudes õpetaja antud suunavatele küsimustele.

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

4) selgitab oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi; põhjendab sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid;

5) kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktsepteerib eriarvamusi.