

Ainevaldkond „Kunstiained“

Kunstiainete kaudu kujundatavate üldpädevuste arengu toetamine

Kunstivaldkond võimaldab kujundada kõiki üldpädevusi igapäevases õppetöös nii teooria kui ka praktiliste tegevuste kaudu. Teadmiste, oskuste, väärtushoiakute ja –hinnangute kujundamisel on tähtis roll õpetajal ning kooli ja kodu koostööl.

Kultuuri- ja väärtuspädevus. Kunstivaldkonna õppeainetes rõhutatakse kultuuriteadmisi ja ühisel kultuuripärandil põhinevat kultuuriruumi õppija identiteedi osana. Tegevustes väärtustatakse individuaalset ning kultuurilist mitmekesisust. Käsitletavate teemade, analüüsitud kunstiteoste ja -sündmuste kaudu toetatakse eetiliste ning esteetiliste väärtushoiakute kujunemist. Praktiline looming õpetab nägema muusikat ja kunsti eneseväljendusvahendina, leidma ja hindama ideid, põhjendama seisukohti ning austama autorlust, kasvatades sealjuures teadlikku ja kriitilist suhtumist kõikidesse infokanalitesse.

Sotsiaalne ja kodanikupädevus. Uurimuslikud ja praktilised rühmatööd, loovtööd, arutlused ja esitlused, ühismuuseumitöö, ühistes kunstiprojektides ning valdkondlikes ja valdkondadeülestes õppeprojektides osalemine arendavad koostööoskust ning õpetavad üksteisega arvestama ja üksteist toetama. Kultuurisündmustel osalemine aitab kujundada kultuurilist ühtsustunnet. Kunstiteoste üle arutledes harjuvad õpilased oma seisukohti kaitsma ning teiste arvamustest lugu pidama. Kunstiained suunavad õpilast tegutsema nii looduses, ruumis kui ka virtuaalses keskkonnas.

Enesemääratluspädevus. Pidev tagasiside andmine ja eneseanalüüsi oskuse arendamine aitavad tundma õppida oma huve ja võimeid ning kujundada positiivset minapilti. Kultuuriliste ja sotsiaalsete teemade käsitlemine (vaadeldavad kultuurinähtused, kunstiteoste ja muusikapalade ainekujud ning sõnumid jne) aitab kujundada personaalset, sotsiaalset ja kultuurilist identiteeti.

Õpipädevus. Kunstides kujundatakse õpipädevust eriilmeliste ülesannete, õppemeetodite ja töövormide kaudu, mis võimaldavad õpilastel teadvustada ning kasutada oma õpistiili. Nii individuaalselt kui ka rühmas lahendatavad uurimis- ja probleemülesanded eeldavad info hankimist, selle analüüsimist ja tõlgendamist ning õpitu kasutamist uude olukorras. Kunstides saavad õpilased läbi tagasiside ja eneseanalüüsi olla hõlpsasti ise õpitegevuse juhtijad, sealjuures pidevalt luues, katsetades, kontrollides ja harjutades

Suhtluspädevus. Kunstiteostest, -stiilidest, ja –ajastustest rääkimine võimaldab kasutada korrektset emakeelt kui ka ainespetsiifilist terminoloogiat ja võõrkeelseid termineid. Tööde esitlemine ja enda seisukohtade kaitsmine toetavad eneseväljendusoskust ning suunavad kasutama erinevaid info esitamise viise (tekst, joonis, skeem, graafik jms). Läbi kunstiainete õpitakse tõlgendama ja mõistma mitteamalset keelt.

Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiapädevus. Probleemide sõnastamine, lahendamine, valikute põhjendamine, tulemuste analüüsimine, liigitamine ja võrdlemine, matemaatika ja tehnoloogia sõnavara ja mõistete kasutamine seob kunstiained tihedalt matemaatika, loodusteaduste ja tehnoloogiapädevusega, mida saab eriti hästi arendada loomeülesandeid täites.

Ettevõtlikkuspädevus. Kunstiainetes on väga tähtsal kohal loovtegevused, millega kaasnevad planeerimine, analüüsimine, vastutus, individuaal- ja rühmatöö. Tutvutakse ka valdkonnaga seotud elukutsete ning institutsioonidega.

Digipädevus. Digivahendeid suunatakse kasutama nii teabe otsimiseks, kogumiseks, analüüsimiseks kui ka esitamiseks. Saadud teavet kasutatakse loovtöodes, saades nii teadmisi ka autoriõiguste ja isikuandmete järgimise kohustustest digikeskkonnas.

Kunstiainete lõimingu rakendamise viisid

Nüüdisaegne kultuur on interdistsiplinaarne. Kunstiained on tihedalt seotud kõigi inimtegevuse valdkondade ning oma ajastu mõtteviisiga. Kunsti aineseks on inimeseks olemine, sotsiaalsed suhted ja maailm erinevates avaldumisvormides. Teiste ainevaldkondadega suhestumine on kunstivaldkonna õppeainete loomulik osa ning valdkondadeüleseks lõiminguks on palju võimalusi.

Eri kultuuridega tutvutakse paljudes teiste valdkondade õppeainetes (keel ja kirjandus, võõrkeeled, ajalugu ja ühiskonnaõpetus, geograafia, käsitöö ja tehnoloogia, kehaline kasvatus) ning kujundatakse seeläbi väärtushoiakuid ja teadvustatakse maailma kultuurilist mitmekesisust. Kunstiainetes keskendutakse võrreldes teiste õppeainetega kontsentreeritumalt kultuuridevahelise dialoogi mõtestamisele ja loovuse kasutamisele nüüdisühiskonna innovatsiooni allikana.

Mitmes ainevaldkonnas – keeltes ja kirjanduses, matemaatikas, tehnoloogias, kehalises kasvatuses – kasutatakse kunstiainetega kattuvaid mõisteid (nt kompositsioon, struktuur, mõõdud, nurgad, geomeetrilised kujundid, rütm, plaan, stiil, variatsioon, improvisatsioon, liikumine, dünaamika jms).

Kunstivaldkonna õppeainetes toetutakse teistes õppeainetes omandatud teadmistele, samas süvendatakse ja visualiseeritakse neid teadmisi. Praktiliste tegevuste kaudu kujundatakse arusaama, et teadmised ja pädevused on omavahel seotud ja igapäevaelus rakendatavad. Ainevaldkondade piire ületavad õppeprojektid võimaldavad lõimida kunstiaineid teiste ainevaldkondadega ja kujundada pädevusi.

Keel ja kirjandus, sh võõrkeeled. Arendatakse suulist ja kirjalikku eneseväljendusoskust, diktsiooni, funktsionaalset lugemisoskust ning infokanalite kasutamise oskust ja vaadeldakse eri ajastute ning kultuuride lugusid muusikas ja kujutavas kunstis, teatri- ja filmikunstis.

Matemaatika. Arendatakse seoste loomise oskust ja loogilist mõtlemist (matemaatiline keel, struktuur, sümbolid ja meetodid), samuti matemaatiliste sümbolite, kujundite ning mõistete tundmist.

Loodusained. Teadvustatakse inimese kuulmis- ja nägemismeele füsioloogilist eripära, õpitakse tundma looduskeskkonda ja selle eluvormide mitmekesisust ning helide, valguse ja värvide omadusi.

Sotsiaalained. Vaadeldakse suhteid teiste inimeste ja inimrühmadega ning eri kultuuride kommete ja pärimustega, kunsti ning kultuuri rolli ja muutumist ajaloo eri etappidel.

Tehnoloogia. Arendatakse käelist tegevust ning loovat mõtlemist, oskust innovaatilisi ideid kavandada ja praktikas ellu viia (loomisprotsess, tehnoloogiad ja tehnikad).

Kehaline kasvatus. Arendatakse kehatunnetust, tähelepanu, motoorikat, reageerimiskiirust ja koordineerimist.

Läbivate teemade käsitlemine kunstiainetes

Kunstiaineid on võimalik seostada kõigi läbivate teemadega. Õppekava läbivaid teemasid peetakse silmas valdkonna õppeainete eesmärgiseade puhul, õpitulemuste ning õppesisu kavandamisel lähtutakse kooliastmest ning õppeaine spetsiifikast.

Elukestev õpe ja karjääri planeerimine. Kujundatakse iseseisva õppimise ja tegutsemise oskust, mis on oluline alus elukestva õppe harjumuste ning hoiakute omandamisel. Erinevate õppevormide kaudu arendatakse õpilaste suhtlus- ja koostööoskusi, mis on olulised tulevases tööelus. Kunst ja muusika võimaldavad õpilastel teadvustada oma võimeid ja huvisid, omandada nii ainealaseid kui ka üldisemaid mõtlemis- ning tegutsemisstrateegiaid. Tutvutakse kunstide mitmekülgsed väljunditega igapäevaelus, kunstidega seotud ametite ja elukutsetega, võimaldatakse vahetult kokku puutuda töömaailmaga, nt külastades loomeettevõtteid. Õpilastele tutvustatakse ainevaldkonnaga seotud erialasid ja edasiõppimise võimalusi.

Keskkond ja jätkusuutlik areng. Teabekeskkond. Need teemad hõlmavad mitmekülgsed oskusi, nagu info leidmine muusika ja kunsti kohta, helilise ja visuaalse kommunikatsiooni väljendusvahendid, keskkonna visuaalne ning heliline kujundamine. Tutvutakse andmebaasidega, meediakeskkonna võimaluste ja ohtudega ning autorikaitse probleemidega. Teadvustatakse ümbritsevat loodus- või tehiskeskkonda loomingu allikana ja õpitakse keskkonda säästma. Väärtustatakse pärandkultuuri ning rahvuskultuuri jätkusuutlikku arengut. Osatakse näha võimalusi taaskasutuseks, analüüsitakse tehiskeskkonna objekte ökoloogilisest, esteetilisest ja eetilise vaatepunktist.

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus. Kunstiainetes julgustatakse kujundama ja väljendama oma seisukohti ühiskonnas toimuvate protsesside kohta ning ideesid katsetama ja ellu viima.

Tehnoloogia ja innovatsioon. Kunstiainetes kasutatakse praktiliste loovtegevuste kaudu erinevaid oskusi ja vahendeid ning leiutatakse ja katsetatakse uusi võimalusi, toetades pidevalt muutuvast tehnoloogilises elu-, õpi- ning töökeskkonnas toime tuleva inimese kujunemist.

Tervis ja ohutus. Kunstiainetes teadvustatakse kunstidega tegelemise emotsionaalselt tasakaalustavat mõju. Kujutavas kunstis kasutatakse materjale, töövahendeid ja instrumente, mille juures tuleb järgida ohutuse ning otstarbekuse printsiipe.

Väärtused ja kõlblus. Kultuuriline identiteet. Õppesisis ja -tegevustes tutvutakse kohaliku, Eesti ja maailma kultuuripärandiga, teadvustatakse kultuuri rolli igapäevaelus, pärandkultuuri arenemist tänapäevases globaliseeruvast maailmast. Kujundatakse avatud ja lugupidavat suhtumist nii erinevatesse kultuuritraditsioonidesse kui ka nüüdisaja kultuurinähtustesse. Väärtustatakse uute ideede ning isiklike kogemuste ja emotsioonide

loomingulist väljendamist. Õpilasi suunatakse osalema ühiseid väärtusi kujundavatel kunstisündmustel (näitused, muuseumid, kontserdid ja etendused). Tähtis on noorte endi osalemine/esinemine laulupidudel, muusika- ja kunstiüritustel.

Kunst

I kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

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 tehnikat ja töövõtteid;
- 5) kirjeldab lühidal enda tööd ja tulemust.

1.klass

VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE

Õpitulemused I kooliastmel	Rõhuasetused õpitulemuste käsitlemisel 1. klassis
Õpilane uurib ja selgitab visuaalseid pilte, jooniseid ning sümboleid (nt õpetaja valikul: sildid, liiklusmärgid, kaardid, õpikute illustratsioonid, multifilmide ja arvutimängude pildiline külg, mänguasjade väljanägemine ja roll, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad) oma kogemuse piires.	Õpilane • seostab ja selgitab omavahel teksti ja teksti juures olevate illustratsioonide sisu; • selgitab enda igapäevases keskkonnas olevate märkide ja sümbolite tähendust.
Õpilane nimetab visuaalteose tähtsamaid tunnuseid, lähtudes ülesandest (tehnika, vorm, värv, kompositsioon, meeleolu, sisuelemendid).	Õpilane • nimetab kunstiteoses olevaid värve ja objekte; • kirjeldab, mida näeb ja tajub kunstiteost vaadates.
Õpilane leiab esitletud kunstitöö juurest õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info.	Õpilane • leiab teostelt autorite nimed ja teose loomise aja.
Õpilane teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust.	Õpilane • kasutab materjale ja töövahendeid säästlikult ja ohutult; • hoiab oma töökoha korras.

Õpilane uurib õpetaja abiga esemete vormi ja otstarbe seoseid.	Õpilane kirjeldab kunstiteoses suurussuhteid ja objektide üksteise suhtes paiknemist.
Õpilane teab, kes on autor.	Õpilane - oskab leida ja näitab teoselt või muus infoallikas autori nime; - kirjutab enda töödele nime.

PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE NING LOOMINE

Õpitulemused I kooliastmel	Rõhuasetused õpitulemuste käsitlemisel 1. klassis
Õpilane teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid spontaanselt, kasutades lihtsamaid tehnikaid ja töövõtteid.	Õpilane teeb teoseid, kus õpetaja abiga rakendab lihtsamaid tehnikaid (plastiliinimaal, pastell, guašš, monotüüpia, savi ja plastiliini voolimine) ja töövahendeid;
Õpilane lahendab disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid, esitades nii verbaalselt kui ka visuaalselt oma ideede lahendusi.	Õpilane väljendab enda mõtteid, tundeid kogemusi loodud kunstitööst ja selle loomise protsessist.

REFLEKTSIOON, ANALÜÜS JA KRIITIKA

Õpitulemused I kooliastmel	Rõhuasetused õpitulemuste käsitlemisel 1. klassis
Õpilane kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid (See oleks justkui.... See meenutab mulle....).	Õpilane kirjeldab visuaalteose vaatlemisel nähtavat (tuttavad esemed, olendid, kujundid, värvid) ja tekkinud isiklikke seoseid (mida meenutab, mis pildil toimub);
Õpilane kirjeldab ette antud küsimustele toetudes enda tööd ja mõtestab valminud tööd: mida ma tegin, kuidas ma tegin, miks tahtsin neid vahendeid kasutada, kuidas tulemusega rahul olen, mida õppisin?	Õpilane - kirjeldab etteantud küsimustele toetudes oma valminud tööd; - kirjeldab etteantud küsimustele toetudes oma töö valmimise protsessi (mida tegin, mis vahendeid kasutasin, mis meeldis, millised olid raskused).

Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel 1. klassis

Visuaalne kirjaoskus

Igapäevane visuaalkultuur: logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, õpikute ja raamatute illustratsioonid.

Kahemõõtmelise kujutamise baaselemendid: punkt, joon, kujund, pind (tekstuur), värv.

Kompositsiooni kirjeldamine: suurem, väiksem, ühesuurune, ees, taga, kõrval, all, lähemal, kaugemal, üleval, paremal, vasakul, keskel, ääres, koos, eraldi. Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine.

Kunstiteosed: tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest; raamatuillustraatorid eakohase lugemisvara hulgast. Kunstiliigid ja kunstžanrid.

Kunstitehnikad ja loomine

Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine. Kunstitehnikate ja töövõtete loominguine rakendamine.

Kunstitehnikad ja stiilid: sõrmemaal – näpuvärvid, guašš; skulptuur, voolimine – plastiliin, savi jt pehmed voolimismaterjalid; graafika – riipimine, plastiliinimaal.

Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi).

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.

Disain ja keskkond

Disain igapäevaelus: trükis, tarbevorm, ruum ja ehitis keskkonnas.

Looduslikud materjalid: puit, klaas, savi, puuvill, vill jms.

Materjali, eseme või värvi funktsionaalsus.

Märk – geomeetriliste kujundite erinevad tähendused.

Kunstikultuur ja ühiskond

Kunstikultuur: kunstiteosed kohalikes muuseumides. Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja nende üle arutlemine.

Lähiümbruse loodus ja ehituskunst. Vana ja uue võrdlemine.

Meedia kodus ja koolis. Asjade tähendus pildil (nt loodusmaterjalidest installatsiooni jäädvustamine fotona).

Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.

Praktilised tööd:

- eakohaste videode vaatamine ja saadud teabest olulisema eristamine;
- visuaalide (pildid, sildid, reklaamid jne) selgitamine;
- kunstiteostega seotud otsimismängud;
- teose tunnuste nimetamine;
- arutelud esemete vormi ja otstarbe üle;
- oma tööle oma nime kirjutamine;
- loovat lähenemist võimaldavad ülesanded;
- 2-mõõtmelise töö kavandamine ja loomine;
- lihtsamate kolmemõõtmeliste tööde loomine;
- eneseanalüüsi ja refleksiooni läbiviimine koos õpetajaga

2.klass

VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE

Õpitulemused I kooliastmel	Rõhuasetused õpitulemuste käsitlemisel 2. klassis
-----------------------------------	--

Õpilane uurib ja selgitab visuaalseid pilte, jooniseid ning sümbolid (nt õpetaja valikul: sildid, liiklusmärgid, kaardid, õpikute illustratsioonid, multifilmide ja arvutimängude pildiline külg, mänguasjade väljanägemine ja roll, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad) oma kogemuse piires.	Õpilane - võrdleb omavahel erinevaid märke: liiklusmärgid, embleemid, sümbolid, logod; - loob seose märgi vormi, värvi, kujutise ning märgi tähenduse vahel.
Õpilane nimetab visuaalteose tähtsamaid tunnuseid, lähtudes ülesandest (tehnika, vorm, värv, kompositsioon, meeleolu, sisuelemendid).	Õpilane - iseloomustab erinevaid jooni ja pindasid vastavalt omandatud sõnavarale; - nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike; - nimetab kunstiteoses olevaid tuttavaid kujundeid (ring, ruut, kolmnurk, ring jms) ja objekte; - leiab teoses olevaid soojasid ning külmasid toone; - leiab teoses heledamat ja tumedamat tonaalsust.
Õpilane leiab esitletud kunstitöö juurest õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info.	Õpilane näitusel teose autori ja teose pealkirja.
Õpilane teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust.	Õpilane - toob näiteid looduslike ja tehnilike materjalide kohta; - hoiab oma töökoha korras; - toob näiteid enda asjakohase ja säästliku kunstitarvete kasutamise kohta.
Õpilane uurib õpetaja abiga esemete vormi ja otstarbe seoseid.	Õpilane - eristab tasapinnalisi ja ruumilisi kunstiteoseid; - kirjeldab kunstiteoses suurussuhteid ja objektide üksteise suhtes paiknemist ning kolmemõõtmelise kunstiteose puhul vormi (ümmargune, kandiline, lapik, pikk, lame jne).
Õpilane teab, kes on autor.	Õpilane kirjutab ja kujundab enda näitusetöödele nimesildi.

PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE NING LOOMINE

Õpitulemused I kooliastmel	Rõhuasetused õpitulemuste käsitlemisel 2. klassis
Õpilane teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid spontaanselt, kasutades lihtsamaid tehnikaid ja töövõtteid.	Õpilane • teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi teoseid, kus õpetaja abiga rakendab lihtsamaid kunstitehnikaid (ruumiline pabertöö, voolimine, akvarell, pointillism) ja töövahendeid; • järgib õpitud töö ja ohutusvõtteid.
Õpilane lahendab disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid, esitades nii verbaalselt kui ka visuaalselt oma ideede lahendusi.	Õpilane • märkab ühel ja samal otstarbel kasutatavaid esemeid, mis on erineva disainiga ning põhjendab enda valiku eelistusi.

REFLEKTSIOON, ANALÜÜS JA KRIITIKA

Õpitulemused I kooliastmel	Rõhuasetused õpitulemuste käsitlemisel 2. klassis
Õpilane kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid (See oleks justkui.... See meenutab mulle....).	Õpilane • kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid (mõtted ja tunded).
Õpilane kirjeldab ette antud küsimustele toetudes enda tööd ja mõtestab valminud tööd: mida ma tegin, kuidas ma tegin, miks tahtsin neid vahendeid kasutada, kuidas tulemusega rahul olen, mida õppisin?	Õpilane • kirjeldab etteantud küsimustele toetudes oma töö valmimise protsessi (mida tegin, mis vahendeid kasutasin, kuidas tegin, mida tegemise käigus õppisin).

Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel 2. klassis

Visuaalne kirjaoskus

Igapäevane visuaalkultuur: kaardid, tabelid, infograafika, multifilmid, arvutimängud, mänguasjad. Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted.

Kolmemõõtmelise kujutamise baaselemendid: vorm, pind, värv ja ruum.

Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjeldamine: sirge, laineline, kõver, laineline, kumer, ümar, kandiline, sile, kare, krobeline jne.

Värvitemperatuur: külmad ja soojad värvid.

Kunstiliigid ja kunstižanrid.

Kompositsioonipõhimõtted: mõõtmed, tasakaal, kontrast, proportsioon, rütm, dünaamika.

Kunstiteosed: skulptuur või monument avalikus ruumis.

Kunstitehnikad ja loomine

Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine. Kunstitehnikate ja töövõtete loominguine rakendamine.

Kunstitehnikad ja stiilid: monotüüpia, puhumistehnika, pastell, värvipliatsitehnika, kollaaž, skulptuur - seisvad figuurid materjali lisamisega.

Puude, mägede, pilvede jms kujutamine mitmel erineval moel. Esemete tähtsamad tunnused. Geomeetrilistest kujunditest pildi loomine. Piltjutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon.

Disain ja keskkond

Disaini baaselemendid. Disaini igapäevaelus: vormi, otstarbe, materjali ja tehnoloogia seosed ning nende arvestamine kujundamisel. Esemefunktsionaalsus.

Disainiprotsessi kavandamine. Ideede selgitamine ja vormistamine jooniste ja makettidena tulenevalt situatsiooni kirjeldavast lähteülesandest.

Kunstikultuur ja ühiskond

Kunstikultuur: kunstiteosed avalikus ruumis. Kunstiteoste vaatlemine ja nende üle arutlemine. Lähikümbruse loodus ja ehituskunst. Ajaloolised kunstitehnikad ja materjalid.

Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.

Töövahendite ja materjalide kasutamise ohutus, mõju kasutaja tervisele ja keskkonnale.

Praktilised tööd:

- eakohaste videode vaatamine ja saadud teabe alusel küsimustele vastamine;
- visuaalide (arvutimängud) selgitamine;
- oma tööle oma nime ja töö pealkirja kirjutamine;
- loovat lähenemist võimaldavad ülesanded;
- arutelud kestlikkuse ja säästlikkuse üle;
- piltjutustuse kujundamine;
- värviringi tutvustamine

3.klass

VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE

Õpitulemused I kooliastmel	Rõhuasetused õpitulemuste käsitlemisel 3. klassis
Õpilane uurib ja selgitab visuaalseid pilte, jooniseid ning sümboleid (nt õpetaja valikul: sildid, liiklusemärgid, kaardid, õpikute illustratsioonid, multifilmide ja arvutimängude pildiline külg, mänguasjade väljanägemine ja roll, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad) oma kogemuse piires.	Õpilane • leiab joonistelt ja sümbolitelt, nt toote etiketilt, toote pakendilt ja kaasasolevatelt dokumentidelt, kunstiraamatute reprodelt kõige olulisema ja vajalikuma teabe; • selgitab tuttavate tegelaste (koomiksi, multifilmide, arvutimängude, linnaruumi/kaupluste vaateakende/veebikeskkondade reklaamide, mänguasjade tegelaste jms) visuaalset omapära; • selgitab linnaruumi, kaupluste vaateakende, veebikeskkondade reklaamide, mänguasjade väljanägemise, riietuse visuaalset külge oma kogemuse piires.

Õpilane nimetab visuaalteose tähtsamaid tunnuseid, lähtudes ülesandest (tehnika, vorm, värv, kompositsioon, meeleolu, sisuelemendid).	Õpilane • nimetab visuaalteose tähtsamaid tunnuseid, lähtudes ülesandest; • nimetab põhivärve ja nende värvide segamisel saab teisi värve; • nimetab lihtsamaid liikumise ja ruumi kujutamise viise kahemõõtmelises teoses; • kirjeldab skulptuuri omandatud sõnavara piires (suurus, mõõtmed ja ruum selle ümber, värvust ja materjali, vaadeldavust jms); • kirjeldab materjalide kasutamise erinevaid võimalusi kunstis (nt savi, värv, plastik jms).
Õpilane leiab muuseumis, galeriis õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info.	Õpilane • leiab muuseumis, galeriis õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info.
Õpilane teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust.	Õpilane • teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust; • mõistab kunstivahendite säästmise vajalikkust ja nende raiskamise tagajärgi.
Õpilane uurib õpetaja abiga esemete vormi ja otstarbe seoseid.	Õpilane • uurib ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeesemete vormi, faktuuri ja otstarbe seoseid.
Õpilane teab, kes on autor.	Õpilane • teab, kes on autor; • kirjutab ja kujundab enda näitusetöödele nimesildi koos pealkirja muu etteantud infoga.
Õpilane ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.	Õpilane • ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.

PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE NING LOOMINE

Õpitulemused I kooliastmel	Rõhuasetused õpitulemuste käsitlemisel 3. klassis
Õpilane teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid spontaanselt, kasutades lihtsamaid tehnikaid ja töövõtteid.	Õpilane • teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid (sh digikeskkonnas) spontaanselt, kasutades lihtsamaid tehnikaid ja töövõtteid (nt erinevate materjalide trükk, värvi pritsimine, kollaaž jms)

	ning erinevate tehnikate ja vahendite omavahel kombineerimine); järgib õpitud töö- ja ohutusvõtteid.
Õpilane lahendab disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid, esitades nii verbaalselt kui ka visuaalselt oma ideede lahendusi.	Õpilane - lahendab disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid, esitades nii verbaalselt kui ka visuaalselt oma ideede lahendusi; - arvestab lihtsama tarbeeseme loomisel kasutaja vajadustega ning selgitab seda teistele.

REFLEKTSIOON, ANALÜÜS JA KRIITIKA

Õpitulemused I kooliastmel	Rõhuasetused õpitulemuste käsitlemisel 3. klassis
Õpilane kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid (See oleks justkui.... See meenutab mulle....).	Õpilane kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid (mõtted, tunded, meeleolu koos põhjendustega).
Õpilane kirjeldab ette antud küsimustele toetudes enda tööd ja mõtestab valminud tööd: mida ma tegin, kuidas ma tegin, miks tahtsin neid vahendeid kasutada, kuidas tulemusega rahul olen, mida õppisin?	Õpilane kirjeldab ette antud küsimustele toetudes enda tööd ja mõtestab valminud tööd: mida ma tegin, kuidas ma tegin, miks tahtsin neid vahendeid kasutada, kuidas tulemusega rahul olen, mida õppisin?

Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel 3. klassis

Visuaalne kirjaoskus

Igapäevane visuaalkultuur: sildid, liiklusmärgid, embleemid, logod, kaardid, tabelid, infograafika õpikute illustratsioonid, multifilmide ja arvutimängude pildiline külg, mänguasjade väljanägemine ja roll, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad.

Koomiks ja piltjutustus. Koomiksi tegelane ja karakter ja selle disain.

Teksti, tabelite, skeemide, illustratsioonide esitamise põhimõtted (pealkiri, autor, skeemi-, tabeli-, pildiallkirja esitamise ja teksti paigutamise üldised põhimõtted).

Geomeetrilised kujundid ja abstrahheerimine.

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted. Liikumise mulje loomine.

Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu inimkonna ajaloo vältel

Kunstitehnikad ja loomine

Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine. Kunstitehnikate ja töövõtete loominguine rakendamine.

Kunstitehnikad ja stiilid: taimetrükk, kuulimaal, akvarell, pointillism, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika. Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsoionitehnikad. Primaar- ja sekundaarvärvid.

Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi).

Maastik kevadel, suvel, sügisel ja talvel. Esimesed katsetused kujutamisel natuurist. Dünaamiline kriipsujuku liikumise kavandamine. Plasttaarast, karpidest loomade vms meisterdamine. Tegelikkuse ja virtuaalsete keskkondade võrdlus

Disain ja keskkond

Disaini baaselemendid: funktsionaalne värv, vorm ja materjal tarbeesemete puhul ja graafilises disainis. Esemel, materjali või värvi otstarve ja funktsionaalsus. Tarbeesemete kasutajamugavus.

Tehismaterjalid: erinevad plastid.

Disainiprotsessi etapid: ettevalmistaval etapil info kogumine, probleemi märkamine, uurimine, väljaselgitamine. Järgnevalt võimaluste sõnastamine, ettepanekute põhjal valiku tegemine, töö kavandamine ja teostamine.

Kunstikultuur ja ühiskond

Kunstikultuur: kunstiteosed avalikus ruumis. Muuseumide ja kunstigaleriide külastamine. Kunstiteoste vaatlemine ja nende üle arutlemine. Kunstiteoste, visuaalse kommunikatsiooni ja meedia roll ning mõju igapäevaelus. Meedia kodus ja koolis.

Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine. Töövahendite ja materjalide kasutamise ohutus, mõju kasutaja tervisele ja keskkonnale.

Autorlus ja autoriõigused. Digitaalsete kujutiste sh fotode tegemise ja jagamise hea tava (sh sotsiaalmeedias). Mõned kunstiga seotud eetilised aspektid.

Praktilised tööd:

- eakohaste videode vaatamine ja saadud teabe alusel küsimustele vastamine;
- pildilise jutustuse loomine;
- lihtsa koomiksi loomine;
- VTS (*visual thinking strategies*) tehnika kasutamine kaaslaste kunstitööde analüüsimisel;
- oma tööle enda nime, töö pealkirja ja muu etteantud info lisamine;
- loovat lähenemist võimaldavad ülesanded, kus kombineeritakse erinevaid tehnikaid ja materjale;
- ülesanne disainiprotsessi etappide läbimiseks;
- arutelud eseme vormi ja otstarbe seoste üle;
- visandite esitlemine.

II kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

Õpilane:

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

4. klass

VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE

Õpitulemused II kooliastmel	Rõhuasetused õpitulemuste käsitlemisel 4. klassis
Õpilane rakendab ja kirjeldab eakohaselt visuaalkultuuri ilminguid õpetaja ning enda valikul (teabegraafikat: silte, kaarte, infograafikat; õpikute illustratsioone, (multi)filmide ja arvutimängude pildilist külge, reklaami linnaruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknaid, internetikeskkondi, ehitatud keskkondi, esemelist tänapäeva ja pärimuskultuuri).	Õpilane • rakendab ja kirjeldab eakohaselt visuaalkultuuri ilminguid õpetaja ning enda valikul: loeb lihtsamaid kaarte ja põhiplaane seostades kujutatut reaalse ruumiga. • rakendab õpetaja abiga kahemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid enda idee edasiandmisel; • rakendab õpetaja abiga kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid enda idee edasiandmisel.
Õpilane kasutab olulisemaid õpitud kunstimõisteid ja teab kunstnikke.	Õpilane • teab kahemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente (punkt, joon, pind, hele-tumedus, värv) ja kompositsiooni põhimõtteid (tasakaal, kattumine, teravus, suurus); • teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurus, mõõtmed, värv ja materjal); • seostab õpitud kunstnikke nende teostega.
Õpilane käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info.	Õpilane • leiab muuseumis, galeriis näituse mõistmiseks vajaliku info.
Õpilane mõistab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust.	Õpilane • teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust; • mõistab kunstivahendite säästmise vajalikkust ja nende raiskamise tagajärgi.
Õpilane märkab, kirjeldab ning mõtestab nüüdisaegsete ja ajalooliste tarbeesemete ning hoonete erinevusi.	Õpilane • võrdleb nüüdisaegsete ja ajalooliste tarbeesemete ning hoonete erinevusi.
Õpilane märkab ning kirjeldab iseseisvalt seost tarbeeseme või ruumi/hoone suuruse, vormi, materjali ja otstarbe vahel.	Õpilane • märkab ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeeseme suurust, vormi ja materjali selle otstarbe ja kasutamismugavuse aspektist.

Õpilane rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava.	Õpilane • ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju; • rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid (viitab autorile suuliselt või kirjalikult) ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava (viitab kasutatud allikatele oma kirjalikes töödes).
--	--

PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE

Õpitulemused II kooliastmel	Rõhuasetused õpitulemuste käsitlemisel 4. klassis
Õpilane lahendab õpetaja esitatud probleemi, läbides kõiki disainiprotsessi etappe ning toetudes õpetaja juhendamisele ja etteantud materjalidele.	Õpilane • tuvastab küsimusi kasutades lihtsamaid probleemi tagamaid läbides kõiki disainiprotsessi etappe.
Õpilane kavandab enda idee või teose; teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik.	Õpilane • kirjeldab enne tööle hakkamist, mis on töö idee, mida kavatseb teha, mis vahendeid ja materjale kasutab.

LOOMINE

Õpitulemused II kooliastmel	Rõhuasetused õpitulemuste käsitlemisel 4. klassis
Õpilane loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ning uurides ja kavandades.	Õpilane • rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid ja vahendeid (sh digivahendeid kasutades), luues omanäolisi kunstitöid; • järgib kunstitööde loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid; • loob õpetaja etteantud teemal ja juhendamisel vabavaralises programmis lihtsamaid neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video).
Õpilane teeb õpetaja abiga põhjendatud valikuid õpitud kunstitehnikate ja töövõtete, materjalide ning kompositsioonipõhimõtete hulgast.	Õpilane • arvestab kunstitööde loomisel eelnevalt omandatud kompositsiooni lihtsamaid põhimõtteid; • Rakendab õpetaja abiga eelnevalt õpitud kunstitehnikaid ja töövõtteid ning materjale põhjendatult.

REFLEKTSIOON, ANALÜÜS JA KRIITIKA

Õpitulemused II kooliastmel	Rõhuasetused õpitulemuste käsitlemisel 4. klassis
Õpilane analüüsib loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle isiklikult positsioonilt, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt.	Õpilane - kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (kasutatud tehnikad, teose vorm, värv ja kompositsioon, teose meeleolu); - võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeleolu ja atmosfääri (ruumilisus, värv, valgus, heli, montaaž).
Õpilane selgitab ja analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööd, tuues esile töökäigu ning põhjendades oma tehtud sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid.	Õpilane selgitab ette antud küsimustele toetudes enda tööprotsessi ja mõtestab valminud tööd: mida ma tegin, kuidas ma tegin, miks tahtsin neid vahendeid kasutada, kuidas tulemusega rahul olen, mida õppisin?
Õpilane annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis; põhjendab oma arvamust.	Õpilane annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis.

Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel 4. klassis

Visuaalne kirjaoskus

Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid. Igapäevane visuaalkultuur: sildid, liiklusmärgid, logod, sümbolid, embleemid, kaardid, tabelid, infograafika. Põhiplaan, maakaart.

Kahemõõtmelise kujutamise baaselemendid (punkt, joon, kujund, pind, tekstuur, värv). Kolmemõõtmeline kujutamise baaselemendid (vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal). Kujutamise kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutused

Kunstiliigid (valikuliselt): joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia. Portree, natüürmort.

Kunstitehnikad ja loomine

Kunstitehnikad, -stiilid ja -tehnikad (valikuliselt vastavalt püstitatud ülesandele): maal, joonistus, akvarell, mosaiik, kollaaž, grataaž, frotaaž, monotüüpia, kõrgtrükk, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, ruumikujundus. Heledusastmed värvipliatsiga (kera, silindri, tahuka kujutamine).

Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnika, aasta, juhendaja).

Disain ja keskkond

Disaini baaselemendid tarbeesemete puhul (värv, vorm, materjal, ruumala, mass) ning otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus. Tootedisain. Tarbeesemete levinumad looduslikud (puut, klaas, lina, vill, puuvill, savi) ja tehismaterjalid (erinevad plastikud). Disainiprotsessi osad.

Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu. Säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine.

Kunstikultuur ja ühiskond

Kunstiajalugu: kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest; esiaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, megaliitiline arhitektuur); kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (seotuna käsitletavate teemadega).

Teabe otsimine muuseumide ja galeriide kodulehtedelt ning nende külastamine. Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine. Virtuaalsetes kunsti- ja meediakeskkondades tegutsemise eetika ja ohutus.

Praktilised tööd:

- näituste külastamised ja nähtu üle arutlemine;
- eakohaste videode vaatamine ja saadud teabe alusel küsimustele vastamine;
- lihtsamate kaartide ja põhiplaanide lugemine ning seostamine reaalse ruumiga;
- nüüdisaegsete ja ajalooliste tarbeesemete võrdlemine;
- tarbeeseme suuruse, vormi ja materjali kirjeldamine selle otstarbe ja kasutamismugavuse aspektist;
- kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste kavandamine ja loomine (õpetaja valikul);
- enda ja teiste visuaalteoste olulisemate tunnuste kirjeldamine;
- VTS (*visual thinking strategies*) tehnika kasutamine kaaslaste kunstitööde analüüsimisel;
- kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeleolu atmosfääri võrdlemine;
- valminud töö mõtestamine ja tööprotsessi kirjeldamine;
- oma tööle enda nime, töö pealkirja ja muu etteantud info lisamine;
- tagasiside andmine kaasõpilastele õpetaja pakutud vormis.

5.klass

VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE

Õpitulemused II kooliastmel	Rõhuasetused õpitulemuste käsitlemisel 5. klassis
Õpilane rakendab ja kirjeldab eakohaselt visuaalkultuuri ilminguid õpetaja ning enda valikul (teabegraafikat: silte, kaarte, infograafikat; õpikute illustratsioone, (multi)filmide ja arvutimängude pildilist külge, reklaami linnaruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknaid, internetikeskkondi, ehitatud keskkondi, esemelist tänapäeva ja pärimuskultuuri).	Õpilane • rakendab ja kirjeldab eakohaselt visuaalkultuuri ilminguid õpetaja ning enda valikul (teabegraafikat: silte, kaarte, infograafikat; õpikute illustratsioone, (multi)filmide ja arvutimängude pildilist külge, reklaami linnaruumis ja meedias). • rakendab õpetaja abiga kahemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid enda idee edasiandmisel; • rakendab õpetaja abiga kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid enda idee edasiandmisel.

	tunneb ära eri kirjasüsteeme ja seostab neid eri kultuuridega.
Õpilane kasutab olulisemaid õpitud kunstimõisteid ja teab kunstnikke.	Õpilane - teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente (tegelased, karakterid, objektid ja taust, keskkond) ja kompositsiooni põhimõtteid (dominant, koloriit); - teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurussuhted, ruum teose ümber, vaadeldavus erinevatest külgedest); - teab järgmisi mõisteid: arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, abstraktne kunst; - kasutab ühe kunstnikuga seoses olulisemaid kunstimõisteid (nt maalikunstnik, graafik, arhitekt, skulptor, animaator, looming, maalikunst, graafika, animatsioon, skulptuur jms); - teab järgmisi mõisteid: kaadriplaan (üldplaan, keskplaan, suur plaan, esiplaan, tagaplaan, detail, taust), karakter, koloriit.
Õpilane käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info.	Õpilane käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info.
Õpilane mõistab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust.	Õpilane - teab ja mõistab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust; - mõistab kunstivahendite säästmise vajalikkust ja nende raiskamise tagajärgi.
Õpilane märkab, kirjeldab ning mõtestab nüüdisaegsete ja ajalooliste tarbeesemete ning hoonete erinevusi.	Õpilane võrdleb nüüdisaegse ja ajaloolise tarbeeseme erinevusi ja sarnasusi ning analüüsib kuidas tarbeeseme funktsionaalsus on arenenud.
Õpilane märkab ning kirjeldab iseseisvalt seost tarbeeseme või ruumi/hoone suuruse, vormi, materjali ja otstarbe vahel.	Õpilane märkab ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeeseme, ruumi või hoone suurust, vormi ja materjali selle otstarbe ja kasutamismugavuse aspektist.
Õpilane rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava.	Õpilane ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju;

	• rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid (viitab autorile suuliselt või kirjalikult) ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava (viitab kasutatud allikatele oma kirjalikes töödes).
--	--

PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE

Õpitulemused II kooliastmel	Rõhuasetused õpitulemuste käsitlemisel 5. klassis
Õpilane lahendab õpetaja esitatud probleemi, läbides kõiki disainiprotsessi etappe ning toetudes õpetaja juhendamisele ja etteantud materjalidele.	Õpilane • uurib ja analüüsib kunstitööd kavandades teemaga seotud allikaid ning kasutab allikatest leitud ja oma ideede edasiarendamisel.
Õpilane kavandab enda idee või teose; teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik.	Õpilane • teeb visandi enne töö loomist; • katsetab värve enne tööle kandmist lisapaberil; • kasutab abijooni portree või figuuri loomisel.

LOOMINE

Õpitulemused II kooliastmel	Rõhuasetused õpitulemuste käsitlemisel 5. klassis
Õpilane loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ning uurides ja kavandades.	Õpilane • rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid, vahendeid (sh digivahendeid kasutades - telefoni kaamera, digijoonistuse rakendused jms), baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid, luues omanäolisi kunstitöid; • järgib kunstitööde loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid; • loob kunstitöid spontaanselt, ilma kavandamata; • loob kunstiteose eelnevalt teemat uurides, ja ideed kavandades; • kavandab loob õpetaja etteantud teemal ja juhendamisel vabavaralises programmis lihtsamaid neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video).
Õpilane teeb õpetaja abiga põhjendatud valikuid õpitud kunstitehnikate ja töövõtete,	Õpilane • arvestab kunstitööde loomisel eelnevalt omandatud kompositsiooni lihtsamaid põhimõtteid;

materjalide ning kompositsioonipõhimõtete hulgast.	Rakendab õpetaja abiga eelnevalt õpitud kunstitehnikaid ja töövõtteid ning materjale põhjendatult.
--	--

REFLEKTSIOON, ANALÜÜS JA KRIITIKA

Õpitulemused II kooliastmel	Rõhuasetused õpitulemuste käsitlemisel 5. klassis
Õpilane analüüsib loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle isiklikult positsioonilt, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt.	Õpilane - kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (kasutatud tehnikad, teose vorm, värv ja kompositsioon, teose meeleolu); - võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeleolu ja atmosfääri (ruumilisu, värv, valgus, heli, montaaž).
Õpilane selgitab ja analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööd, tuues esile töökäigu ning põhjendades oma tehtud sisulisi, uurimuslikke või loominguilisi otsuseid.	Õpilane selgitab ette antud küsimustele toetudes enda tööprotsessi ja mõtestab valminud tööd: mida ma tegin, kuidas ma tegin, miks tahtsin neid vahendeid kasutada, kuidas tulemusega rahul olen, mida õppisin?
Õpilane annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis; põhjendab oma arvamust.	Õpilane annab klassikaaslaste teostele tagasisidet, põhjendab enda arvamust.

Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel 5. klassis

Visuaalne kirjaoskus

Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid. Igapäevane visuaalkultuur: sildid, liiklusmärgid, logod, sümbolid, embleemid, kaardid, tabelid, infograafika, raamatute illustratsioonid, animafilmid, arvutimängud, mänguasjade kujundus. Sisekujunduse kavand. Kahemõõtmelise ja kolmemõõtmelise kujutamise baaselemendid. Kujutamise kompositsioonipõhimõtted ning kompositsiooni kirjeldamine (suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus). Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjeldamine (horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, kaarduv, sujuv, terav, kandiline, ümar, sile, kare, krobeline jms).

Liikumise mulje loomise põhimõtted.

Värviteooria alused: koloriit; primaar- ja sekundaarvärvid; värvitemperatuur - soojad ja külmad toonid.

Kunstiliigid (valikuliselt): joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia. Linnavaate, maastikuvaate kujutamine. Realistlikkus ja abstraktsus kunstis.

Kunstitehnikad ja loomine

Kunstitehnikad, -stiilid ja -tehnikad (valikuliselt vastavalt püstitatud ülesandele): maal, joonistus, akvarell, mosaiik, kollaaž, grataaž, frotaaž, monotüüpia, kõrgtrükk, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, ruumikujundus. Inimese näo kujutamise lihtsad proportsioonireeglid. Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad. Narratiivi loomine (karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, puänt).

Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnika, aasta, juhendaja).

Disain ja keskkond

Disaini baaselemendid graafilises disainis (värv, vorm, materjal, mass) ning otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus. Graafiline disain. Graafilises disainis kasutatavad materjalid. Disainiprotsessi kavandamine.

Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu. Säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine.

Kunstikultuur ja ühiskond

Kunstiajalugu: kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest; varased tsivilisatsioonid - Mesopotaamia, Egiptus; antiikaja kunst Kreekas ja Roomas; kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (seotuna käsitletavate teemadega).

Teabe otsimine muuseumide ja galeriide kodulehtedelt ning nende külastamine. Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine. Virtuaalsetes kunsti- ja meediakeskkondades tegutsemise eetika ja ohutus.

Praktilised tööd:

- näituste külastamine, vajaliku info leidmine ja nähtu üle arutlemine;
- eakohaste videode vaatamine ja saadud teabe alusel küsimustele vastamine ja nähtu üle arutlemine;
- erinevate kirjasüsteemide uurimine ja seostamine eri kultuuridega;
- kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste kavandamine ja loomine (õpetaja valikul);
- nüüdisaegsete ja ajalooliste tarbeesemete võrdlemine (sarnasused ja erinevused, funktsionaalsuse areng);
- tarbeeseme, ruumi või hoone kirjeldamine (suurus, vorm, materjal) selle otstarbe ja kasutamismugavuse aspektist;
- visandi tegemine enne töö teostamist;
- portree ja figuuri loomine;
- spontaansete kunstitööde loomine;
- töö kirjalike allikatega, enne kunstiteose loomist;
- lihtsa neljamõõtmelise töö loomine õpetaja abiga (video, animatsioon);
- enda ja teiste visuaalteoste olulisemate tunnuste kirjeldamine;
- kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeleolu atmosfääri võrdlemine;
- valminud töö mõtestamine ja tööprotsessi kirjeldamine;
- tagasiside andmine kaasõpilastele, põhjendades enda arvamust;
- VTS (*visual thinking strategies*) tehnika kasutamine kaaslaste kunstitööde analüüsimisel;
- oma tööle enda nime, töö pealkirja ja muu etteantud info lisamine.

6. klass

VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE

Õpitulemused II kooliastmel	Rõhuasetused õpitulemuste käsitlemisel 6. klassis
Õpilane rakendab ja kirjeldab eakohaselt visuaalkultuuri ilminguid õpetaja ning enda valikul (teabegraafikat: silte, kaarte, infograafikat; õpikute illustratsioone, (multi)filmide ja arvutimängude pildilist külge, reklaami linnaruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknaid, internetikeskkondi, ehitatud keskkondi, esemelist tänapäeva ja pärimuskultuuri).	Õpilane • Kirjeldab visuaalkultuuri ilminguid: reklaami linnaruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknaid, internetikeskkondi, ehitatud keskkondi, esemelist tänapäeva ja pärimuskultuuri; • rakendab kahemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid enda idee edasiandmisel; • rakendab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid enda idee edasiandmisel. • rakendab kunstitöö loomisel õpetaja abiga video ja animatsiooni loomise tehnikaid ja põhivõtteid; • rakendab eakohaselt teabegraafikat;
Õpilane kasutab olulisemaid õpitud kunstimõisteid ja teab kunstnikke.	Õpilane • teab järgmisi mõisteid: trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia, tekstuur, rütm, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, mass, dominant, proportsioonid, kaadriplaanid, tempo, puänt, stiliseerimine. • teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid; • teab kolmemõõtmelise kujutamise põhilisi baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid; • seostab õpitud kunstnikke nende loodud kunstiteostega.
Õpilane käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info.	Õpilane • käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info.
Õpilane mõistab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust.	Õpilane • teab ja mõistab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust; • mõistab kunstivahendite säästmise vajalikkust ja nende raiskamise tagajärgi. • teadvustab õpetaja abiga oma digitaalset jalajälge.

Õpilane märkab, kirjeldab ning mõtestab nüüdisaegsete ja ajalooliste tarbeesemete ning hoonete erinevusi.	Õpilane mõtestab lihtsamal tasemel ajaloolise ja kaasaegse ruumikeskkonna (tuttav film, koolikeskkond, linnaruum, kauplus, kaubanduskeskus, kino jms) erinevusi selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist.
Õpilane märkab ning kirjeldab iseseisvalt seost tarbeeseme või ruumi/hoone suuruse, vormi, materjali ja otstarbe vahel.	Õpilane märkab ja kirjeldab seoseid ruumikeskkonna suuruse, vormi ja materjalikasutuse selle ruumikeskkonna otstarbe ja kasutatavuse vahel.
Õpilane rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava.	Õpilane - ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju; - rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid (viitab autorile suuliselt või kirjalikult) ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava (viitab kasutatud allikatele oma kirjalikes töödes). - selgitab oma loodud digitaalkujutiste avalikustamisega seotud võimalikke tagajärgi ja ohtusid.

PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE

Õpitulemused II kooliastmel	Rõhuasetused õpitulemuste käsitlemisel 6. klassis
Õpilane lahendab õpetaja esitatud probleemi, läbides kõiki disainiprotsessi etappe ning toetudes õpetaja juhendamisele ja etteantud materjalidele.	Õpilane - tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab); - sõnastab probleemi võimalikud põhjused; - lahendab õpetaja esitatud probleemi läbides kõiki disainiprotsessi etappe; - probleemi lahendamisel toetub õpetaja juhendamisele ja etteantud materjalidele.
Õpilane kavandab enda idee või teose; teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik.	Õpilane - teab, mis on kavand ning tunneb kavandamise põhimõtteid ja eesmärgi - rakendab omandatud teadmisi lihtsama kavandi loomisel; - rakendab abijooni figuuri, portree ja tsentraalperspektiivi kujutamisel.

LOOMINE

Õpitulemused II kooliastmel	Rõhuasetused õpitulemuste käsitlemisel 6. klassis
Õpilane loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ning uurides ja kavandades.	Õpilane • rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel kunstitehnikaid, vahendeid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid, luues omanäolisi kunstitöid; • kombineerib kahe- ja kolmemõõtmelisi elemente digiloomingus; • pakub ise teemasid ja loob kunstitöid spontaanselt; • kavandab ja loob kunstiteose eelnevalt teemat uurides ja teemapõhiseid materjale analüüsides; • järgib kunstitööde loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid; • kavandab loob enamasti iseseisvalt vabavaralises programmis lihtsamaid neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video).
Õpilane teeb õpetaja abiga põhjendatud valikuid õpitud kunstitehnikate ja töövõtete, materjalide ning kompositsioonipõhimõtete hulgast.	Õpilane • teeb õpetaja abiga põhjendatud valikuid õpitud kunstitehnikate ja töövõtete, materjalide ning kompositsioonipõhimõtete hulgast.

REFLEKTSIOON, ANALÜÜS JA KRIITIKA

Õpitulemused II kooliastmel	Rõhuasetused õpitulemuste käsitlemisel 6. klassis
Õpilane analüüsib loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle isiklikult positsioonilt, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt.	Õpilane • kirjeldab ja mõtestab enda ning teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (kasutatud tehnikad, teose vorm, värv ja kompositsioon, teose meeleolu, sümbolid, sisu elemendid); • leiab kunstikultuuri seoseid muude valdkondadega nii ajaloost kui tänapäevast, tuginedes kirjandusele, populaarkultuurile ja isiklikule kogemusele; • analüüsib etteantud küsimustele toetudes enda loodud kunstiteost ja tööprotsessi, seostades oma tööd teiste valdkondadega.
Õpilane selgitab ja analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööd, tuues esile töökäigu ning põhjendades	Õpilane • selgitab ja analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööd, tuues

oma tehtud sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid.	esile töökäigu ning põhjendades oma tehtud sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid.
Õpilane annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis; põhjendab oma arvamust.	Õpilane annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis; põhjendab oma arvamust.

Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel 6. klassis

Visuaalne kirjaoskus

Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid muistsetest aegadest tänapäevani. Igapäevane visuaalkultuur: sildid, liiklusmärgid, logod, sümbolid, embleemid, kaardid, tabelid, infograafika, raamatute illustratsioonid, animafilmid, arvutimängud, mänguasjade kujundus, reklaam avalikus ruumis, reklaam meedias, veebikeskkonnad, riietus ja mood, kaupluste vaateaknad. Karakter, keskkond.

Kahemõõtmelise ja kolmemõõtmelise kujutamise baaselemendid. Kujutamise kompositsiooni põhimõtted. Perspektiiv (tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv). **Ruumiillusiooni** loomine (kattumine, teravus, suurus).

Neljamõõtmelise teose baaselemendid (kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail; taust, esiplaan, tagaplaan; montaaž, heli, valgus, lugu).

Kunstiliigid (valikuliselt): joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia. Interjööri vaate kujutamine.

Kunstitehnikad ja loomine

Kunstitehnikad, -stiilid ja -tehnikad (valikuliselt vastavalt püstitatud ülesandele): maal, joonistus, akvarell, mosaiik, kollaaž, grataaž, frottaaž, monotüüpia, kõrgtrükk, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, ruumikujundus.

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.

Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad. Narratiivi loomine (karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, puänt). Piltide, teksti, heli ja liikumise koostöö.

Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnika, aasta, mõõdud, juhendaja).

Disain ja keskkond

Disaini baaselemendid visuaalkultuuris laiemalt (värv, vorm, materjal, ruumala, mass) ning otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus. Digitoote disain. Disainiprotsessi kavandamine ja visualiseerimine.

Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu. Säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine.

Kunstikultuur ja ühiskond

Kunstiajalugu: kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest; keskaja kunst Eestis - kirikud, kloostrid, linnused, Tallinna vanalinn; mõisaarhitektuur, taluarhitektuur, pärimuskultuur; kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (seotuna käsitletavate teemadega).

Kunstiga seotud elukutsed: kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator

Teabe otsimine muuseumide ja galeriide kodulehtedelt ning nende külastamine. Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine. Virtuaalsetes kunsti- ja meediakeskkondades tegutsemise eetika ja ohutus.

Praktilised tööd:

- näituste külastamine, vajaliku info leidmine ja nähtu üle arutlemine;
- eakohaste videode vaatamine ja saadud teabe alusel küsimustele vastamine ja nähtu üle arutlemine;
- visuaalkultuuri ilmingute kirjeldamine;
- kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste kavandamine ja loomine (õpetaja valikul);
- teabegraafika loomise ülesanded (liiklusmärk jms);
- nüüdisaegse ja ajalooliste ruumikeskkonna võrdlemine ja mõtestamine (sarnasused ja erinevused, muutused ajas);
- ruumikeskkonna suuruse, vormi ja materjalikasutamise kirjeldamine selle otstarbe ja kasutamismugavuse aspektist;
- spontaansete kunstitööde loomine;
- kahe- ja kolmemõõtmeliste elementide kombineerimine;
- enda ja teiste visuaalteoste olulisemate tunnuste kirjeldamine;
- kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeleolu atmosfääri võrdlemine;
- enda valminud töö analüüsimine ja tööprotsessi kirjeldamine etteantud küsimuste alusel, seostades seda teiste valdkondadega;
- tagasiside andmine kaasõpilastele, põhjendades enda arvamust;
- oma tööle enda nime, töö pealkirja ja muu etteantud info lisamine.