

## Kunsti ainekava

Kunstiõppe siht on omandada visuaalne haridus ning arendada mõtlemis-, koostöö- ja eneseväljendusoskusi, et toetada isiksuslikku arengut ning toimetulekut tänapäevases mitmekultuurilises muutuv maailmas. Kunst võimaldab õpilasel tunnetada endas loojat ning toetab seeläbi aktiivse maailmavaate omaksvõttu ja ettevõtlikku ellusuhtumist.

### I kooliastme lõpuks õpilane:

1. 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;
2. nimetab visuaalteose tähtsamaid tunnuseid, lähtudes ülesandest (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, meeleolu, sisuelemendid);
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;
8. teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid spontaanselt, kasutades lihtsamaid tehnikaid ja töövõtteid;
9. lahendab disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid, esitades nii verbaalselt kui ka visuaalselt oma ideede lahendusi;
10. kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid (See oleks justkui.... See meenutab mulle....);
11. 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?

### Õppesisu I kooliastmes:

#### VISUAALNE KIRJAOSKUS

#### Igapäevane visuaalkultuur

Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad

Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus

Koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga)

Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted).

### **Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted**

#### **Baaselemendid:**

Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv

Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum

**Kompositsioonipõhimõtted:** kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed

**Kompositsiooni** kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.

**Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri** kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne

Geomeetrilised kujundid ja abstraherimine

**Värvinimetused** primaar ja sekundaarvärvide piires

**Värvitemperatuur:** soojad ja külmad toonid

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

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

**Kunstiliigid:** joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur

**Kunstižanrid:** portree, maastik, natüürmort, animalistika...

#### **Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed**

Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu kunstiajaloo piires (nt Vana-Egiptuse seinamaal, Antiik-Kreeka vaasimaalid. Modernistlik maalikunst (impressionism, post-impressionism, fovism, kubistlik natüürmort), maakunst, ökokunst, pokunst...)

Skulptuur või monument (avalikust ruumist).

Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.

Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.

### **KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENSEVÄLJENDUS**

## **Kunstitehnikad ja stiid**

monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliiatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž

Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsioonitehnikad

## **Kunstiteooria**

Primaar- ja sekundaarvärvid

## **Etikett**

Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi)

## **DISAIN JA DISAINIPROTSESS**

### **Disaini baaselemendid**

Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass

### **Disainiprotsessi osad**

- Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine
- Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine

### **Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad**

- *Moodboard*, mõistekaart, plakat

### **Tarbeesemed ja levinumad materjalid**

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

Tehismaterjalid: plastik, kile...

Eseme, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus

Kasutusmugavus

## **KUNSTI, KULTUURI JA ÜHISKONNA SEOSED**

### **Ohutus ja säästlikkus**

Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine

Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale

Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine

### **Autorsus ja autoriõigused**

Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer

Teos: maal, joonistus, video, skulptuur...

Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava

### **Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane)**

Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted

## **1.klass (2 tundi nädalas)**

### **Õpitulemused:**

#### **Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine**

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

#### **Plaanimine ja ideede arendamine; loomine**

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

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

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

## 2.klass (1 tund nädalas)

### Õpitulemused

#### Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

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

#### Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (taimetrükk, sõrmetaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö jms), vahendeid enamasti isikupärasel viisil.
- Järgib enamasti õpitud töö- ja ohutusvõtteid.
- Märkab ühel ja samal otstarbel kasutatavaid esemeid, tuvastab nendest oma lemmiku ning põhjendab oma valikut. *Selgitus: Soovime arendada teadlikkust isiklikest ja subjektiivsetest eelistustest.*

- Arutleb ja seostab värve tekkinud muljega (*näiteks miks kirjutavad õpetajad tavaliselt punase värviga ja miks on keelumärk punane*) ja valib esemele selle otstarbega sobiva värvitooni.

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

- Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat õpitud sõnavara kasutades - nimetab ja kirjeldab teostel nähtavat - mis see on, mida ma näen ja milline see on (kui suur, millise kujuga, mis värvi, milliseid jooni, pindasid, vorme märkab, kuidas need paiknevad?)
- Kirjeldab küsimustele toetuses enda ja teiste loodud visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid, mõtteid ja tundeid - mida nähtu mulle meenutab? Mis teoses toimuda võiks? Mis mind nii arvama paneb? Millist meeleolu see teos minus tekitab?
- Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi - mida ma tegin, kuidas tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida ma protsessi käigus õppisin?

### **3. klass (2 tundi nädalas)**

#### **Õppesisu**

#### **Uurimine, avastamine, ideede arendamine**

Oma tööde esitlemine, selgitamine ja kaaslaste kuulamine. Töötamine ise-seisvalt ja grupis. Põhielementide – joon, värv, vorm, ruum, rütm jt tundmaõppimine. Iseloomulike tunnuste ning peamise esiletoomine. Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine. Piltjutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon. Tegelikkuse ja virtuaalsete keskkondade võrdlus.

#### **Pildiline ja ruumiline väljendus**

Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine. Peamise esiletõstmise suuruse, asukoha ja värvi abil. ÜMBRUS Puude, mägede, pilvede jne kujutamine mitmel erineval moel. Maastik kevadel, suvel, sügisel, talvel. ASJAD Tuttavate asjade kujutamine - lilled, mänguasjad ... Eseme tähtsamad tunnused. Esimesed katsetused kujutamisel loodusest. INIMENE Inimese vanus, amet jne, joonistamine mälu järgi. Algsed proportsioonireeglid. Dünaamiline kriipsujuku liikumise kavandamine. GEOMEETRIA Mõisted: kolmnurk, ruut, ring Geomeetristest kujunditest pilt. Plasttaarast, karpidest loomade vm meisterdamine.

#### **Disain ja keskkond**

Situatsiooni kirjeldav lähteülesanne. Ideede selgitamine, vormistamine jooniste ja makettidena. Disaini roll igapäevaelus: trükised, tarbevormid, ruumid, hooned, keskkond jne. Vormi ja funktsiooni seos.

#### **Meedia ja kommunikatsioon**

Pildilise jutustuse vormid ja vahendid (illustratsioon, koomiks, reklaam, animatsioon, foto, video). Asjade tähendus pildil (nt loodus-materjalidest installatsiooni jäädvustamine fotona). Piltjutustuste kujundamine (nt foto sidumine joonistuste ja tekstiga).

## Kunstikultuur

Vana ja uue võrdlemine. Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludes osalemine. RAHVAKUNST Laulupidu ja rahvariided. Talu, kindamustrid, sokisääred, vöökiri vms.

Lõiming teiste valdkonnapädevuste ja ainevaldkondadega. Kunstid on tihedalt seotud kõigi inimtegevuse valdkondade ning oma ajastu mõtteviisidega. Inimeseks olemine, sotsiaalsed suhted ja maailm on oma erinevates avaldumisvormides kunstide aines.

Väärtushoiakute kujundamine ja maailma kultuurilise mitmekesisuse teadvustamine.

Kattuvate või lähedaste mõistete kasutamine (kompositsioon, rütm, plaan, stiil, liikumine): kunstid, keeled ja kirjandus, tehnoloogia, kehaline kasvatus.

## Õpitulemused

- tunneb rõõmu kunstis mängulisest ja loovast tegutsemisest ning katsetab julgelt oma mõtete ja ideede erinevaid visuaalseid väljendusi;
- tegutseb iseseisvalt ja teeb koostööd, arvestades kaaslastega; kirjeldab oma ja kaaslaste töid ning väärtustab erinevaid lahendusi;
- leiab kujutatava kõige iseloomulikumad jooned, valib sobiva kujutusviisi olulisema esiletoomiseks, paneb tähele värvide koosmõju ja pildi kompositsiooni;
- kasutab erinevaid joonistamise, maalimise töövõtteid ning tehnikaid;
- seostab vormi otstarbega ning väärtustab keskkonnateadlikke kasutamise ja loomise põhimõtteid;

## 4. klass (1 tund nädalas)

### Õppesisu ja õpitulemused

Uurimine, avastamine, ideede arendamine Uurimuslik ja loov koostöö. Teoste esitlemine, valikute põhjendamine. Kujutamine, väljendamine, kujundamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Värv kui väljendusvahend. Liikumise kujutamine. Tehnikate loov kasutamine, segatehnikad. Realistlikkus ja abstraktsus kunstis.

• tunnetab oma huvisid ja võimeid; • visandab ja kavandab; • on valmis katsetama uusi tehnikaid, sh digitaalseid; • mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia); • võrdleb kaasaja ja mineviku kultuurinähtusi; • segab värve uute toonide saamiseks; • väljendab värvide abil meeleolu, kujutab aastaaegu, ööpäeva osi. Pildiline ja ruumiline väljendus Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine. Kompositsiooni tasakaal, pingeline, dominant ja koloriit. Ümbrus Erinevad majad linnas ja maal. Loodus. Taevas. Asjad Esemete suurussuhted. Ühe eseme erinevate osade suhe. Pöördkehad jt mahulised esemed. Inimene Inimesed tegevuses, nägu ja meeleolu. Lihtsad proportsioonireeglid, peamised näoproportsioonid. Inimese liikumisasendid. Geomeetria Geomeetriliste kujundite kasutamine loomade kujutamisel. • oskab pildil välja tuua dominanti; • oskab märgata ja kujutada esemeid õigetes suurussuhetes; • saavutab pildil erinevate osade tasakaalu; • oskab

kujutada loodusobjekte, hooneid linnas ja maal; • oskab kujutada taevast; • oskab kujutada õhuperspektiivi; • kujutab elusolendeid liikumises; • tunneb inimese näo proportsioonide kujutamise lihtsamaid reegleid; • kujutab ruumilisi esemeid; • oskab kasutada loomade kujutamisel geomeetrilisi kujundeid.

Disain ja keskkond. Probleemipõhine lähteülesanne. Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksitate ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete uurimine ja kriitiline võrdlemine. Keskkonnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses. Märk Liiklusmärkide analoogial põhinev uute märkide kujundamine. Märk kui stilisatsioon, piltkiri. Kiri (Trüki-) tähtede kujundamine. Šrifti ja pildi sidumine tervikuks.

- uurib disainilahendusi ja leiutab ise; • oskab märgata disainielemente ümbritsevas; • kasutab piltkirja;
- seob šrifti pildiga; • oskab kujundada trükitähti (oma nimetähed, plakati kiri jne). Meedia ja kommunikatsioon Foto, digitaalgraafika, video ja animatsiooni kasutamine lähiümbruse uurimisel. Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jne vaatlemine, nende üle arutlemine, kirjeldamine, eelistuste põhjendamine. Liikumisillusiooni teke. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Ruumilises pildil, fotol, filmis. Inimene ja tema tegevused. Ilmastiku-nähtuste jäädvustamine. • kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid; • käitub virtuaalmaailmas eetiliselt. Kunstikultuur Kunstiteose analüüs. Erinevad mineviku ja nüüdiskunst tuntumad teosed Eestis ja mujal maailmas, kultuuride iseärasused. Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid. Eesti ja maailm Teosed, kus värvil on suur roll. Maailmakuulsad kunstiteosed. Rahvakunst Ornament, tikandi motiivid, puidust esemete kaunistusvõtted. Taluarhitektuur. • teab kunstigaleriide ja muuseumide otstarvet; • oskab kunstiteost vaadelda ja analüüsida; • teab rahvuslike esemete lihtsamaid kaunistusvõtteid.

Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine. Digitaalsete tehnikate katsetamine. Maal Akrüül jt kattevärvide (Monokroomne maalimine). Segatehnikad. Skulptuur Pehmed materjalid nt savi või saepurumass, plastiliin. Papier-mache vms. Materjalide kombineerimine. Graafika Faktuurpilt, materjalitrükk. Heledusastmed värvipliatsitega. Papitrükk. Mustritega pinnakatmine.

- arendab teadlikult oma võimeid ja isikupära. hindab originaalsust; • katsetab erinevaid lahendusvariante, selgitab valikuid; • teadvustab kunsti rolli ühiskonnas, seost teiste kultuurinähtustega, teaduse, tehnika ja meediaga; • uurib nüüdiskunsti nähtusi, oskab arutleda nende väljendusvahendite, sõnumite, esteetilisuse, eetilise jne. üle; • mõistab disaini kui protsessi; • oskab kasutada erinevaid tehnikaid; • rakendab loovust etteantud teema väljendamiseks; • maalib ühe värvi eri varjundeid segades.

## **5. klass (1 tund nädalas)**

### **Õppesisu**

#### **Kujutamise- ja vormiõpetus**



Inimese kujutamine täisfiguuri ja näo proportsioonid, miimika. Inimene tegevuses. Vaikelu.

**Värvi-, kompositsiooni- ja perspektiiviõpetus** Ühe värvi erinevad toonid. Piiratud arvu värvidega maalimine. Akromaatilised ja kromaatilised värvid. Sümmeetria ja asümmeetria. Plaanilisus pildi pinnal.

**Disain ja kirjaõpetus** – Tööd joonlaua ja sirkliga. Ornament. Teksti kujundamine. Initsiaalid.

**Vestlused kunstist** – Kunstiliigid (arhitektuur, skulptuur, maal, graafika, tarbekunst).

Kunstiväljendusvahendid (punkt, joon, pind, värv). Kasutatavad tehnikad ja materjalid (maal, kollaaž, graafika)

### **Õpitulemused**

Hindab mõõtmise ja võrdlemise abil objektide ning objekti elementide vahelisi suurussuhteid. Kujutab vaatluse järgi ees asetsevaid objekte arvestades nende kuju, suurussuhteid ja paiknemist üksteise suhtes. Arvestab täisfiguuri kujutamisel pea suurust, jalgade pikkust terve kehapiikkuse suhtes. Näo kujutamisel silmade asukoha määramine. Kujutab inimesi erinevas asendis ja tegevuses. Leiab erinevaid ameteid kõige enam iseloomustavaid tunnuseid (keskkond, riietus, töövahendid) ja kasutab neid temaatilistes kompositsioonides. Leiab ajakohast pildilist infot, näidiseid ja eeskujusid ning kasutab neid loominguliselt oma töös. Segab ja kasutab maalimisel iga värvi suurt hulka erinevaid toone, saab kolmanda astme värvid esimese ja teise astme värvide segamise teel, kasutab maalimisel piiratud värvivalikuid. Eristab sooja ja külma koloriiti, sümmeetrilisi ja asümmeetrilisi vorme ja kompositsioone. Eristab piiratud ja piiramata pindu, nimetab nende kasutusalasid. Kujundab oma lähimat ümbrust (stend, klassiruum). Kujundab ornamenti (sh rahvuslikku) ja nimetab selle traditsioonilisi ja kaasaegseid kasutusalasid. Iseloomustab kunstiliike (arhitektuur, skulptuur, maal, graafika, disain) ja nende omadusi. Loetleb natüürmortides kasutatavaid objekte ja seletab nende üldistamise alusel natüürmordi mõistet. Eristab natüürmordi teiste žanrite hulgast. Tunneb ära portree- ja maastikužanri. Suhtub mõistvalt enda ja teiste töödessa ning ümbritsevasse kunsti. Kavandab tööd lähtuvalt materjali, tehnika, ja tehnoloogia eripärast. Oskab kasutada tehnilisi abivahendeid vastavalt vajadusele ja võimalusele.

## **6. klass (1 tund nädalas)**

### **Õppesisu**

Esemete kujutamine vaatluse järgi, arvestades kuju, suurussuhteid ja paiknemist üksteise ja vaataja suhtes. Sümmeetria. Jutustus, teose mõte ja sõnum. Piltjutustusi kunstiajaloo. Kujutamisiisid. Inimese eripära – vanus, rass, rahvus. Liikumise kujutamine. Kandiliste kehade kujutamine ruumiliselt. Kompositsioon. Teose ülesehituse baasteadmised. Dünaamiline ja staatiline kompositsioon. Värvusõpetus. Koloriit, värviharmoniad. Vastandvärvid. Vari. Varju tekkimine. Disain. Traditsioonilisus ja uuenduslikkus disainis. Pakend ümbris. Kirja kujundaminejooniskiri, fantaasiakiri. Disain, tehnikad, vahendid ja tehnoloogia. Kavandamine lähtuvalt valitud tehnika võimalustest ja piirangutest. Meisterdamisel erinevate tehnikate ja materjalide kasutamine, segatehnikad. Keraamika. Skulptuuride modelleerimine savist jm materjalidest. Kollaaž. Maalimine ja joonistamine. Akrüülvärvide ja akvarellide kasutamine. Erinevate vahendite kasutamine joonistamisel. Faktuurid. Arvuti joonistusprogrammid. Trükkimine. Graafikatehnikad. Visuaalne kommunikatsioon ja meedia. Kujundite, märkide, sümbolite

kasutamine meedias ja reklaamis. Erinevate funktsioonidega visuaalselt huvitavad objektid ja märgid. Ühiskonnaõpetus: meedia ja teave Pildistamine ja digitehnikad. Animatsioon, foto, fototöötlus. Informaatika: pilditöötlus Kunst väljaspool klassiruumi (nt muuseumi, kunstniku ateljee, nii traditsioonilise kunsti kui ka kaasaegse kunsti näituse külastamine + nähtu analüüsimine)

**Õpitulemused:** • tunnetab oma kunstivõimeid ja -huve; väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid ja teadmisi; loovülesandeid lahendades visandab ja kavandab; • kujutab ja kujundab nii vaatluste kui ka oma ideede põhjal, kasutades visuaalse kompositsiooni baasoskusi; • rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto, video, digitaalgraafika, animatsioon jne); • analüüsib kaasaegse kunsti teoseid, märkab erinevaid vorme ja sõnumeid, leiab seoseid tänapäeva eluga ning on avatud erinevate kultuuriilmingute suhtes; • mõistab tehismaailma ja selle kasutaja suhet; peab silmas eesmärgipärasust, uuenduslikkust, esteetilisust ja ökoloogilisust; • mõistab kultuuriväärtuste ja -keskkonna kaitse olulisust; • leiab infot kunstiraamatutest ja eri teabeallikatest, uurib ja võrdleb eri ajastute kunstiteoseid; • märkab sõnumeid, analüüsides meediat ja reklaami; arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle ruumilises ja virtuaalses keskkonnas. Tegutseb eetilisel ja ohutult nii reaalsetes kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades.

## **7. klass (1 tund nädalas)**

### **Õppesisu**

Ruumi kujundamine – „Perspektiiv ühe pagupunktiga“

Maastik, hooned – „Taluhooned, meremaal“

Geom. vormid – „Kera, silinder“

Esemete kujutamine – „Monokroomne vaas“

Inimese kujutamine – „Klassikaaslased“

Valgus, vari, värv – „Monokroomsus“

Skulptuur – „Paberist + traadist inimene“

Graafika – „Mototüüpia“

Dekoratiivsus – „Rahvakunst“

Digitaalne pilt – „Foto. Pildi töötlemine, esitlemine“

Kirjaõpetus – „Sõnapilt“

Illusioon, mõistatus – „Pöördmuster, op-kunst“

Voltimine – „Jõuluehted“

Kunstiajalugu – „Renessanss, klassitsism, realism“

Eesti – „Käisekiri, sõled“

Konkursid

## Õpitulemused

Tunnetab ja arendab teadlikult oma kunstialaseid võimeid; leiab loovülesannetes erinevaid lahendusvariante ja isikupäraseid teostusvõimalusi, esitleb tulemusi ning põhjendab valikuid; kasutab ideest lähtudes sihipäraselt mitmekesiseid visuaalseid väljendusvahendeid. Kasutab kunsti õppides ning loovas praktikas tehnoloogiavahendeid; tunneb õpitud Eesti ja maailma kultuuripärandi olulisi kunstiteoseid. analüüsib looduslikke ja tehiskeskkondade objekte ning nendevahelisi seoseid ökoloogilisest, esteetilisest ja eetilise vaatepunktist. Mõistab disaini kui protsessi, mille eesmärgiks on leida probleemile uus ja parem lahendus; kasutab visuaalse kommunikatsiooni vahendeid, teadvustab kunsti rolli ühiskonnas. Seostab omavahel kultuuri, ühiskonna ning teaduse ja tehnoloogia arengut; mõistab, et nuudis-kunst väljendub paljudes erinevates meediumites ja kõnetab vaatajat laias teemade ringis.

## 8. klass (1 tund nädalas)

Omandatakse teoreetilisemal tasemel teadmisi kunsti nii märgilistest (sümbolid) kui ka vormilistest (värv, valgus ja vari, perspektiiv, kompositsioon jne) väljendusvahenditest. Loomingulistes töodes katsetatakse uusi meediume ning väljundeid; seatakse järjest rohkem endale ise ülesandeid; mängitakse vormielementide ja väljendusvahenditega teose isikupära ning sõnumi huvides. Teadlikumalt võetakse eeskujuks kunstiteoseid ja -stiile, analüüsitakse teoseid ning otsitakse visuaalset ja verbaalset infot. Kunsti käsitletakse visuaalse ning sotsiaalse keskkonna osana.

## Õppesisu

Ruumi kujundamine – „Konna või linu perspektiiv“

Maastik, hooned – „Sügismaastik“

Geom. vormid – „Kompositsioon geomeetriliste esemetega“

Esemete kujutamine – „Natüürmort“

Inimese kujutamine – „Kiirskitseerimine, näoosad“

Valgus, vari, värv – „Värvide vastastikune mõju, poolvari“

Skulptuur – „Skulptuur liigse eemaldamisega“

Graafika – „Sulegraafika, markerijoonis“

Dekoratiivsus – „Matemaatilised mustrid“

Digitaalne pilt – „Animatsioon“

Kirjaõpetus – „Groteskkirja kujundamine“

Illusioon, mõistatus – „Muaree - rosetid“

Märgid ja sümbolid – „Mäng sümbolitega, logotüüp“

Kunstiajalugu – „Impressionism, pop-art“

Eesti – „Puitpindade kujundus, krähmukirjad“

Konkursid

### **Õpitulemused**

tunneta ja arendab teadlikult oma kunstilaseid võimeid; loovülesannetes leiab erinevaid lahendusvariante ja isikupäraseid teostusvõimalusi,

leiab loovülesannetes erinevaid lahendusvariante ja isikupäraseid teostusvõimalusi,

esitleb tulemusi ning põhjendab valikuid;

kasutab ideest lähtudes sihipäraselt mitmekesiseid visuaalseid väljendusvahendeid. Kasutab kunsti õppides ning loovas praktikas tehnoloogiavahendeid;

tunneb õpitud Eesti ja maailma kultuuripärandi olulisi kunstiteoseid.

analüüsib looduslikke ja tehiskeskkondade objekte ning nendevahelisi seoseid ökoloogilisest, esteetilisest ja eetilise vaatepunktist.

Mõistab disaini kui protsessi, mille eesmärgiks on leida probleemile uus ja parem lahendus;

kasutab visuaalse kommunikatsiooni vahendeid,

teadvustab kunsti rolli ühiskonnas. Seostab omavahel kultuuri, ühiskonna ning teaduse ja tehnoloogia arengut;

mõistab, et nüüdis-kunst väljendub paljudes erinevates meediumites ja kõnetab vaatajat laias teemade ringis.

## **9. klass (1 tund nädalas)**

### **Õppesisu**

Ruumi kujundamine – „Siseruumi perspektiiv“

Maastik, hooned – „Agul, linnamaastik“

Geom. vormid – „Arhitektonika harjutused“

Esemete kujutamine – „Moonutused a'la Picasso pildi mõju suurendamiseks“

Inimese kujutamine – „Käed“

Valgus, vari, värv – „Valgus ja vari perspektiivis“

Skulptuur – „Installatsioon taaskasutust silmas pidades“

Graafika – „Kollaaž“

Dekoratiivsus – „Piiratud ja piiramatu pind“

Digitaalne pilt – „Video - Reklaam“

Kirjaõpetus – „Kalligraafia“

Illusioon, mõistatus – „Escheri ruutsüsteem“

Märgid ja sümbolid – „Kujund kui sümbol, märgi mitmetähenduslikkus“

Kunstiajalugu – „Konstruktivism, Op-art, Protsessuaalne kunst kunstide süsteemis“

Eesti – „Ruunikiri jt. salasõnumid rahvakunstis“

Konkursid

### **Õpitulemused**

- 1) tunnetab ja arendab teadlikult oma kunstialaseid võimeid; loovülesannetes leiab erinevaid lahendusvariante ja isikupäraseid teostusvõimalusi, esitleb tulemusi ning põhjendab valikuid;
- 2) kasutab ideest lähtudes sihipäraselt mitmekesiseid visuaalseid väljendusvahendeid. Kasutab kunsti õppides ning loovas praktikas tehnoloogiavahendeid;
- 3) tunneb Eesti ja maailma kultuuripärandi olulisi kunstiteoseid. Võrdleb eri ajastute kunsti näiteid, kirjeldades ning mõtestades sõnumite, väljendusvahendite ja hinnangute muutumist kultuuriajaloo vältel;
- 4) analüüsib looduslikke ja tehiskeskondade objekte ning nendevahelisi seoseid ökoloogilisest, esteetilisest ja eetilisest vaatepunktist. Mõistab disaini kui protsessi, mille eesmärgiks on leida probleemile uus ja parem lahendus;
- 5) kasutab visuaalse kommunikatsiooni vahendeid, arutleb pildikeele kultuuriliste märkide üle;
- 6) teadvustab kunsti rolli ühiskonnas. Seostab omavahel kultuuri, ühiskonna ning teaduse ja tehnoloogia arengut;
- 7) mõistab, et nüüdis-kunst väljendub paljudes erinevates meediumites ja kõnetab vaatajat laias teemade ringis.