

**1. Kunsti õppe- ja kasvatuseesmärgid**

Põhikooli kunstiopetusega taotletakse, et põhikooli lõpuks õpilane:

- 1) oskab loomingulises tegevuses, loovtöö, uurimise ja refleksiooni käigus kasutada loova ja kriitilise mõtlemise ning probleemi lahendamise oskusi;
- 2) tunnetab ja arendab oma loomingulisi võimeid, väärtustab isikupära ja erinevaid lahendusi;
- 3) õpib tundma visuaalsete kunstide väljendusvahendeid ning suudab luua erinevaid kunstitöid, rakendades õpitud teadmisi ja oskusi;
- 4) eksperimenteerib mõtete, mõistete, vahendite, materjalide ning tehnikatega;
- 5) töötab iseseisvalt ja teeb koostööd kaaslastega;
- 6) rakendab omandatud oskusi teistes õppeainetes ja igapäevaelus;
- 7) õpib tundma ja väärtustab nii mineviku kunstipärandit kui ka nüüdisaegset kunsti;
- 8) seostab kunsti, kultuuri, teaduse ja tehnoloogia arengut;
- 9) mõistab kunsti kui kultuuridevahelist suhtluskeelt, teadvustab kultuurilist mitmekesisust ja kunsti rolli ühiskonnas;
- 10) väljendab oma arvamusi ja teadmisi suuliselt ning kirjalikult, kasutades (kunsti)oskussõnavara;
- 11) tegutseb eetilisel ja ohutult nii päris kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades;
- 12) mõtestab esemelise ja ruumilise keskkonna ning disaini näidete esteetilisi, eetilisi, funktsionaalseid ja ökoloogilisi aspekte;
- 13) omab ülevaadet kunsti-, disaini- ja arhitektuurivaldkonnaga seotud ametitest ja elukutsetest.

**2. Kunsti õppeaine kirjeldus**

Põhikooli kunstiopetuses omandatakse visuaalse hariduse algtõed ning arendatakse mõtlemis-, koostöö- ja eneseväljendusoskusi ning kunstioskusi, et toetada isiksuslikku arengut ning toimetulekut tänapäevases mitmekultuurilises maailmas. Kunst võimaldab põhikooliõpilastel tunnetada endas loojat ning toetab seeläbi aktiivse maailmavaate omaksvõttu ja ettevõtlikku ellusuhtumist.

Kunstiopetuses kujundatakse ja arendatakse õpilastes järgmisi osaoskusi:

- 1) uurimine ja oma ideede arendamine,
- 2) väljendusvahendite loov rakendamine,
- 3) teadmised visuaalkultuurist,
- 4) mõtestamine ja refleksioon.

Osaoskuste kujundamine ja arendamine on omavahel põimunud nii õpilaste loova ning iseseisva mõtlemisoskuse arenemise kui ka uute teadmiste omandamise, kinnistamise ning praktilise loovtegevuse kaudu. Oskuste kujundamine on järjepidev protsess ja oma kogemustega seostatakse teadmisi nüüdisaegsest maailmast: kunstiajaloo ja tänapäeva kunsti seostest, ruumilise keskkonna disaini ja visuaalkultuuri arengusuundadest.

Oluline on avastada ja luua seoseid teistes õppeainetes käsitletavate ajastute ja teemadega. Kunsti käsitletakse nii omaette väärtussüsteemina kui ka võtmena ümbritseva elu mõtestamiseks, mõistmiseks ja tunnetamiseks.

Nii ajaloo kui ka nüüdiskunsti mõistmisele panevad aluse õppekäigud muuseumidesse, galeriidesse ja näitustele. Näidete valikul kunstiajaloost lähtutakse üldisematest teemadest ega taotleta kronoloogilise ülevaate andmist. Peamine on luua sild mineviku ja nüüdisaja nähtuste vahel. Kõigi teemade käsitlemisel tuuakse võimalikult palju näiteid kunstist ning visuaalsest kultuurist lähiümbruses ja Eestis.

### **3. Kunsti õppe- ja kasvatuseesmärgid I kooliastmes**

3. klassi lõpetaja:

- 1) tunneb kunstiõppes rõõmu mängulisest ja loovast tegutsemisest;
- 2) julgeb katsetada oma ideede erinevaid visuaalseid väljendusi;
- 3) oskab töötada iseseisvalt ja teha koostööd, väärtustab erinevaid lahendusi;
- 4) tunneb huvi lähikonna kultuuriobjektide vastu.

### **4. Kunsti õpitulemused, õppesisu ja õppetegevus I kooliastmes. Õpitulemused**

3. klassi lõpetaja:

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

### **5. Õppesisu**

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

Visuaalse kompositsiooni aluselemendid (joon, värv, vorm, ruum, rütm).

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

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

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

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

Turvaline ja keskkonnasäästlik tarbimine. Ideede esitamise kavandid ja mudelid.

### **6. Õppetegevused**

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

Mitmesuguste kunstitehnikate ja töövõtete õppimine, katsetamine ja loominguline rakendamine. Oma tööde esitus, selgitamine. Kaaslaste kuulamine ja nende tööde vaatlus.

Õppekäigud muuseumidesse, nüüdiskunsti näitustele.

Kunstiteoste vaatlus ja aruteludes osalus.

Lähiümbruse keskkonna, ehituskunsti ja disaini näidetega tutvumine. Makettide ja kujundustööde tegemine.

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

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

## **7. Kunsti õppe- ja kasvatusesmärgid II kooliastmes**

6. klassi lõpetaja:

- 1) tunnetab oma kunstivõimeid ja -huve, hindab enda ja teiste isikupära;
- 2) eksperimenteerib mõtete, vahendite, materjalide ja kunstitehnikatega;
- 3) tegutseb loovates ja uurimuslikes rühmatöodes ühise tulemuse nimel;
- 4) rakendab oma loomingulisi võimeid ja oskusi ka väljaspool kunstitundi;
- 5) on avatud erinevate kunsti- ja kultuuriilmingute suhtes;
- 6) tunneb huvi kunstiloomingu ja paikkondliku kultuuri vastu;
- 7) mõistab kultuuriväärtuste ja -keskkonna kaitse olulisust;
- 8) näeb loodust ja keskkonda säästva tarbimise võimalusi.

## **8. Kunsti õpitulemused, õppesisu ja õppetegevus II kooliastmes. Õpitulemused**

6. klassi lõpetaja:

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

## **9. Õppesisu**

Kavandamine kui ideede arendamise protsess. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Kompositsiooni tasakaal, pinged, dominant ja koloriit. Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Liikumise kujutamine. Figuuri ja portree proportsioonid. Kujutamiseõpetus.

Värvusõpetus. Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri, installatsiooni jne tehnikad ning töövõtted.

Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid muistsetest aegadest tänapäevani.

Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid, konkreetne ja abstraktne kunstis.

Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed lähiümbruses, Eestis ja maailmas, näited õpetaja valikul. Kunstiteoste analüüs. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.

Vormi ja funktsiooni seos, traditsioon ja uuenduslikkus disainis. Eesti rahvakunst ja ehituskultuur. Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu.

Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis. Virtuaalsetes kunsti- ja meediakeskkondades tegutsemise eetika ja ohutus. Digitaalse kunsti töövahendite kasutamine (nt foto, video, digitaalgraafika, animatsioon).

## **10. Õppetegevused**

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

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

Ruumiliste kompositsioonide, mudelite või makettide valmistamine.

Kunstitehnikate loov kasutamine. Digitaalsete tehnikatega tutvumine ja nende loov kasutamine.

Kunstiteoste analüüsimine, võrdlemine, nende üle arutlemine.

Filmide, arvutimängude, koomiksitate ja reklaamide pildikeele uurimine ja kriitiline Võrdlemine.

Õppekäigud muuseumidesse, kunstiüritustele, nüüdiskunsti näitustele.

## **11. Kunsti õppe- ja kasvatusesmärgid III kooliastmes**

9. klassi lõpetaja:

- 1) oskab loomingulises tegevuses, loovtöö ning uurimise ja refleksiooni käigus kasutada loova ning kriitilise mõtlemise ja probleemilahenduse oskusi;
- 2) tunnetab ning arendab oma loomingulisi võimeid, väärtustab isikupära ja erinevaid lahendusi;
- 3) eksperimenteerib mõtete, mõistete, kunstitehnikate ja uute meediumidega;
- 4) rakendab omandatud oskusi teistes õppeainetes ja igapäevaelus;
- 5) õpib tundma ja väärtustab nii mineviku kunstipärandit kui ka nüüdisaegset kunsti;
- 6) seostab kunsti, kultuuri, teaduse ja tehnoloogia arengut;
- 7) mõistab kunsti kui kultuuridevahelist suhtluskeelt, teadvustab kultuurilist mitmekesisust ja nüüdiskunsti rolli ühiskonnas;
- 8) väljendab oma arvamusi ja teadmisi nii suuliselt kui ka kirjalikult, kasutades kunsti oskussõnavara;
- 9) tegutseb eetilisel ja ohutult nii reaalsetes kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades;
- 10) mõtestab esemelise ja ruumilise keskkonna ning disaininäidete esteetilisi, eetilisi, funktsionaalseid ja ökoloogilisi aspekte;
- 11) omab ülevaadet kunsti, disaini ning arhitektuuriga seotud elukutsetest ja ametitest.

## **12. Kunsti õpitulemused, õppesisu ja õppetegevus III kooliastmel. Õpitulemused**

9. klassi lõpetaja:

- 1) teab Eesti ja maailma kunsti- ja kultuuriobjekte ning kunstnikke, teadvustab kunsti rolli ühiskonnas; seostab omavahel kultuuri, ühiskonna ning teaduse ja tehnoloogia arengut;

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

### 13. Õppesisu

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

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

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

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

Nüüdiskunsti olulised suunad ja aktuaalsed teemad.

Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilise. Inimese ja ruumilise keskkonna suhted. Disainiprotsess probleemile uue lahenduse leidmiseks. Tekstid, pildid ja joonised esitluste ja infomaterjalide kujunduses. Kirjagraafika ja graafilise kujunduse baasvõtted. Kunstnike, kunstiajaloolaste, disainerite ja arhitektide erialane töö ning seosed loomemajandusega. Näited Eesti kunstnike, arhitektide ja disainerite loomingust.

### 14. Õppetegevus

Uurimuslikud ja loovad ülesanded, individuaalsed ja rühmatööd.

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

Töö kavandamine, tegemine, esitlemine ja analüüsimine.

Praktiline disainiprotsess probleemi püstitusest lahendi leidmiseni.

Õppekäigud muuseumi, nüüdiskunsti näitustele ja kunstisündmustele.

Ekspositsiooni arutelud, ainealase terminoloogia kasutamine.

Infootsing erinevatest teabeallikatest.

Uurimuste ja visualiseeritud esitluste koostamine ja kujundamine.

Mitmesuguste looduslike ja tehisobjektide ning keskkondade analüüsimine erinevatest vaatepunktidest lähtudes.

## 6.7.3. Teemad, õpitulemused, õppesisu ja – tegevus ja lõiming klassiti

1. klass kunst	70 tundi		
Teemad/osad, maht	Õpitulemused	Õppesisu ja tegevus	Lõiming
<b>1. Kavandamine, uute ideede avastamine.</b> 6 tundi	Mänguasjade meisterdamine. Lavastuslikud mängud enda tehtud mänguasjade ja mudelitega.	Oma tööde esitlemine, selgitamine ja kaaslaste kuulamine. Töötamine iseseisvalt ja grupis. Põhielementide (joon, värv, vorm, ruum, rütm jt) tundmaõppimine. Iseloomulike tunnuste ning peamise esiletoomine. Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine.	Matemaatikaga on kunstil palju ühist. Esimesest kolmanda klassini tehakse selgeks peamised geomeetrilised kujundid (nii tasapinnalised kui ka ruumilised). Sirkel ja joonlaud on iseenesestmõistetavad abivahendid. Hiljemalt kolmandas klassis võiks kunstitunnis selgeks saada, kuidas ümmargune taldrik laual lebades ovaaliks muutub. Loodusainetes uuritakse lähiümbrust ja igapäevaelu nähtusi. Kirjeldatakse inimese, taimede ja loomade välisehitust, õpitakse tundma plaani, kaarti, leppemärke ja värve nendel.

<b>2. Pildiline ja ruumiline väljendus.</b> 6 tundi	Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine. Peamise esiletõstmise suuruse, asukoha ja värvi abil.	Ümbrus: vabanemine stampkujunditest (päikese neljandik, aknarist jm). Asjad: Tuttavate asjade kujutamine (lilled, mänguasjad jne). Nimene: inimese vanus, amet jne; joonistamine mälu järgi. Goomeetria: mõisted kolmnurk, ruut, ring.	Koos kehalise kasvatusesega arendab kunstitund kehatunnetust, tähelepanu, motoorikat ja koordinatsiooni. Liikumisasendite kujutamisel on sport asendamatu teema. Muusikatundides Püütakse kujutada erinevaid karaktereid, laulmisele lisatakse muusikaline liikumine (laulumängud rahvatants ja -muusika).
--	--	--	--

2. klass kunst	70 tundi		
Teemad/osad, maht	Õpitulemused	Õppesisu ja tegevus	Lõiming
<b>1. Uurimine, avastamine, ideede arendamine.</b> 14 tundi	Esitleb oma töid, selgitab ise ja kuulab kaaslasi. Töötab iseseisvalt ja grupis. Tunneb põhielemente (joon, värv, vorm, ruum, rütm jt). Oskab välja tuua peamist ja iseloomulikke tunnuseid. Proovib läbi mitmeid tehnikaid, võtteid, kasutab erinevaid materjale ja vahendeid.	Piltjutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon.	Emakeel.

<p><b>1. Pildiline ja ruumiline väljendus.</b> 20 tundi</p>	<p>Oskab leida esemete ja olendite iseloomulikke tunnuseid. Oskab seda esile tõsta suuruse, asukoha ja värvi abil.</p>	<p>Ümbrus: puude, mägede, pilvede jne kujutamine mitmel eri moel. Asjad: eseme tähtsamad tunnused. Inimene: inimese vanus, amet, joonistamine mälu järgi. Algsed proportsioonireeglid. Geomeetria: kolmnurk, ruut, ring. Geomeetristest kujunditest pilt.</p>	<p>Loodusõpetus. Emakeel. Inimeseõpetus. Matemaatika.</p>
<p><b>3. Disain ja keskkond.</b> 6 tundi</p>	<p>Oskab väärtustada disaini igapäevaelus. Teeb vahet vormi ja funktsiooni seostel. Rakendab omandatud oskusi digivahenditega töötades.</p>	<p>Märk. Situatsiooni kirjeldav lähteülesanne. Ideede selgitamine. Jooniste vormistamine makettidena. Trükised, tarbevormid, ruumid, hooned, keskkond jne. Vormi ja funktsiooni seos. Geomeetriste kujundite tähendused. Kiri. Liiklusmärkide keel. Oma nime kujundus. Dekoratiivkiri kingipakil vms.</p>	<p>Matemaatika. Emakeel. Ajalugu.</p>



<p><b>4. Meedia, kommunikatsioon.</b> 8 tundi</p>	<p>Katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu. On iseseisev, kuid valmis ka koostööks. Käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.</p>	<p>Meediad kodus ja koolis. Pildilise jutustuse vormid ja vahendid (illustratsioon, koomiks, reklaam, animatsioon, foto, video). Asjade tähendus pildil (nt looduslikest materjalidest installatsiooni jäädvustamine fotona). Piltjutustuste kujundamine (nt foto sidumine joonistuste ja tekstiga). E-kaart.</p>	<p>Informaatika. Emakeel.</p>
<p><b>5. Kunstikultuur</b> 12 tund</p>	<p>Tunneb kodukoha kultuuriobjekte. Taipab eseme vormi ja funktsiooni seost.</p>	<p>Eesti ja maailm. Vana ja uue võrdlemine. Eesti kultuuripärandi peamised teosed. Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlus ja aruteludes osalemine. Keskaegsed hooned. Lossid, kindlused ja mõisahooned. Rahvakunst. Laulupidu ja rahvariided. Talu ja taluriistad.</p>	

<b>6. Materjalid, tehnika.</b> 10 tundi	Katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu.	Kunstitehnikate ja töövõtete loominguline rakendamine Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine. Maal: näpuvärvid, guašš, tempera. Skulptuur: plastiliin, savi jt pehmed voolimismaterjalid. Seisvad figuurid materjali lisamisega. Graafika: riipimine vms, monotüüpia jt erinevad tõmmised.	
--	---	--	--

3. klass kunst	70 tundi		
Teemad/osad, maht	Õpitulemused	Õppesisu ja tegevus	Lõiming
<b>1. Uurimine, avastamine, ideede arendamine.</b> 14 tundi	Esitleb oma töid, selgitab ise ja kuulab kaaslasi. Töötab iseseisvalt ja grupis. Tunneb põhielemente: joon, värv, vorm, ruum, rütm jt . Oskab välja tuua peamist ja iseloomulikke tunnuseid. Proovib mitmeid tehnikaid, võtteid, kasutab erinevaid materjale ja vahendeid.	Piltjutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon.	Emakeel.

<p><b>2. Pildiline ja ruumiline väljendus.</b> 20 tundi</p>	<p>Oskab leida esemete ja olendite iseloomulikke tunnuseid. Oskab seda esile tõsta suuruse, asukoha ja värvi abil.</p>	<p>Ümbrus: maastik kevadel, suvel, sügisel, talvel. Esemed: esimesed katsetused kujutamisel natuurist. Inimene: dünaamiline kriipsupoisi liikumise kavandamine. Geomeetria. Plastist, karpidest loomade vm meisterdamine.</p>	<p>Loodusõpetus. Emakeel. Inimeseõpetus. Matemaatika.</p>
<p><b>3. Disain ja keskkond</b> 6 tund</p>	<p>Oskab selgitada ideed, vormistab ideed jooniste ja makettidena. Oskab väärtustada disaini rolli igapäevaelus. Teeb vahet vormi ja funktsiooni seostel. Rakendab omandatud oskusi digivahenditega töötades.</p>	<p>Märk. Situatsiooni kirjeldav lähteülesanne. Ideede selgitamine, vormistamine jooniste ja makettidena. Disaini roll igapäevaelus: trükised, tarbevormid, ruumid, hooned, keskkond jne. Vormi ja funktsiooni seos. Stilisatsioon. Kiri. Dekoratiivkiri kingipakil vms. Šrifti valik vastavalt ülesandele.</p>	<p>Matemaatika. Emakeel. Ajalugu.</p>

<p><b>4. Meedia ja kommunikatsioon.</b> 8 tundi</p>	<p>On iseseisev, kuid valmis ka koostööks. Käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.</p>	<p>Meediad kodus ja koolis. Pildilise jutustuse vormid ja vahendid (illuustratsioon, koomiks, reklaam, animatsioon, foto, video). Asjade tähendus pildil (nt looduslikest materjalidest installatsiooni jäädvustamine fotona). Piltjutustuste kujundamine (foto sidumine joonistuste ja tekstiga). E-kaart.</p>	<p>Informaatika. Emakeel.</p>
<p><b>5. Kunstikultuur</b> 12 tundi</p>	<p>Tunneb kodukoha kultuuriobjekte. Taipab eseme vormi ja funktsiooni seost.</p>	<p>Eesti ja maailm. Vana ja uue võrdlemine. Eesti kultuuripärandi tähtteosed. Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlus ja aruteludes osalemine. Lähikonna kunstigalerii, muuseumi asukoht ja funktsioon. Rahvakunst. Kindamustrid, sokisääred vms.</p>	

<b>6. Materjalid, tehnikad.</b> 10 tundi	Katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu.	Kunstitehnikate ja -töövõtete loominguine rakendamine. Materjalide, töövahendite ja töökohta otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine. Maa: näpuvärvid, guašš, tempera. Skulptuur: voolimine ühest tükist ilma juurde lisamiseta. Graafika: monotüüpia jt erinevad tõmmised, papitrükk vms.	
---	---	---	--

4. klass kunst	35 tundi		
Teemad/osad, maht	Õpitulemused	Õppesisu ja tegevus	Lõiming
<p><b>1. Uurimine, avastamine, ideede arendamine.</b> 8 tundi</p>	<p>Esitleb teoseid, põhjendab valikuid. Kujutab, väljendab, kujundab vaatluse ja mälu järgi. Kavandab töid. Kasutab pildiruumi ja ruumilisuse edastamise võtteid. Kujutab liikumist. Lähtub loovalt tehnikate kasutamisse, oskab tehnikaid omavahel ühendada.</p>	<p>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. Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid.</p>	<p>Emakeel.</p>
<p><b>2. Pildiline ja ruumiline väljendus.</b> 20 tundi</p>	<p>Oskab kunstiteoseid sisuliselt ja vormiliselt eristada. Tunneb koloriiti ja dominant. Märkab ja eristab tasakaalus kompositsiooni.</p>	<p>Ümbrus: erinevad majad linnas ja maal. Asjad: esemete suurussuhted Inimene: inimesed tegevuses, nägu ja meeleolu. Lihtsad proportsioonireeglid, peamised näo kujutamise võtted. Liikumisasendid. Keha mahulisus. Pea profiilis. Kubistlikus stiilis pilt. Geomeetria: kera, silinder, tahukas. Esemete jaotamine geomeetrilisteks kehadeks.</p>	<p>Loodusõpetus. Emakeel. Inimeseõpetus. Matemaatika.</p>

<p><b>3. Disain ja keskkond.</b> 6 tundi</p>	<p>Uurib ja võrdleb kriitiliselt trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksitate ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete. Oskab olla keskkonnasõbralik. Visandab ja kavandab. On valmis katsetama uusi tehnikaid, sh digitaalseid. Kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid. Uurib disainilahendusi ja leiutab ise.</p>	<p>Probleemipõhine lähteülesanne. Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksitate ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete uurimine ja kriitiline võrdlemine. Keskkonnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses. Kiri. Liiklusmärkide analoogial põhinev uute märkide kujundamine. Märk kui stilisatsioon, piltkiri. (Trüki)tähtede kujundamine. Šrifti ja pildi sidumine tervikuks.</p>	<p>Informaatika. Emakeel.</p>
<p><b>4. Meedia ja kommunikatsioon.</b> 8 tundi</p>	<p>Vaatleb ja arutleb kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jne üle. Kirjeldab ja põhjendab eelistust. Saab aru ja oskab tekitada liikumisillusiooni. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia). Käitub virtuaalmaailmas eetiliselt.</p>	<p>Ruumilisuus pildil, fotol, filmis. Inimene ja tema tegevused. Ilmastikunähtuste jäädvustamine. Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis. Linnaruumi detailide, märkide ja kirjade kogumine (pildistamine) ja analüüs. Tootereklaam.</p>	<p>Emakeel. Informaatika.</p>

<p><b>5. Kunstikultuur.</b> 8 tundi</p>	<p>Võrdleb tänapäeva ja mineviku kultuurinähtusi.</p>	<p>Kunstiteose analüüs. Kunstiürituste, nüüdisaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu mõtestamine. Erinevad mineviku ja tänapäevakunsti tuntumad teosed Eestis ja mujal maailmas, kultuuride iseärasused. Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid. Teosed, kus värvil on tähtis osa (postimpressionistid, fovistid) Lilltikand (pulmatekk). Rahvakunst: sõled, kapad, kirstud.</p>	<p>Emakeel. Ajalugu. Käsitöö. Tehnoloogia.</p>
<p><b>6. Materjalid, tehnikad.</b> 20 tundi</p>	<p>Oskab visandada ja kavandada. Julgeb eksperimenteerida. Tunnetab oma huvisid ja võimeid.</p>	<p>Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine. Digitehnikate katsetamine. Maal: akrüül jt kattevärv. Skulptuur: pehmed materjalid (nt savi või saepurumas)s. Papjeemašee. Graafika: faktuuripilt, materjalitrükk, papitrükk. Heledusastmed värvipliatsitega. Mustritega pinnakatmine.</p>	<p>Emakeel. Matemaatika. Informaatika. Fotograafia.</p>



5. klass kunst	35 tundi		
Teemad/osad, maht	Õpitulemused	Õppesisu ja tegevus	Lõiming
<p><b>1. Uurimine, avastamine, ideede arendamine.</b> 2 tundi</p>	<p>Esitleb teoseid, põhjendab valikuid. Kujutab, väljendab, kujundab vaatluse ja mälu järgi. Kavandab töid. Mõistab piiratud ja piiramatuid pindu Eristab varju ja poolvarju. Oskab neid kasutada Kujutab liikumist. Lähtub loovalt tehnikate kasutamisse, oskab tehnikaid omavahel ühendada</p>	<p>Uurimuslik ja loov koostöö. Teoste esitlemine, valikute põhjendamine. Kujutamine, väljendamine, kujundamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine. Kujutatava lõikumine pildi servaga. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Värv kui väljendusvahend. Vaikelu. Liikumise kujutamine. Tehnikate loov kasutamine, segatehnikad. Realistlikkus ja abstraktsus kunstis. Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid.</p>	<p>Emakeel.</p>
<p><b>2. Pildiline ja ruumiline väljendus.</b> 5 tundi</p>	<p>Oskab kunstiteoseid sisuliselt ja vormiliselt eristada. Tunneb sooje ja külmi toone. Helestamine ja tumestamine. Tunnetab eseme erinevate osade suhet. Mõistab sümmeetriat ja asümmeetriat.</p>	<p>Ümbrus: soojad ja külmad varjundid. Aastaaegade kujutamine Tonaalselt lähedaste värvide rikastamine täiendvärvidega Monokroomne maalimine, meeleolu edastamine Kolmikkompositsioon. Inimene: lihtsad proportsioonireeglid, peamised näoproportsioonid. Inimese liikumisasendid. Kaksikportree ja autoportree. Kubistlikus stiilis pilt. Geomeetria: kera, silindri, tahuka kujutamine. Eseme jaotamine geomeetrilisteks kehadeks.</p>	<p>Loodusõpetus. Emakeel. Inimeseõpetus. Matemaatika.</p>

<p><b>3. Disain ja keskkond.</b> 6 tundi</p>	<p>Uurib ja võrdleb kriitiliselt trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksiste ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete. Oskab olla keskkonnasõbralik. Visandab ja kavandab. On valmis katsetama uusi tehnikaid, sh digitaalseid. Kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid. Uurib disainilahendusi ja leiutab ise.</p>	<p>Probleemipõhine lähteülesanne. Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksiste ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete uurimine ja kriitiline võrdlemine. Keskkonnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses. Märk: märk kui stilisatsioon, piltkiri. Linnaruumi detailide, märkide ja kirjade kogumine (pildistamine) ja analüüsimine. Kiri: tootereklaam, liiklusmärkide analoogial põhinev uute märkide kujundamine. Maketi või pakendi pinnalaotus.</p>	<p>Informaatika. Emakeel.</p>
<p><b>4. Meedia ja kommunikatsioon.</b> 6 tundi</p>	<p>Vaatleb ja arutleb kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jne üle. Kirjeldab ja põhjendab eelistust. Saab aru ja oskab tekitada liikumisillusiooni. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia). Käitub virtuaalmaailmas eetiliselt.</p>	<p>Ruumilisuus pildil, fotol, filmis. Inimene ja tema tegevused. Foto ja pildimaterjali koosmõju.</p>	<p>Emakeel. Informaatika.</p>

<p><b>5. Kunstikultuur.</b> 6 tundi</p>	<p>Võrdleb kaasaja ja mineviku kultuurinähtusi. Kunstiterminitega tutvumine (reproduktsoon, kubism, juugend, <i>Art Deco</i>).</p>	<p>Kunsteose analüüs. Kunstiürituste, nüüdisaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu mõtestamine. Mineviku ja tänapäevakunsti tuntumad teosed Eestis ja mujal maailmas, kultuuride iseärasused. Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid. Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid. Rahvakunst. Sõled, kapad, kirstud.</p>	<p>Emakeel. Ajalugu. Käsitöö. Tehnoloogia.</p>
<p><b>6. Materjalid, ja tehnikad.</b> 10 tundi</p>	<p>Oskab visandada ja kavandada. Julgeb eksperimenteerida. Tunnetab oma huvisid ja võimeid. Oskab kasuta graafilist punkti ja joont. Uurib ja võrdleb erinevaid kirjastiile. Mõistab paljundustrükki. Julgeb kasutada koos erinevaid graafikastiile.</p>	<p>Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine. Digitehnikate katsetamine. Maal: akvarell, pastellid, akrüül jt kattevärvid. Skulptuur: silindrilised vormid savist. Kujutise seostamine kirjaga. Piltkiri, pildi ja kirja sidumine tervikuks Graafika: faktuuripilt, materjalitrükk. Papitrükk. Mustritega pinnakatmine. Joonistamine vilt-, pasta- ja geelpliatsitega. Joonistamine sule ja tušiga. Kollaaž.</p>	<p>Emakeel. Matemaatika. Informaatika. Fotograafia. Geomeetria.</p>

6. klass kunst	35 tundi		
Teemad/osad, maht	Õpitulemused	Õppesisu ja tegevus	Lõiming
<p><b>1. Uurimine, avastamine, ideede arendamine.</b> 3 tundi</p>	<p>Esitleb teoseid, põhjendab valikuid. Kujutab, väljendab, kujundab vaatluse ja mälu järgi. Kavandab töid. Mõistab piiratud ja piiramatuid pindu. Mõistab kujutatava lõikumist pildiservaga. Eristab varju ja poolvarju. Oskab neid kasutada. Langev vari. Kujutab liikumist. Lähtub loovalt tehnikate kasutamisse, oskab tehnikaid omavahel ühendada. Eristab dünaamilist ja staatilist kompositsiooni. Tajub pildi dominanti.</p>	<p>Uurimuslik ja loov koostöö. Teoste esitlemine, valikute põhjendamine. Kujutamine, väljendamine, kujundamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine. Kujutatava lõikumine pildi servaga. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Värv kui väljendusvahend. Vaikelu. Liikumise kujutamine. Tehnikate loov kasutamine, segatehnikad. Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid. Pöörd- ja kandiliste kehade kujutamine ruumiliselt. Pliiatsijoonistus.</p>	<p>Emakeel.</p>

<p><b>2. Pildiline ja ruumiline väljendus.</b> 10 tundi</p>	<p>Oskab kunstiteoseid sisuliselt ja vormiliselt eristada. Tunneb värvide segamise elementaartabelit. Oskab piiratud arvu värvidega maalida (ka monokroomselt). Tunneb akromaatilisi ja kromaatilisi värve. Tunnetab eseme erinevate osade suhet. Mõistab sümmeetriat ja asümmeetriat. Tunneb ja oskab kasutada Proportsioonireegleid.</p>	<p>Koloriit. Tonaalselt lähedaste värvide rikastamine täiendvärvidega. Ühe värvi eri toonid (näiteks kollakassinine, pruunikasroheline). Ümbrus: monokroomne maalimine, meeleolu edastamine. Piiratud arvu värvidega maalimine (ka monokroomselt). Akromaatilised ja kromaatilised värvid. Kolmanda astme värvide saamine (oranž+sinine, roheline+ punane, violett+kollane). Mets. Inimese kujutamine: täisfiguuri ja näo proportsioonid. Miimika. Inimene tegevuses. Visandamine natuurist. Eseme jaotamine geomeetrilisteks kehadeks.</p>	<p>Loodusõpetus. Emakeel. Inimeseõpetus. Matemaatika. Loodusõpetus. Inimeseõpetus. Geomeetria.</p>
<p><b>3. Disain ja keskkond.</b> Probleemipõhine lähteülesanne. 4 tundi</p>	<p>Uurib ja võrdleb kriitiliselt trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksitate ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete. Oskab olla keskkonnasõbralik. Visandab ja kavandab. On valmis katsetama uusi tehnikaid, sh digitaalseid.</p>	<p>Keskkonnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses. Keskkonna kujundamine sise- ja välisruumis (stend, klassiruum, oma tuba, mänguväljak jne). Piltkiri.</p>	<p>Informaatika. Emakeel.</p>

	<p>Kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid.</p> <p>Uurib disainilahendusi ja leiutab ise.</p>	<p>Teksti kujundamine (nt seoses emakeele loovtöödega). Fantaasiakiri.</p> <p>Joonistamine vilt-, pasta- ja geelpliiaatsitega.</p> <p>Joonistamine sule ja tušiga</p>	
<p><b>4. Meedia ja kommunikatsioon.</b></p> <p>4 tundi</p>	<p>Saab aru ja oskab tekitada liikumisillusiooni. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.</p> <p>Mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia).</p> <p>Käitub virtuaalmaailmas eetilisel.</p>	<p>Ruumilisus pildil, fotol, filmis.</p> <p>Inimene ja tema tegevused.</p> <p>Foto ja pildimaterjali koosmõju</p>	<p>Emakeel.</p> <p>Informaatika.</p>
<p><b>5. Kunstikultuur.</b></p> <p>4 tundi</p>	<p>Võrdleb nüüdisaja ja mineviku kultuurinähtusi.</p> <p>Kaasaegse kunsti probleemidega tutvumine (installatsioon, videokunst, fotokunst).</p>	<p>Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid.</p> <p>Sõnumite ja emotsioonide edastamine ja oma tööde võrdlus näidetega kunstiajaloost.</p> <p>Kunstiliigid (arhitektuur, skulptuur, maal, graafika, tarbekunst, disain). Rahvakunst.</p> <p>Kunstimuuseumid Eestis. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.</p> <p>Taluarhitektuur.</p>	<p>Emakeel.</p> <p>Ajalugu.</p> <p>Käsitöö.</p> <p>Tehnoloogia.</p>

<p><b>6. Materjalid, tehnikad.</b> 10 tundi</p>	<p>Oskab visandada ja kavandada. Julgeb eksperimenteerida. Tunnetab oma huvisid ja võimeid. Tunneb kunsti väljendusvahendeid, pinda ja värvi. Pöördkehad ja mahulised esemed. Oskab kasutada graafilist punkti ja joont, kasutab graafikas värvi ja pinda. Uurib ja võrdleb erinevaid kirjastiile. Julgeb kasutada koos erinevaid graafikastiile.</p>	<p>Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine. Digitehnikate katsetamine. Maal: akvarell, pastellid, akrüül jt kattevärv. Dünaamiline ja staatiline kompositsioon. Pildi dominant. Kompositsiooni tasakaal. Plaanilisus pildi pinnal. Õhu(värvi)perspektiiv, hoonete erinevused ajastute ja funktsiooni järgi, taevas. Kombinatorika geomeetristest elementidest ruumis ja tasapinnal. Pöörd- ja kandiliste kehade kujutamine ruumiliselt. Pliiatsijoonistus. Mustritega pinna katmine. Tööd joonlaua ja sirkliga (ornament, pinnalaotus pakendi või maketi jaoks) Kollaaž.</p>	<p>Emakeel. Matemaatika. Informaatika. Fotograafia. Geomeetria. Ajalugu. Geomeetria. Eesti keel. Ajalugu.</p>
---	---	--	---

7. klass kunst	35 tundi		
Teemad/osad, maht	Õpitulemused	Õppesisu ja tegevus	Lõiming
<p><b>1. Uurimine, avastamine, ideede arendamine.</b> 4 tundi</p>	<p>Esitleb teoseid, põhjendab valikuid. Kujutab, väljendab, kujundab vaatluse ja mälu järgi. Kavandab töid. Tunneb varju ja poolvarju. Teab, mis on langev vari. Oskab neid kasutada. Õpib eristama läiget, täisvarju. Tunneb ära reflektiooni. Lähtub loovalt tehnikate kasutamisse, oskab tehnikaid omavahel ühendada. Tunneb peegelduse reegleid ja oskab neid kasutada.</p>	<p>Uurimuslik ja loov koostöö. Teoste esitlemine, valikute põhjendamine. Kujutamine, väljendamine, kujundamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Värv kui väljendusvahend. Abstraktne kompositsioon (geomeetiline ja vabakompositsioon) Teose muutmise peegelduse, perspektiivi, illusiooni või muu võttega. Tehnikate loov kasutamine, segatehnikad. Realistlikkus ja abstraktsus kunstis. Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid.</p>	<p>Emakeel.</p>
<p><b>2. Pildiline ja ruumiline väljendus.</b> 10 tundi</p>	<p>Oskab kunstiteoseid sisuliselt ja vormiliselt eristada. Tunneb vastandvärve. Oskab luua värvikontraste. Tunneb kompositsiooniskeeme. Kuldlõige. Kasutab töös kadreerimist. Oskab kasutada reflektiooni. Tunneb figuuri proportsioone. Eristab karikatuuri ja sarži</p>	<p>Ümbrus. Värvide kontrastid, vastastikused mõjud, kooskõlad ja tasakaal. Värvimodulatsioon.. Asjad. Esemete modelleerimine valguse ja varjuga (valgus, läige, langev ja omavari, täis-, ja poolvari, refleks). Inimene. Istuv figuur otsevaates. Profiil. Karakteri kujutamine. Karikatuur ja sarž. Inimese, loodus- ja tehivormide stiliseerimine, deformeerumine. Kera, silindri, tahuka kujutamine.</p>	<p>Loodusõpetus. Emakeel. Inimeseõpetus. Matemaatika. Geomeetria.</p>



<p><b>3. Disain ja keskkond.</b>          Probleemipõhine lähteülesanne.          10 tundi</p>	<p>Uurib ja võrdleb kriitiliselt trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksiste ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete.          Oskab olla keskkonnasõbralik.          Visandab ja kavandab.          On valmis katsetama uusi tehnikaid, sh digitaalseid.          Kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid.          Uurib disainilahendusi ja leiutab ise.</p>	<p>Probleemipõhine lähteülesanne.          Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksiste ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete uurimine ja kriitiline võrdlemine.          Keskkonnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses.          Märk ja sümbol (peremärk, firmamärk, eksliibris).          Märk kui stilisatsioon          Geomeetriliste kehade, märkide, kujundite ja värvide mitmetähenduslikkus. Omaloodud šrifti kujundamine.          3D-kompositsioonid.</p>	<p>Informaatika.          Emakeel.</p>
--	---	---	--

<p><b>4. Meedia ja kommunikatsioon.</b> 4 tundi</p>	<p>Mõistab fotograafia ja kunsti ühisosa. Inspiratsioon ja looming. Kitš. Massikunst: foto, film, video, reklaam. Mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia). Uurib kadreerimise põhimõtteid ja õpib neid kasutama. Reklaam. Logo Käitub virtuaalmaailmas eetilisel.</p>	<p>Ruumililus pildil, fotol, filmis.. Kitš. Massikunst: foto, film, video, reklaam Foto ja pildimaterjali koostõju. Fototõõtlus, kollaaž. Logo kujundamine koolile</p>	<p>Emakeel. Informaatika.</p>
<p><b>5. Kunstikultuur.</b> 3 tundi</p>	<p>Võrdleb nüüdisaja ja mineviku kultuurinähtusi. Kunstiterminitega (originaal, koopia, reproduktsioon, autoritiraaž jne) tutvumine. Tuntumad kunstimuuseumid maailmas ja töötoad.</p>	<p>Muuseumide ja galeriide funktsioonid. Rahvakunst (käise-, vöö- jt. kirjad). Stiliseerimine ja kasutamine tänapäeva tarbekaupade kaunistustena.</p>	<p>Emakeel. Ajalugu. Käsitõõ. Tehnoloogia.</p>

<p><b>6. Materjalid ja tehnikad.</b> 4 tundi</p>	<p>Oskab visandada ja kavandada. Tunneb perspektiivireegleid ja oskab neid kasutada. Julgeb eksperimenteerida. Tunnetab oma huvisid ja võimeid. Karikatuur. Oskab kasutada arvutigraafikat. Julgeb kasutada koos erinevaid graafikastiile.</p>	<p>Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Ruumilise kompositsiooni loomine. Erinev vaatepunkt. Joonperspektiiv ühe ja kahe vaatepunktiga (tänav ja taluõu). Ruumiillusioonid. Digitaalsete tehnikate katsetamine. Maal: avarell, pastellid, akrüül jt kattevärv, harilik pliiats ja värvipliiatsid jms. Joonistamine vilt-, pasta- ja geelpliiatsitega Joonistamine sule ja tušiga. Kujutise seostamine kirjaga. Logo ja märgi kujundamine mustvalges ja värvilises variandis. Kollaaž.</p>	<p>Emakeel. Matemaatika. Informaatika. Fotograafia. Geomeetria.</p>
--	--	---	---

8. klass kunst	35 tundi		
Teemad/osad, maht	Õpitulemused	Õppesisu ja tegevus	Lõiming
<b>1. Uurimine, avastamine, ideede arendamine.</b> 4 tundi	Esitleb teoseid, põhjendab valikuid. Tunneb ainekavas kasutatavaid visuaalse kunsti mõisteid ja oskab neid kõnes kasutada. Lähtub loovalt tehnikate kasutamisse, oskab tehnikaid omavahel ühendada. Tunneb peegelduse reegleid ja oskab neid kasutada.	Uurimuslik ja loov koostöö. Teoste esitlemine, valikute põhjendamine. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Abstraktne kompositsioon (geomeetiline ja vabakompositsioon). Projekteerimine ja selle liigid (ristprojektsioon). Kolmvaade. Peegeldused. Teose muutmine peegelduse, perspektiivi, illusiooni või muu võttega. Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid.	Emakeel.

<p><b>2. Pildiline ja ruumiline väljendus.</b> 10 tundi</p>	<p>Oskab kunstiteoseid sisuliselt ja vormiliselt eristada. Oskab kasutada ainekavas loetletud vahendeid ja materjale. Oskab valikuliselt kasutada tehnikaid ja kujutamisi viise loominguliseks eneseväljenduseks. Tunneb abstraktsele vormi- ja värviõpetusele omaseid väljendusvõimalusi ning lihtsamaid kompositsioonivõtteid, oskab neid kasutada lihtsamate kujundamisülesannete lahendamisel ruumis ja tasapinnal. Kuldlõige. Kasutab töös kadreerimist. Oskab kasutada reflektiooni. Tunneb inimfiguuri proportsioone.</p>	<p>Ümbrus. Värvikontrastid, vastastikused mõjud, kooskõlad ja tasakaal. Värvimodulatsioon. Asjad. Esemete modelleerimine valguse ja varjuga (valgus, läige, langev ja omavari, täis-, ja poolvari, refleks). Inimene. Istuv figuur otsevaates. Poolprofiil Karakterit kujutamine. Karikatuur ja sarž. Inimese, loodus- ja tehisevormide stiliseerimine, deformeerumine. Kuldlõige. Kadreerimine. Abstraktne kompositsioon (geomeetiline ja vabakompositsioon).</p>	<p>Loodusõpetus. Emakeel. Inimeseõpetus. Matemaatika. Inimeseõpetus. Loodusõpetus. Geomeetria.</p>
---	--	--	--

<p><b>3. Disain ja keskkond.</b>          Probleemipõhine lähteülesanne.          5 tundi</p>	<p>Omab ettekujutust visuaalse kunsti liikidest ning nende väljendusvahenditest.          Oskab olla keskkonnasõbralik.          Visandab ja kavandab.          On valmis katsetama uusi tehnikaid, sh digitaalseid.          Kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid.</p>	<p>Probleemipõhine lähteülesanne.          Keskkonnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses.          Märk ja sümbol (peremärk, firmamärk, eksliibris).          3D-kompositsioonid.</p>	<p>Informaatika.          Emakeel.</p>
<p><b>4. Meedia ja kommunikatsioon.</b>          5 tundi</p>	<p>Mõistab fotograafia ja kunsti ühisosa.          Massikunst: foto, film, video, reklaam          Mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia).          Käitub virtuaalmaailmas eetilisel.</p>	<p>Tänavakunst.          Animeerimine.          Massikunst: foto, film, video, reklaam.          Foto ja pildimaterjali koosmõju.          Fototöötlus, kollaaž.</p>	<p>Emakeel.          Informaatika.</p>

<p><b>5. Kunstikultuur.</b> 6 tundi</p>	<p>Võrdleb nüüdisaja ja mineviku kultuurinähtusi. Kunstiterminitega (originaal, koopia, reproduktsioon, autoritiraaž jne) tutvumine.</p>	<p>Kunstiliigid ja žanrid. Kunsti piiride avardamine. Massikunst: foto, film, video, reklaam. Restaureerimine ja renoveerimine. Kunstimõisted (originaal, koopia, reproduktsioon, autoritiraaž jne). Fotograafia, fototöötlus, kollaaž. Animeerimine. Inspiratsioon ja looming. Kitš. Muuseumide ja galeriide funktsioonid. Rahvakunst (nöör- ja tekstiilkeraamika).</p>	<p>Emakeel. Ajalugu. Käsitöö. Tehnoloogia.</p>
---	--	--	--

<p><b>6. Materjalid, tehnikad.</b> 5 tundi</p>	<p>Julgeb eksperimenteerida. Tunnetab oma huvisid ja võimeid. Tunneb keraamilise voolimise ja kujundamise võtteid Tunneb kõrgtrüki olemust. Oskab kasutada arvutigraafikat. Julgeb kasutada koos erinevaid graafikastiile.</p>	<p>Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Ruumilise kompositsiooni loomine. Erinev vaatepunkt. Joonperspektiiv ühe ja kahe vaatepunktiga ruumiillusioonid. Digitehnikate katsetamine. Suurendus ruudustiku abil. Fragmendi suuredamine Nöör- ja tekstiilkeraamika Eestis Joonistamine vilt-, pasta- ja geelpliiatsitega. Joonistamine sule ja tušiga (peremärk, Firmamärk, eksliibris, logo). Kujutise seostamine kirjaga. Logo ja märgi kujundamine mustvalge ja värvilisena.</p>	<p>Emakeel. Matemaatika. Informaatika. Fotograafia. Geomeetria.</p>
--	--	--	---

9. klass kunst	35 tundi		
Teemad/osad, maht	Õpitulemused	Õppesisu ja tegevus	Lõiming
<p><b>1. Uurimine, avastamine, ideede arendamine.</b> 4 tundi</p>	<p>Esitleb teoseid, põhjendab valikuid. Tunneb ainekavas kasutatavaid kunsti sõnavara ja oskab neid kõnes kasutada. Lähtub loovalt tehnikate kasutamisse, oskab tehnikaid omavahel ühendada. Oskab loomingulises tegevuses kasutada loova ning kriitilise mõtlemise ja probleemilahenduse oskusi.</p>	<p>Uurimuslik ja loov koostöö. Teoste esitlemine, valikute põhjendamine. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Infokommunikatsiooni vahendite kasutus. Tasapinnalise, ruumilise ja ajalise loomingu väljendusvahendid ning kompositsiooni põhimõtted.</p>	<p>Emakeel. Ajalugu. Informaatika. Muusika.</p>



	<p>Tunnetab ning arendab oma loomingulisi võimeid, väärtustab isikupära ja erinevaid lahendusi</p> <p>Julgeb eksperimenteerida mõtete, mõistete, kunstitehnikate ja uute meediumidega</p> <p>Rakendab omandatud oskusi teistes õppeainetes ja igapäevaelus.</p>	<p>Uuenduslikud ja ökoloogilised disainilahendused.</p> <p>Visuaalkultuuri avaldumisvormid, sümbolid, kultuurilised märgid.</p>	
<p><b>2. Pildiline ja ruumiline väljendus.</b></p> <p>10 tundi</p>	<p>Oskab kunstiteoseid sisuliselt ja vormiliselt eristada.</p> <p>Oskab kasutada ainekavas loetletud vahendeid ja materjale.</p> <p>Oskab oma loomingus kasutada erinevaid tehnikaid ja kujutamisi viise.</p> <p>Tunneb abstraktsele vormi- ja värviõpetusele omaseid väljendusvõimalusi ning kompositsioonivõtteid ja oskab neid kujundamisülesannete puhul kasutada.</p> <p>Ruum ja tasapind.</p> <p>Kuldlõige. 3D. Kadreerimine.</p> <p>Teab inimfiguuri proportsioone.</p>	<p>Vorm ja kompositsioon, perspektiiv, värvilahendus. Materjalide ja tehnika valiku seos sõnumi ja kontekstiga. Kujutamise viisid (stiliseerimine, lihtsustamine, abstraheerimine, deformeerimine jne).</p> <p>Väljendusvahendite vastavus ideele, otstarbele ja sihtgrupile.</p> <p>Mitmesugused kunstmaterjalid ja tehnikad (nt joonistamine, maal, kollaaž, skulptuur, installatsioon jne). Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes (foto, video, animatsioon, digitaalgraafika).</p>	<p>Ajalugu.</p> <p>Emakeel.</p> <p>Informaatika.</p> <p>Ühiskonnaõpetus.</p>
<p><b>3. Disain ja keskkond</b></p> <p>5 tundi</p>	<p>Omab ettekujutust visuaalse kunsti liikidest ning nende väljendusvahenditest.</p> <p>Oskab olla keskkonnasõbralik.</p> <p>Visandab ja kavandab.</p> <p>On valmis katsetama uusi tehnikaid, sh digitaalseid.</p>	<p>Kunst ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengu peegeldajana. Tuntumate teoste näited ja väljendusvahendite muutumine eri kultuuride kunstiajaloo (valikuliselt).</p> <p>Kunstiteosed ja stiilid.</p> <p>Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisus. Inimese</p>	<p>Emakeel.</p> <p>Informaatika.</p> <p>Ajalugu.</p> <p>Ühiskonnaõpetus.</p>

	Kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid.	ja ruumilise keskkonna suhted. Disainiprotsess probleemile uue lahenduse leidmiseks. Tekstid, pildid ja joonised esitluste ja infomaterjalide kujunduses. Kirjagraafika ja graafiline kujundus.	
<b>4. Meedia ja kommunikatsioon.</b> 5 tundi	Mõistab fotograafia ja kunsti ühisosa. Massikunst: foto, film, video, reklaam Mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia). Käitub virtuaalmaailmas eetilisel.	Tänavakunst. Grafiti. Installatsioon. <i>Performance</i> . Animeerimine. Massikunst: foto, film, video, reklaam. Foto ja pildimaterjali koosmõju. Fototöötlus, kollaaž. Nüüdiskunsti olulised suunad ja aktuaalsed teemad.	Emakeel. Muusika. Ühiskonnaõpetus.
<b>5. Kunstikultuur.</b> 5 tundi	Võrdleb nüüdisaja ja mineviku kultuurinähtusi. Teab kunstitermineid (originaal, koopia, reproduktsioon, autoritiraaž jne), oskab neid kasutada.	Kunstiliigid ja žanrid. Kunsti piiride avardamine. Massikunst: foto, film, video, reklaam. Restaureerimine ja renoveerimine. Kunstimõisted (originaal, koopia, reproduktsioon, autoritiraaž jne). Fotograafia, fototöötlus, kollaaž. Animeerimine. Inspiratsioon ja looming. Kitš. Muuseumide ja galeriide funktsioonid. Rahvakunst, rahvusliku pärandi hoidmine ja äratundmine.	Emakeel. Ajalugu. Käsitöö ja tehnoloogia. Muusika.
<b>6. Materjalid ja tehnikad.</b> 5 tundi	Julgeb eksperimenteerida. Tunnetab oma huvisid ja võimeid. Tunneb keraamilise voolimise ja kujundamise võtteid.	Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Ruumilise ja tasapinnaline kompositsioon. Inimene ruumis. Suuruste vahekorrad.	Informaatika. Matemaatika.

	<p>Tunneb ära ja teab graafikavõtteid, oskab teha lihtsamad graafilisi ülesandeid.</p> <p>Oskab kasutada arvutigraafikat.</p> <p>Julgeb kasutada koos erinevaid graafikastiile, katsetada ja avastada uusi loomingulisi väljendusviise.</p>	<p>Joon- ja õhuperspektiiv, ruumiillusioonid.</p> <p>Digitehnikate katsetamine.</p> <p>Suurendus ruudustiku abil.</p> <p>Lihtsamad keraamikavõtted.</p> <p>Joonistamine vilt-, pasta-, geelpliitsi, sule ja tušiga. Logod, märgid jne.</p> <p>Kujutise seostamine kirjaga.</p>	
--	---	--	--

Ainesisene lõiming

#### RUUM ja VORM

Esimeses kooliastmes loobutakse maapinna joonistamisest pildi allserva, õpitakse, et eespool olev võib varjata tagumist, viimane ei asu ülalpool. Samal ajal tehakse kindlaks kõigi objektide ja olendite iseloomulikud tunnused, loobutakse aegamisi „lasteaia-kujutisest” (päikeseneljandik paremal üleval, kahest pallist koosnev istuv jänes, aknaruut ristraami ja kaare-kardinatega jne). Meisterdatakse, joonistatakse ja värvitakse tuttavaid asju, kujutatakse erinevaid aasta-aegu, tutvutakse lihtsamate proportsioonireeglitega. Pilt on kui visuaalne jutustus, olgu tegu koomiksi, maali, joonistuse, illustratsiooni või koguni animatsiooniga või fotoseeriaga. Kolmandaks klassiks saavad selgeks mõisted dekoratsioon, kompositsioon (või vähemalt paigutus), liikumine, asend, ruumiline, silmapiir, suurusuhted (st proportsioon), taust, pea- ja kõrvaltegelased, vaikelu jt.

#### VÄRV ja VALGUS

Esimesest kolmanda klassini õpitakse kindlalt selgeks põhivärvid ning nende segamisel tekkiv värviring, soojad ja külmad toonid ja see, et vastandvärvidest saab kokku pruuni. Kolmanda klassi õpilane ei tohiks enam pildile värvi otse potist võtta – enne ikka segamisalusele! Aegamisi saavad selgeks värvinüansid (võilillekollane, tibukollane, meresinine, taevasinine jne). Võiks näiteks kujutada päeva ja ööd.

#### SKULPTUUR, GRAAFIKA jt

Esimeses kooliastmes proovitakse läbi nii plastiliin kui savi, voolida püütakse ka ilma materjali lisamata, ühest tükist. Pildid valmivad erinevate tõmmistena, papi- ja kartulitrükk on au sees. Algust tehakse aplikatsiooni ja kollaažiga, katsetatakse akvarelli, pastelli. Voltimistööd on lihtsad: müts, ümbrik, lennuk vms. Mida rohkem erinevaid materjale, tehnikaid, võtteid ja vahendeid kasutatakse, seda kindlamalt saab edasi minna järgmisesse astmesse, kus materjale omavahel kombineeritakse nii skulptuuri-, maali- kui ka graafikatöodes.

#### DISAIN, MEEDIA

Disainitööd esimeses kooliastmes hõlmavad kõigile tajutavat ja arusaadavat lähiümbrust. Keskkond, linnaruum, eluruum ja tarbevormid,

nende välimus, otstarve ja materjal on teemad, mille üle arutletakse. Makettide või meisterdatud esemete kvaliteet ei ole nii oluline kui autori võime protsessi jälgida ja kirjeldada. Kui esimeses astmes jäävad muuseumid ja näitused küllastamata, kaaslaste arvamused kuulamata ega julgeta oma arvamust avaldada, siis järgmistes astmetes on seda juba üpris raske saavutada. Kuna 1. klassi tulijal on tähed juba selged, on paras aeg ka averbaalse keeleõppega kohe pihta hakata.

#### ARUTLUSTEEMAD

Juba esimeses kooliastmes pannakse alus usalduslikule ja vabale suhtlusele. Õpetaja on vaid oskuslik suunaja, põhjendusi ja selgitusi jagavad õpilased ise. Oma tööde esitlemise kõrval õpitakse kaaslast kuulama, nende töödesse heatahtlikult suhtuma, julgelt arvamust avaldama. Omakandi muuseume, mõisaid, näitusesaale ja muid vaatamisväärsusi hakatakse küllastama esimesest klassist alates. Laulukooris või rahvatantsurühmas käivad pea kõik, seega alustatakse rahvamustrite uurimisega. Ka moodsat kunsti tajub see vanusaste eelarvamustevabalt. Alklasside kunstitundi ei tohiks anda inimene, kelle maitse-eelistused lõpevad impressionismiga. Arhitektuuristiile ei pea esimene aste veel tundma, küll aga tuleks ehitistel vahet teha – kirik, kultuurimaja, mõis, loss, klooster.

#### 7.4. Füüsiline õpikeskkond

1. Kool korraldab valdava osa õpet klassis, kus on 500 lux päevavalgusspektriga valgustus tööpinnal, vesi/kanalisatsioon, reguleeritava kõrgusega molbertid koos joonistusalusustega, tööde kuivatamise, hoiustamise ja eksponeerimise võimalused ning projektsioonitehnika.
2. Kool tagab kooli õppekava järgi kunstitundideks foto- ja videokaamerate, skanneri ja printeri ning internetiühendusega arvutite kasutamise võimaluse. Samuti võimaldab kool vajalikud kunstivahendid ja -materjalid.

