

KUNST

1. Üldalused

1.1. Õppe- ja kasvatuseesmärgid

Põhikooli kunstiõpetusega taotletakse, et õpilane:

- tunnetab ja arendab oma loomingulist potentsiaali, õpib tundma visuaalsete kunstide väljendusvahendeid ning suudab luua erinevaid kunstiteoseid, rakendades loovalt õpitud teadmisi ja tehnikaid;
- kasutab erinevaid mõtlemis- ja tegutsemisviise nii loometegevuses kui ka igapäevases elus;
- analüüsib kunstiteoseid ja visuaalset keskkonda, kasutades põhikoolis omandatud ainealast terminoloogiat, ning põhjendab oma arvamust;
- märkab esemelise keskkonna ja visuaalse meedia esteetilisi, eetilisi, funktsionaalseid ja ökoloogilisi aspekte;
- õpib tundma ja väärtustab nii mineviku kunstipärandit kui ka nüüdisaegset kunsti;
- seostab omavahel kunsti ning kultuuri, ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengut ning mõistab kunsti kui kultuuridevahelist suhtluskeelt; teadvustab kultuurilist mitmekesisust.

Põhikooli lõpuks teadvustab kunsti rolli nii oma elus kui ka ühiskonnas ja orienteerub visuaalses keskkonnas.

1.2. Õppeaine kirjeldus

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.

Aine õppimise osad on:

- 1) uurimine ja oma ideede arendamine;
- 2) väljendusvahendite loov rakendamine;
- 3) mõtestamine ja refleksioon.

Ülalnimetatud õppimise osad on omavahel orgaaniliselt ja tihedalt põimunud – õpilase loova ning iseseisva mõtlemisioskuse arenemine ja uute teadmiste omandamine kinnistuvad praktilise loovtegevuse kaudu. Oskuste kujunemine on järjepidev protsess ja oma kogemustega seostatakse teadmisi nüüdisaegsest maailmast: kunstiajaloo ja tänapäeva kunsti sidemetest, ruumilise keskkonna disaini ja visuaalkultuuri arengusuundadest. Oluline on avastada ja luua seoseid teistes õppeainetes käsitletavate ajastute ja teemadega. Kunsti käsitletakse nii omaette väärtussüsteemi kui ka võtmehaigumise ümbritseva elu mõtestamiseks, mõistmiseks ja tunnetamiseks.

Nii ajaloo kui ka nüüdiskunsti mõistmisele annavad aluse õppekäigud muuseumidesse ja galeriidesse. Kunstiajaloo näidete valikul 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 ja visuaalsest kultuurist Eestis.

1.3. Füüsiline õpekeskkond

1. Kool korraldab valdava osa õpet klassis, kus on 500 lux päevavalgusspektriga valgustus tööpinnal, vesi/kanalisatsioon, reguleeritava kõrgusega molbertid koos joonistusalustega, 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.

I KOOLIASTE

1.1. Õpitulemused

3. klassi lõpetaja:

- 1) tunneb rõõmu kunstis mängulisest ja loovast tegutsemisest ning katsetab julgelt oma mõtete ja ideede erinevaid visuaalseid väljendusi;
- 2) tegutseb iseseisvalt ja teeb koostööd, arvestades kaaslastega; kirjeldab oma ja kaaslaste töid ning väärtustab erinevaid lahendusi;
- 3) leiab kujutatava kõige iseloomulikumad jooned, valib sobiva kujutusviisi olulisema esiletoomiseks, paneb tähele värvide koosmõju ja pildi kompositsiooni;
- 4) kasutab erinevaid joonistamise, maalimise, pildistamise ja skulptuuri töövõtteid ning tehnikaid;
- 5) tunneb lähiümbruse olulisi kunsti- ja kultuuriobjekte, käib kunstimuuseumides ja näitustel ning arutleb kunsti üle, kasutades õpitud ainemõisteid;
- 6) seostab vormi otstarbega ning väärtustab keskkonnateadlikke kasutamise ja loomise põhimõtteid;
- 7) kirjeldab visuaalse kultuuri näiteid, tuleb toime nii reaalses kui ka virtuaalses kultuurija õppekeskkonnades ning teadvustab meedia võimalusi ja ohtusid.

1.2. Õppesisu

Visuaalse kompositsiooni baaselemendid (joon, värv, vorm, ruum, rütm). Inimeste, esemete ja looduse objektide iseloomulikud tunnused ning peamise esiletoomine kujutamisel.

Erinevate kunstitehnikate materjalid, töövõtted ning -vahendid (nt joonistamine, maalimine, trükkimine, kollaaž, pildistamine, vormimine jne).

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

Disain igapäevaelus: trükis, tarbevorm, ruum ja ehitis keskkonnas. Vormi, otstarbe, materjali ja tehnoloogia seosed ning nende arvestamine kujundamisel. Turvaline ning keskkonnasäästlik tarbimine.

Kunstiteosed kohalikes muuseumides ja kunstigaleriides, ajaloolised kunstitehnikad ja materjalid.

Lähiümbruse loodus ja ehituskunst. Reaalsed ning virtuaalsed kunsti- ja meediakeskkonnad.

Kunstiteoste, visuaalse kommunikatsiooni ja meedia roll ning mõju igapäevaelus.

1.3. Õppetegevused

I astmes on oluline mänguline, eksperimenteeriv ja uuriv käsitlus, mis toetab laste spontaanset eneseväljendust ning julgustab märkama ja vaatlema erinevaid nähtusi.

Loovtööde ainet ammutatakse nii oma elust, lähiümbrusest kui ka kunstiloost. Teadmised ja tehnilised oskused omandatakse loova tegevuse käigus.

Kunstiteostest rääkimine toetab oma seisukoha, tolerantsuse ning väärtushinnangute kujunemist.

Koostöö- ja arutlusoskuste arendamiseks kasutatakse lisaks individuaalsetele töödele rühmatöid.

1. Esemete, olendite, sündmuste kujutamine omas laadis endale tähenduslikes töödes, lugude visuaalne jutustamine.
2. Mitmesuguste kunstitehnikate ja töövõtete õppimine, katsetamine ja loominguline rakendamine.
3. Muuseumide ja kunstinäituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludes osalemine.
4. Lähiümbruse keskkonna, ehituskunsti ja disaini näidetega tutvumine. Makettide ja kujundustööde teostamine.
5. Visuaalse kultuuri näidete (reklaamide, filmide, arvutimängude jne) kriitiline vaatlemine, arutlemine ja oma arvamuste põhjendamine.
6. Oma tööde esitlemine, selgitamine; kaaslaste kuulamine ja nende tööde vaatlemine.
7. Töötamine iseseisvalt ja rühmas. Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.

1.4. Hindamine

Hindamine kunstiõpetuses on eelkõige tagasiside andmine, mida võib teha väga erinevas vormis: suuline või kirjalik hinnang või ka midagi vähem traditsioonilist (kokkulepitud sümbolid, tegevused vms), mille valib iga õpetaja ise. Hindamine on tagasiside andmine õppijale tema õppimise tulemuslikkuse kohta, aga ka õppija stimuleerimise ja motiveerimise vahend. Hindamisel I kooliastmes on tähtis saavutuste väljatoomine, et tekitada, säilitada ja süvendada kunstihuvi.

Hinnatakse ainult seda, milles on eelnevalt kokkulepitud. Õpilane peab tööd alustades teadma, mida selle juures hiljem hinnatakse.

Hinnatakse valdavalt praktilise töö tulemust, pikaajalise töö puhul nii vaheetappide järel kui ka lõpptulemust. Hinnatakse ka kavandeid, harjutusi.

Hinnata võib ka koduste ülesannete täitmist, mis lisaks pildi vm valmistamisele või koolis alustatud töö lõpetamisele võib olla näiteks vaatlusülesanne, materjali kogumine, nii verbaalse kui visuaalse info otsimine vms.

Hinnata võib ka vestlust, väitlust, teoste vaatlust ja analüüsi, näituse kujundust, kunstialast või kunstielemente sisaldavat üritust (kunstipäev, stiilipidu, aktus...) jne, sh ka väljaspool kooli.

Hindamisprotsessi on soovitatav kaasata õpilasi.

Arengu hindamiseks on soovitatav kasutada erinevaid meetodeid nt õpimappi kogutud teostest, harjutustest, kavanditest ning kogutud verbaalsest ja visuaalsest informatsioonist.

Protsendiskaala kasutamisel kirjalike tööde hindamiseks tuleb kasutada tulemustele järgmisi nõudeid:

Hinne «5» (väga hea) – 90-100% täitmine

Hinne «4» (hea) – 70-89 % täitmine

Hinne «3» (rahuldav) – 50-69 % täitmine

Hinne «2» (puudulik) – 20-49 % täitmine

Hinne «1» (nõrk) – 0-19 % täitmine

Õpilaste hindamisel on tähtsustatud motiveerivat tagasisidet, mis toetab eneseanalüüsi oskuse kujunemist. Kunsti spetsiifikast tulenevalt on hindamise objektiks nii tööprotsess kui ka lõpptulemus.

1.5. Kujundavad üldpädevused

Kultuuri- ja väärtuspädevus

Õpilane:

- kujuneb huvi kunsti vastu;
- tunneb huvi oma rahva vastu;
- analüüsib kunstiteoseid;
- austab autorsust.

Sotsiaalne ja kodanikupädevus

Õpilane:

- osaleb kunstiainetes uurimuslikustes ja praktilistes rühmatöodes, arutlustes ja esitlustes;
- jätkusuutlikult tegutseb nii looduses kui ka inimeste loodud ruumilistes ja virtuaalsetes keskkondades
- kujundab koostöövalmidust ja üksteise toetamise väärtustamist.

Enesemääratluspädevus

Õpilane:

- õpib kujundama personaalset, sotsiaalset ja kultuurilist identiteeti;
- õpib tundma oma huvisid ja võimeid;
- kujundab positiivset enesehinnangut.

Õpipädevus

Õpilane:

- kasutab oma õpistiili;
- loob jõukahaseid ülesandeid;
- katsetab ja harjutab uusi oskusi.

Suhtluspädevus

Õpilane:

- osaleb vestlustes kunstiteostest, -stiilidest;
- õpib esitlema oma töid.

Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiapädevus

Õpilane:

- võrdleb ja liigitab erinevate nähtuste tunnuseid;
- analüüsib kunstikategoriasid;
- õpib arutlema lahenduste üle, põhjendama oma valikuid.

Ettevõtlikkuspädevus

Õpilane:

- tutvub erinevate elukutsetega, mis on seotud kunstiga;
- õpib oma tegevust planeerima;
- tegeleb praktilise loovtegevusega;
- vastutab oma tööde lõpuni viimise ja tulemuse eest.

1.6. Lõiming teiste valdkonnapädevuste ja ainevaldkondadega

Keel ja kirjandus

Õpilane:

- arendab oskust väljendada oma mõtteid;
- tutvub kunstiga kirjanduste kaudu.

Matemaatika

Õpilane:

- arendab loogilist mõtlemist;
- õpib leidma ühist.

Võõrkeeled

Õpilane:

- arendab diktsiooni;
- arendab oskust kasutada infokanaleid.

Kehaline kasvatus

Õpilane:

- jälgib ohutusreegleid;
- arendab tähelepanu, mootorika ja liikumist.

Sotsiaalsained

Õpilane:

- teab, kuidas käituda: olla viisakas, sõbralik ja ettevaatlik;
- uurib suhtlemist inimeste vahel;
- tutvub teiste rahvuste traditsioonidega;
- uurib kultuurset pärandust;
- käib muuseumi näitustel.

Tehnoloogia

Õpilane:

- õpib nüüdisaegseid tehnoloogiaid (nt arvutit);
- uurib tehnoloogilist keskkonda;
- tegeleb meisterdamisega;
- arendab loovat mõtlemisviisi.

Muusika

Õpilane:

- talub muusika mõjuvust inimesele;
- mõistab muusika ja kunsti seost;
- käib konsertidel ja teatris.

1.7. Läbivad teemad

Läbiv teema	Kujundavad oskused ja teadmised	Meetod
1. Kultuuriline identiteet	<ul style="list-style-type: none"> • genereerida kultuuriliste traditsioonide austamist; • tutvustada kultuuri rolli; • õpilaste tööde esitamist näitlustel. 	<ul style="list-style-type: none"> • töö õpikuga; • viktoriin; • esitlus; • õppeekskursioon; • vestlus.
2. Elukestev õpe ja karjääri planeerimine	<ul style="list-style-type: none"> • arendada abstraktset ja loogilist mõtlemist; • arusaada oma võimest ja huvidest; • tutvuda kunstiga seotud erialadega. 	<ul style="list-style-type: none"> • vestlus; • projekt; • harjutused, • õppekäigud; • rollimängud; • arutelu.
3. Teabekeskond	<ul style="list-style-type: none"> • tutvuda tehnoloogia töökeskonnaga; • arendada praktilist loomingut. 	<ul style="list-style-type: none"> • projekt; • arutelu; • esitlus.
4. Tehnoloogia ja innovatsioon	<ul style="list-style-type: none"> • kasutada erinevaid oskusi ja ressursse; • uurida võimalusi, et edukalt toime tulla pidevalt muutuv tehnoloogilises keskkonnas. 	<ul style="list-style-type: none"> • töö õpikuga; • õppeekskursioon; • arutelu.
5. Tervis ja ohutus	<ul style="list-style-type: none"> • õppida tundma turvameetmeid; • ratsionaalset ja ettevaatlikuse kasutamise koolitust; • õiget töövahendite ning tööriistade kasutamist . 	<ul style="list-style-type: none"> • vestlus; • viktoriin; • projekt; • õppeekskursioon.

6. Keskkond ja jätkusuutlik areng	<ul style="list-style-type: none"> • õppida otsima teavet muusika ja kunsti kohta; • osata kasutada andmebaasi; • õpilaste arusaamine oma võimalustest ja ohtudest meedia keskkonnas; • teada autoriõiguste kaitsmisest. 	<ul style="list-style-type: none"> • projekt; • arutelu; • rollimängud; • vestlus.
7. Väärtused ja kõlblus	<ul style="list-style-type: none"> • tutvuda maailma kultuuripäranditega; • külastada näitusi, muuseumeid, kontserte ja etendusi. 	<ul style="list-style-type: none"> • vestlus; • töö õpikuga • õppeekskursioon; • esitlus.
8. Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus	<ul style="list-style-type: none"> • luua suutlikkust väljendada oma seisukohta; • aidata õpilastel arendada ja kasutada oma sotsiaalseid ideid. 	<ul style="list-style-type: none"> • esitlus; • õppeekskursioon; • rollimängud; • arutelu.

1. KLASS

Õppetundide arv nädalas – 2 t, aastas – 70 t.

1.1. Õpitulemused

1. klassi lõpetaja:

- ✓ katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu.
- ✓ on iseseisev, kuid valmis ka koostööks.
- ✓ valib ise sobivaima kujutusviisi.
- ✓ katsetab kõiki tehnikaid.
- ✓ taipab eseme vormi ja funktsiooni seost.
- ✓ käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.

1.2. Õppesisu

Teemad	Õpitavad oskused	Lõiming	Läbiv teema
1. Uurimine, avastamine, ideede arendamine. (30 tundi) Visuaalse kompositsiooni baaselemendid (joon, värv, vorm, ruum, rütm). Inimeste, esemete ja looduse objektide iseloomulikud tunnused ning peamise esiletoomine kujutamisel.	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.	Matemaatika Loodusõpetus Inimeseõpetus	Tehnoloogia ja innovatsioon Keskkond ja jätkusuutlik areng Tervis ja ohutus

<p>2. Pildiline ja ruumiline väljendus (5 tundi)</p> <p>Pildilised jutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon.</p>	<p>Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine. Peamise esiletõstmine suuruse, asukoha ja värvi abil. ÜMBRUS: Vabanemine stampkujunditest (päikese-neljandik, aknarist jm). ASJAD: Tuttavate asjade kujutamine - lilled, mänguasjad jt. INIMENE: Inimese vanus, amet jne, joonistamine mälu järgi. GEOMEETRIA: Mõisted kolmnurk, ruut, ring jt.</p>	<p>Inimeseõpetus Loodusõpetus Matemaatika</p>	<p>Teabekeskond Tehnoloogia ja innovatsioon Keskkond ja jätkusuutlik areng</p>
<p>3. Disain ja keskkond (15 tundi)</p> <p>Disain igapäevaelus: trükis, tarbevorm, ruum ja ehitiskeskonnas. Vormi, otstarbe, materjali ja tehnoloogia seosed ning nende arvestamine kujundamisel. Turvaline ning keskkonnasäästlik tarbimine.</p>	<p>Situatsiooni kirjeldav lähteülesanne. Ideede selgitamine, vormistamine jooniste ja makettidena. Disaini roll igapäevaelus: trükised, tarbevormid, ruumid, hooned, keskkond jne. Vormi ja funktsiooni seos. MÄRK Geomeetriliste kujundite erinevad tähendused. KIRI Oma nime kujundus portfooliol vms.</p>	<p>Tööõpetus Matemaatika Inimeseõpetus</p>	<p>Tehnoloogia ja Innovatsioon Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus</p>
<p>4. Kunstikultuur (5 tundi)</p> <p>Kunstiteosed kohalikes muuseumides ja kunstigaleriides, ajaloolised kunstitehnikad ja materjalid. Lähikärsed loodus ja ehituskunst. Reaalsed ning virtuaalsed kunsti- ja meediakeskkonnad.</p>	<p>Vana ja uue võrdlemine. Eesti kultuuripärandi tähtsused. Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludes osalemine. EESTI JA MAAILM Keskaegsed hooned. RAHVAKUNST Laulupidu ja rahvariided.</p>	<p>Inimeseõpetus Keel ja kirjandus</p>	<p>Kultuuriline identiteet Elukestev õpe ja karjääri planeerimine</p>
<p>5. Materjalid ja tehnika (10 tundi)</p> <p>Erinevate kunstitehnikate materjalid, töövõtted ning vahendid (nt joonistamine, maalimine, trükkimine, kollaaž, pildistamine, vormimine jne).</p>	<p>Kunstitehnikate ja töövõtete loominguine rakendamine. Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine. MAAL Näpuvärvid, guašš SKULPTUUR Plastiliin, savi jt pehmed</p>	<p>Loodusõpetus Tööõpetus Matemaatika</p>	<p>Elukestev õpe ja karjääri planeerimine Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus Tervis ja ohutus</p>

	voolimismaterjalid. GRAAFIKA Riipimine vms.		
6. Meedia ja kommunikatsioon (5 tundi) Kunstiteoste, visuaalse kommunikatsiooni ja meedia roll ning mõju igapäevaelus.	Meediad kodus ja koolis. Pildilise jutustuse vormid ja vahendid (illustratsioon, koomiks, reklaam, animatsioon, foto, video).	Informaatika	Tehnoloogia ja Innovatsioon Teabekeskond

1.3. Õppetegevused

Esimese klassi õppetundide juhatamiseks kasutatakse järgmisi meetodeid :

- loodusest, tegelikkusest ja kujutlusest joonistamine;
- muuseumide külastamine;
- ekskursioonidel käimine;
- ekskursioonidel loominguliste töötubade külastamine;
- IKT kasutamine;
- kunsti üle arutlemine;
- vestlemine;
- näitustel osalemine.

1.4. Hindamine

Hindamisel lähtutakse vastavatest põhikooli riikliku õppekava üldosa sätetest. Hindamise eesmärk on anda õpilasele motiveerivat tagasisidet. Hindamisel on oluline tunnustada lahenduste erinevusi ja väärtustada õpilaste isikupära. Õpilane peab teadma, mida hinnatakse ning mis on hindamise kriteeriumid. Kirjalikke ülesandeid hinnates arvestatakse eelkõige töö sisu, kuid parandatakse ka õige kirjavead, mida hindamisel ei arvestata.

1.5. Kasutatav õppematerjal

1. «Kunst. 1. klassi õpilase tööraamat» Edna Vahter. Koolibri. 2011
2. «Kunst 1. õpetajaraamat» Edna Vahter. Koolibri. 2011
3. Presentatsioonid.

2. KLASS

Õppetundide arv nädalas – 1 t, aastas – 35 t.

1.1. Õpitulemused

2. klassi lõpetaja:

- ✓ katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu.
- ✓ on iseseisev, kuid valmis ka koostööks.
- ✓ valib ise sobivaima kujutusviisi.
- ✓ katsetab kõiki tehnikaid.
- ✓ teab kodukoha kultuuriobjekte.
- ✓ taipab eseme vormi ja funktsiooni seost.
- ✓ käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.

1.2. Õppesisu

Teemad	Õpitavad oskused	Lõiming	Läbiv teema
<p>1. Uurimine, avastamine, ideede arendamine. (10 tundi)</p> <p>Visuaalse kompositsiooni baaselemendid (joon, värv, vorm, ruum, rütm). Inimeste, esemete ja looduse objektide iseloomulikud tunnused ning peamise esiletoomine kujutamisel.</p>	<p>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.</p> <p>Mänguasjade ja omameisterdatud mudelitega lavastuslikud mängud.</p> <p>Piltjutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon.</p>	<p>Matemaatika Loodusõpetus Inimeseõpetus</p>	<p>Tehnoloogia ja innovatsioon</p> <p>Keskkond ja jätkusuutlik areng</p> <p>Tervis ja ohutus</p>
<p>2. Pildiline ja ruumiline väljendus (7 tundi)</p> <p>Pildilised jutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon.</p>	<p>Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine. Peamise esiletõstmine suuruse, asukoha ja värvi abil.</p> <p>ÜMBRUS: Vabanemine stamp-kujunditest (päikese- neljandik, aknarist jm). Puude, mägede, pilvede jne kujutamine mitmel erineval moel. ASJAD: Tuttavate asjade kujutamine - lilled, mänguasjad jt. Eseme tähtsamad tunnused. INIMENE: Inimese vanus, amet jne, joonistamine mälu järgi. Algsed proportsiooni-</p>	<p>Inimeseõpetus Loodusõpetus Matemaatika</p>	<p>Teabekeskkond</p> <p>Tehnoloogia ja innovatsioon</p> <p>Keskkond ja jätkusuutlik areng</p>

	reeglid. GEOMEETRIA:Mõisted kolmnurk, ruut, ring jne Geomeetristest kujunditest pilt.		
3. Disain ja keskkond (7 tundi) Disain igapäevaelus: trükis, tarbevorm, ruum ja ehitis keskkonnas. Vormi, otstarbe, materjali ja tehnoloogia seosed ning nende arvestamine kujundamisel. Turvaline ning keskkonnasäästlik tarbimine.	Situatsiooni kirjeldav lähteülesanne. Ideede selgitamine, vormistamine jooniste ja makettidena. Disaini roll igapäevaelus: trükised, tarbevormid, ruumid, hooned, keskkond jne. Vormi ja funktsiooni seos. MÄRK: Geomeetriste kujundite erinevad tähendused. Liiklusmärkide keel. KIRI Oma nime kujundus portfooliol vms. Dekoratiivkiri kingipakil vms.	Tööõpetus Matemaatika Inimeseõpetus	Tehnoloogia ja Innovatsioon Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus
4. Kunstikultuur (3 tundi) Kunstiteosed kohalikes muuseumides ja kunstigaleriides, ajaloolised kunstitehnikad ja materjalid. Lähimbruse loodus ja ehituskunst. Reaalsed ning virtuaalsed kunsti- ja meediakeskkonnad.	Vana ja uue võrdlemine. Eesti kultuuripärandi tähtteosed. Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludes osalemine. EESTI JA MAAILM Keskaegsed hooned. Lossid, kindlused ja mõisahooned. RAHVAKUNSTLaulupidu ja rahvariided. Talu ja taluriistad.	Inimeseõpetus Keel ja kirjandus Muusika	Kultuuriline identiteet Elukestev õpe ja karjääri planeerimine
5. Materjalid ja tehnika (5 tundi) Erinevate kunstitehnikate materjalid, töövõtted ning vahendid (nt joonistamine, maalimine, trükkimine, kollaaž, pildistamine, vormimine jne).	Kunstitehnikate ja töövõtete loominguine 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.	Loodusõpetus Tööõpetus Matemaatika	Elukestev õpe ja karjääri planeerimine Kodanikualgatus ja Ettevõtlikkus Tervis ja ohutus
6. Meedia ja kommunikatsioon (3 tundi)	Meediad kodus ja koolis. Pildilise jutustuse vormid ja vahendid (illustratsioon,	Informaatika Tööõpetus	Teabekeskond Tehnoloogia ja innovatsioon

Kunstiteoste, visuaalse kommunikatsiooni ja meedia roll ning mõju igapäevaelus.	koomiks, reklaam, animatsioon, foto, video). Asjade tähendus pildil (nt loodus-materjalidest installatsiooni jäädvustamine fotona). Piltjutustuste kujundamine (nt foto sidumine joonistuste ja tekstiga), e-kaart.	Loodusõpetus	
---	---	--------------	--

1.3. Õppetegevused

Teise klassi õppetundides kasutatakse järgmisi meetodeid :

- loodusest, tegelikkusest ja kujutlusest joonistamine;
- muuseumite külastamine;
- ekskursioonidel looduses käimine;
- ekskursioonidel loominguliste töötubade külastamine;
- infotehnoloogiatega töötamine;
- reproduktsioonide ja maalide arutlemine;
- vestlemine;
- näitustest osalemine.

1.4. Hindamine

Hindamisel lähtutakse vastavatest põhikooli riikliku õppekava üldosa sätetest. Hindamise eesmärk on anda õpilasele motiveerivat tagasisidet. Hindamisel on oluline tunnustada lahenduste erinevusi ja väärtustada õpilaste isikupära. Õpilane peab teadma, mida hinnatakse ning mis on hindamise kriteeriumid. Kirjalikke ülesandeid hinnates arvestatakse eelkõige töö sisu, kuid parandatakse ka õigekirjavead, mida hindamisel ei arvestata.

1.5. Kasutatav õppematerjal

1. «Kunst. 2. klassi õpilase tööraamat.» Edna Vahter. Koolibri.
2. «Kunst 2. Õpetajaraamat.» Edna Vahter. Koolibri.
3. PowerPointi esitlused.

3. KLASS

Õppetundide arv nädalas – 1 t , aastas – 35 t.

1.1. Õpitulemused

3. klassi lõpetaja:

- tunneb rõõmu loovast tegutsemisest ning katsetab julgelt oma mõtete ja ideede erinevaid visuaalseid väljendusi;
- tegutseb iseseisvalt ja teeb koostööd; kirjeldab enda ja kaaslaste töid;
- valib ise sobivaima kujutusviisi; katsetab kõiki tehnikaid;
- tunneb kodukoha kultuuriobjekte;
- taipab eseme vormi ja funktsiooni seost;
- räägib kunstist, kasudates spetsiaalset keeles;

- käib kunstimuuseumides, teatris ja näitustel;
- väärtustab keskkonnateadlikke kasutamist ja loomise põhimõtteid.

1.2. Õppesisu

Teemad	Õpitavad oskused	Lõiming	Läbiv teema
<p>1. Uurimine, avastamine, ideede arendamine (5 tundi)</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</p>	<p>Oma tööde esitlemine, selgitamine ja kaaslaste kuulamine. Töötamine iseisvalt ja grupis. Põhielementide- joon, värv, vorm, ruum, rütm jt tundmaõppimine. Iseloomulike tunnuste ning peamise esiletoomine. Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine.</p> <p>Mänguasjade ja omameisterdatud mudelitega lavastuslikud mängud.</p> <p>Piltjutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon.</p>	<p>Matemaatika Kehaline kasvatus</p>	<p>Tehnoloogia ja innovatsioon</p> <p>Keskkond ja jätkusuutlik areng</p> <p>Tervis ja ohutus</p>
<p>2. Pildiline ja ruumiline väljendus (7 tundi)</p> <p>Pildilised jutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon.</p>	<p>Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine. Kompositsiooni tasakaal, pingeline, dominant ja koloriit. ÜMBRUS Erinevad majad linnas ja maal. ASJAD Esemete suurussuhted INIMENE Inimesed tegevuses, nägu ja meeleolu. GEOMEETRIA Kubistlikus stiilis pilt.</p>	<p>Inimeseõpetus</p> <p>Loodusõpetus</p> <p>Matemaatika</p>	<p>Teabekeskond</p> <p>Tehnoloogia ja innovatsioon</p> <p>Keskkond ja jätkusuutlik areng</p>
<p>3. Disain ja keskkond (5 tundi)</p> <p>Disain igapäevaelus: trükis, tarbevorm, ruum ja ehitis keskkonnas. Vormi, otstarbe, materjali ja tehnoloogia seosed ning nende arvestamine kujundamisel. Turvaline ning keskkonnasäästlik tarbimine.</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. MÄRK Liiklusmärkide analoogial põhinev uute märkide kujundamine.</p>	<p>Tööõpetus</p> <p>Matemaatika</p> <p>Emakeel</p>	<p>Tehnoloogia ja Innovatsioon</p> <p>Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus</p>

	KIRI (Trüki-) tähtede kujundamine.		
4. Kunstikultuur (5 tundi) Kunstiteosed kohalikes muuseumides ja kunstigaleriides, ajaloolised kunstitehnikad ja materjalid. Lähiümbruse loodus ja ehituskunst. Reaalsed ning virtuaalsed kunsti- ja meediakeskkonnad	Kunstiteose analüüs. Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu mõtestamine. Erinevad mineviku ja nüüdiskunst tuntumad teosed Eestis ja mujal maailmas, kultuuride iseärasused. Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid. EESTI JA MAAILM Teosed, kus värvil on suurem roll (postimpressionistid, fovistid ...) RAHVAKUNSTLilltikand (n pulmatekk, vms).	Inimeseõpetus Keel ja kirjandus	Kultuuriline identiteet Elukestev õpe ja karjääri planeerimine
5. Materjalid ja tehnika (8 tundi) Erinevate kunstitehnikate materjalid, töövõtted ning -vahendid (nt joonistamine, maalimine, trükkimine, kollaaž, pildistamine, vormimine jne).	Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine. Digitaalsete tehnikate katsetamine. MAAL Akrüül jt kattevärvivid. SKULPTUUR Pehmed materjalid nt savi või saepurumass. Papier-mache vms. GRAAFIKA Faktuurpilt, materjalitrükk. Heledusastmed värvipliatsitega, heledusnüansid mustvalges grafiidijoonistuses	Loodusõpetus Tööõpetus Matemaatika	Elukestev õpe ja karjääri planeerimine Kodaniku-algatus ja Ettevõtlikkus Tervis ja ohutus
6. Meedia ja kommunikatsioon (5 tundi)	Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jne vaatlemine,	Loodusõpetus Tööõpetus Keel ja	Elukestev õpe ja karjääri planeerimine

Kunstiteoste, visuaalse kommunikatsiooni ja meedia roll ning mõju igapäevaelus.	nende üle arutlemine, kirjeldamine, eelistuste põhjendamine. Liikumisillusiooni teke. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Ruumilisuus pildil, fotol, filmis. Inimene ja tema tegevused. Ilmastiku-nähtuste jäädvustamine.	kirjandus	
---	--	-----------	--

1.3. Õppetegevused

3 klassi õppetundides kasutatakse järgmisi meetodeid :

- loodusest, tegelikkusest ja kujutlusest joonistamine;
- muuseumite külastamine;
- ekskursioonidel looduses käimine;
- ekskursioonidel loominguliste töötubade külastamine;
- infotehnoloogiatega töötamine;
- reproduktsioonide ja maalide arutlemine;
- vestlemine;
- näitustes osalemine.

1.4. Hindamine

Hindamisel lähtutakse vastavatest põhikooli riikliku õppekava üldosa sätetest. Hindamise eesmärk on anda õpilasele motiveerivat tagasisidet. Hindamisel on oluline tunnustada lahenduste erinevusi ja väärtustada õpilaste isikupära. Õpilane peab teadma, mida hinnatakse ning mis on hindamise kriteeriumid. Kirjalikke ülesandeid hinnates arvestatakse eelkõige töö sisu, kuid parandatakse ka õigekirjavead, mida hindamisel ei arvestata.

1.5. Kasutatav õppematerjal

1. «Kunst. 3. klassi õpilase tööraamat.» Edna Vahter. Koolibri.
2. «Kunst 3. Õpetajaraamat.» Edna Vahter. Koolibri.
3. Presentationid.

II KOOLIASTE

1.1. Õpitulemused

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 rühmatöödes 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.

Kunsti õpitulemused, õppesisu ja õppetegevus II kooliastmes

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 (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto, digitaalgraafika, animatsioon jne);
- 5) oskab uurimise käigus leida eri teabeallikatest ainealast infot;
- 6) võrdleb ruumilise keskkonna ja igapäevaste tarbeesemete omadusi, kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda, mõistab võimalusi, kuidas tarbida loodust säästvalt;
- 7) arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle reaalses ja virtuaalses keskkonnas, analüüsib oma eagrupile mõeldud visuaalse meedia sõnumeid;
- 8) tegutseb eetilisel ja ohutult nii päris kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades.

1.2. Õppesisu

Kavandamine kui ideede arendamise protsess. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit. Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Liikumise kujutamine. Figuuri ja portree proportsioonid. Kujutamise õpetus. 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 lähümbruses, 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).

1.3. 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, koomiksiste ja reklaamide pildikeele uurimine ja kriitiline

Võrdlemine.

Õppekäigud muuseumidesse, kunstiüritustele, nüüdiskunsti näitustele.

1.4. Hindamine

Hindamine kunstiõpetuses on eelkõige tagasiside andmine, mida võib teha väga erinevas vormis: suuline või kirjalik hinnang, numbrilised hinded või ka midagi vähem traditsioonilist (kokkulepitud sümbolid, tegevused vms), mille valib iga õpetaja ise. Hindamine on tagasiside andmine õppijale tema õppimise tulemuslikkuse kohta, aga ka õppija stimuleerimise ja motiveerimise vahend.

Hinnatakse ainult eelnevalt kokkulepitud aspekte ülesannete lahendustes, need tulenevad ülesande eesmärgist ja käsitletud õppesisust. Õpilane peab tööd alustades teadma, mida selles hiljem hinnatakse. Kui õpilane on ülesande ja tingimused ise sõnastanud, saab hindamisel lähtuda vaid tema enda taotlustest ja valikute põhjendustest. Mahukamas ülesandes rakendatakse mitmeid käsitletud õppesisu punkte, neid kõiki võib eraldi hindega hinnata.

Hindamine peab lähtuma õppe eesmärgist ja ülesande tingimuste täitmisest, mitte õpilase andekusest. Erineva ande ja kogemusega õpilased lahendavad ülesanded erineval keerukuse astmel.

Hinnatakse valdavalt praktilise töö tulemust, seda võib teha nii vaheetappide järel kui ka lõpus. Hinnatakse ka kavandeid, harjutusi.

Hinnata võib ka koduste ülesannete täitmist, mis lisaks pildi vm valmistamisele või koolis alustatud töö lõpetamisele võib olla näiteks vaatlusülesanne, materjali kogumine, nii verbaalse kui visuaalse info otsimine vms.

Hinnata võib ka vestlust, väitlust, teoste vaatlust ja analüüsi, näituse kujundust, kunstialast või kunstielemente sisaldavat üritust (kunstipäev, stiilipidu, aktus...) jne, sh ka väljaspool kooli.

Hindamisprotsessi on soovitatav kaasata ka õpilasi.

Arengu hindamiseks on soovitatav kasutada erinevaid meetodeid nt õpimappi kogutud teostest, harjutustest, kavanditest ning kogutud verbaalsest ja visuaalsest informatsioonist.

Viiepallisüsteemis hinnatavate kirjalike tööde koostamisel ja hindamisel lähtutakse põhimõttest, et kui kasutatakse punktiarvestust ja õpetaja ei ole andnud teada teisiti, koostatakse tööd nii, et hindega „5” hinnatakse õpilast, kes on saavutanud 90–100% maksimaalsest võimalikust punktide arvust, hindega „4” 70–89%, hindega „3” 50–69%, hindega „2” 20–49% ning hindega „1” 0–19%.

1.5. Kujundavad üldpädevused

Kultuuri- ja väärtuspädevus

Õpilane:

- väärtustab oma rahvust ja kultuuri teiste rahvuste ning kultuuride seas;
- väärtustab kunstiloomingut;
- tunneb ja austab oma keelt ja kultuuri ning aitab kaasa eesti keele ja kultuuri säilimisele ja arengule;
- õpib teadvustama kunsti eneseväljenduse vahendina;
- õpib austama autorsust;
- kasvatab teadlikku ja kriitilist suhtumist erinevatesse infokanalitesse.

Sotsiaalne ja kodanikupädevus

Õpilane:

- osaleb kultuurisündmustel;
- osaleb kunstiprojektides, mis kujundavad koostöövalmidust ja üksteise toetamise väärtustamist;
- õpib eesmärgistatult vaatlema.

Enesemääratluspädevus

Õpilane:

- suudab mõista ja hinnata iseennast;
- teab oma tugevaid ja nõrku külgi ning püüab selgusele jõuda oma huvides;

Õpipädevus

Õpilane:

- oskab oma arvamust väljendada, põhjendada ja kaitsta;
- suudab väljendada ennast loominguliselt;
- arendab kriitilist ja loovat mõtlemist;
- oskab õppida ja leida edasiõppimisvõimalusi, kasutades vajaduse korral asjakohast nõu;
- omab ettekujutust ja teadmisi maailma eri rahvaste kultuuridest,
- oskab leida vastuseid oma küsimustele;
- oskab töötada individuaalselt ja rühmas;
- oskab leida infot kunsti kohta ja selle infot analüseerida.

Suhtluspädevus

Õpilane:

- juhib ja korrigeerib oma käitumist ning võtab endale vastutuse oma tegude eest;
- suhtub inimestesse eelarvamusteta, tunnustab inimeste, vaadete ja olukordade erinevusi ning mõistab kompromisside vajalikkust;
- suhtub teistest rahvustest inimestesse eelarvamustevabalt ja lugupidavalt;
- oskab kasutada arvutit ja interneti suhtlusvahendina ning oskab arvutiga vormistada tekste;

Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiapädevus

Õpilane:

- suudab lahendada igapäevaelu erinevates valdkondades tekkivaid küsimusi, mis nõuavad matemaatiliste mõttemetodite (loogika ja ruumilise mõtlemise) ning esitusviiside kasutamist;
- võrdleb ja liigitab erinevate nähtuste tunnuseid ning kasutab sümboleid;
- oskab põhjendada oma valikuid ja analüüsida tulemusi, kasutades erinevaid tehnoloogiaid.

Ettevõtlikkuspädevus

Õpilane:

- töötab nii paaris kui ka rühmas;
- on ettevõtlik, usub iseendasse, kujundab oma ideaale;
- seab endale eesmärged ja tegutseb nende nimel;
- õpib tegevust planeerima, võtma vastutust tööde lõpuni viimise ja tulemuse eest;
- tutvub ka valdkonnaga, mis on seotud elukutsete ning institutsioonidega.

1.6. Lõiming teiste valdkonnapädevuste ja ainevaldkondadega

Keel ja kirjandus

Õpilane:

- loeb ja mõistab erinevaid tekste;
- suudab väljendada ennast selgelt ja asjakohaselt nii suuliselt kui ka kirjalikult;
- kasutab kattuvaid või lähedasi mõisteid (kompositsioon, struktuur, rütm, plaan, stiil, improvisatsioon, liikumine, dünaamika jm)

Matemaatika

Õpilane:

- tõlgendab andmeid (graafikud, tabelid, diagrammid);
- matemaatikast lähtudes arendab seoste loomise oskust ja loogilist mõtlemist (matemaatiline keel, struktuur, sümboolid ja meetodid);

Võõrkeeled

Õpilane:

- kasutab tunnis võõrsõnu;
- võõrkeeltest lähtudes arendab verbaalset eneseväljendusoskust, diktsiooni, funktsionaalset lugemisoskust ning infokanalite kasutamise oskust

Loodusained

Õpilane:

- loodusainetest lähtudes teadvustab inimese kuulmis- ja nägemismeele füsioloogilist;
- õpib tundma looduskeskkonda ja selle eluvormide mitmekesisust valguse ja värvide omadusi.

Kehaline kasvatus

Õpilane:

- jälgib hügieeninõudeid ja ohutusreegleid;
- kasutab kattuvaid või lähedasi mõisteid (rütm, variatsioon, improvisatsioon, liikumine, dünaamika jm);
- kehalisest kasvatuses lähtudes arendab kehatunnetust, tähelepanu, motoorikat, reageerimiskiirust ja koordineerimist.

Sotsiaalsed

Õpilane:

- teab, kuidas käituda: olla viisakas, sõbralik ja ettevaatlik;
- juhib ja korrigeerib oma käitumist ning võtab endale vastutuse oma tegude eest;
- suhtub inimestesse eelarvamusteta, tunnustab inimeste, vaadete ja olukordade erinevusi ning mõistab kompromisside vajalikkust;
- suudab mõista ja hinnata iseennast.

Tehnoloogia

Õpilane:

- rakendab nüüdisaegseid tehnoloogiaid (nt arvutit);
- käsitööst ja tehnoloogiast lähtudes arendab käelist tegevust ning loovat mõtlemist (loomisprotsess, tehnoloogiaid ja tehnikaid);
- kasutab kattuvaid või lähedasi mõisteid (kompositsioon, struktuur, rütm, plaan, stiil, liikumine, dünaamika jm).

Muusika

Õpilane:

- kirjandusest lähtudes vaatab eri ajastute ja kultuuride lugusid muusikas ja kunstis, teatri- ja filmikunstis;
- kasutab kattuvaid või lähedasi mõisteid (kompositsioon, struktuur, rütm, plaan, stiil, improvisatsioon, liikumine, dünaamika jm).

1.7. Läbivad teemad

Läbiv teema	Kujundavad oskused ja teadmised	Meetod
<i>1. Tehnoloogia ja innovatsioon</i>	<ul style="list-style-type: none"> • kasutada ning leiutada erinevaid oskusi ja vahendeid; • katsetada uusi võimalusi, toetades pidevalt muutavas tehnoloogilises elu-, õpi- ja töökeskkonnas toimetuleva inimese kujunemist. 	<ul style="list-style-type: none"> • vestlus; • praktiline töö; • projekt; • esitlus

2. <i>Kultuuriline identiteet</i>	<ul style="list-style-type: none"> • toetada õpilase kujunemist kultuuriteadlikuks inimeseks; • tutvuda õppesisus ja -tegevustes kohaliku ja maailma kultuuripärandiga; • teadvustada kultuuri rolli igapäevaelus; • osaleda õpilastööde näitustel; • kujundada avatud ja lugupidavat suhtumist nii erinevatesse kultuuritraditsioonidesse kui ka kaasaja kultuurinähtustesse; • väärtustada uute ideede ning isiklike kogemuste ja emotsioonide loomingulist väljendamist. 	<ul style="list-style-type: none"> • esitlus; • õppeekskursioon; • vestlus; • praktiline töö; • projekt; • õppekäigud; • rollimängud; • arutelu;
3. <i>Teabekeskond</i>	<ul style="list-style-type: none"> • leida infot kunsti kohta; • kasutada heli ja visuaalsust; • kujundada visuaalset keskkonda; • tutvuda andmebaasidega, meediakeskkonna võimaluste ja ohtudega ning autorikaitse küsimustega. 	<ul style="list-style-type: none"> • vestlus; • praktiline töö; • projekt; • arutelu; • esitlus; • õppeekskursioon
4. <i>Elukestev õpe ja karjääri planeerimine</i>	<ul style="list-style-type: none"> • arendada oskusi iseseisvaks õppimiseks; • arendada abstraktset ja loogilist mõtlemist; • tutvuda kunstide mitmekülgsede väljunditega igapäevaelus ning kunstidega seotud elukutsetega; • arendada oskusi õppimises, suhtlemises, koostöös ja otsustes. 	<ul style="list-style-type: none"> • õppekäigud; • rollimängud; • arutelu; • praktiline töö; • vestlus; • esitlus; • õppeekskursioon; • projekt
5. <i>Tervis ja ohutus</i>	<ul style="list-style-type: none"> • kasutada kunstides paljusid materjale, töövahendeid ja instrumente, mille juures tuleb järgida ohutuse ning otstarbekuse printsiipe. 	<ul style="list-style-type: none"> • vestlus; • praktiline töö
6. <i>Keskkond ja jätkusuutlik areng</i>	<ul style="list-style-type: none"> • leida infot muusika ja kunsti kohta; • kasutada kommunikatsiooni väljendusvahendeid. 	<ul style="list-style-type: none"> • vestlus; • praktiline töö; • projekt
7. <i>Väärtused ja kõlblus</i>	<ul style="list-style-type: none"> • teadvustada kultuuri rolli igapäevaelus; • osaleda õpilastööde näitustel; • osaleda ühiseid väärtusi kujundavatel kunstisündmustel (näitused, muuseumid, kontserdid ja etendused). 	<ul style="list-style-type: none"> • vestlus; • praktiline töö; • õppeekskursioon

8. <i>Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus</i>	<ul style="list-style-type: none"> • julgustada kunstides kujundama ja väljendama oma seisukohti ühiskonnas toimuvate protsesside kohta ning katsetama oma ideede arendamist ja elluviimist. 	<ul style="list-style-type: none"> • vestlus; • praktiline töö; • projekt; • õppekäigud; • rollimängud; • arutelu.
--	---	--

4. KLASS

Õppetundide arv nädalas – 1 t , aastas – 35 t.

1.1. Õpitulemused

4. klassi lõpetaja:

- ✓ tunnetab oma huvisid ja võimeid.
- ✓ visandab ja kavandab.
- ✓ on valmis katsetama uusi tehnikaid, sh digitaalseid.
- ✓ mõistab erinevate teoste sõnumeid, uurib ja selgitab neid (k.a. reklaam ja meedia).
- ✓ võrdleb kaasaja ja mineviku kultuurinähtusi.
- ✓ kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja ikt vahendeid.
- ✓ uurib disainilahendusi ja leiutab ise.
- ✓ käitub virtuaalmaailmas eetilisel.
- ✓ kasutab fotot, digitaalgraafikat, videot ja animatsiooni lähiümbruse uurimisel.

1.2. Õppesisu

Teemad	Õpitavad oskused	Lõiming	Läbiv teema
<p>1. Uurimine, avastamine, ideede arendamine (15 tundi) 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</p>		Matemaatika Kehaline kasvatus	Tehnoloogia ja innovatsioon Keskkond ja jätkusuutlik areng Tervis ja ohutus

<p>2. Pildiline ja ruumiline väljendus (7 tundi) Pildilised jutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon.</p>	<p>Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit. ÜMBRUS Erinevad majad linnas ja maal. ASJAD Esemete suurussuhted INIMENE Inimesed tegevuses, nägu ja meeleolu. GEOMEETRIA Kubistlikus stiilis pilt.</p>	<p>Inimeseõpetus Loodusõpetus Matemaatika</p>	<p>Teabekeskond Tehnoloogia ja innovatsioon Keskond ja jätkusuutlik areng</p>
<p>3. Disain ja keskkond (5 tundi) Disain igapäevaelus: trükis, tarbevorm, ruum ja ehitiskeskonnas. Vormi, otstarbe, materjali ja tehnoloogia seosed ning nende arvestamine kujundamisel. Turvaline ning keskkonnasäästlik tarbimine.</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. MÄRK Liiklusmärkide analoogial põhinev uute märkide kujundamine. KIRI (Trüki-) tähtede kujundamine.</p>	<p>Tööõpetus Matemaatika Emakeel</p>	<p>Tehnoloogia ja Innovatsioon Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus</p>
<p>4. Kunstikultuur (5 tundi) Kunstiteosed kohalikes muuseumides ja kunstigaleriides, ajaloolised kunstitehnikad ja materjalid. Lähiümbruse loodus ja ehituskunst. Reaalsed ning virtuaalsed kunsti- ja meediakeskkonnad</p>	<p>Kunstiteose analüüs. Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu mõtestamine. Erinevad mineviku ja nüüdiskunst tuntumad teosed Eestis ja mujal maailmas, kultuuride iseärasused. Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid. EESTI JA MAAILM Teosed, kus värvil on suurem roll (postimpressionistid, fovistid) RAHVAKUNSTLilltikand (n pulmatekk, vms).</p>	<p>Inimeseõpetus Keel ja kirjandus</p>	<p>Kultuuriline identiteet Elukestev õpe ja karjääri planeerimine</p>
<p>5. Materjalid ja tehnika (8 tundi) Erinevate kunstitehnikate materjalid, töövõtted ning vahendid (nt joonistamine,</p>	<p>Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi</p>	<p>Loodusõpetus Tööõpetus Matemaatika</p>	<p>Elukestev õpe ja karjääri planeerimine Kodanikualgatus ja Ettevõtlikkus</p>

maalimine, trükkimine, kollaaž, pildistamine, vormimine jne).	valmistamine. Digitaalsete tehnikate katsetamine. MAAL Akrüül jt kattevärvide. SKULPTUUR Pehmed materjalid nt savi või saepurumass. Papier-mache vms. GRAAFIKA Faktuurpilt, materjalitrükk. Heledusastmed värvipliiatsitega, heledusnüansid mustvalges grafiidijoonistuses		Tervis ja ohutus
6. Meedia ja kommunikatsioon (5 tundi) Kunstiteoste, visuaalse kommunikatsiooni ja meedia roll ning mõju igapäevaelus.	Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jne vaatlemine, nende üle arutlemine, kirjeldamine, eelistuste põhjendamine. Liikumisillusiooni teke. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Ruumilisuus pildil, fotol, filmis. Inimene ja tema tegevused. Ilmastiku-nähtuste jäädvustamine.		

1.3. Õppetegevused

4. klassi õppetundide juhatamiseks kasutatakse järgmisi meetodeid :

- ainealase terminoloogiaga tutvumine;
- erinevate materjalide (guašš, viltpliiatsid, värvipliiatsid jm.) kasutamine;
- loodusest, tegelikkusest ja kujutlusest joonistamine;
- muuseumide külastamine;
- presentatsioonide vaatamine;
- ekskursioonidel käimine;
- ekskursioonidel loominguliste töötubade külastamine;
- IKT kasutamine;
- kunsti üle arutlemine;
- vestlemine;
- näitustel osalemine.

1.4. Hindamine

Õpilaste hindamisel tuua välja eelkõige positiivset.

Hinnatakse:

- töösse suhtumine
- loovus ja fantaasia
- õpetatud praktiliste ülesannete täitmine
- heaperemehelik suhtumine töövahenditesse, materjalidesse
- töö puhtus
- iga veerandi lõpul numbriline hinne

- hinne peab olema õpilase individuaalseid õpitulemusi määratlev
- hinnatakse valminuid töid
- valmis esemeid vaadeldakse, analüüsitakse, antakse hinnang

1.5. Kasutatav õppematerjal

1. «Kunstiõpetuse õpik põhikooli vanemale astmele». Hans Gabral. IV-VI klass. Koolibri. 2011
2. « Käsitöötuba. Kunsti- ja tööõpetus, 4. osa » Tiiu Kivirähk. Koolibri. 2011
3. PowerPointi esitlused
4. Veebipõhised infosüsteemid.

5. KLASS

Õppetundide arv nädalas – 1 , aastas – 35

1.1. Õpitulemused

5.klassi õpilane:

- täiendab oskuse maalida natuurist;
- kasutab oma töös joonestusvahendeid;
- saab teada perspektiivi alused;
- õpib vaatama ja hindama kunstiteoseid, kujundab oma kunstimaitset;
- oskab luua erinevates tehnikates kunstiteoseid;
- tunneb erinevaid kunstiliike ja –stiile;
- oskab rakendada oma loovust ja fantaasiat;
- oskab vaadelda ja hinnata kunstiteoseid;
- oskab käsitseda õppekavas loetletud töömaterjale ja vahendeid;
- tunneb kunstimõisteid ja olemust, oskab neid kõnes kasutada.

1.2. Õppesisu

Teemad	Õpitavad oskused	Lõiming	Läbiv teema
1. Uurimine, avastamine, ideede arendamine (11 tundi)	Õpilane: - esitleb teoseid; - põhjendab valikut. - kujutab, väljendab, kujundab vaatluse ja mälu järgi. - kavandab. - kasutab värve kui väljendusvahend. - kujutab liikumist. -teab kunstiteose sisuliseid ja vormiliseid elemente	Inimeseõpetus Loodusteadus Ajalugu Tööõpetus	Keskkond ja jätkusuutlik areng Tehnoloogia ja Innovatsioon Väärtused ja kõlblus Elukestev õpe ja karjääriplaneerimine

2. Pildiline ja ruumiline väljendus (7 tundi)	Õpilane: - teab lihtsamaid ruumilisust edastamist võtteid (esemete suurussuhted, perspektiiv); - teab lihtsaid proportsioonireegleid, peamiseid näoproportsioone - tunneb lihtsamaid kompositsioonivõtteid, õpetab kera, silindri, kuupi kujutama	Matemaatika	Tehnoloogia ja innovatsioon
3. Disain ja keskkond (3 tundi)	Õpilane: - uurib disainilahendusi ja leiutab ise.	Tööõpetus Ajalugu Bioloogia	Keskkond ja jätkusuutlik areng
4. Meedia ja kommunikatsioon (1 tund)	Õpilane: - tunnetab oma huvisid ja võimeid - on valmis katsetama uusi tehnikaid - mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia) - käitub virtuaalmaailmas eetiliselt.	Informaatika	Tehnoloogia ja innovatsioon
5. Kunstikultuur (3 tundi)	Õpilane: - arendab võimet - kunstiteoseid vaadelda, kirjeldada, analüüsida, tõlgendada - külastab kunsti näitusi - tunneb kunstitermineid	Ajalugu Keel ja kirjandus	Elukestev õpe ja karjääriplaneerimine Väärtused ja kõlblus Kultuuriline identiteet
6. Materjalid, tehnikad (9 tundi)	Õpilane: - visandab ja kavandab. - eksperimenteerib kujutamise reeglitega. - valmistab kompositsioone, mudeleid või makette. - katsetab digitaalseid tehnikaid MAAL - kasutab värvi kui väljendusvahendit SKULPTUUR - kasutab papier-mache vms GRAAFIKA - papitrükk. Mustritega pinnakatmine.	Tööõpetus Matemaatika	Tehnoloogia ja Innovatsioon

1.3. Õppetegevused

Õppetööd teostatakse peamiselt vaatluste ja praktiliste tööde vahendusel.

Tundides:

- tehakse uurimuslikuid ja individuaalseid töid ning koostöid;
- visandatakse ja kavandatakse;
- kujutatakse ja kujundatakse;
- eksperimenteeritakse kujutamisereeglitega;
- esitletakse oma teoseid, põhjendatakse oma valikut;
- valmistatakse ruumiliste kompositsioone, mudeleid või makette;
- tutvustatakse ja katsetakse digitaalset tehnikat.
- analüüsitakse ja võrreldakse kunstiteoseid;
- uuritakse ja kriitiliselt võrreldakse filme, arvutimänge ja reklaamide pildikeelt;
- külastatakse muuseume, kunstiüritusi, nüüdiskunsti näitusi.

1.4. Hindamine

Erinevad tööülesanded vajavad oma hindamiskriteeriume

- vastavus teemale
- paigutus paberil ja kompositsiooni väljenduslikkus
- meeolelu edastamine värvidega
- meeolelude edastamine miimika abil

Hinnatakse

- õpilase teadmisi
- töösse suhtumist
- praktilisi ülesandeid
- loovust

Hindamisel arvestan lapse võimekusega, hinded panen suhteliselt kõrged, oluline on töösse suhtumine. Negatiivse hinde panen ainult juhul kui töö on esitamata.

1.5. Kasutatav õppematerjal

- ✓ „Tähelepanu! Valmis olla! Kunst!“ õpetajaraamat. K.Läänemäe, A.Lüsi, J. Tsekulajeva, A. Purre
- ✓ Presentatsioonid
- ✓ Veebipõhised õppematerjalid
- ✓ “Osnovy zivopisi”, “Osnovy kompozicii”, “Osnovy risunka” N.M.Sokolnikov

6. KLASS

Õppetundide arv nädalas – 1 , aastas – 35

1.3. Õpitulemused

- täiendab oskuse maalida naturist
- kasutab oma töös joonestusvahendeid
- saab teada perspektiivi alused
- õpib vaatama ja hindama kunstiteoseid, kujundab oma kunstimaitset
- tunnetab oma huvisid ja võimed
- 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.
- kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid.
- uurib disainilahendusi ja leiutab ise.
- käitub virtuaalmaailmas eetiliselt.

1.2. Õppesisu

Teemad	Õpitavad oskused	Lõiming	Läbiv teema
<p>Uurimine, avastamine, ideede arendamine(4)</p> <p>Sõnumite ja emotsioonide edastamine, oma tööde võrdlus kunstiajaloo-näidetega</p>	<p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> - esitleb teoseid; - põhjendab valikut. - kujutab, väljendab, kujundab vaatluse ja mälu järgi. - kavandab. - kasutab värve kui väljendusvahend. - kujutab liikumist. -teab kunstiteose sisuliseid ja vormiliseid elemente 	<p>Inimeseõpetus</p> <p>Loodusteadus</p> <p>Ajalugu</p> <p>Tööõpetus</p>	<p>Keskkond ja jätkusuutlik areng</p> <p>Tehnoloogia ja Innovatsioon</p> <p>Väärtused ja kõlblus</p> <p>Elukestev õpe ja karjääriplaneerimine</p>
<p>Pildiline ja ruumiline väljendus(6)</p> <p>Hoonete erinevused ajastute ja funktsiooni järgi. Taevas. Pöördkehad jt mahulised seemed</p> <p>Inimese liikumisasendid. Keha mahulisus. Pea profiilis</p> <p>Eseme jaotamine geomeetrilisteks kehadeks</p>	<p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> - teab lihtsamaid ruumilisust edastamist võtteid (esemete suurussuhted, perspektiiv); - teab lihtsaid proportsioonireegleid, peamiseid näoproportsioone - tunneb lihtsamaid kompositsioonivõtteid, õpetab kera, silindri, kuupi kujutama 	<p>Matemaatika</p>	<p>Tehnoloogia ja innovatsioon</p>

<p>Disain ja keskkond (4)</p> <p>Märk kui sümbol (nt sodiaagi-märgid).</p> <p>Šrift varjuga, ruumiline kiri.</p>	<p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> - uurib disainilahendusi ja leiutab ise. 	<p>Tööõpetus</p> <p>Ajalugu</p> <p>Bioloogia</p>	<p>Keskkond ja jätkusuutlik areng</p>
<p>Meedia ja kommunikatsioon (3)</p> <p>Kunstiteoste, arvuti-mängude, filmide, reklaamide jne vaatlemine, nende üle arutlemine, kirjeldamine, eelistuste põhjendamise.</p> <p>Liikumisillusiooni teke. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.</p> <p>Valgus, vari ja värv objekti vormi edasiandmisel.</p> <p>Vormimuutusest tulenev tähenduse muutus.</p>	<p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tunnetab oma huvisid ja võimeid - on valmis katsetama uusi tehnikaid - mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia) - käitub virtuaalmaailmas eetiliselt. 	<p>Informaatika</p>	<p>Tehnoloogia ja innovatsioon</p>
<p>Kunstikultuur (8)</p> <p>Kunst käsikäes ajalootunniga (kauged kultuurid, antiik ...)</p> <p>Taluarhitektuur.</p>	<p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> - arendab võimet - kunstiteoseid vaadelda, kirjeldada, analüüsida, tõlgendada - külastab kunsti näitusi - tunneb kunstitermineid 	<p>Ajalugu</p> <p>Keel ja kirjandus</p>	<p>Elukestev õpe ja karjääriplaneerimine</p> <p>Väärtused ja kõlblus</p> <p>Kultuuriline identiteet</p>
<p>Materjalid, tehnikad(10)</p> <p>Segatehnikad.</p> <p>Sügavtrükk, heledusnüansid mustvalges</p>	<p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> - visandab ja kavandab. - eksperimenteerib kujutamise reeglitega. - valmistab kompositsioone, 	<p>Tööõpetus</p> <p>Matemaatika</p>	<p>Tehnoloogia ja Innovatsioon</p>

grafiidijoonistuses MAAL - kasutab värvi kui väljendusvahendit SKULPTUUR - kasutab papier-mache vms GRAAFIKA - papitrükk. Mustritega pinnakatmine.	mudeleid või makette. - katsetab digitaalseid tehnikaid		
--	--	--	--

1.3. Õppetegevused

Õppetööd teostatakse peamiselt vaatluste ja praktiliste tööde vahendusel. Maardu Põhikoolis kunstide tunnides tehakse uurimuslikuid ja luuakse rühma- ja individuaalseid töid, ühise tulemuse nimel koostöid. Visandatakse ja kavandatakse. Kujutatakse ja kujundatakse. Eksperimenteeritakse kujutamise eeskirjadega. Esitletakse oma teoste, põhjendatakse oma valikute. Valmistatakse ruumiliste kompositsioone, mudelite või makette. Tutvustatakse ja katsetakse digitaalsete tehnikatega. Analüüsitakse ja võrreldakse kunstiteoste, nende üle arutletakse. Uuritakse ja kriitiliselt võrreldakse filme, arvutimänge ja reklaamide pildikeelt. Külalastatakse muuseumi, kunstiüritusi, nüüdiskunsti näitusi.

1.4. Hindamine

- (1) Hinde «5» (vaga hea) saab õpilane, kelle suuline vastus (esinemine), kirjalik töö, praktiline tegevus või selle tulemus taies mahus vastab õppeprogrammi nõudmistele.
- (2) Hinde «4» (hea) saab õpilane, kelle suuline vastus (esinemine), kirjalik töö, praktiline tegevus või selle tulemus vastavad uldiselt õppeprogrammi nõudmistele, kuid ei ole kullalt täiuslikud või seal on vaikesed vead.
- (3) Hinde «3» (rahuldav) saab õpilane, kelle õpitulemused vastavad õppeprogrammi nõudmistele, kuid esinevad puudused ja vead.
- (4) Hinde «2» (puudulik) saab õpilane, kelle õpitulemus vastab osaliselt õppeprogrammi nõudmistele, kuid millers on tunduvalt vead ja puudused.
- (5) Hindega «1» hinnatakse õppetöö tulemust, mis ei vasta õppeprogrammi nõudmistele.

Protsendiskaala kasutamisel kirjalike tööde hindamiseks tuleb kasutada tulemustele järgmisi nõudeid:

- Hinne «5» (vaga hea) – 90-100% taitmine
- Hinne «4» (hea) – 70-89% taitmine
- Hinne «3» (rahuldav) – 45-69% taitmine
- Hinne «2» (puudulik) – 20-44% taitmine
- Hinne «1» (nork) – 0-19% taitmine

1.5. Kasutatav õppematerjal

„Tähelepanu! Valmis olla! Kunst!“ õpetajaraamat. K.Läänemäe, A.Lüsi, J. Tsekulajeva, A. Purre
Presentatsioonid

Veebisaitid

Õpik puudub

“Osnovy zivopisi”, “Osnovy kompozicii”, “Osnovy risunka” N.M.Sokolnikov

III KOOLIASTE

1.1. Õpitulemused

Kunsti õppe- ja kasvatuseesmärgid 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 reaalses kui ka virtuaalses kultuurikeskkonnas;
- 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.

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 erinevaid 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 meediume kasutades erinevaid lahendusi, kuidas väljendada oma mõtteid ja teadmisi, kasutab sihipäraselt tasapinnalise, ruumilise ja ajalise loomingu 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 turvalisuse seisukohast.

1.2. Õppesisu

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

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

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

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

Nüüdiskunsti olulised suunad ja aktuaalsed teemad.

Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilised. 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.

1.3. 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.

1.4. Hindamine

Hindamisel lähtutakse vastavatest põhikooli riikliku õppekava üldosa sätetest. Hindamise eesmärk on anda õpilasele motiveerivat tagasisidet. Hindamisel on oluline tunnustada lahenduste erinevusi ja väärtustada õpilaste isikupära. Õpilane peab teadma, mida hinnatakse ning mis on hindamise kriteeriumid. Kirjalikke ülesandeid hinnates arvestatakse eelkõige töö sisu, kuid parandatakse ka õigekirjavead, mida hindamisel ei arvestata.

1.5. Kujundavad üldpädevused

Kultuuri- ja väärtuspädevus

Õpilane:

- väärtustab oma rahvust ja kultuuri teiste rahvuste ning kultuuride seas;
- väärtustab kunstiloomingut;
- tunneb ja austab oma keelt ja kultuuri ning aitab kaasa eesti keele ja kultuuri säilimisele ja arengule;
- õpetab teadvustama kunste eneseväljenduse vahendina;
- õpetab austama autorsust;
- kasvatab teadlikku ja kriitilist suhtumist erinevatesse infokanalitesse.

Sotsiaalne ja kodanikupädevus

Õpilane:

- arendab kriitilist ja loovat mõtlemist;

- osaleb kultuurisündmustel;
- osaleb kunstiprojektides kujundavad koostöövalmidust ja üksteise toetamise väärtustamist;
- õpib eesmärgistatult vaatlema.

Enesemääratluspädevus

Õpilane:

- suudab mõista ja hinnata iseennast;
- teab oma tugevaid ja nõrku külgi ning püüab selgusele jõuda oma huvides;

Õpipädevus

Õpilane:

- oskab oma arvamust väljendada, põhjendada ja kaitsta;
- suudab väljendada ennast loominguliselt;
- arendab kriitilist ja loovat mõtlemist;
- oskab õppida ja leida edasiõppimisvõimalusi, kasutades vajaduse korral asjakohast nõu;
- omab ettekujutust ja teadmisi maailma eri rahvaste kultuuridest,
- oskab leida vastuseid oma küsimustele;
- oskab töötada individuaalselt ja rühmas;
- oskab leida infot kunsti kohta ja selle infot analüseerida.

Suhtluspädevus

Õpilane:

- juhib ja korrigeerib oma käitumist ning võtab endale vastutuse oma tegude eest;
- suhtub inimestesse eelarvamusteta, tunnustab inimeste, vaadete ja olukordade erinevusi ning mõistab kompromisside vajalikkust;
- suhtub teistest rahvustest inimestesse eelarvamustevabalt ja lugupidavalt;
- oskab kasutada arvutit ja interneti suhtlusvahendina ning oskab arvutiga vormistada tekste;

Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiapädevus

Õpilane:

- suudab lahendada igapäevaelu erinevates valdkondades tekkivaid küsimusi, mis nõuavad matemaatiliste mõttemetodite (loogika ja ruumilise mõtlemise) ning esitusviiside kasutamist;
- võrreldab ja liigitab erinevate nähtuste tunnuseid ning kasutab sümboleid;
- oskab põhjendada oma valikuid ja analüüsida tulemusi.

Ettevõtlikkuspädevus

Õpilane:

- töötab nii paaris kui ka rühmas;
- on ettevõtlik, usub iseendasse, kujundab oma ideaale;
- seab endale eesmärgi ja tegutseb nende nimel;
- õpitab tegevust planeerima, võtma vastutust tööde lõpuni viimise ja tulemuse eest;
- tutvub ka valdkonnaga seotud elukutsete ning institutsioonidega.

1.6. Lõiming teiste valdkonnapädevuste ja ainevaldkondadega

Keel ja kirjandus

Õpilane:

- loeb ja mõistab erinevaid tekste;
- suudab väljendada ennast selgelt ja asjakohaselt nii suuliselt kui ka kirjalikult;

- kasutab kattuvaid või lähedasid mõisteid (kompositsioon, struktuur, rütm, plaan, stiil, improvisatsioon, liikumine, dünaamika jm)

Matemaatika

Õpilane:

- tõlgendab andmeid (graafikud, tabelid, diagrammid);
- matemaatikast lähtudes arendab seoste loomise oskust ja loogilist mõtlemist (matemaatiline keel, struktuur, sümbolid ja meetodid);

Võõrkeeled

Õpilane:

- kasutab tunnis võõrsõnu;
- võõrkeeltest lähtudes arendab verbaalset eneseväljendusoskust, diktsiooni, funktsionaalset lugemisoskust ning infokanalite kasutamise oskust

Loodusained

Õpilane:

- loodusainetest lähtudes teadvustab inimese kuulmis- ja nägemismeele füsioloogilist;
- õpib tundma looduskeskkonda ja selle eluvormide mitmekesisust valguse ja värvide omadusi.

Kehaline kasvatus

Õpilane:

- jälgib hügieeninõudeid ja ohutusreegleid;
- kasutab kattuvaid või lähedasid mõisteid (kompositsioon, struktuur, rütm, plaan, stiil, variatsioon, improvisatsioon, liikumine, dünaamika jm)
- kehalisest kasvatuses lähtudes arendab kehatunnetust, tähelepanu, motoorikat, reageerimiskiirust ja koordinatsiooni

Sotsiaalsained

Õpilane:

- teab, kuidas käituda: olla viisakas, sõbralik ja ettevaatlik;
- juhib ja korrigeerib oma käitumist ning võtab endale vastutuse oma tegude eest;
- suhtub inimestesse eelarvamusteta, tunnustab inimeste, vaadete ja olukordade erinevusi ning mõistab kompromisside vajalikkust;
- suudab mõista ja hinnata iseennast;

Tehnoloogia

Õpilane:

- rakendab nüüdisaegseid tehnoloogiaid (nt arvutit);
- käsitööst ja tehnoloogiast lähtudes arendab käelist tegevust ning loovat mõtlemist (loomise protsess, tehnoloogiaid ja tehnikad);
- kasutab kattuvaid või lähedasid mõisteid (kompositsioon, struktuur, rütm, plaan, stiil, variatsioon, improvisatsioon, liikumine, dünaamika jm): käsitööst ja tehnoloogiast lähtudes arendab käelist tegevust ning loovat mõtlemist (loomise protsess, tehnoloogiaid ja tehnikad);

Muusika

Õpilane:

- kirjandusest lähtudes vaatleb eri ajastute ja kultuuride lugusid muusikas ja kunstis, teatri- ja filmikunstis;

- kasutab kattuvaid või lähedaseid mõisteid (kompositsioon, struktuur, rütm, plaan, stiil, variatsioon, improvisatsioon, liikumine, dünaamika jm)

1.7. Läbivad teemad

Läbiv teema	Õpilasel kujundavad oskused ja teadmised	Meetod
1. <i>Kultuuriline identiteet</i>	<ul style="list-style-type: none"> • toetada õpilase kujunemist kultuuriteadlikuks inimeseks; • tutvuda õppesisus ja -tegevustes kohaliku ja maailma kultuuripärandiga, • teadvustada kultuuri rolli igapäevaelus, • osaleda õpilastööde näitustel. • kujunda avatud ja lugupidavat suhtumist nii erinevatesse kultuuritraditsioonidesse kui ka kaasaja kultuurinähtustesse. • väärtustada uute ideede ning isiklike kogemuste ja emotsioonide loomingulist väljendamist 	<ul style="list-style-type: none"> • esitlus; • õppeekskursioon; • vestlus; • praktiline töö • projekt; • õppekäigud; • rollimängud; • arutelu; • praktiline töö • vestlus
2. <i>Elukestev õpe ja karjääri planeerimine</i>	<ul style="list-style-type: none"> • arendada oskusi iseseisvaks õppimiseks; • arendada abstraktset ja loogilist mõtlemist; • tutvuda kunstide mitmekülgsede väljunditega igapäevaelus ning kunstidega seotud elukutsetega. elukutsetega. • arendada oskusi õppimises, suhtlemises, koostöös ja otsustes; 	<ul style="list-style-type: none"> • õppekäigud; • rollimängud; • arutelu; • praktiline töö • vestlus • esitlus; • õppeekskursioon • projekt
3. <i>Teabekeskond</i>	<ul style="list-style-type: none"> • leida infot kunsti kohta, • kasutada helilise ja visuaalse kommunikatsioone väljendusvahendeid, • kujundada visuaalse keskkonda . • tutvuda andmebaasidega, meediakeskkonna võimaluste ja ohtudega ning autorikaitse küsimustega. 	<ul style="list-style-type: none"> • vestlus; • praktiline töö • projekt; • arutelu; • esitlus; • õppeekskursioon

4. <i>Tehnoloogia ja innovatsioon</i>	<ul style="list-style-type: none"> • erinevaid oskusi ja vahendeid kasutada ning leiutada • katsetada uusi võimalusi, toetades pidevalt muutavas tehnoloogilises elu-, õpi- ja töökeskkonnas toimetuleva inimese kujunemist. 	<ul style="list-style-type: none"> • vestlus • praktiline töö • projekt • esitlus
5. <i>Tervis ja ohutus</i>	<ul style="list-style-type: none"> • kasutada kunstides paljusid materjale, töövahendeid ja instrumente, mille juures tuleb järgida ohutuse ning otstarbekuse printsiipe. 	<ul style="list-style-type: none"> • vestlus • praktiline töö
6. <i>Keskkond ja jätkusuutlik areng</i>	<ul style="list-style-type: none"> • leida infot muusika ja kunsti kohta, kujundama helilise ja visuaalse • kasutada kommunikatsiooni väljendusvahendid. • tutvutada andmebaasidega, meediakeskkonna võimaluste ja ohtudega ning autorikaitse küsimustega. 	<ul style="list-style-type: none"> • vestlus; • praktiline töö • projekt
7. <i>Väärtused ja kõlblus</i>	<ul style="list-style-type: none"> • teadvustada kultuuri rolli igapäevaelus, osaleda õpilastööde näitustel. • osaleda ühiseid väärtusi kujundavatel kunstisündmustel (näitused, muuseumid, kontserdid ja etendused). 	<ul style="list-style-type: none"> • vestlus; • praktiline töö • õppekursioon;
8. <i>Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus</i>	<ul style="list-style-type: none"> • kujundada ja väljendada oma seisukohti ühiskonnas toimuvate protsesside kohta; • katsetada oma ideede arendamist ja elluviimist. 	<ul style="list-style-type: none"> • vestlus; • praktiline töö • projekt; • õppekäigud; • rollimängud; • arutelu; • praktiline töö • vestlus

Õppetundide arv nädalas – 1 , aastas – 35

1.1. Õpitulemused

7.klassi õpilane:

- kirjeldab ja analüüsib kunstiteoseid arvestades sisu, vormi, konteksti, otstarvet;
- kasutab ainespetsiifilist keelt kunstide kirjeldamisel ja mõtestamisel;
- väärtustab maailmakultuuri mitmekesisust;
- väljendab end erinevate joonistus- ja maalivahendite kaudu;
- kasutab ideest lähtudes sihipäraselt mitmekesiseid visuaalseid väljendusvahendeid;
- kasutab kunsti õppides ning loovas praktikas tehnoloogiavahendeid;
- teadvustab kunsti rolli ühiskonnas;
- määrab (objektidel v pildil) langeva ja omavarju, pool- ja täisvarju ning kirjeldab nende erinevusi;
- tunneb ära kolmnurkse, diagonaalse ja kuldlõikelise kompositsiooniskeemi;
- konstrueerib 1 ja 2 koondpunkti abil perspektiivseid vaateid objektidest ja ruumist;
- seostab keskkonna elemente (tarbeesemed, mööbel, ruum, ehitised, linnakujundus, haljastus, monumendid, trükised jne) kunstniku tööga;
- valib kujundatavale sobiva teksti asukoha, suuruse, šrifti, arvestab kirjaoptikat;

1.2. Õppesisu

Teemad	Õpitavad oskused	Lõiming	Läbiv teema
<p>1. Pildiline ja ruumiline väljendus (11 tundi)</p> <p>Inimene Istuv figuur otsevaates.Poolprofiil. Karakteri kujutamine.</p> <p>Ümbrus Tänav, taluõu jne. Realistik maastikumaal, veekogu.Loodus detailides, maja siseruum.</p> <p>Asjad Ruumi kolm möödet. Iseseisev natüürmordi koostamine, vaatluspunkti valik.</p> <p>Geomeetria Kompositsiooni rajamine geomeetrilistele kujundile.Esemete modelleerimine valguse - varjuga (valgus, läige, langev ja omavari, täis- ja poolvari, refleks.</p>	<p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> - oskab kujundama vormi, kompositsiooni ja perspektiivi; - teab värvi, valguse ja varja; - tutvub struktuuriga, rütmiga, plaaniga, stiiliga, liikumisega, dünaamikaga. - kasutab kirjatüpe ja graafilise kujunduse baasvõtteid; - kasutab ideest lähtudes sihipäraselt mitmekesiseid visuaalseid väljendusvahendeid. 	<p>Sotsiaalsained: Inimeseõpetus Kehaline kasvatus Matemaatika</p> <p>Muusika</p>	<p>Keskkond ja jätkusuutlik areng</p> <p>Tehnoloogia ja innovatsioon</p>

<p>2. Uurimine, avastamine, ideede arendamine. (7 tundi)</p> <p>Värvide kontrastid, vastastikused mõjud, kooskõlad ja tasakaal. Värvimodulatsioon. Värvide optiline segunemine. Erinev vaatepunkt (konna- ja linnuperspektiiv). Joonperspektiiv ühe ja kahe koondpunktiga. Ruumiillusioonid (nt op-kunst).</p>	<p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kasutab ideest lähtudes sihipäraselt mitmekesiseid visuaalseid väljendusvahendeid; - kasutab mitmesuguseid kunstimaterjale ja erinevat tehnikat; - tutvub struktuuriga, rütmiga, plaaniga, stiiliga, improvisatsiooniga, liikumisega, dünaamikaga; - teab, millised toonid on külmad-soojad, eenduvad-taanduvad, kerged-rasked, suurendavad-vähendavad. 	<p>Matemaatika Vene keel ja kirjandus Muusika</p>	<p>Tehnoloogia ja innovatsioon</p>
<p>3. Disain ja keskkond (4 tundi)</p> <p>Märk ja sümbol (peremärk, firmamärk, piktogramm, eksliibris). Grotoski - ja laisulekirja võtted.</p>	<p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> - kasutab erinevaid materjale ja tehnikat. - tutvub kunstnike, kunstiajaloolaste, disainerite ja arhitektide erialase tööga. - tutvub struktuuriga, rütmiga, plaaniga, stiiliga. 	<p>Sotsiaalsed Matemaatika</p>	<p>Keskkond ja jätkusuutlik areng</p>
<p>4. Kunstikuultuur (6 tundi)</p> <p>Muuseumide, näituste külastamine ja arutelud, kunstiterminoloogia kasutamine Kunst käsikäes ajalootunniga.</p> <p>Eesti ja maailm Keskajast barokini Kunsti liigid ja žanrid.</p>	<p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> - oskab väljendada ja põhjendada oma arvamust; - tutvub Eesti ja maailma kultuuripärandi oluliste kunstiteostega; - kasutab visuaalse kommunikatsiooni vahendeid; - väärtustab kunstnike, kunstiajaloolaste, disainerite ja arhitektide erialast tööd. 	<p>Keel ja kirjandus Sotsiaalsed</p>	<p>Kultuuriline identiteet Väärtused ja kõlblus</p>
<p>5. Tehnikad, materjalid (2 tundi)</p> <p>Skulptuur. Modelleerimine ja konstrueerimine mitmesugustest pehmetest, kalgenduvatest ja tahketest materjalidest (nt papjeemašee, papp, jne).</p> <p>Maal Maalimine erinevatele materjalidele</p> <p>Graafika Trükigraafika</p>	<p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> - oskab kasutada erinevaid materjale ja tehnikat; - oskab modelleerida ja konstrueerida materjalist objekte. 	<p>Käsitöö Tööõpetus Kehaline kasvatus</p>	<p>Tervis ja ohutus</p>

6. Meedia ja kommunikatsioon (2 tundi) Infootsing erinevatest teabeallikatest. Originaal, koopia, reproduktsioon.	Õpilane: - kasutab kunsti õppides ning loovas praktikas tehnoloogiavahendeid.	Informaatika	Tehnoloogia ja Innovatsioon. Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus. Tervis ja ohutus.
--	--	--------------	--

1.3. Õppetegevused

- ✓ loovad ülesanded, individuaalsed ja rühmatööd.
- ✓ ideest ja eesmärgist lähtuvalt loovtööde materjalide, tehnikate ja väljendusvahendite valimine;
- ✓ töö teostamine ja esitlemine.
- ✓ PowerPointi esitluste ja filmide vaatamine;
- ✓ kunstiteostega tutvumine;
- ✓ erinevate materjalide kasutamine (guašš, viltpliiatsid, värvipliiatsid jm.);
- ✓ ainealase terminoloogiaga tutvumine;
- ✓ uurimuste ja visualiseeritud esitluste koostamine;
- ✓ kunsti lõimimiseks informaatikaga infotehnoloogia kasutamine.

1.4. Hindamine

Hindamise eesmärk on anda õpilasele motiveerivat tagasisidet. Hindamisel on oluline tunnustada lahenduste erinevusi ja väärtustada õpilaste isikupära. Õpilane peab teadma, mida hinnatakse ning mis on hindamise kriteeriumid.

1.5. Kasutatav õppematerjal

1. K.Läänemäe, A.Lüsi, J. Tsekulajeva, A. Purre. Tähelepanu! Valmis olla! Kunst! Õpetajaraamat.
2. PowerPointi esitlused.
3. Veebipõhised infoallikad.

8. KLASS

Õppetundide arv nädalas – 1, aastas – 35

1.1. Õpitulemused

8.klassi õpilane:

- kirjeldab ja analüüsib kunstiteoseid arvestades sisu, vormi, konteksti, otstarvet;
- mõistab disaini kui protsessi;
- arendab teadlikult oma võimeid ja isikupära. Hindab originaalsust;
- katsetab erinevaid lahendusvariante, selgitab valikuid;
- teadvustab kunsti rolli ühiskonnas, seost teiste kultuurinähtuste, teaduse, tehnika ja meediaga;
- tunneb Eesti ja maailma olulisemaid kunstiteoseid;
- uurib nüüdiskunsti nähtusi, oskab arutleda nende väljendusvahendite, sõnumite, esteetilisuse, eetilise jne üle;

1.2. Õppesisu

Teemad	Õpitavad oskused	Lõiming	Läbiv teema
<p>1. Pildiline ja ruumiline väljendus (11 tundi) Inimene Karakteri kujutamine. Ümbrus Realistik maastikumaal, veekogu. Asjad Iseseisev natüürmordi koostamine, vaatluspunkti valik. Geomeetria Kompositsiooni rajamine geomeetrilistele kujundile.</p>	<p>Õpilane: - oskab kujundama vormi, kompositsiooni ja perspektiivi; - teab värvi, valguse ja varja - tutvub struktuuriga, rütmiga, plaaniga, stiiliga, liikumisega, dünaamikaga. - kasutab kirjatüüpe ja graafilise kujunduse baasvõtteid. - kasutab ideest lähtudes sihipäraselt mitmekesisaid visuaalseid väljendusvahendeid.</p>	<p>Sotsiaalsained: Inimeseõpetus Kehaline kasvatus Matemaatika Muusika</p>	<p>Keskkond ja jätkusuutlik areng Tehnoloogia ja innovatsioon</p>
<p>2. Uurimine, avastamine, ideede arendamine (7 tundi) Erinev vaatepunkt (konna- ja linnuperspektiiv). Joonperspektiiv ühe ja kahe koondpunktiga. Ruumiillusioonid (nt op-kunst).</p>	<p>Õpilane: - kasutab ideest lähtudes sihipäraselt mitmekesisaid visuaalseid väljendusvahendeid: - kasutab mitmesuguseid kunstimaterjale ja erinevat tehnikat; - tutvub struktuuriga, rütmiga, plaaniga, stiiliga, improvisatsiooniga, liikumisega, dünaamikaga; - teab, millised toonid on külmad-soojad, eenduvad-taanduvad, kerged-rasked, suurendavad-vähendavad.</p>	<p>Matemaatika Vene keel ja kirjandus Muusika</p>	<p>Tehnoloogia ja innovatsioon</p>
<p>3. Disain ja keskkond (4 tundi) Disaini liigid. Ergonoomika, moodul-süsteemid, sihtgrupp jt mõisted. Looduslikud ja tehiskeskkonnad. Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisuus. Praktiline disainiprotsess probleemi püstitusest lahendi leidmiseni. Märgi tähenduse muutus ajaloos. Firmamärk. Šrift raamatus, plakatil,</p>	<p>Õpilane: - kasutab erinevaid materjale ja tehnikat. - tutvub kunstnike, kunstiajaloolaste, disainerite ja arhitektide erialase tööga. - tutvub struktuuriga, rütmiga, plaaniga, stiiliga.</p>	<p>Sotsiaalsained Matemaatika</p>	<p>Keskkond ja jätkusuutlik areng</p>

reklaamis vm. Pildikeel. Erinevate meediumite väljendusvahendite rakendamine ainesiseselt ja lõimimisel teiste ainetega.			
4. Kunstikuultur (6 tundi) Muuseumide, näituste külastamine ja arutelud, kunstiterminoloogia kasutamine Kunst käsikäes ajalootunniga. Eesti ja maailm Keskajast barokini Kunsti liigid ja zanrid.	Õpilane: - oskab väljendada ja põhjendada oma arvamust; - tutvub Eesti ja maailma kultuuripärandi oluliste kunstiteostega. - kasutab visuaalse kommunikatsiooni vahendeid; - väärtustab kunstnike, kunstiajaloolaste, disainerite ja arhitektide erialast tööd.	Keel ja kirjandus Sotsiaalsained	Kultuuriline identiteet Väärtused ja kõlblus
5. Tehnikad, materjalid (2 tundi) Uurimuslikud ja loovad ülesanded, individuaalsed ja rühmatööd. Tulemuse esitlemine. Ideest ja eesmärgist lähtuvalt materjalide, tehnikate ja väljendusvahendite valimine. Skulptuur Skulptuur „liigse“ eemaldamisega (penoplast vms). Maal Klaasimaal, fresko jms Skulptuur „liigse“ eemaldamisega (penoplast vms). Graafika Erinevate graafikaliikide katsetused.	Õpilane: - oskab kasutada erinevaid materjale ja tehnikat. - oskab modelleerida ja konstrueerida materjalist objekte.	Käsitöö Tööõpetus Kehaline kasvatus	Tervis ja ohutus
Meedia ja kommunikatsioon (2 tundi) Linnakeskkond. Tekstid ja linnaruumis. Metafoorid reklaamis. Infootsing erinevatest teabeallikatest.	Õpilane: - kasutab kunsti õppides ning loovas praktikas tehnoloogivahendeid.	Informaatika	Tehnoloogia ja innovatsioon. Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus. Tervis ja ohutus.

Digitaalne pilditöötlus. Originaal, koopia, reproduktsioon. Foto ajaloolise dokumendina. Autorikaitse. Korduvuse mõju. Mustrid.			
---	--	--	--

1.3. Õppetegevused

- ✓ Loovad ülesanded, individuaalsed ja rühmatööd.
- ✓ Ideest ja eesmärgist lähtuvalt loovtööde materjalide, tehnikate ja väljendusvahendite valimine.
- ✓ Töö teostamine ja esitlemine.
- ✓ Infootsing erinevatest teabeallikatest.

1.4. Hindamine

Hindamise eesmärk on anda õpilasele motiveerivat tagasisidet. Hindamisel on oluline tunnustada lahenduste erinevusi ja väärtustada õpilaste isikupära. Õpilane peab teadma, mida hinnatakse ning mis on hindamise kriteeriumid.

1.5. Kasutatav õppematerjal

1. „Tähelepanu! Valmis olla! Kunst!“ õpetajaraamat. K.Läänemäe, A.Lüsi, J. Tsekulajeva, A. Purre
2. PowerPointi esitlused.
3. Veebipõhised infoallikad.

9. KLASS

Õppetundide arv nädalas – 1 , aastas – 35

1.1. Õpitulemused

8.klassi õpilane:

- kirjeldab ja analüüsib kunstiteoseid arvestades sisu, vormi, konteksti, otstarvet;
- mõistab disaini kui protsessi;
- arendab teadlikult oma võimeid ja isikupära. Hindab originaalsust;
- katsetab erinevaid lahendusvariante, selgitab valikuid;
- teadvustab kunsti rolli ühiskonnas, seost teiste kultuurinähtuste, teaduse, tehnika ja meediaga;
- tunneb Eesti ja maailma olulisemaid kunstiteoseid;
- uurib nüüdiskunsti nähtusi, oskab arutleda nende väljendusvahendite, sõnumite, esteetilisuse, eetilise ühe üle;

1.2. Õppesisu

Teemad	Õpitavad oskused	Lõiming	Läbiv teema
1. Pildiline ja ruumiline väljendus (5)	Õpilane: - oskab kujundama	Sotsiaalne: Inimeseõpetus	Keskkond ja jätkusuutlik areng

<p>Inimene Karakterid kujutamise. Mitu figuuri suhtlemas, käed.</p> <p>Ümbrus Loodus detailides, maja sisering.</p> <p>Asjad Deformatsioon (nt kubism, ekspressionism) mõju suurendamiseks.</p> <p>Geomeetria Arhitektuur. Moodulsüsteemid.</p>	<p>vormi, kompositsiooni ja perspektiivi; - teab värvi, valguse ja varja - tutvub struktuuriga, rütmiga, plaaniga, stiiliga, liikumisega, dünaamikaga. - kasutab kirjatüüpe ja graafilise kujunduse baasvõtteid. - kasutab ideest lähtudes sihipäraselt mitmekesiseid visuaalseid väljendusvahendeid.</p>	<p>Kehaline kasvatus Matemaatika Muusika</p>	<p>Tehnoloogia ja innovatsioon</p>
<p>2. Uurimine, avastamine, ideede arendamine (4)</p> <p>Väljendusvahendite valik vastavalt ideele, otstarbele ja sihtgrupile.</p>	<p>Õpilane: - kasutab ideest lähtudes sihipäraselt mitmekesiseid visuaalseid väljendusvahendeid: - kasutab mitmesuguseid kunstimaterjale ja erinevat tehnikat; - tutvub struktuuriga, rütmiga, plaaniga, stiiliga, improvisatsiooniga, liikumisega, dünaamikaga; - teab, millised toonid on külmad-soojad, eenduvad-taanduvad, kerged-rasked, suurendavad-vähendavad.</p>	<p>Matemaatika Vene keel ja kirjandus Muusika</p>	<p>Tehnoloogia ja innovatsioon</p>
<p>3. Disain ja keskkond (6)</p> <p>Disaini liigid. Ergonoomika, moodul-süsteemid, sihtgrupp jt mõisted. Looduslikud ja tehiskeskkonnad. Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisus. Pildikeel. Erinevate meediumite väljendusvahendite rakendamine ainesiseselt ja lõimimisel teiste ainetega. Pidulik kiri (nt kalligraafia).</p>	<p>Õpilane: - kasutab erinevaid materjale ja tehnikat. - tutvub kunstnike, kunstiajaloolaste, disainerite ja arhitektide erialase tööga. - tutvub struktuuriga, rütmiga, plaaniga, stiiliga.</p>	<p>Sotsiaalsed Matemaatika</p>	<p>Keskkond ja jätkusuutlik areng</p>

Mäng sümbolitega, logo.			
4. Kunstikuultuur (10) Muuseumide, näituste külastamine, kunstiterminoloogia kasutamine Kunst käsikäes ajalootunniga. Protsessuaalne kunst, kunstide süntees – tänapäev. Rahvuslik ja rahvalik. Eesti ja maailm Kunsti liigid ja zanrid. Protsessuaalne kunst, kunstide süntees – tänapäev.	Õpilane: - oskab väljendada ja põhjendada oma arvamust; - tutvub Eesti ja maailma kultuuripärandi oluliste kunstiteostega. - kasutab visuaalse kommunikatsiooni vahendeid; - väärtustab kunstnike, kunstiajaloolaste, disainerite ja arhitektide erialast tööd.	Keel ja kirjandus Sotsiaalne	Kultuuriline identiteet Väärtused ja kõlblus
5. Tehnikad, materjalid (5) Uurimuslikud ja loovad ülesanded, individuaalsed ja rühmatööd. Tulemuse esitlemine. Ideest ja eesmärgist lähtuvalt materjalide, tehnikate ja väljendusvahendite valimine. Skulptuur Skulptuur „liigse“ eemaldamisega (penoplast vms). Maal Klaasimaal, fresko jms Lahustid, lakid jt. Ölimaal. Graffiti. Graafika Erinevate graafikaliikide katsetused. Graafika + kollaaž jt segatehnikad.	Õpilane: - oskab kasutada erinevaid materjale ja tehnikat. - oskab modelleerida ja konstrueerida materjalist objekte.	Käsitöö Tööõpetus Kehaline kasvatus	Tervis ja ohutus
Meedia ja kommunikatsioon (5) Linnakeskkond. Tekstid ja linnaruumis. Metafoorid reklaamis. Infootsing erinevatest teabeallikatest. Digitaalne pilditöötlus. Originaal, koopia, reproduktsioon. Foto ajaloolise dokumendina. Autorikaitse.	Õpilane: - kasutab kunsti õppides ning loovas praktikas tehnoloogiavahendeid.	Informaatika	Tehnoloogia ja innovatsioon. Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus. Tervis ja ohutus.

Korduvuse mõju. Mustrid. Ruumilisus ja ruumilisuse illusioon (3-D efekt, stereonägemine jms).			
--	--	--	--

1.3. Õppetegevused

- ✓ Loovad ülesanded, individuaalsed ja rühmatööd.
- ✓ Ideest ja eesmärgist lähtuvalt loovtööde materjalide, tehnikate ja väljendusvahendite valimine.
- ✓ Töö teostamine ja esitlemine.
- ✓ Infootsing erinevatest teabeallikatest.

1.4. Hindamine

Hindamise eesmärk on anda õpilasele motiveerivat tagasisidet. Hindamisel on oluline tunnustada lahenduste erinevusi ja väärtustada õpilaste isikupära. Õpilane peab teadma, mida hinnatakse ning mis on hindamise kriteeriumid.

1.5. Kasutatav õppematerjal

4. „Tähelepanu! Valmis olla! Kunst!“ õpetajaraamat. K.Läänemäe, A.Lüsi, J. Tsekulajeva, A. Purre
5. PowerPointi esitlused.
6. Veebipõhised infoallikad.