

AINEKAVA „KUNST“

Üldalused

Õppe- ja kasvatuseesmärgid

Põhikooli kunstiopetusega 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.

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 eetiliselt 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.

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 mõtlemisoscuse 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 võtmena ümbritseva elu mõtestamiseks, mõistmiseks ja tunnetamiseks.

Nii ajaloo kui ka nüüdiskunsti mõistmisele annavad aluse õppekäigud muuseumidesse ja galeriidesse. Kunstiajalooost 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.

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

Kunstioptetuses kujundatakse ja arendatakse õpilastes järgmisi osaoscusi:

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

Osaoscuste kujundamine ja arendamine on omavahel põimunud nii õpilaste loova ning iseseisva mõtlemisoscuse 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 kunstiajalooost 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.

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

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 kultuuri ja õppekeskkonnades ning teadvustab meedia võimalusi ja ohtusid.
- 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.
- 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 virtuaalses keskkonnades, teadvustab meedia võimalusi ja ohtusid.

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.

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

Visuaalse kompositsiooni baaselemendid (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 tehiskeskond, ruum ja ehitis keskkonnas. Disain igapäevaelus: tarbeesemete vormi, materjali ja otstarbe seosed.

Turvaline ja keskkonnasäästlik tarbimine.

Ideede esitamise kavandid ja mudelid.

Õppetegevused

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

Mitmesuguste kunstitehnikate ja töövõtete õppimine, katsetamine ja loominguline

Rakendamine.

Oma tööde esitlemine, selgitamine. Kaaslaste kuulamine ja nende tööde vaatlemine.

Õppekäigud muuseumidesse, nüüdiskunsti näitustele.

Kunstiteoste vaatlemine ja aruteludes osalemine.

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

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.

Õppetegevused

I astmes on oluline mänguline, eksperimenteeriv ja uuriv käsitus, 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.

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 kunsti huvi.

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.

Kujundavad üldpädevused

Kultuuri- ja väärtuspädevus

Õpilane:

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

Sotsiaalne ja kodanikupädevus

Õpilane:

- osaleb kunstiainete 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 kunstikategooriaid;
- 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.

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.

Läbivad teemad

Läbiv teema	Kujundavad oskused ja teadmised	Meetod
-------------	---------------------------------	--------

17. 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.
18. 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.
19. Teabekeskond	<ul style="list-style-type: none"> • tutvuda tehnoloogia töökesk-konnaga; • arendada praktilist loomingut. 	<ul style="list-style-type: none"> • projekt; • arutelu; • esitlus.
20. 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.
21. Tervis ja ohutus	<ul style="list-style-type: none"> • õppida tundma turvameetmeid; • ratsionaalset ja ettevaatlikuse kasutamise koolitust; • õiget töövahendite ning 	<ul style="list-style-type: none"> • vestlus; • viktoriin; • projekt; • õppeekskursioon.
22. 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.
23. 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.
24. 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.

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.

Õppesisu

Teemad	Õpitavad oskused	Lõiming	Läbiv teema
<p>1. Uurimine, avastamine, ideede arendamine.</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.</p> <p>Töötamine ise-seisvalt ja grupis.</p> <p>Põhielementide- joon, värv, vorm, ruum, rütm jt tundmaõppimine.</p> <p>Iseloomulike tunnuste ning peamise esiletoomine.</p> <p>Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine.</p>	<p>Matemaatika</p> <p>Loodusõpetus</p> <p>Inimeseõpetus</p>	<p>Tehnoloogia ja innovatsioon</p> <p>Keskkond ja jätkusuutlik areng</p> <p>Tervis ja ohutus</p>
<p>2. Pildiline ja ruumiline väljendus</p> <p>Pildilised jutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon.</p>	<p>Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine.</p> <p>Peamise esiletõstmine suuruse, asukoha ja värvi abil.</p> <p>ÜMBRUS: Vabanemine stampkujunditest (päikese- neljandik, aknarist jm).</p> <p>ASJAD: Tuttavate asjade kujutamine - lilled, mänguasjad jt.</p> <p>INIMENE: Inimese vanus, amet jne, joonistamine mälu järgi.</p> <p>GEOMEETRIA: Mõisted kolmnurk, ruut, ring jt.</p>	<p>Inimeseõpetus</p> <p>Loodusõpetus</p> <p>Matemaatika</p>	<p>Teabekeskkond</p> <p>Tehnoloogia ja innovatsioon</p> <p>Keskkond ja jätkusuutlik areng</p>

<p>3. Disain ja keskkond</p> <p>Disain igapäevaelus: trükis, tarbevorm, ruum ja ehitiskeskkonnas. 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</p> <p>Matemaatika</p> <p>Inimeseõpetus</p>	<p>Tehnoloogia ja Innovatsioon</p> <p>Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus</p>
<p>4. Kunstikultuur</p> <p>Kunstiteosed kohalikes muuseumides ja kunstigaleriides, ajaloolised kunstitehnikad ja materjalid. Lähiumbruse loodus ja ehituskunst. Reaalsed ning virtuaalsed kunsti- ja meediakeskkonnad.</p>	<p>Vana ja uue võrdlemine. Eesti kultuuripärandi tähtteosed. Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludes osalemine. EESTI JA MAAILM Keskaegsed hooned. RAHVAKUNST Laulupidu ja rahvariided.</p>	<p>Inimeseõpetus</p> <p>Keel ja kirjandus</p>	<p>Kultuuriline identiteet</p> <p>Elukestev õpe ja karjääri planeerimine</p>
<p>5. Materjalid ja tehnika</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 voolimismaterjalid. GRAAFIKA Riipimine vms.</p>	<p>Loodusõpetus</p> <p>Tööõpetus</p> <p>Matemaatika</p>	<p>Elukestev õpe ja karjääri planeerimine</p> <p>Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus</p> <p>Tervis ja ohutus</p>
<p>6. Meedia ja kommunikatsioon</p> <p>Kunstiteoste, visuaalse kommunikatsiooni ja meedia roll ning mõju igapäevaelus.</p>	<p>Meediad kodus ja koolis. Pildilise jutustuse vormid ja vahendid (illustatsioon, koomiks, reklaam, animatsioon, foto, video).</p>	<p>Informaatika</p>	<p>Tehnoloogia ja Innovatsioon</p> <p>Teabekeskond</p>

Õppetegevused

Esimese klassi õppetundide juhatamiseks kasutatakse järgmisi meetodeid :

- loodusest, tegelikkusest ja kujutlusest joonistamine;
- muuseumide külastamine;
- ekskursioonidel käimine;
- ekskursioonidel loominguiliste töötubade külastamine;
- IKT kasutamine;
- kunsti üle arutlemine;

- vestlemine;
- näitustel osalemine.

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.

2.KLASS

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

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.

Õppesisu

Teemad	Õpitavad oskused	Lõiming	Läbiv teema
<p>1. Uurimine, avastamine, ideede arendamine.</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. Mänguasjade ja omameisterdatud mudelitega lavastuslikud mängud. 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</p> <p>Pildilised jutustused: joonistus, maal,</p>	<p>Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine. Peamise esiletõstmise suuruse, asukoha ja värvi abil. ÜMBRUS: Vabanemine stamp-kujunditest (päikese-</p>	<p>Inimeseõpetus Loodusõpetus Matemaatika</p>	<p>Teabekeskond</p> <p>Tehnoloogia ja innovatsioon</p>

<p>illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon.</p>	<p>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-reeglid. GEOMEETRIA: Mõisted kolmnurk, ruut, ring jne Geomeetristest kujunditest pilt.</p>		<p>Keskkond ja jätkusuutlik areng</p>
<p>3. Disain ja keskkond</p> <p>Disain igapäevaelus: trükis, tarbevorm, ruum ja ehitiskeskkonnas. 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: Geomeetriste kujundite erinevad tähendused. Liiklusmärkide keel. KIRI Oma nime kujundusportfooliol vms. Dekoratiivkiri kingipakil vms.</p>	<p>Tööõpetus Matemaatika Inimeseõpetus</p>	<p>Tehnoloogia ja Innovatsioon</p> <p>Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus</p>
<p>4. Kunstikultuur</p> <p>Kunstiteosed kohalikes muuseumides ja kunstigaleriides, ajaloolised kunstitehnikad ja materjalid. Lähimbruse loodus ja ehituskunst. Reaalsed ning virtuaalsed kunsti- ja meediakeskkonnad.</p>	<p>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.</p>	<p>Inimeseõpetus Keel ja kirjandus Muusika</p>	<p>Kultuuriline identiteet</p> <p>Elukestev õpe ja karjääri planeerimine</p>

<p>5. Materjalid ja tehnika</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, tempera SKULPTUUR Plastiliin, savi jt pehmed voolimismaterjalid. Seisvad figuurid materjali lisamisega. GRAAFIKA Riipimine vms. Monotüüpia jt erinevad tömmised.</p>	<p>Loodusõpetus Tööõpetus Matemaatika</p>	<p>Elukestev õpe ja karjääri planeerimine</p> <p>Kodanikualgatus ja Ettevõtlikkus</p> <p>Tervis ja ohutus</p>
<p>6. Meedia ja kommunikatsioon</p> <p>Kunstiteoste, visuaalse kommunikatsiooni ja meedia roll ning mõju igapäevaelus.</p>	<p>Meediad kodus ja koolis. Pildilise jutustuse vormid ja vahendid (illustratsioon, koomiks, reklaam, animatsioon, foto, video). Asjade tähendus pildil (nt loodus-materjalidest installatsiooni jäädvustamine fotona). Piltjutustuste kujundamine (nt foto sidumine joonistuste ja tekstiga), e-kaart.</p>	<p>Informaatika Tööõpetus Loodusõpetus</p>	<p>Teabekeskond</p> <p>Tehnoloogia ja innovatsioon</p>

Õppetegevused

Teise klassi õppetundides kasutatakse järgmisi meetodeid :

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

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.

3.KLASS

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

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

Õppesisu

Teemad	Õpitavad oskused	Lõiming	Läbiv teema
<p>1. Uurimine, avastamine, ideede arendamine</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 iseseisvalt ja grupis. Põhielementide- joon, värv, vorm, ruum, rütm jt tundmaõppimine.</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>Pildilised jutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon.</p>	<p>Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine. Kompositsiooni tasakaal, pinged, dominant ja koloriit.</p> <p>ÜMBRUS Erinevad majad linnas ja maal.</p> <p>ASJAD Esemete suurussuhted</p> <p>INIMENE Inimesed tegevuses, nägu ja meeleolu.</p> <p>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</p> <p>Disain igapäevaelus: trükis, tarbevorm, ruum ja ehitiskeskkonnas. Vormi, otstarbe, materjali ja tehnoloogia seosed ning nende arvestamine kujundamisel. Turvaline ning keskkonnasäästlik tarbimine.</p>	<p>Probleempõhine lähteülesanne. Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksrite ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete uurimine ja kriitiline võrdlemine.</p> <p>Keskkonnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses.</p> <p>MÄRK Liiklusmärkide analoogial põhinev uute märkide kujundamine.</p> <p>KIRI (Trüki-) tähtede kujundamine.</p>	<p>Tööõpetus Matemaatika Emakeel</p>	<p>Tehnoloogia ja Innovatsioon</p> <p>Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus</p>
<p>4. Kunstikultuur</p> <p>Kunstiteosed kohalikes muuseumides ja kunstigaleriides, ajaloolised kunstitehnikad ja materjalid. Lähiumbruse loodus ja ehituskunst. Reaalsed ning virtuaalsed kunsti- ja mediakeskkonnad</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.</p> <p>EESTI JA MAAILM Teosed, kus värvil on suurem roll (postimpressionistid, fovistid ...)</p> <p>RAHVAKUNST Lilltikand (n pulmatekk, vms).</p>	<p>Inimeseõpetus Keel ja kirjandus</p>	<p>Kultuuriline identiteet</p> <p>Elukestev õpe ja karjääri planeerimine</p>
<p>5. Materjalid ja tehnika</p> <p>Erinevate kunstitehnikate materjalid, töövõtted ning vahendid (nt joonistamine, maalimine, trükkimine, kollaaž, pildistamine, vormimine jne).</p>	<p>Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine. Digitaalsete tehnikate katsetamine.</p> <p>MAAL Akrüül jt kattevärvid.</p> <p>SKULPTUUR Pehmed materjalid nt savi või saepurumass. Papiermache vms.</p> <p>GRAAFIKA Faktuurpilt, materjalitrükk. Heledusastmed värvipliatsitega,</p>	<p>Loodusõpetus Tööõpetus Matemaatika</p>	<p>Elukestev õpe ja karjääri planeerimine</p> <p>Kodanikualgatus ja Ettevõtlikkus</p> <p>Tervis ja ohutus</p>

	heledusnüansid mustvalges grafiidijoonistuses		
6. Meedia ja kommunikatsioon 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. Ruumilisus pildil, fotol, filmis. Inimene ja tema tegevused. Ilmastiku-nähtuste jäädvustamine.	Loodusõpetus Tööõpetus Keel ja kirjandus	Elukestev õpe ja karjääri planeerimine

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.

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.

II KOOLIASTE

Õpitulemused

6. klassi lõpetaja:

- 1) tunnetab oma kunstivõimeid ja -huve; väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid ja teadmisi; loovülesandeid lahendades visandab ja kavandab;
- 2) kujutab ja kujundab nii vaatluste kui ka oma ideede põhjal, kasutades visuaalse kompositsiooni baasoskusi;
- 3) rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto, video, digitaalgraafika, animatsioon jne);
- 4) analüüsib nüüdiskunsti teoseid, märkab erinevaid vorme ja sõnumeid, leiab seoseid tänapäeva eluga ning on avatud erinevate kultuuriilmingute suhtes;
- 5) mõistab tehismaailma ja selle kasutaja suhet; peab silmas eesmärgipärasust, uuenduslikkust, esteetilisust ja ökoloogilisust;
- 6) mõistab kultuuriväärtuste ja -keskkonna kaitse olulisust;
- 7) leiab infot kunstiraamatutest ja eri teabeallikatest, uurib ja võrdleb eri ajastute kunstiteoseid;

- 8) leiab infot kunstiraamatutest ja eri teabeallikatest, uurib ja võrdleb eri ajastute kunstiteoseid; arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle ruumilises ja virtuaalses keskkonnas.
- 9) tegutseb eetiliselt ja ohutult nii reaalses kui ka virtuaalses kultuurikeskkonnas.

- 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 eagrupid mõeldud visuaalse meedia sõnumeid;
- 8) tegutseb eetiliselt ja ohutult nii päris kui ka virtuaalses kultuurikeskkonnas.

Õppesisu

Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine kui protsess ideede arendamiseks.

Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit.

Liikumise kujutamine.

Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri, installatsiooni, foto, video, digitaalgraafika ja animatsiooni 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 Eestis ja maailmas, näited õpetaja valikul. Kunstiteose analüüs. Kunstiterminid. 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.

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 lähiumbruses, 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.

Virtuaalses kunsti- ja mediakeskkonnas tegutsemise eetika ja ohutus. Digitaalse kunsti töövahendite kasutamine (nt foto, video, digitaalgraafika, animatsioon).

Õppetegevused

II astmes tutvutakse teadlikumalt kunsti aluste ja kunstilooga ning luuakse sildu kunstiajaloo ja tänapäeva vahel. Pööratakse rohkem tähelepanu ümbritseva maailma edasiandmisele loomingulistes kunstitöodes. Õpilasi juhitakse ise valikuid tegema (tehnika, teemade valik jne) ning otsima pildimaterjali, et kasutada seda abivahendi või lähtekohana. Kunstiteoste ja visuaalse kultuuri näidete analüüsimine toetab kriitilise mõtlemise ja ainealase keeleoskuse arenemist.

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

1. Uurimuslikud ja loovad rühma- ja individuaalsed tööd, ühise tulemuse nimel koostöö.
2. Visandamine ja kavandamine. Kujutamine ja kujundamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Oma teoste esitlemine, valikute põhjendamine.
3. Ruumiliste kompositsioonide, mudelite või makettide valmistamine.
4. Kunstitehnikate loov kasutamine. Digitaalsete tehnikatega tutvumine ja katsetamine.
5. Kunstiteoste analüüsimine, võrdlemine, nende üle arutlemine.
6. Filmide, arvutimängude, koomiksita ja reklaamide pildikeele uurimine ja kriitiline võrdlemine.
7. Muuseumide, kunstiürituste, nüüdiskunsti näituste külastamine.

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, koomiksita ja reklaamide pildikeele uurimine ja kriitiline

Võrdlemine.

Õppekäigud muuseumidesse, kunstiüritustele, nüüdiskunsti näitustele.

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%.

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 analüüsida.

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 internetit 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.

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, tehnoloogiad ja tehnikad);
- 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).

Läbivad teemad

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

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 eetiliselt.
- ✓ kasutab fotot, digitaalgraafikat, videot ja animatsiooni lähiümbruse uurimisel.

Õppesisu

Teemad	Õpitavad oskused	Lõiming	Läbiv teema
<p>Uurimine, avastamine, ideede arendamine</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>		Matemaatika Kehaline kasvatus	Tehnoloogia ja innovatsioon Keskond ja jätkusuutlik areng Tervis ja ohutus
<p>Pildiline ja ruumiline väljendus</p> <p>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>	Inimeseõpetus Loodusõpetus Matemaatika	Teabekeskond Tehnoloogia ja innovatsioon Keskond ja jätkusuutlik areng
<p>Disain ja keskkond</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>Probleemipõhine lähteülesanne. Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksita 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</p>	Tööõpetus Matemaatika Emakeel	Tehnoloogia ja Innovatsioon Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus

	kujundamine.		
Kunstikultuur Kunstiteosed kohalikes muuseumides ja kunstigaleriides, ajaloolised kunstitehnikad ja materjalid. Lähiumbruse 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
Materjalid ja tehnika 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 kattevärv. SKULPTUUR Pehmed materjalid nt savi või saepurumass. Papier-mache vms. GRAAFIKA Faktuurpilt, materjalitrukk. Heledusastmed värvipliatsitega, heledusnüansid mustvalges grafiidijoonistuses	Loodusõpetus Tööõpetus Matemaatika	Elukestev õpe ja karjääri planeerimine Kodanikualgatus ja Ettevõtlikkus Tervis ja ohutus
Meedia ja kommunikatsioon 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. Ruumilisus pildil, fotol, filmis. Inimene ja tema tegevused. Ilmastiku-nähtuste jäädvustamine.		

Digitaalse kunsti töövahendite kasutamine	-arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle reaalses ja virtuaalses keskkonnas, -analüüsib oma eagrupile mõeldud visuaalse meedia sõnumeid; - tegutseb eetilisel ja ohutult nii päris kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades. -digitaalse kunsti töövahendite kasutab(nt foto, video, digitaalgraafika, animatsioon).	Informaatika	Tehnoloogia ja innovatsioon. Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus. Tervis ja ohutus.
---	---	--------------	--

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.

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

5.KLASS

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

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.
- . Digitaalse kunsti
- töövahendite kasutamine (nt foto, video, digitaalgraafika, animatsioon).

Õppesisu

Teemad	Õpitavad oskused	Lõiming	Läbiv teema
1. Uurimine, avastamine, ideede arendamine	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	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	Õpilane: - uurib disainilahendusi ja leiutab ise.	Tööõpetus Ajalugu Bioloogia	Keskkond ja jätkusuutlik areng

4. Meedia ja kommunikatsioon	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 eetiliselst.	Informaatika	Tehnoloogia ja innovatsioon
5. Kunstikultuur	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	Õpilane: - visandab ja kavandab. - eksperimenteerib kujutamise reeglitega. - valmistab kompositsioone, mudeleid või makette. - katsetab digitaalsete tehnikaid MAAL - kasutab värvi kui väljendusvahendit SKULPTUUR - kasutab papier-mache vms GRAAFIKA - papitrukk. Mustritega pinnakatmine.	Tööõpetus Matemaatika	Tehnoloogia ja Innovatsioon
Digitaalse kunsti töövahendite kasutamine	-arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle reaalses ja virtuaalses keskkonnas, -analüüsib oma eagrpile mõeldud visuaalse meedia sõnumeid; - tegutseb eetiliselst ja ohutult nii päris kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades. -Digitaalse kunsti töövahendite kasutab(nt foto, video, digitaalgraafika, animatsioon).	Informaatika	Tehnoloogia ja innovatsioon. Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus. Tervis ja ohutus.

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.
 - digitaalse kunsti
- töövahendite kasutamine (nt foto, video, digitaalgraafika, animatsioon).

Hindamine

Erinevad tööülesanded vajavad oma hindamiskriteeriume

- vastavus teemale
- paigutus paberil ja kompositsiooni väljenduslikkus
- meeleolu edastamine värvidega
- meeleolude 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.

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

6.KLASS

Õppetundide arv nädalas – 1 , aastas – 35

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 võimesid
- 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 eetilisel.
- digitaalse kunsti töövahendite kasutamine (nt foto, video, digitaalgraafika, animatsioon).

Õppesisu

Teemad	Õpitavad oskused	Lõiming	Läbiv teema
Uurimine, avastamine, ideede arendamine Sõnumite ja emotsioonide edastamine, oma tööde võrdlus kunstiajaloo-näidetega	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
Pildiline ja ruumiline väljendus Hoonete erinevused ajastute ja funktsiooni järgi. Taevas. Pöördkehad jt mahulised seemed Inimese liikumisasendid. Keha mahulisus. Pea profiilis Esemega jaotamine geomeetrilisteks kehadeks	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
Disain ja keskkond Märk kui sümbol (nt sodiaagi-märgid). Šrift varjuga, ruumiline kiri.	Õpilane: - uurib disainilahendusi ja leiutab ise.	Tööõpetus Ajalugu Bioloogia	Keskkond ja jätkusuutlik areng

<p>Meedia ja kommunikatsioon Kunstiteoste, arvuti-mängude, filmide, reklaamide jne vaatlemine, nende üle arutlemine, kirjeldamine, eelistuste põhjendamine.</p> <p>Liikumisillusiooni teke. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Valgus, vari ja värv objekti vormi edasiandmisel. Vormimuutusest tulenev tähenduse muutus.</p>	<p>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 eetilisel.</p>	<p>Informaatika</p>	<p>Tehnoloogia ja innovatsioon</p>
<p>Kunstikultuur Kunst käsikäes ajalootunniga (kauged kultuurid, antiik ...) Taluarhitektuur.</p>	<p>Õpilane: - arendab võimet - kunstiteoseid vaadelda, kirjeldada, analüüsida, tõlgendada - külastab kunsti näitusi - tunneb kunstitermineid</p>	<p>Ajalugu Keel ja kirjandus</p>	<p>Elukestev õpe ja karjääriplaneerimine</p> <p>Väärtused ja kõlblus</p> <p>Kultuuriline identiteet</p>
<p>Materjalid, tehnikad Segatehnikad. Sügavtrükk, heledusnüansid mustvalges grafiidijoonistuses MAAL - kasutab värvi kui väljendusvahendit</p> <p>SKULPTUUR - kasutab papier-mache vms GRAAFIKA - papitrükk. Mustritega pinnakatmine.</p>	<p>Õpilane: - visandab ja kavandab. - eksperimenteerib kujutamise reeglitega. - valmistab kompositsioone, mudeleid või makette. - katsetab digitaalseid tehnikaid</p>	<p>Tööõpetus Matemaatika</p>	<p>Tehnoloogia ja Innovatsioon</p>

Digitaalse kunsti töövahendite kasutamine	-arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle reaalses ja virtuaalses keskkonnas, -analüüsib oma eagrupile mõeldud visuaalse meedia sõnumeid; - tegutseb eetiliselt ja ohutult nii päris kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades. -Digitaalse kunsti töövahendite kasutab(nt foto, video, digitaalgraafika, animatsioon).	Informaatika	Tehnoloogia ja innovatsioon. Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus. Tervis ja ohutus.
---	--	--------------	--

Õppetegevused

Õppetööd teostatakse peamiselt vaatluste ja praktiliste tööde vahendusel.

Maardu Põhikoolis kunstide tundides tehakse uurimuslikuid ja luuakse rühma- ja individuaalseid töid, ühise tulemuse nimel koostöid. Visandatakse ja kavandatakse. Kujutatakse ja kujundatakse. Eksperimenteeritakse kujutamise reeglitega. 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. Külastatakse muuseumi, kunstiüritusi, nüüdiskunsti näitusi.

Hindamine

(1) Hinde «5» (vaga hea) saab õpilane, kelle suuline vastus (esinemine), kirjalik töö, praktiline tegevus või selle tulemus täies mahus vastab õppeprogrammi nõudmistele.

(2) Hinde «4» (hea) saab õpilane, kelle suuline vastus (esinemine), kirjalik töö, praktiline tegevus või selle tulemus vastavad üldiselt õppeprogrammi nõudmistele, kuid ei ole kullalt täiuslikud või seal on väikesed 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 millised 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

III KOOLIASTE

Õpitulemused

Põhikooli lõpetaja:

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

- 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 ja parem lahendus;
- 8) arutleb visuaalkultuuri avaldumisvormide, sümbolite ja kultuuriliste märkide üle, hindab virtuaalset keskkonda eetilise ja turvalisuse seisukohast.

Õppesisu

Kunstiteosed ja stiilid, lood ja sündmused uue teose loomise lähtepunktina.

Kunstiteose vorm ja kompositsioon, materjalid ja tehnika, sõnum ja kontekst. Väljendusvahendite vastavus ideele, otstarbele ja sihtgrupile. Sümbol, allegooria ja tsitaat kui sõnumikandjad.

Kujutamise viisid: stiliseerimine, abstraherimine, deformeerimine jne.

Mitmesugused kunstmaterjalid ja tehnikad (nt joonistamine, maal, kollaaž, skulptuur, installatsioon jne).

Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes (foto, video, animatsioon, digitaalgraafika).

Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilise. Inimese ja ruumilise keskkonna suhted, disain kui probleemilahendus. Arhitektuur ja disain Eestis ning rahvusvahelised suundumused.

Teksti ja pildi koosmõju graafilises disainis. Kirjatüübid ja graafilise kujunduse baasvõtted.

Eesti kunsti suurkujud ja teosed. Erinevate kultuuride kunstiajaloo tuntumate teoste näiteid.

Nüüdiskunsti olulised suunad ja aktuaalsed teemad.

Kunst peegeldamas ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengut.

Kunstnike, kunstiajaloolaste, disainerite ja arhitektide erialane töö.

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 kunstimaterjalid 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.

Õppetegevus

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

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.

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) 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 üldiselt 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

oppeprogrammi nõudmistele, kuid millers on tunduvad vead ja puudused.

(5) Hindega «1» hinnatakse õpetoo tulemust, mis ei vasta õppeprogrammi nõudmistele.

Protsendiskaala kasutamisel kirjalike toode 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» (nõrk) – 0-19% taitmine

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 loominguiliselt;
- 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 analüüsida.

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 eesmärged ja tegutseb nende nimel;
- õpib tegevust planeerima, võtma vastutust tööde lõpuni viimise ja tulemuse eest;
- tutvub ka valdkonnaga seotud elukutsete ning institutsioonidega.

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

Muusika

Õpilane:

- kirjandusest lähtudes vaatab 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)

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; • õppekursus; vestlus; • praktiline töö projekt; • õppekäigud; rollimängud; • arutelu; • praktiline töö vestlus

<p>2. <i>Elukestev õpe ja karjääri planeerimine</i></p>	<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; • õppekursi • projekt
<p>3. <i>Teabekeskond</i></p>	<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; • õppekursi
<p>4. <i>Tehnoloogia ja innovatsioon</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • erinevaid oskusi ja vahendeid kasutada ning leitud • katsetada uusi võimalusi, toetades pidevalt muutavas tehnoloogilises elu-, õpi- ja töökeskkonnas toimetuleva inimese kohanemist 	<ul style="list-style-type: none"> • vestlus • praktiline töö • projekt • esitlus
<p>5. <i>Tervis ja ohutus</i></p>	<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
<p>6. <i>Keskkond ja jätkusuutlik areng</i></p>	<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
<p>7. <i>Väärtused ja kõlblus</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • eadvustada kultuuri rolli igapäevaelus, osaleda õpilastööde näitustel. • saleda ühiseid väärtusi kujundavatel kunstisündmustel (näitused, muuseumid, kontserdid ja etendused) 	<ul style="list-style-type: none"> • vestlus; • praktiline töö • õppekursi

<p>8. <i>Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus</i></p>	<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
---	---	--

7.KLASS

Õppetundide arv nädalas – 1 t , aastas – 35 t

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;
- Digitaalse kunsti töövahendite kasutamine (nt foto, video, digitaalgraafika, animatsioon).

1.2. Õppesisu

Teemad	Õpitavad oskused	Lõiming	Läbiv teema
1. Pildiline ja ruumiline väljendus Inimene Istuv figuur otsevaates.Poolprofiil. Karakterit kujutamine. Ümbrus Tänav, taluõu jne. Realistik maastikumaal, veekogu.Loodus detailides, maja siseruum. Asjad Ruumi kolm möödet. Iseseisev natüürmordi koostamine, vaatluspunkti valik. Geomeetria Kompositsiooni rajamine geomeetrilistele kujundile.Esemet modelleerimine valguse - varjuga (valgus, läige, langev ja omavari, täis- ja poolvari, refleks.	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 mitmekesiseid visuaalseid väljendusvahendeid.	Sotsiaalsed: Inimeseõpetus Kehaline kasvatus Matemaatika Muusika	Keskkond ja jätkusuutlik areng Tehnoloogia ja innovatsioon

<p>2. Uurimine, avastamine, ideede arendamine.</p> <p>Värvide kontrastid, vastastikused mõjud, kooskõlad ja tasakaal. Värvimodulatsioon.</p> <p>Värvide optiline segunemine. Erinev vaatepunkt (konna- ja linnuperspektiiv).</p> <p>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 kunstmaterjale 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</p> <p>Märk ja sümbol (peremärk, firmamärk, piktogramm, eksliibris). Grotiski - 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. Kunstikultuur</p> <p>Muuseumide, näituste külastamine ja arutelud, kunstiterminoloogia kasutamine</p> <p>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</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 Trüki graafika</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 Infootsing erinevatest teabeallikatest. Originaal, koopia, reproduktsioon.	Õpilane: - kasutab kunsti õppides ning loovas praktikas tehnoloogiavahendeid.	Informaatika	Tehnoloogia ja Innovatsioon. Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus. Tervis ja ohutus.
• 7. Digitaalse kunsti töövahendite kasutamine	-arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle reaalses ja virtuaalses keskkonnas, -analüüsib oma eagrupile mõeldud visuaalse meedia sõnumeid; - tegutseb eetilisel ja ohutult nii päris kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades. -Digitaalse kunsti töövahendite kasutab(nt foto, video, digitaalgraafika, animatsioon).	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, viltpliatsid, värvipliatsid 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) 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 väikesed 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 tunduvad vead ja puudused.

(5) Hindega «1» hinnatakse õppetöö tulemust, mis ei vasta

oppeprogrammi nõudmistele.

Protsendiskaala kasutamisel kirjalike toode 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

8.KLASS

Õpetundide arv nädalas – 1 t, aastas – 35 t

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;
- Digitaalse kunsti töövahendite kasutamine (nt foto, video, digitaalgraafika, animatsioon).

1.2. Õppesisu

Teemad	Õpitavad oskused	Lõiming	Läbiv teema
1. Pildiline ja ruumiline väljendus Inimene Karakteri kujutamine. Ümbrus Realistik maastikumaal, veekogu. Asjad Iseseisev natüürmordi koostamine, vaatluspunkti valik. Geomeetria Kompositsiooni rajamine geomeetrilistele kujundile.	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 mitmekesiseid visuaalseid väljendusvahendeid.	Sotsiaalsed: Inimeseõpetus Kehaline kasvatus Matemaatika Muusika	Keskkond ja jätkusuutlik areng Tehnoloogia ja innovatsioon

<p>2. Uurimine, avastamine, ideede arendamine</p> <p>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 kunstmaterjale 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</p> <p>Vene keel ja kirjandus</p> <p>Muusika</p>	<p>Tehnoloogia ja innovatsioon</p>
<p>3. Disain ja keskkond</p> <p>Disaini liigid. Ergonoomika, moodul-süsteemid, sihtgrupp jt mõisted.</p> <p>Looduslikud ja tehiskeskkonnad. Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisuus.</p> <p>Praktiline disainiprotsess probleemi püstitusest lahendi leidmiseni.</p> <p>Märgi tähenduse muutus ajaloos. Firmamärk. Šrift raamatus, plakatil, reklaamis vm.</p> <p>Pildikeel. Erinevate meediumite väljendusvahendite rakendamine ainesiseselt ja lõimimisel teiste ainetega.</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>Sotsiaalsained</p> <p>Matemaatika</p>	<p>Keskkond ja jätkusuutlik areng</p>
<p>4. Kunstikuultur</p> <p>Muuseumide, näituste külastamine ja arutelud, kunstiterminoloogia kasutamine</p> <p>Kunst käsikäes ajalootunniga.</p> <p>Eesti ja maailm</p> <p>Keskajast barokini</p> <p>Kunsti liigid ja zanrid.</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</p> <p>Sotsiaalsained</p>	<p>Kultuuriline identiteet</p> <p>Väärtused ja kõlblus</p>

<p>5.Tehnikad, materjalid Uurimuslikud ja loovad ülesanded, individuaalsed ja rühmatööd. Tulemuse esitlemine. Ideest ja eesmärgist lähtuvalt materjalide, tehnikate ja väljendusvahendite valimine.</p> <p>Skulptuur Skulptuur „liigse” eemaldamisega (penoplast vms).</p> <p>Maal Klaasimaal, fresko jms Skulptuur „liigse” eemaldamisega (penoplast vms).</p> <p>Graafika Erinevate graafikaliikide katsetused.</p>	<p>Õpilane: - oskab kasutada erinevaid materjale ja tehnikat. - oskab modelleerida ja konstrueerida materjalist objekte.</p>	<p>Käsitöö Tööõpetus Kehaline kasvatus</p>	<p>Tervis ja ohutus</p>
<p>Meedia ja kommunikatsioon Linnakeskkond. Tekstid ja linnaruumis. Metafoorid reklaamis. Infootsing erinevatest teabeallikatest. Digitaalne pilditöötlus. Originaal, koopia, reproduktsioon. Foto ajaloolise dokumendina. Autorikaitse. Korduvuse mõju. Mustrid.</p>	<p>Õpilane: - kasutab kunsti õppides ning loovas praktikas tehnoloogiavahendeid.</p>	<p>Informaatika</p>	<p>Tehnoloogia ja innovatsioon. Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus. Tervis ja ohutus.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • 7. Digitaalse kunsti töövahendite kasutamine 	<ul style="list-style-type: none"> -arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle reaalses ja virtuaalses keskkonnas, -analüüsib oma eagrupile mõeldud visuaalse meedia sõnumeid; - tegutseb eetilisel ja ohutult nii päris kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades. -Digitaalse kunsti töövahendite kasutab(nt foto, video, digitaalgraafika, animatsioon). 	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.
- ✓ Infootsing erinevatest teabeallikatest.
- ✓ Digitaalse kunsti töövahendite kasutamine (nt foto, video, digitaalgraafika, animatsioon).

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) Hinde «5» (vaga hea) saab õpilane, kelle suuline vastus (esinemine), kirjalik töö, praktiline tegevus või selle tulemus täies 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 väikesed 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 toode 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

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;
- . Digitaalse kunsti
- töövahendite kasutamine (nt foto, video, digitaalgraafika, animatsioon).
-

1.2. Õppesisu

Teemad	Õpitavad oskused	Lõiming	Läbiv teema
1. Pildiline ja ruumiline väljendus Inimene Karakterit kujutamine. Mitu figuuri suhtlemas, käed. Ümbrus Loodus detailides, maja siseruum. Asjad Deformatsioon (nt kubism, ekspressionism) mõju suurendamiseks. Geomeetria Arhitektoonika. Moodulsüsteemid.	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 mitmekesiseid visuaalseid väljendusvahendeid.	Sotsiaalne: Inimeseõpetus Kehaline kasvatus Matemaatika Muusika	Keskkond ja jätkusuutlik areng Tehnoloogia ja innovatsioon

<p>2. Uurimine, avastamine, ideede arendamine</p> <p>Väljendusvahendite valik vastavalt ideele, otstarbele ja sihtgrupile.</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</p> <p>Vene keel ja kirjandus</p> <p>Muusika</p>	<p>Tehnoloogia ja innovatsioon</p>
<p>3. Disain ja keskkond</p> <p>Disaini liigid. Ergonoomika, moodul-süsteemid, sihtgrupp jt mõisted.</p> <p>Looduslikud ja tehiskeskkonnad. Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisus.</p> <p>Pildikeel. Erinevate meediumite väljendusvahendite rakendamine ainesiseselt ja lõimimisel teiste ainetega.</p> <p>Pidulik kiri (nt kalligraafia).</p> <p>Mäng sümbolitega, logo.</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>Sotsiaalsained</p> <p>Matemaatika</p>	<p>Keskkond ja jätkusuutlik areng</p>
<p>4. Kunstikuultur</p> <p>Muuseumide, näituste külastamine, kunstiterminoloogia kasutamine</p> <p>Kunst käsikäes ajalootunniga.</p> <p>Protsessuaalne kunst, kunstide süntees – tänapäev.</p> <p>Rahvuslik ja rahvalik.</p> <p>Eesti ja maailm</p> <p>Kunsti liigid ja zanrid.</p> <p>Protsessuaalne kunst, kunstide süntees – tänapäev.</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</p> <p>Sotsiaalsained</p>	<p>Kultuuriline identiteet</p> <p>Väärtused ja kõlblus</p>

<p>5.Tehnikad, materjalid Uurimuslikud ja loovad ülesanded, individuaalsed ja rühmatööd. Tulemuse esitlemine. Ideest ja eesmärgist lähtuvalt materjalide, tehnikate ja väljendusvahendite valimine.</p> <p>Skulptuur Skulptuur „liigse” eemaldamisega (penoplast vms).</p> <p>Maal Klaasimaal, fresko jms Lahustid, lakid jt. Õlimaal. Graffiti.</p> <p>Graafika Erinevate graafikaliikide katsetused. Graafika + kollaaž jt segatehnikad.</p>	<p>Õpilane: - oskab kasutada erinevaid materjale ja tehnikat. - oskab modelleerida ja konstrueerida materjalist objekte.</p>	<p>Käsitöö Tööõpetus Kehaline kasvatus</p>	<p>Tervis ja ohutus</p>
<p>Meedia ja kommunikatsioon Linnakeskkond. Tekstid ja linnaruumis. Metafoorid reklaamis. Infootsing erinevatest teabeallikatest. Digitaalne pilditöötlus. Originaal, koopia, reproduktsioon. Foto ajaloolise dokumendina. Autorikaitse. Korduvuse mõju. Mustrid. Ruumilisus ja ruumilisuse illusioon (3-D efekt, stereonägemine jms).</p>	<p>Õpilane: - kasutab kunsti õppides ning loovas praktikas tehnoloogiavahendeid.</p>	<p>Informaatika</p>	<p>Tehnoloogia ja innovatsioon. Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus. Tervis ja ohutus.</p>
<p>• Digitaalse kunsti töövahendite kasutamine</p>	<p>-arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle reaalses ja virtuaalses keskkonnas, -analüüsib oma eagrupile mõeldud visuaalse meedia sõnumeid; - tegutseb eetiliselt ja ohutult nii päris kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades. -Digitaalse kunsti töövahendite kasutab(nt foto, video,</p>	<p>Informaatika</p>	<p>Tehnoloogia ja innovatsioon. Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus. Tervis ja ohutus.</p>

	digitaalgraafika, animatsioon).		
--	---------------------------------	--	--

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.
- ✓ Digitaalse kunsti töövahendite kasutamine (nt foto, video, digitaalgraafika, animatsioon).

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) Hinde «5» (vaga hea) saab õpilane, kelle suuline vastus (esinemine), kirjalik töö, praktiline tegevus või selle tulemus täies mahus vastab õppeprogrammi nõudmistele .

(2) Hinde «4» (hea) saab õpilane, kelle suuline vastus (esinemine), kirjalik töö, praktiline tegevus või selle tulemus vastavad üldiselt õppeprogrammi nõudmistele , kuid ei ole kullalt täiuslikud või seal on väikesed 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