

Kunstiõpetus II kooliaste

Kunsti õppeaine roll on innustada õppijat avastama ja kasutama oma võimeid (sh seni avaldumata võimeid) kunsti ja visuaalkultuuri loojana ning sellega suhestujana, seega ka kultuurikandjana. Kunsti õppeaine tugineb ülesehituselt visuaalkultuurile ning arendab visuaalset kirjaoskust, mis on tänapäeva maailmas edukaks toimetulekuks tähtis igapähele. Kunst toetab õppija loovust ja isiksuseomadusi, mis annavad eeldused mis tahes inimtegevuse valdkonnas probleeme uut viisi lahendada, jõuda originaalsete, kasulike, eetiliste ja vähemalt looja jaoks soovitud tulemusteni.

Õppeaine lähtealused on:

1) **maailma kunsti ja visuaalkultuuri laiahaardeline käsitlemine.** Visuaalselt tajutav inimese loodud ja mõtestatud keskkond (visuaalkultuur) hõlmab kujutisi, tekste, esemeid, ehitisi, ruumisuhteid jms ning nende erinevaid ja muutuvaid tähendusvälju. Visuaalkultuur sisaldab nii tahtlikke ja kavandatud artefakte (nt kunstiteosed, graafiline disain, reklaam, fotograafia, mood jne) kui ka juhuslikke ja plaanimata visuaalseid märke ning kooslusi (nt tänaval või meedias kõrvuti sattunud reklaamid, kasutatud tüpograafia, muruplatsi niitmine ja sissetallatud teerada, aja jooksul kujunenud kodusisustus jne). Visuaalkultuuris on teadlik toimimine seotud suhtlusega, erinevate sõnumite ja tähenduste loomise, säilitamise, muutmise ja edastamisega; nii esteetiliselt mitmekesise keskkonna kui ka emotsionaalse ja intellektuaalse keskkonna loomisega ning majanduse toimimise ja majanduslike väärtuste loomisega. Kunstipädevuse omandamist toetab maailma kunsti ja visuaalkultuuri käsitlemine nii nüüdisaegses kui ka ajaloolises kontekstis;

2) **kunsti vormide ja tähenduste pidev muutumine, eksperimentaalsus ja areng,** mis võivad ühiskonda ka proovile panna. Kunstis kui visuaalkultuuri kitsamas osas luuakse uut inimkogemust, väljendust ja tähendusi teadlikumalt ning sihipärasemalt, suhestudes valdkonna eripäraga, otsinguliselt ja eksperimenteerivalt. Kunsti pidev uuenemine peegeldab muutusi nii teadustes kui ka ühiskonnas, väärtustes ja hoiakutes. Kunst tohib võtta endale fantaasia, moraali ja ühiskondlike kokkulepete piire kompava ning nihutava rolli, et mõtestada ja arutleda, ka katsetada erinevaid ettekujutusi ja võimalikkusi;

3) **õpetaja on aktiivne kunstiga suhestuja,** kes toetab õpilasi kultuuri muutuvast mitmekesisuses. Täpsema õpisisu valib õpetaja, kes juhib õpet ja õpikeskkonna loomist.

Õpetaja enda hoiakud, avatus ja sallivus, mitmetähenduslikkuse ja muutlikkuse taluvus, aktiivses dialoogis ja mõtestatuses olemine vana ja uue kunstiga on äärmiselt olulised. Kunstiaine ise on samuti seotud pidevate muutustega – uue kunstiloomega, uute avastustega kunstiajaloo, seniste väärtuste ümberhindamisega ühiskonnas, uute väärtuste leidmise ja loomisega. Kunsti õppeainet on võimalik üles ehitada eri kunstikäsitlustele tuginedes. Valdkonnast saab ehedama pildi, kui õppijad ja õpetaja võivad mõtiskleda mitme kunstikontseptsiooni üle ning teadvustada kunsti loomise ja hindamise eri aluseid (nt funktsionaalne, realistlik, idealistlik, estetistlik, kontseptuaalne, pragmaatiline, institutsionaalne jne);

4) kunsti õppeaines on võrdselt oluline nii **kunstikogemus kui ka õppimiskogemus**. Sageli on teosest kui lõpptulemusest tähtsam loominguline ja otsinguline tee, tagasiside ja refleksioon, üldpädevuste kujundamine, motivatsiooni leidmisele ja hoidmisele suunatud tegevused. Koolikunstis on vaja väärtustada õppija isikliku tasandi loomet, avastusi, pingutust ja sõnumit, sest õppijale endale tähtis tegevus loob talle just nimelt tähendusliku kunstikogemuse ka siis, kui lõpptulemus ei ole originaalne või sisukas laiemas kunsti ja visuaalkultuuri kontekstis. Juhul kui lõpptulemus visuaalkultuuri-, disaini- või kunstiteosena on õppes oluline, peab õpetaja kvalitatiivse muutuse teket valmivas teoses teadvustama ja toetama eesmärkide ning hindamiskriteeriumide sõnastamisega. Kunsti osaoskused võimaldavad kunsti õpetamist mitmekülgset käsitleda ja jälgivad disaini tsüklilist loogikat, mis on maailmas järjest laiemalt käibel nii kunstiteoste, toodete, protsesside kui ka uuringute kavandamisel.

Kunsti osaoskused on:

1. **väljaselgitamine, teadmine, mõistmine** (kuulamine, vaatamine, lugemine, info otsimine, kirjeldamine, sõnastamine, valimine, uurimine);
2. **plaanimine ja ideede arendamine** (ideede genereerimine, visandamine, katsetamine, organiseerimine, protsessi plaanimine, koostamine, leiutamine);
3. **loomine** (eesmärgipärane väljendus- ja töövahendite rakendamine, viimistlemine, toimetamine, täiendamine, esitlemine);
4. **refleksioon, analüüs ja kriitika** (uurimine, tõlgendamine, retsenseerimine, tagasisidestamine, arutlemine, väärtushinnangute arendamine ja andmine).

Kooliastme lõpuks taotletavad üldised teadmised, oskused, hoiakud ja õpitulemused

Õpilane:

- 1) kirjeldab visuaalseid pilte, jooniseid ja sümboleid oma kogemuse piires;
- 2) teab kujutiste kasutamise ja jagamise head tava;
- 3) kavandab lihtsamaid ülesandeid disainis ja loomes kestlikult;
- 4) teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi töid spontaanselt ning kavandades, kasutades eri tehnika- ja töövõtteid;
- 5) kirjeldab lühidalt enda tööd ja tulemust.

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

Õpilane:

- 1) rakendab ja kirjeldab eakohaselt visuaalkultuuri ilminguid õpetaja ning enda valikul (teabegraafikat: silte, kaarte, infograafikat; õpikute illustratsioone, (multi)filmide ja arvutimängude pildilist külge, reklaami linnaruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknaid, internetikeskkondi, ehitatud keskkondi, esemelist tänapäeva ja pärimuskultuuri);
- 2) kasutab olulisemaid õpitud kunstimõisteid ja teab kunstnikke;
- 3) käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info;
- 4) mõistab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;
- 5) märkab, kirjeldab ning mõtestab nüüdisaegsete ja ajalooliste tarbeesemete ning hoonete erinevusi;
- 6) märkab ning kirjeldab iseseisvalt seost tarbeeseme või ruumi/hoone suuruse, vormi, materjali ja otstarbe vahel;
- 7) rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava.

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

- 1) lahendab õpetaja esitatud probleemi, läbides kõiki disainiprotsessi etappe ning toetudes õpetaja juhendamisele ja etteantud materjalidele;
- 2) kavandab enda idee või teose; teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik.
- 3) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ning uurides ja kavandades;
- 4) teeb õpetaja abiga põhjendatud valikuid õpitud kunstitehnikate ja töövõtete, materjalide ning kompositsioonipõhimõtete hulgast.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- 1) analüüsib loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle isiklikult positsioonilt, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt;
- 2) selgitab ja analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööd, tuues esile töökäigu ning põhjendades oma tehtud sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid;
- 3) annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis; põhjendab oma arvamust.

Kunstiõpetus 4. klass

Ainemaht: 35 tundi õppeaastas

Teema: Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine	
Õpitulemused Õpilane: <ul style="list-style-type: none">• loeb lihtsamaid kaarte ja põhiplaane (maakaarti ja	Õppesisu Tekstide lugemine; info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist (õpetaja annab eakohased allikad ette, samuti ka juhtnöörid sobiva info leidmiseks). Intervjuude ja dokfilmide vaatamine; näitusekülastused (ka

<p>hoone (klassiruumi) plaani, sisekujunduse kavand) seostades kujutatut reaalse ruumiga;</p> <ul style="list-style-type: none"> • viib kokku õpitud kunstniku ja tema teose; • teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule akvarell) lihtsamaid baaselemente (punkt, joon, pind, hele-tumedus, värv) ja kompositsiooni põhimõtteid (tasakaal, kattumine, teravus, suurus) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel; • teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurus, mõõtmed, värv ja materjal) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel; • märkab ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeeseme suurust, vormi ja materjali selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist. 	<p>virtuaalselt); õpetaja koostatud esitlused ja loeng; vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega.</p> <p>Saadud teabe alusel: küsimustele vastamine, selgitamine, võrdlemine, kokkuvõtete tegemine, olulisema eristamine, mõtte- ja mõistekaartide koostamine, esitluse koostamine; info kogumine portfooliosse; õpimappi või visandiraamatusse.</p> <p>Saadud teabe alusel arutlemine.</p> <p>Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel.</p> <p>Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Õpetaja otsustab klassi võimekusest lähtuvalt, kui täpselt piiritletud probleemi ta ette annab. Probleem võiks olla kindlasti valdkonnast, mis on õpilasele tuttav. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.</p> <p>Sihtrühma kaasamine</p> <p>Info otsimine</p>
--	--

Teema: Plaanimine ja ideede arendamine

Õpitulemused

Õpilane:

- tuvastab küsimusi kasutades lihtsamaid probleemi tagamaid (*miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab*);
- sõnastab enne tööle hakkamist, mida kavatses teha, mis vahendeid ja materjale kasutab ja kuidas kujutab.

Õppesisu

Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:

Mitmekülgsete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema) andmine õpetaja poolt. Loovust arendavad teemad, millele ei ole valmislahendust või stereotüüpset lahendust.

harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, suvaline sisend e. *random input*)

Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, mõttekaart, omaduste reastamine.

Idee valik: näiteks originaalsuse või ebatavalisuse alusel.

Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde. Erinevate väljundite (visandite) loomine ideele.

Kujutamisaadi valik, meediumi valik, *moodboard*.

Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, sümboolika välja selgitamine) ja valik

Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d visand). Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. Krokiide ja kiirkrokiide harjutamine.

Plaanimine:

	<p>2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.</p> <p>3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.</p> <p>4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Olenevalt sellest, kas tegu video või animatsiooniga: võttepaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli valik.</p> <p>Protsessi kavandamine</p> <p>Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.</p> <p>Ressursside planeerimine,</p> <p>Lähteülesande sõnastamine</p> <p>Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine.</p>
--	--

Teema: Loomine

<p>Õpitulemused</p> <p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh 	<p>Õppesisu</p> <p>Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamise harjutamine (Sobis paremini, sest....; Annab mu ideed paremini edasi; Näeb huvitavam välja; Tahtsin teiste töödest erineda; Tahtsin järgi proovida jne)</p>
--	--

<p>digivahendid) teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (nt maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine jms) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid;</p> <ul style="list-style-type: none"> • oskab luua vabavaraalises programmis lihtsamaid neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja etteantud teemal ja juhendamisel; • arvestab kunstitööde loomisel eelnevalt omandatud kompositsiooni lihtsamaid põhimõtteid; • rakendab eelnevalt õpitud kunstitehnikaid ja töövõtteid ning materjale põhjendatult ja õpetaja abiga; • rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid (viitab autorile suuliselt või kirjalikult) ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava (viitab 	<p>Tööle pealkirja panemine.</p> <p>Kahemõõtmeliste tööde loomine (õpetaja või õpilaste valitud tehnikates). Lisandub foto. Võimalusel võib teostada keerukamaid trükitehnikaid (monotüüpia, diatüüpia).</p> <p>Kolmemõõtmeliste tööde loomine. Installatsioon käepärastest materjalidest. Ready-made. Maketi loomine. Võib teha origamit. Kui on keraamika tegemise võimalus, siis seda on hea teha ka lõimingu tööõpetusega.</p> <p>Neljamõõtmeliste teoste loomine õpetaja abiga ja iseseisvalt. Video, animatsioon, performance. Lihtsate animatsiooni- ja videotöötlusrakenduste kasutamine nutiseadmetes. Heli ja pildi sobitamine.</p> <p>Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin tasub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad. Näiteks võivad need olla rõivad, ehted, arvutimängud, enda sotsiaalmeedia kuvand, automaatselt tehtud kritseldused, toidu välimus jne. Võib luua märke, logosid, skeeme, tage, allkirja, kirjatüüpe, emotikone; kujundada teadlikumalt oma vihikuid, konspekte või visandiraamatut. Võimalusi on lõputult.</p> <p>Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.</p> <p>Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine.</p> <p>Teose saateteksti kirjutamine</p> <p>Ekspositsiooni loomine koostöös</p>
---	---

kasutatud allikatele oma kirjalikes töödes).

Teema: Refleksioon, analüüs ja kriitika

Õpitulemused

Õpilane:

- Kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele;
- Võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeleolu ja atmosfääri (ruumilisus, värv, valgus, heli, montaaž).
- Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi (Millise teema valisin? Milliste töövahenditega oma tööd tegin? Mis oli kõige keerulisem? Millega olen kõige enam rahul?);
- Annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis

Õppesisu

Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.

Näiteks: Kolbi mudeli ainetel: Mis tunnis toimus? Kuidas ma ennast tunnen? Mida ma õppisin? Millega õpitu seostub? Kuidas ma õpitud saan kasutada?

Mis on 3 uut asja, mida täna teada sain? Milliste varasemate teadmiste või kogemustega see seostus? Mis mõtted mul veel peas ringlevad seoses sellega?

Kuidas mulle kõige rohkem meeldib õppida kunstitunnis? Mis nõuab kõige rohkem pingutust?

Mida oma töö juures kõige rohkem hindad?

Kuidas saad iseloomustada oma õppimist sel perioodil?

Mis laadi kunstiga sulle meeldib tegeleda?

Mida kaaslaste töö juures kõige rohkem hindad?

Leia oma tööst kõige rohkem erinev töö ja too välja selle vähemalt üks positiivne omadus?

Leia kaaslaste töö, kus on palju pingutatud. Tunnusta kaaslast pingutuse eest.

<p>(tunnustusmärgid, suuline või kirjalik lühike tagasiside “Mulle meeldib, kuidas sa...”)</p>	<p>Leia klassist mõni originaalne lahendus ülesandele. Miks sa just selle töö valisid?</p> <p>Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine:</p> <p>Kes on töö autor?</p> <p>Kuidas on teos tehtud (kunstiliik, kasutatud materjalid)?</p> <p>Milliseid meeli töö kaasab (nägemine, haistmine, kompimine, kuulmine)?</p> <p>Mis on töö pealkiri?</p> <p>Kirjelda teost õpitud mõisteid kasutades (tehnika, värvid, vorm, mõõtmed, kompositsioon)</p> <p>Mis tundeid see töö tekitab?</p> <p>Mida see töö sinule ütleb? Mis paneb sind nii arvama?</p> <p>Kas see teos jutustab lugu?</p> <p>Mis teemaga see töö tegeleb?</p> <p>Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.</p> <p>Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi katsetamine</p> <p>Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi mõju tuvastamine ja kaardistamine</p> <p>Uude arendustsüklisse sisenemine</p>
--	---

Kunstiõpetus 5. klass

Ainemaht: 70 tundi õppeaastas

Teema: Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

Õpitulemused

Õpilane:

- tunneb ära eri kirjasüsteeme ja seostab neid eri kultuuridega (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id);
- kasutab olulisemaid kunstimõisteid (nt kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, looming, maalikunst, animatsioon, skulptuur jne) ühe kunstnikuga seoses;
- teab järgmisi mõisteid: arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, abstraktne kunst. Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Karakter, taust, esiplaan, tagaplaan. Koloriit;
- Teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente (tegelased/karakterid,

Õppesisu

Tekstide lugemine; info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist (õpetaja annab eakohased allikad ette, samuti ka juhtnöörid sobiva info leidmiseks). Intervjuude ja dokfilmide vaatamine; näitusekülastused (ka virtuaalselt); õpetaja koostatud esitlused ja loeng; vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega.

Saadud teabe alusel: küsimustele vastamine, selgitamine, võrdlemine, kokkuvõtete tegemine, olulisema eristamine, mõtte- ja mõistekaartide koostamine, esitluse koostamine; info kogumine portfooliosse; õpimappi või visandiraamatusse.

Saadud teabe alusel arutlemine.

Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel.

Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Õpetaja otsustab klassi võimekusest lähtuvalt, kui täpselt piiritletud probleemi ta ette annab. Probleem võiks olla kindlasti valdkonnast, ms on õpilasele tuttav. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.

Sihtrühma kaasamine

Info otsimine

<p>objektid ja taust/keskkond) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitudele ka dominant, koloriit);</p> <ul style="list-style-type: none"> • teab kolmemõõtmelise kujutamise (skulptuur, installatsioon, ready-made) lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurussuhted, ruum teose ümber, vaadeldavus erinevatest külgedest); • mõistab õpitud näite põhjal mõne toote keskkonnamõju; • võrdleb nüüdisaegse ja ajaloolise tarbeeseme (näiteks kohvitermos ja õlletoop) erinevusi ja sarnasusi ning analüüsib kuidas tarbeeseme funktsionaalsus on arenenenud. 	
---	--

Teema: Plaanimine ja ideede arendamine

<p>Õpitlemused</p> <p>Õpilane:</p>	<p>Õppesisu</p> <p>Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:</p>
--	--

<ul style="list-style-type: none"> • loob lihtsa visandliku joonise enne kolmemõõtmelise töö loomist; • enne värvide kandmist tööle katsetab neid eraldi paberil. • rakendab abijooni portree loomisel; • loob kunstitööd, uurides ja analüüsisides teemaga seotud allikaid ning kavandades enda ideed ja kombineerides allikatest leitud ja oma ideid omavahel. 	<p>Mitmekülgsete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema) andmine õpetaja poolt. Loovust arendavad teemad, millele ei ole valmislahendust või stereotüüpset lahendust.</p> <p>harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, suvaline sisend e. <i>random input</i>)</p> <p>Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, mõttekaart, omaduste reastamine.</p> <p>Idee valik: näiteks originaalsuse või ebatavalisuse alusel.</p> <p>Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde. Erinevate väljundite (visandite) loomine ideele.</p> <p>Kujutamisaadi valik, meediumi valik, <i>moodboard</i>.</p> <p>Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, sümboolika välja selgitamine) ja valik</p> <p>Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d visand). Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. Krokiide ja kiirkrokiide harjutamine.</p> <p>Plaanimine:</p> <p>2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.</p>
--	---

	<p>3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.</p> <p>4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Olenevalt sellest, kas tegu video või animatsiooniga: võttepaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli valik.</p> <p>Protsessi kavandamine</p> <p>Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.</p> <p>Ressursside planeerimine,</p> <p>Lähteülesande sõnastamine</p> <p>Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine.</p>
--	--

Teema: Loomine

<p>Õpitulemused</p> <p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt makett, segatehnika, kollaaž, kõrgtrükk, joonistus, maal, foto jms) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib 	<p>Õppesisu</p> <p>Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamise harjutamine (Sobis paremini, sest....; Annab mu ideed paremini edasi; Näeb huvitavam välja; Tahtsin teiste töödest erineda; Tahtsin järgi proovida jne)</p> <p>Tööle pealkirja panemine.</p> <p>Kahemõõtmeliste tööde loomine (õpetaja või õpilaste valitud tehnikates). Lisandub foto. Võimalusel võib teostada keerukamaid trükitehnikaid (monotüüpia, diatüüpia).</p>
---	---

<p>nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid;</p> <ul style="list-style-type: none"> • loob teose spontaanselt, ilma planeerimata; • loob teose eelnevalt uurides, kavandades ja ideid kombineerides; • kavandab ja loob vabavaralises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja abiga; • valib kahe õpetaja pakutud kunstitehnika, töövõtte või kompositsioonipõhimõtte vahel ja põhjendab oma eelistust; • rakendab õpitud kahemõõtmelisi kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel; • rakendab õpitud kolmemõõtmelise kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel; 	<p>Kolmemõõtmeliste tööde loomine. Installatsioon käepärastest materjalidest. Ready-made. Maketi loomine. Võib teha origamit. Kui on keraamika tegemise võimalus, siis seda on hea teha ka lõimingu tööõpetusega.</p> <p>Neljamõõtmeliste teoste loomine õpetaja abiga ja iseseisvalt. Video, animatsioon, performance. Lihtsate animatsiooni- ja videotöötlusrakenduste kasutamine nutiseadmetes. Heli ja pildi sobitamine.</p> <p>Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin tasub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad. Näiteks võivad need olla rõivad, ehted, arvutimängud, enda sotsiaalmeedia kuvand, automaatselt tehtud kritseldused, toidu välimus jne. Võib luua märke, logosid, skeeme, tage, allkirja, kirjatüüpe, emotikone; kujundada teadlikumalt oma vihikuid, konspekte või visandiraamatut. Võimalusi on lõputult.</p> <p>Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.</p> <p>Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine.</p> <p>Teose saateteksti kirjutamine</p> <p>Ekspositsiooni loomine koostöös</p>
--	--

- rakendab loomisel digivahendeid (telefoni kaamera, digijoonistuse rakendused jms).

Teema: Refleksioon, analüüs ja kriitika

Õpitulemused

Õpilane:

- kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboloid, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires;
- selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi, tuues välja töökäigu ning põhjendades oma tehtud valikuid (Mida said teada oma teema kohta teistest allikatest? Milliseid mõtteid kasutasid? Mida muutsid või lisasid juurde?);
- annab klassikaaslaste teostele tagasisidet, põhjendab enda arvamust (Räägi, mis sulle

Õppesisu

Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.

Näiteks: Kolbi mudeli ainetel: Mis tunnis toimus? Kuidas ma ennast tunnen? Mida ma õppisin? Millega õpitu seostub? Kuidas ma õpitud saan kasutada?

Mis on 3 uut asja, mida täna teada sain? Milliste varasemate teadmiste või kogemustega see seostus? Mis mõtted mul veel peas ringlevad seoses sellega?

Kuidas mulle kõige rohkem meeldib õppida kunstitunnis? Mis nõuab kõige rohkem pingutust?

Mida oma töö juures kõige rohkem hindad?

Kuidas saad iseloomustada oma õppimist sel perioodil?

Mis laadi kunstiga sulle meeldib tegeleda?

Mida kaaslaste töö juures kõige rohkem hindad?

Leia oma tööst kõige rohkem erinev töö ja too välja selle vähemalt üks positiivne omadus?

Leia kaaslaste töö, kus on palju pingutatud. Tunnusta kaaslast pingutuse eest.

<p>teise töös meeldib? Too esile, mis nõudis kõige rohkem pingutust kaaslase töös).</p>	<p>Leia klassist mõni originaalne lahendus ülesandele. Miks sa just selle töö valisid?</p> <p>Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine:</p> <p>Kes on töö autor?</p> <p>Kuidas on teos tehtud (kunstiliik, kasutatud materjalid)?</p> <p>Milliseid meeli töö kaasab (nägemine, haistmine, kompimine, kuulmine)?</p> <p>Mis on töö pealkiri?</p> <p>Kirjelda teost õpitud mõisteid kasutades (tehnika, värvid, vorm, mõõtmed, kompositsioon)</p> <p>Mis tundeid see töö tekitab?</p> <p>Mida see töö sinule ütleb? Mis paneb sind nii arvama?</p> <p>Kas see teos jutustab lugu?</p> <p>Mis temaga see töö tegeleb?</p> <p>Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.</p> <p>Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi katsetamine</p> <p>Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi mõju tuvastamine ja kaardistamine</p> <p>Uude arendustsüklisse sisenemine</p>
---	--

Kunstiõpetus 6. klass

Ainemaht: 70 tundi õppeaastas

Teema: Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

Õpitulemused

Õpilane:

- kirjeldab visuaalkultuuri ilminguid, näiteks reklaami linnaruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknad, e-poe vaated;
- rakendab eakohaselt teabegraafikat;
- teadvustab õpetaja abiga oma digitaalset jalajälge;
- tunneb ära ja nimetab varaste kõrgkultuuride ajaloolisi kunstiteoseid (nt koopamaal, amulett, püramiid, tempel, skulptuur, amfiteater jms);
- teab mõisteid: Trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia. Tekstuur, rütm, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, mass, dominant, proportsioonid, kaadriplaanid, tempo, puánt, stiliseerimine;

Õppesisu

Tekstide lugemine; info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist (õpetaja annab eakohased allikad ette, samuti ka juhtnöörid sobiva info leidmiseks). Intervjuude ja dokfilmide vaatamine; näitusekülastused (ka virtuaalselt); õpetaja koostatud esitlused ja loeng; vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega.

Saadud teabe alusel: küsimustele vastamine, selgitamine, võrdlemine, kokkuvõtete tegemine, olulisema eristamine, mõtte- ja mõistekaartide koostamine, esitluse koostamine; info kogumine portfooliosse; õpimappi või visandiraamatusse.

Saadud teabe alusel arutlemine.

Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel.

Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Õpetaja otsustab klassi võimekusest lähtuvalt, kui täpselt piiritletud probleemi ta ette annab. Probleem võiks olla kindlasti valdkonnast, mis on õpilasele tuttav. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.

Sihtrühma kaasamine

Info otsimine

- käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info;
- teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule digitaalne joonistus või maal), tähtsamaid baaselemente (lisaks varem õpitutele ka tekstuur) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitutele ka ühtsus ja mitmekesisus, rütm, ruumiillusioon (nt kattumine, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, teravus, liikumisillusiooni tekitamine objektide või kehade puhul) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;
- teab kolmemõõtmelise kujutamise (näit installatsioon, tootedisain, lavakujundus, arhitektuurimakett) põhilisi baaselemente (valgus, mass) ja kompositsiooni põhimõtteid (dominant,

proportsioonid) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;

- rakendab kunstitöö loomisel õpetaja abiga ajalise (4D) kujutamise (video, animatsiooni jne) tehnikaid ja põhivõtteid (kaadriplaanid, kestus, tempo, tegevuspaik ja tegelased, sissejuhatus, puänt);
- visualiseerib ühte oma tarbimisharjumust (näiteks küsimuse abil “Millele kulub minu taskuraha”);
- mõtestab lihtsamal tasemel ajaloolise ja kaasaegse ruumikeskkonna (näiteks koolikeskkond filmis “Kevade” ja oma kool või külapood ja supermarket) erinevusi selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist;
- märkab ja kirjeldab ruumikeskkonna suurust, vormi ja materjalikasutust selle ruumikeskkonna otstarbe ja kasutatavuse aspektist;

- selgitab oma loodud digitaalkujutiste avalikustamisega seotud tagajärgi ja ohtusid.

Teema: Plaanimine ja ideede arendamine

Õpitulemused

Õpilane:

- tuvastab disainiprotsessis osapooled keda õpetaja etteantud probleem puudutab selleks, et luua probleemi lahenduspakumine;
- tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab) probleemi lahenduspakumise loomise eesmärgil;
- sõnastab probleemi võimalikud põhjused;
- seab õpetaja abiga lähteülesande ja tegevusplaani;

Õppesisu

Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:

Mitmekülgete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema) andmine õpetaja poolt. Loovust arendavad teemad, millele ei ole valmislahendust või stereotüüpset lahendust.

harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, suvaline sisend e. *random input*)

Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: infootsing, mõttekaart, omaduste reastamine.

Idee valik: näiteks originaalsuse või ebatavalisuse alusel.

Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde. Erinevate väljundite (visandite) loomine ideele.

Kujutamisaadi valik, meediumi valik, *moodboard*.

Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, sümboolika välja selgitamine) ja valik

- selgitab välja osapoolte, keda probleem puudutab, hinnagu lahenduspakumisele ja arvestab seda lahenduspakumise arendamisel;
- vormistab lahenduspakumise;
- kasutab neljamõõtmelise teose kavandamisel õpetaja abiga *storyboardi* või fotosid ja lühikest stsenaariumit;
- rakendab abijooni figuuri ja tsentraalperspektiivi kujutamisel;
- leiab ideid praktilisteks töödeks iseenda elust ja teistest õppeainetest;
- kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda;
- teab, mis on kavand ning tunneb kavandamise põhimõtteid ja eesmärke ning oskab rakendada teadmiseid lihtsama kavandi loomisel.

Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d visand). Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. Krokiide ja kiirkrokiide harjutamine.

Plaanimine:

2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.

3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.

4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Olenevalt sellest, kas tegu video või animatsiooniga: võttepaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli valik.

Protsessi kavandamine

Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.

Ressursside planeerimine,

Lähteülesande sõnastamine

Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine.

Teema: Loomine

Õpitulemused

Õpilane:

- rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt modelleerimine, voltimine, makett, joonestamine jms), vahendeid isikupärasel viisil ning tunneb eelnevalt õpitud kompositsiooni põhimõtteid (nt ühtsus ja mitmekesisus, tasakaal, rütm, dominant, koloriit, proportsioonid jms) ning oskab neid teadlikult valida;
- pakub ise teemasid ning teostamise võimalusi enda huvide ja loomingu väljendamiseks (spontaanselt);
- loob enda teose teadlikult uurides ja analüüsides teemapõhiseid materjale (nt raamatud, õpikud ja muud infoallikad) ning kavandades enda ideed ja kombineerides neid omavahel (nt kavandi detailide, foto ja joonistuse,

Õppesisu

Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamise harjutamine (Sobis paremini, sest....; Annab mu ideed paremini edasi; Näeb huvitavam välja; Tahtsin teiste töödest erineda; Tahtsin järgi proovida jne)

Tööle pealkirja panemine.

Kahemõõtmeliste tööde loomine (õpetaja või õpilaste valitud tehnikates). Lisandub foto. Võimalusel võib teostada keerukamaid trükitehnikaid (monotüüpia, diatüüpia).

Kolmemõõtmeliste tööde loomine. Installatsioon käepärastest materjalidest. *Ready-made*. Maketi loomine. Võib teha origamit. Kui on keraamika tegemise võimalus, siis seda on hea teha ka lõimingu tööõpetusega.

Neljamõõtmeliste teoste loomine õpetaja abiga ja iseseisvalt. Video, animatsioon, performance. Lihtsate animatsiooni- ja videotöötlusrakenduste kasutamine nutiseadmetes. Heli ja pildi sobitamine.

Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin tasub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad. Näiteks võivad need olla rõivad, ehted, arvutimängud, enda sotsiaalmeedia kuvand, automaatselt tehtud kritseldused, toidu välimus jne. Võib luua märke, logosid, skeeme, tage, allkirja, kirjatüüpe, emotikone; kujundada teadlikumalt oma

<p>tasapinnaliste ja ruumiliste objektide kombineerimine);</p> <ul style="list-style-type: none"> • tunneb neljamõõtmeliste tööde teostamise etappe ja võimalusi ning kavandab ja loob vabavaralises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) enamasti iseseisvalt; • kombineerib kahe- ja kolmemõõtmelisi elemente digiloomingus; • tunneb vabavaraliste programmide ühiseid tööriistu ja oskab neid uurides enamasti iseseisvalt erinevates olukordades rakendada; • valib oma idee teostamiseks (vajadusel õpetaja abiga) sobiva väljendusvahendi kõigi õpitud väljendusvahendite, sh digivahendite hulgast; • loob õpetaja abiga teostest ekspositsiooni (võib ka virtuaalse). 	<p>vihikuid, konspekte või visandiraamatut. Võimalusi on lõputult.</p> <p>Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.</p> <p>Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine.</p> <p>Teose saateteksti kirjutamine</p> <p>Ekspositsiooni loomine koostöös</p>
---	---

Teema: Refleksioon, analüüs ja kriitika

Õpitulemused

Õpilane:

- kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires;
- leiab kunstikultuuri seoseid muude valdkondadega nii ajaloost kui tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, kirjandusele, populaarkultuurile ja isiklikule kogemusele;
- analüüsib stiliseeritud kujundeid ja sümboleid kasutavaid visuaalkultuuri teoseid (nt logosid, vappe, digitaalseid ikoone);
- analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma teost ja tööprotsessi, tuues esile tegevuste omavahelised seosed ja järeldused.

Õppesisu

Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.

Näiteks: Kolbi mudeli ainetel: Mis tunnis toimus? Kuidas ma ennast tunnen? Mida ma õppisin? Millega õpitu seostub? Kuidas ma õpitud saan kasutada?

Mis on 3 uut asja, mida täna teada sain? Milliste varasemate teadmiste või kogemustega see seostus? Mis mõtted mul veel peas ringlevad seoses sellega?

Kuidas mulle kõige rohkem meeldib õppida kunstitunnis? Mis nõuab kõige rohkem pingutust?

Mida oma töö juures kõige rohkem hindad?

Kuidas saad iseloomustada oma õppimist sel perioodil?

Mis laadi kunstiga sulle meeldib tegeleda?

Mida kaaslaste töö juures kõige rohkem hindad?

Leia oma tööst kõige rohkem erinev töö ja too välja selle vähemalt üks positiivne omadus?

Leia kaaslaste töö, kus on palju pingutatud. Tunnusta kaaslast pingutuse eest.

Leia klassist mõni originaalne lahendus ülesandele. Miks sa just selle töö valisid?

Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine:

Kes on töö autor?

	<p>Kuidas on teos tehtud (kunstiliik, kasutatud materjalid)?</p> <p>Milliseid meeli töö kaasab (nägemine, haistmine, kompimine, kuulmine)?</p> <p>Mis on töö pealkiri?</p> <p>Kirjelda teost õpitud mõisteid kasutades (tehnik, värvid, vorm, mõõtmed, kompositsioon)</p> <p>Mis tundeid see töö tekitab?</p> <p>Mida see töö sinule ütleb? Mis paneb sind nii arvama?</p> <p>Kas see teos jutustab lugu?</p> <p>Mis temaga see töö tegeleb?</p> <p>Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.</p> <p>Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi katsetamine</p> <p>Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi mõju tuvastamine ja kaardistamine</p> <p>Uude arendustsükklisse sisenemine</p>
--	--

II kooliastme ainesisu temavaldkonnad

Visuaalne kirjaoskus

Igapäevane visuaalkultuur:

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

Põhiplaan, maakaart, sisekujunduse kavand

Karakter, keskkond

Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted

Baaselemendid:

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

Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal

Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus

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

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

Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus

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

Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid

Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu

Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.

Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.

Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjöörivaade

Kunstitehnikad ja loominguline eneseväljendus

Kunstitehnikad ja stiilid:

maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia

Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)

Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)

Etikett

Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)

Fototöötlusprogrammid: www.pixlr.com, <https://fotoram.io/>

Joonistamisprogrammid (vektor): <https://app.corelvector.com/>

Kujundamisprogrammid: canva.com, <https://create.vista.com/>

Disain ja disainiprotsess

Disaini baaselemendid:

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

Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus

Disaini liigid

Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain

Disainiprotsessi osad

Osapooled, tarbija

Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine

Lähteülesanne

Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine

Lahenduspaakumine

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

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

Tehismaterjalid: plastik, kile...

Kavandamine ja visualiseerimine

Kavand, visand, skits, krokii, abijooned

Moodboard, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,

Idee sõnastamine

Storyboard, stsenaarium

Visuaalne lihtsustamine

Kunstiajalugu, visuaalkultuur ja kuntsnikud

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

Kunstiajalugu

Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id)

Esiaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, megaliitiline arhitektuur)

Varased tsivilisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus)

Antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, monumendid)

Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn)

Mõisaarhitektuur

Taluarhitektuur

Kunst ja kultuur ühiskonnas

Jätkusuutlik mõtteviis

Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine

Teabe otsimine ja infokeskkonnad

Muuseumide ja galeriide kodulehed

Kunstielu

Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised

Autorsus ja autoriõigused

Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine