

## **Kunstiõpetus III 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 igäihele. 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 muutavas 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. Koolikunsti 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) analüüsib enne kasutamist visuaalseid kujutisi, keskkondi, jooniseid, skeeme ja sümboleid suhtluses;
- 2) uurib iseseisvalt kunstnike, kunstiteoste ja kunstivoolude tausta;
- 3) leiab infot erinevate allikate kohta, suhtudes neisse allikakriitiliselt;
- 4) kasutab peamisi kunstimõisteid ja teab kunstnikke;
- 5) käitub kultuurikeskkondades reeglite järgi (vajaduse korral oskab reeglid välja selgitada) ning saab iseseisvalt vajaliku teabe leidmise ja sündmuse kogemisega hakkama;
- 6) teab, mida kujutab endast disain ning kuidas töötab disainer;
- 7) mõistab vormide ja värvide subjektiivsemaid ning universaalsemaid tähendusi;
- 8) teab, mis on kopeerimine ja plagiaat, ning oskab teiste autorite teoseid ja nende osi kasutada oma uurimistöös või loomes nii, et tegevus ei riiva autori õigusi.

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

- 1) oskab arendada oma ideed, lähtudes eesmärgist;
- 2) märkab ja kirjeldab igapäevaelu probleeme, mida lahendades läbib kõik disainiprotsessi etapid;
- 3) rakendab uurimismeetodeid õpetaja abiga.

- 4) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ja põhjalikult uurides ning teadlikult kavandades;
- 5) valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid;
- 6) oskab rühmaliikmena luua ühistöödest tervikliku väljapaneku ja esitleda teost publikule.

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

- 1) analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst), leiab erinevaid tõlgendusvõimalusi ja vaatepunkte, põhjendab neid tööle tuginedes ning kasutab kunstist rääkides oskussõnavara;
- 2) leiab seoseid ühiskonnaelu valdkondadega nii ajaloost kui ka tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, erialakirjandusele, aimekirjandusele, popkultuurile ja meediale;
- 3) mõtestab esemelise ja ruumilise keskkonna või disaininäidete esteetilisi, funktsionaalseid ning ökoloogilisi aspekte;
- 4) selgitab oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi; põhjendab sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid;
- 5) kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib eriarvamusi.

### **Kunstiõpetus 7. klass**

**Ainemaht: 35 ainetundi õppeaastas**

<b>Teema: Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b>	
<p><b>Õpitulemused</b></p> <p><b>Õpilane:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kirjeldab digitaalseid keskkondi, hindab digitaalseid</li> </ul>	<p><b>Õppesisu</b></p> <p>Tekstide lugemine, info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist, Intervjuude ja dokfilmide vaatamine, näitusekülastused (ka virtuaalselt), õpetaja</p>

<p>keskkonna turvalisust ja eakohasust;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• leiab internetist lihtotsinguga infot kunstnike, kunstiteoste või ajastute kohta, kasutab internetis täpsustatud pildiotsingut;</li> <li>• tutvustab eri disainivaldkonna (näiteks tootedisain, digitootedisain, teenusedisain, tööstusdisain, graafiline disain, sotsiaalne disain jne) esindaja tegevust;</li> <li>• tuvastab visuaalkultuuris levinumaid värvikasutusega seotud tavapärasid (<i>näiteks hooaegadega seotud värvid riidemoes</i>).</li> </ul>	<p>koostatud esitlused ja loeng, intervjuerimine, vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega.</p> <p>Saadud teabe alusel: visuaalteose kirjeldamine, küsimustele vastamine, selgitamine, seostamine, võrdlemine, kokkuvõtete tegemine, mõtte- ja mõistekaartide koostamine, teabe visualiseerimine infograafika abil, esitluse koostamine, tervikteksti kirjutamine (essee, artikkel, sünopsis, saatetekst vms), näitusepäeviku pidamine, info kogumine portfooliosse, õpimappi või visandiraamatusse.</p> <p>Saadud teabe alusel arutlemine.</p> <p>Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel</p> <p>Uurimine</p> <p>Disainiprotsess:</p> <p>Probleemi tuvastamine</p> <p>Sihtrühma täpsustamine, sihtgrupi kirjeldamine, sihtühma kaasamine</p> <p>Info otsimine.</p> <p>Probleemi täpsustamine</p>
--	---

### Teema: Plaanimine ja ideede arendamine

<p><b>Õpitulemused</b></p> <p><b>Õpilane:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• leiab oma teose jaoks ideid päevakajalistest või ajaloosündmustest;</li> </ul>	<p><b>Õppesisu</b></p> <p>Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:</p> <p>Harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, igavikulisest teemast lähtuv,</p>
---	--

- kasutab idee leidmiseks ja laiendamiseks meetodeid (näit. ajurünnak, suvaline sisend, omaduste reastamine, info otsimine);
- teeb töö kavandamisel kirjalikke ja visuaalseid märkmeid;
- kavandab enda teose, pakkudes vahest välja ka erinevaid lahendusvõimalusi;
- teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik, ning rakendab seda teadmist tööprotsessis;
- märkab ja kirjeldab teda ümbritsevaid probleemolukordi;
- tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab);
- uurib näiteid kuidas on sama või sarnast probleemi varasemalt lahendatud;

suvaline sisend e. random input, õppeainest või mõnest inimtegevuse valdkonnast lähtuv stiimul)

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

Idee valik: originaalsuse, ebatavalisuse, eesmärgi jms alusel.

Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde, SCAMPER-meetod. Erinevate väljundite loomine ideele.

Kunstilise kujundi (metafoori) valik, kujutamisladi valik, meediumi valik, moodboard.

Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, assotsiatsioonide kasutamine, sümboolika välja selgitamine, kujundite või kujutiste kombineerimine) ja valik.

Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d või 3d visand). Krookiide ja kiirkrookiide hajutamine. Visualiseerimise ja visuaalse kokkuvõtte harjutused.

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, 3-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate

<ul style="list-style-type: none"> <li>tutvub erinevate uurimisviiside (näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine) võimalustega.</li> </ul>	<p>näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Suuruse, eskponeerimiskoha ja valgustuse valik ja põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.</p> <p>4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Võttepaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli visandid, näited ja valik.</p> <p>Protsessi kavandamine</p> <p>Disainiprotsess:</p> <p>Ressursside planeerimine, parameetrite tuvastamine, mõjude planeerimine</p> <p>Lähteülesande sõnastamine</p> <p>Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine</p> <p>Uurimisprotsessi kavandamine juhendaja abiga.</p>
--	--

**Teema: Loomine**

<p><b>Õpitulemused</b></p> <p><b>Õpilane:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>teab, et isikupärasus on väärtuslik ja püüab luua omapäraseid kunstitöid tuues esile enda individuaalsust ja huvisid;</li> <li>loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh</li> </ul>	<p><b>Õppesisu</b></p> <p>Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamine (Annab paremini edasi mu ideed; Tahtsin originaalset lähenemist)</p> <p>Teoste loomine kontseptsiooni alusel.</p> <p>Kahemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Võtta aega planeerimisprotsessiks ja ideeloomeks. Tehnikate kombineerimine. Arvutigraafika ja digimaal.</p>
--	---

<p>digikunst) kunstitöid spontaanselt (kavandamata);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid uurides ja kavandades;</li> <li>• kavandab ja arendab enda ideid enne teose loomist, kombineeri erinevatest ideedest tervikliku lahenduse;</li> <li>• valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid enamasti teadlikult või õpetaja abiga;</li> <li>• leiab oma töö eksponeerimiseks koha, kus see on hästi vaadeldav;</li> <li>• tunneb loomingu esitlemise põhimõtteid ja suudab teha publikule esitamiseks ettevalmistustöid õpetaja abiga.</li> </ul>	<p>Kolmemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Materjalide kombineerimine ja leidlik kasutus. Vormide võtmine kooli võimalusi kasutades.</p> <p>Kohaspetsiifiline installatsioon. Kineetiline skulptuur või installatsioon. Prototüüpide loomine füüsilises keskkonnas või 3-d programmis.</p> <p>Neljamõõtmeliste teoste loomine: kavandatud ja komponeeritud videokunsti teos või animatsioon. Võib teha grupitööna, jagades rollid analoogselt nagu päris elus (režisöör, stsenaarist, kunstnik, storyboardi joonistaja, animaator, operaator, helirežisöör, monteeriija, valgustaja, kostüümikunstnik jne)</p> <p>Teatri või muu etendus kunsti teos koostööna ja lõimituna teiste ainetega.</p> <p>Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin taub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad.</p> <p>Disainiprotsess</p> <p>Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine</p> <p>Essee, referaadi või teose saateteksti kirjutamine.</p> <p>Tervikliku ekspositsiooni loomine ja selle esitlemine publikule.</p>
--	--

**Teema: Refleksioon, analüüs ja kriitika**

<p><b>Õpitulemused</b></p> <p><b>Õpilane:</b></p>	<p><b>Õppesisu</b></p> <p>Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil Näiteks: Bortoni mudeli ainetel: Mida ma tegin, et</p>
---	---



- analüüsib tarbeeset funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist;
- selgitab enamasti oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi;
- kirjeldab teose ainest, meediumi ja vormi.

sellesse punkti jõuda? Mis mind aitas ja takistas? Mida ma veel saan tulevikus teha?

Kaaslaste töö analüüsimiseks võib nüüd mõnel juhul kasutada ka küsimusi, mis mõeldud kunstiteoste analüüsimiseks. (vormianalüüs, ikonograafiline analüüs) Tasub lisada alati mõni positiivset tagasisidet võimaldav küsimus.

Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine:

Vormianalüüsist lähtuvad küsimused:

Milline ja miks on just selline kompositsioon, materjal, tehnika, vorm, kuju, joon, värv, rütm, proportsioon, pind, sügavus, heletumedus, fookus, koloriit, perspektiiv? Mis on eespool, mis tagapool? Mis suurem, mis väiksem? Mida on rohkem, mida vähem? Kas teoses on korduvaid elemente (joon, värv, vorm, muster)? Mida täpsem ja detailsem on erialane sõnavara, seda täpsemalt on võimalik teost kirjeldada.

Stiilianalüüsist lähtuvad küsimused:

Autorikeskselt: Milline on autori isiklik stiil? Kas see teos on tema jaoks tüüpiline või erandlik? Mille järgi tunneme autori stiili ära? Kas autor kuulub suurema stiili või rühmituse alla? Kas ja kuidas autori käekiri on muutunud elu jooksul?

Teosekeskselt: Kas teose vorm vastab mõnele stiilile? Mis täpsemalt loob stiili (nt pintslitöö, värvi- ja materjalikasutus jne)? Kas ekspositsioon või vormistus vastab stiilile? Kas see teos annab stiili kohta uut infot? Kas tehnika on tüüpiline või erandlik? Kas kujutatud teema ja stiil on omavahel seotud? Kuidas valitud kujutamistiil rõhutab teema olulisi omadusi, tähendusi või meeoleolu?

	<p><u>Biograafilisest meetodist lähtuvad küsimused:</u></p> <p>Kuidas on autori elulugu mõjutanud tema loomingut? Milline oli tema haridus, väljaõpe, elu- ja töötingimused, suhted võimude (kuninga, kiriku, valitsusega) ja publikuga? Kas ja kuidas näeme autori töödes viiteid tema elukohale, perekonna ajaloole, tema kogemustele ja läbielamistele?</p> <p><u>Ikonograafilisest analüüsist lähtuvad küsimused:</u></p> <p>Mida on kujutatud? Mille järgi selle ära tunneme, milliseid atribuute, sümboleid ja allegooriaid on kasutatud? Mida kujutatud objektid tähendavad selles kontekstis? Mis neile annab sellise tähenduse? Millised tähendused kujutatul on laiemalt? Milliste tekstidega (sh teised kujutised) on kujutatu seotud? Kas see on tavapärane kujutamiskiivi, st kas on teisi samatüübilisi pilte või on see erandlik?</p>
--	--

## Kunstiõpetus 8. klass

**Ainemaht: 35 ainetundi õppeaastas**

<b>Teema: Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b>	
<p><b>Õpitulemused</b></p> <p><b>Õpilane:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kasutab info leidmiseks sõnastikke ja entsüklopeediaid, nii raamatutena kui digitaalseid andmebaase;</li> <li>• otsib tedlikult erinevatest infoallikatest vajalikku informatsiooni ja toob esile</li> </ul>	<p><b>Õppesisu</b></p> <p>Tekstide lugemine, info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist, Intervjuude ja dokfilmide vaatamine, näitusekülastused (ka virtuaalselt), õpetaja koostatud esitlused ja loeng, intervjuueerimine, vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega.</p> <p>Saadud teabe alusel: visuaalteose kirjeldamine, küsimustele vastamine, selgitamine, seostamine, võrdlemine, kokkuvõtete tegemine, mõtte- ja</p>

<p>detailid ning tähtsamad punktid.</p>	<p>mõistekaartide koostamine, teabe visualiseerimine infograafika abil, esitluse koostamine, tervikteksti kirjutamine (essee, artikkel, sünopsis, saatetekst vms), näitusepäeviku pidamine, info kogumine portfooliosse, õpimappi või visandiraamatusse.</p> <p>Saadud teabe alusel arutlemine.</p> <p>Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel</p> <p>Uurimine</p> <p>Disainiprotsess:</p> <p>Probleemi tuvastamine</p> <p>Sihtrühma täpsustamine, sihtgrupi kirjeldamine, sihtrühma kaasamine</p> <p>Info otsimine.</p> <p>Probleemi täpsustamine</p>
---	---

### Teema: Plaanimine ja ideede arendamine

<p><b>Õpitulemused</b></p> <p><b>Õpilane:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• leiab oma teose jaoks ideid läbi eneserefleksiooni;</li> <li>• rakendab õpetaja abiga ideede genereerimise ja laiendamise/arendamise meetodeid</li> </ul>	<p><b>Õppesisu</b></p> <p>Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:</p> <p>Harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, igavikulisest teemast lähtuv, suvaline sisend e. random input, õppeainest või mõnest inimtegevuse valdkonnast lähtuv stiimul)</p>
--	--

(kombineerimismaatriksid, referaat idee tausta uurimiseks);

- loob *Storyboardi* joonistades või digivahendeid kasutades;
- märkab ja tuvastab igapäevaelu probleemi, mis teda kõnetab;
- seab lähteülesande ja tegevusplaani;
- kavandab õpetaja abiga ja rakendab sihipäraselt üht uurimismeetodit (*näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine*).

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

Idee valik: originaalsuse, ebatavalisuse, eesmärgi jms alusel.

Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde, SCAMPER-meetod. Erinevate väljundite loomine ideele.

Kunstilise kujundi (metafoori) valik, kujutamisladi valik, meediumi valik, moodboard.

Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, assotsiatsioonide kasutamine, sümboolika välja selgitamine, kujundite või kujutiste kombineerimine) ja valik.

Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d või 3d visand). Krokiide ja kiirkrokiide hajutamine. Visualiseerimise ja visuaalse kokkuvõtte harjutused.

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, 3-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate

	<p>näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Suuruse, eskponeerimiskoha ja valgustuse valik ja põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.</p> <p>4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Võttepaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli visandid, näited ja valik.</p> <p>Protsessi kavandamine</p> <p>Disainiprotsess:</p> <p>Ressursside planeerimine, parameetrite tuvastamine, mõjude planeerimine</p> <p>Lähteülesande sõnastamine</p> <p>Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine</p> <p>Uurimisprotsessi kavandamine juhendaja abiga.</p>
--	--

**Teema: Loomine**

<p><b>Õpitulemused</b></p> <p><b>Õpilane:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata);</li> <li>• loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid enamasti teadlikult uurides ja kavandades;</li> </ul>	<p><b>Õppesisu</b></p> <p>Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamine (Annab paremini edasi mu ideed; Tahtsin originaalset lähenemist)</p> <p>Teoste loomine kontseptsiooni alusel.</p> <p>Kahemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Võtta aega planeerimisprotsessiks ja ideeloomeks. Tehnikate kombineerimine. Arvutigraafika ja digimaal.</p>
---	---

<ul style="list-style-type: none"> <li>• laiendab enda ideed kavandamise protsessis, katsetab erinevaid tehnilisi võimalusi ja toob esile idee arenguetapid;</li> <li>• valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult;</li> <li>• põhjendab tehnika või meediumi valikut toetudes oma sõnumile või ideele;</li> <li>• rakendab neljamõõtmelise teose loomisel (animatsioon., video, etendus, <i>performance</i>) narratiivi, sissejuhatust ja puänti (lõiming kirjandusega);</li> <li>• oskab õpetaja abiga rühmaliikmena luua ühistöödest väljapaneku;</li> <li>• toetab töö pealkirjaga oma sõnumit või ideed.</li> </ul>	<p>Kolmemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Materjalide kombineerimine ja leidlik kasutus. Vormide võtmine kooli võimalusi kasutades.</p> <p>Kohaspetsiifiline installatsioon. Kineetiline skulptuur või installatsioon. Prototüüpide loomine füüsilises keskkonnas või 3-d programmis.</p> <p>Neljamõõtmeliste teoste loomine: kavandatud ja komponeeritud videokunsti teos või animatsioon. Võib teha grupitööna, jagades rollid analoogselt nagu päris elus (režisöör, stsenaarist, kunstnik, storyboardi joonistaja, animaator, operaator, helirežisöör, monteeriija, valgustaja, kostüümikunstnik jne)</p> <p>Teatri või muu etenduskunsti teos koostööna ja lõimituna teiste ainetega.</p> <p>Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin taub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad.</p> <p>Disainiprotsess</p> <p>Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine</p> <p>Essee, referaadi või teose saateteksti kirjutamine.</p> <p>Tervikliku ekspositsiooni loomine ja selle esitlemine publikule.</p>
--	---

**Teema: Refleksioon, analüüs ja kriitika**

**Õpitulemused**

**Õpilane:**

**Õppesisu**

Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil Näiteks: Bortoni mudeli ainetel: Mida ma tegin, et

- analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst);
- analüüsib ruumilist keskkonda funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist;
- põhjendab valdavalt oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid;
- kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib enamasti eriarvamusi.

sellesse punkti jõuda? Mis mind aitas ja takistas? Mida ma veel saan tulevikus teha?

Kaaslaste töö analüüsimiseks võib nüüd mõnel juhul kasutada ka küsimusi, mis mõeldud kunstiteoste analüüsimiseks. (vormianalüüs, ikonograafiline analüüs) Tasub lisada alati mõni positiivset tagasisidet võimaldav küsimus.

Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine:

Vormianalüüsist lähtuvad küsimused:

Milline ja miks on just selline kompositsioon, materjal, tehnika, vorm, kuju, joon, värv, rütm, proportsioon, pind, sügavus, heletumedus, fookus, koloriit, perspektiiv? Mis on eespool, mis tagapool? Mis suurem, mis väiksem? Mida on rohkem, mida vähem? Kas teoses on korduvaid elemente (joon, värv, vorm, muster)? Mida täpsem ja detailsem on erialane sõnavara, seda täpsemalt on võimalik teost kirjeldada.

Stiilianalüüsist lähtuvad küsimused:

Autorikeskselt: Milline on autori isiklik stiil? Kas see teos on tema jaoks tüüpiline või erandlik? Mille järgi tunneme autori stiili ära? Kas autor kuulub suurema stiili või rühmituse alla? Kas ja kuidas autori käekiri on muutunud elu jooksul?

Teosekeskselt: Kas teose vorm vastab mõnele stiilile? Mis täpsemalt loob stiili (nt pintsli töö, värvi- ja materjalikasutus jne)? Kas ekspositsioon või vormistus vastab stiilile? Kas see teos annab stiili kohta uut infot? Kas tehnika on tüüpiline või erandlik? Kas kujutatud teema ja stiil on omavahel seotud? Kuidas valitud kujutamiskiil rõhutab teema olulisi omadusi, tähendusi või meeleolu?

	<p><u>Biograafilisest meetodist lähtuvad küsimused:</u></p> <p>Kuidas on autori elulugu mõjutanud tema loomingut? Milline oli tema haridus, väljaõpe, elu- ja töötingimused, suhted võimude (kuninga, kiriku, valitsusega) ja publikuga? Kas ja kuidas näeme autori töödes viiteid tema elukohale, perekonna ajaloole, tema kogemustele ja läbielamistele?</p> <p><u>Ikonograafilisest analüüsist lähtuvad küsimused:</u></p> <p>Mida on kujutatud? Mille järgi selle ära tunneme, milliseid atribuute, sümboleid ja allegooriaid on kasutatud? Mida kujutatud objektid tähendavad selles kontekstis? Mis neile annab sellise tähenduse? Millised tähendused kujutatul on laiemalt? Milliste tekstidega (sh teised kujutised) on kujutatu seotud? Kas see on tavapärane kujutamiskiis, st kas on teisi samatüübilisi pilte või on see erandlik?</p>
--	---

## Kunstiõpetus 9. klass

Ainemaht: 35 tundi õppeaastas

Teema: Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine	
<p><b>Õpitulemused</b></p> <p><b>Õpilane:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• seostab eri ideoloogilisi sümboleid vastava ajastuga ja teab nende tähendust;</li> <li>• arutleb erinevate nii kaasaegsete kui ajalooliste</li> </ul>	<p><b>Õppesisu</b></p> <p>Tekstide lugemine, info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist, Intervjuude ja dokfilmide vaatamine, näitusekülastused (ka virtuaalselt), õpetaja koostatud esitlused ja loeng, intervjuueringimine, vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega.</p> <p>Saadud teabe alusel: visuaalteose kirjeldamine, küsimustele vastamine, selgitamine, seostamine, võrdlemine,</p>



<p>ideoloogiliste sümbolite rolli üle tänapäeval;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• seostab kunstnikku ja kunstiteost selle loomiskeskonnaga, leides ja tõendades oma tähelepanekuid;</li> <li>• leiab kunstiteose omadused, mis väljendavad nii loomise keskkonna kui kunstniku ideid;</li> <li>• külastab iseseisvalt kunstinäitust või- sündmust ning käitub seal reeglite kohaselt.</li> </ul>	<p>kokkuvõtete tegemine, mõtte- ja mõistekaartide koostamine, teabe visualiseerimine infograafika abil, esitluse koostamine, tervikteksti kirjutamine (essee, artikkel, sünopsis, saatetekst vms), näitusepäeviku pidamine, info kogumine portfooliosse, õpimappi või visandiraamatusse.</p> <p>Saadud teabe alusel arutlemine.</p> <p>Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel</p> <p>Uurimine</p> <p>Disainiprotsess:</p> <p>Probleemi tuvastamine</p> <p>Sihtrühma täpsustamine, sihtgrupi kirjeldamine, sihtrühma kaasamine</p> <p>Info otsimine.</p> <p>Probleemi täpsustamine</p>
---	---

### Teema: Plaanimine ja ideede arendamine

<p><b>Õpitulemused</b></p> <p><b>Õpilane:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rakendab teiste autorite teoseid oma töö lähtepunktina;</li> <li>• rakendab õpetaja abiga keerulisemaid ideede laiendamise / arendamise</li> </ul>	<p><b>Õppesisu</b></p> <p>Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:</p> <p>Harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, igavikulisest teemast lähtuv, suvaline sisend e. random input, õppeainest või mõnest inimtegevuse valdkonnast lähtuv stiimul)</p>
---	--

<p>meetodeid (näiteks Osborni küsimustik);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• teab ideede selekteerimise meetodeid (näiteks sõelumine küsimuste abil, plussid, miinused);</li> <li>• sõnastab oma teose kontseptsiooni;</li> <li>• kasutab kavandamisel mitmekesiseid meetodeid (näit visandid, skeemid, asendiplaunid, maketid, värvi- ja materjalinäidised, tööetapide kirjeldused).</li> </ul>	<p>Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, mõttekaart, omaduste reastamine, erinevate stiimulite kombineerimine.</p> <p>Idee valik: originaalsuse, ebatavalisuse, eesmärgi jms alusel.</p> <p>Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde, SCAMPER-meetod. Erinevate väljundite loomine ideele.</p> <p>Kunstilise kujundi (metafoori) valik, kujutamisladi valik, meediumi valik, moodboard.</p> <p>Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, assotsiatsioonide kasutamine, sümboolika välja selgitamine, kujundite või kujutiste kombineerimine) ja valik.</p> <p>Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d või 3d visand). Krokiide ja kiirkrokiide hajutamine. Visualiseerimise ja visuaalse kokkuvõtte harjutused.</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, 3-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Suuruse, eskponeerimiskoha ja valgustuse valik ja põhimõtted. Kogu</p>
---	---

	<p>protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.</p> <p>4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Võttepaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli visandid, näited ja valik.</p> <p>Protsessi kavandamine</p> <p>Disainiprotsess:</p> <p>Ressursside planeerimine, parameetrite tuvastamine, mõjude planeerimine</p> <p>Lähteülesande sõnastamine</p> <p>Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine</p> <p>Uurimisprotsessi kavandamine juhendaja abiga.</p>
--	--

## Teema: Loomine

<p><b>Õpitulemused</b></p> <p><b>Õpilane:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata);</li> <li>• loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid teadlikult uurides ja kavandades;</li> <li>• valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja</li> </ul>	<p><b>Õppesisu</b></p> <p>Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamine (Annab paremini edasi mu ideed; Tahtsin originaalset lähenemist)</p> <p>Teoste loomine kontseptsiooni alusel.</p> <p>Kahemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Võtta aega planeerimisprotsessiks ja ideeloomeks. Tehnikate kombineerimine. Arvutigraafika ja digimaal.</p> <p>Kolmemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Materjalide kombineerimine ja leidlik kasutus. Vormide võtmine kooli võimalusi kasutades.</p>
---	---

<p>tehnika võtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pakub välja ekspositsiooni või näitusepinna koha kooliruumis ning põhjendab enda valikut ja visiooni;</li> <li>• loob näituse kaasteksti, etiketid (autori nimi, töö nimetus, tehnika jms) ja esitluse viisi;</li> <li>• tekitab kahemõõtmelises teoses vabalt valitud vahenditega ruumi-illusiooni;</li> <li>• rakendab kolmemõõtmelises teoses valgust, ümbritsevat ruumi ja materjali (või muid õpetaja ülesandepüstituses esitatud elemente või põhimõtteid) oma sõnumi edastamiseks.</li> </ul>	<p>Kohaspetsiifiline installatsioon. Kineetiline skulptuur või installatsioon. Prototüüpide loomine füüsilises keskkonnas või 3-d programmis.</p> <p>Neljamõõtmeliste teoste loomine: kavandatud ja komponeeritud videokunsti teos või animatsioon. Võib teha grupitööna, jagades rollid analoogselt nagu päris elus (režisöör, stsenaarist, kunstnik, storyboardi joonistaja, animaator, operaator, helirežisöör, monteeriija, valgustaja, kostüümikunstnik jne)</p> <p>Teatri või muu etendus kunsti teos koostööna ja lõimituna teiste ainetega.</p> <p>Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin taub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad.</p> <p>Disainiprotsess</p> <p>Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine</p> <p>Essee, referaadi või teose saateteksti kirjutamine.</p> <p>Tervikliku ekspositsiooni loomine ja selle esitlemine publikule.</p>
---	--

### Teema: Refleksioon, analüüs ja kriitika

<p><b>Õpitulemused</b></p> <p><b>Õpilane:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mõtestab disaininäiteid funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist;</li> </ul>	<p><b>Õppesisu</b></p> <p>Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil Näiteks: Bortoni mudeli ainetel: Mida ma tegin, et sellesse punkti jõuda? Mis mind aitas ja takistas? Mida ma veel saan tulevikus teha?</p>
--	--

- põhjendab oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid;
- kirjeldab, analüüsib, tõlgendab ja hindab kunstiteoseid (nende ainest, meediumi, vormi ja konteksti);
- uurib teose loomise konteksti – sotsiaalne kontekst, ajalooline taust, põhjuslik keskkond, milles kunstiteos loodi.

Kaaslaste töö analüüsimiseks võib nüüd mõnel juhul kasutada ka küsimusi, mis mõeldud kunstiteoste analüüsimiseks. (vormianalüüs, ikonograafiline analüüs)  
Tasub lisada alati mõni positiivset tagasisidet võimaldav küsimus.

Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine:

Vormianalüüsist lähtuvad küsimused:

Milline ja miks on just selline kompositsioon, materjal, tehnika, vorm, kuju, joon, värv, rütm, proportsioon, pind, sügavus, heletumedus, fookus, koloriit, perspektiiv? Mis on eespool, mis tagapool? Mis suurem, mis väiksem? Mida on rohkem, mida vähem? Kas teoses on korduvaid elemente (joon, värv, vorm, muster)? Mida täpsem ja detailsem on erialane sõnavara, seda täpsemalt on võimalik teost kirjeldada.

Stiilianalüüsist lähtuvad küsimused:

Autorikeskselt: Milline on autori isiklik stiil? Kas see teos on tema jaoks tüüpiline või erandlik? Mille järgi tunneme autori stiili ära? Kas autor kuulub suurema stiili või rühmituse alla? Kas ja kuidas autori käekiri on muutunud elu jooksul?

Teosekeskselt: Kas teose vorm vastab mõnele stiilile? Mis täpsemalt loob stiili (nt pintslitöö, värvi- ja materjalikasutus jne)? Kas ekspositsioon või vormistus vastab stiilile? Kas see teos annab stiili kohta uut infot? Kas tehnika on tüüpiline või erandlik? Kas kujutatud teema ja stiil on omavahel seotud? Kuidas valitud kujutamistiil rõhutab teema olulisi omadusi, tähendusi või meeoleolu?

Biograafilisest meetodist lähtuvad küsimused:

	<p>Kuidas on autori elulugu mõjutanud tema loomingut? Milline oli tema haridus, väljaõpe, elu- ja töötingimused, suhted võimude (kuninga, kiriku, valitsusega) ja publikuga? Kas ja kuidas näeme autori töödes viiteid tema elukohale, perekonna ajaloole, tema kogemustele ja läbielamistele?</p> <p><u>Ikonograafilisest analüüsist lähtuvad küsimused:</u></p> <p>Mida on kujutatud? Mille järgi selle ära tunneme, milliseid atribuute, sümboleid ja allegooriaid on kasutatud? Mida kujutatud objektid tähendavad selles kontekstis? Mis neile annab sellise tähenduse? Millised tähendused kujutatul on laiemalt? Milliste tekstidega (sh teised kujutised) on kujutatu seotud? Kas see on tavapärase kujutamisi viis, st kas on teisi samatüübilisi pilte või on see erandlik?</p>
--	---

### **III kooliastme ainesisu teemavaldkonnad**

#### **Visuaalne kirjaoskus**

##### **Igapäevane visuaalkultuur:**

Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplatformid.

Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.

Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.

#### **Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted**

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

Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)

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

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

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

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

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

**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, interjööri vaade

**Kujutavus:** figuraalne, abstraktne

**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)

## **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

Lahendusplakkumine

### **Tarbeesemed ja levinumad materjalid**

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

Tehismaterjalid: plastik, kile....

**Kavandamine:** kavand, visand, skits, krokii, abijooned

*Moodboard*, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,

Idee sõnastamine

Storyboard, stsenaarium



Visuaalne lihtsustamine

## **Kunstiajalugu, visuaalkultuur ja kuntsnikud**

### **Info leidmine**

Google'i pildiotsing

(Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid

### **Kunstiajalugu**

Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid.

Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid.

Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö).

Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo).

Barokk-kunst Euroopa õukondades

Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas

Realism maalikunstis

Modernism 19. sajandi lõpu maalis (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend).

Maailmanäitused ja tehnoloogia areng.

Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele temadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.

## **Kunst ja kultuur ühiskonnas**

### **Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed**

Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja

### **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.