

Ainevaldkond: Kunstiained		Õppeaine:Kunst	
Õppeaine kirjeldus Kunstiõpetuses õpilane: 1) analüüsib õpetaja abiga enne kasutamist visuaalseid kujutisi, jooniseid, skeeme ja sümboleid; 2) käitub füüsilistes ja digitaalsetes kultuurikeskkondades enamasti turvaliselt, arvestab visuaalseid kujutisi luues ja kasutades autorsust; 3) rakendab õpetaja abiga uurimismeetodeid teoreetiliste, kunstitööde või disainiobjektide loomisel; 4) katsetab, julgeb eksida ja töö käigus langetada otsuseid õpetaja abiga; 5) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid ja väljapanekuid, uurides ning teadlikult kavandades, valides ja rakendades protsessi käigus sihipäraselt materjale, tehnika- ja töövõtteid ning kompositsiooni põhimõtteid; 6) analüüsib õpetaja toel loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt.			
Kooliaste: III		Klass: 8	Tundide arv: 35
Õpitulemused: Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine - Otsib teadlikult erinevatest infoallikatest vajalikku informatsiooni ja toob esile detailid ning tähtsamad punktid. Plaanimine ja ideede arendamine - Leiab oma teose jaoks ideid läbi eneserefleksiooni. - Rakendab õpetaja abiga ideede genereerimise ja laiendamise/arendamise meetodeid (kombineerimismatriksid, 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 (<i>näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine</i>). Loomine - Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata).		Õppesisu Igapäevane visuaalkultuur Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplatvormid. Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides. Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid. Kujutamise baaselemendid ja kompostisioon 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, mõõtmelised, 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	

• Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid enamasti teadlikult uurides ja kavandades. • Laiendab enda ideed kavandamise protsessis, katsetab erinevaid tehnilisi võimalusi ja toob esile idee arenguetapeid. • Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult. • Põhjendab tehnika või meediumi valikut toetudes oma sõnumile või ideele. • Rakendab neljamõõtmelise teose loomisel (animatsioon., video, etendus, <i>performance</i>) narratiivi, sissejuhatust ja puänti (lõiming kirjandusega). • Oskab õpetaja abiga rühmaliikmena luua ühistöödest väljapaneku. • Toetab töö pealkirjaga oma sõnumit või ideed. Refleksioon, analüüs ja kriitika • 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 aktsepteib enamasti eriarvamusi.	Liikumise mulje loomine: liikuva poosid, liikumise faaside kujutamine. 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 stiilid maal, joonistus, kollaaž, frottaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, kirjatüüp, kalligraafia 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) 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 • Lahenduspakkumine
---	---

	Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi... Tehismaterjalid: plastik, kile.... Kavandamine: kavand, visand, skits, krokii, abijooned, värvikaart Idee sõnastamine Storyboard, stsenaarium Visuaalne lihtsustamine Info leidmine Google'i pilditsing (Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid Kunstiajalugu Barokk-kunst Euroopa õukondades Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele. 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 Võimalusel muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused. Autorsus ja autoriõigused Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine