

Tartu Veeriku Kooli õppekava Lisa 18

Tartu Veeriku Kooli kunstõpetuse ainekava

1. Valdkonnapädevus

Kunstiainete valdkonnapädevus on universaalne ning väljendub selles, et põhikooli lõpuks õpilane eakohaselt:

- 1) teadvustab oma sidet muusika, kunsti ja visuaalkultuuriga ning Eesti ja maailma kultuuripärandiga;
- 2) loob, uurib ja tõlgendab, kasutades muusika, kunsti ja visuaalkultuuri väljendusvahendeid, teadmisi ning meetodeid;
- 3) mõtestab ja reflekteerib eri kultuurinähtusi, enda ja kaasõppijate loometegevust;
- 4) mõistab muusika ja kunsti osatähtsust nüüdisaegses ühiskonnas;
- 5) osaleb kunstide suhtluses tõlgendamist vajava sõnumi edastaja ning vastuvõtjana informeeritult ja kriitiliselt;
- 6) on loova eluhoiakuga ja lahendab probleeme loovalt.

2. Ainevaldkonna õppeainete arvestuslik maht

Kunstiainete valdkonda kuuluvad kunst ja muusika, mida õpitakse 1.–9. klassini. Ainekavades kirjeldatud õpitulemuste saavutamiseks on õppeainete arvestuslikud nädalatunnid kooliastmeti järgmised:

Õppeaine	I kooliaste	II kooliaste	III kooliaste
kunst	4,5	3	3

Õppeainete nädalatundide jagunemine kooliastmete sees ja õppesisu klasside kaupa määratakse kindlaks kooli õppekavas arvestusega, et õpitulemused ning kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud on saavutatavad.

3. Ainevaldkonna kirjeldus ja valdkonnasisene lõiming

Kunstiainete pädevus lähtub arusaamast, et õpilase areng on elukestev ja mõjutatud kultuurist ning kunstid (muusika, kunst, kirjandus, draama, film, tants) ja kultuur laiemalt

(visuaalkultuur, pärand-ja pärimuskultuur jms) on inimese dialoogipartnerid kogu elu jooksul. Kunstid on olulised väärtushinnangute, suhtluskultuuri, empaatia ning kriitilise mõtlemise arendamise vahendid. Kunstide kui professionaalse kõrgkultuuri loomingu kõrval on tähtis ka uuriv ja leiutav looming ning kultuur mõtestatud inimtegevusena laiemalt.

Kunstiained rõhutavad õppe koondumist viie põhimõtte ümber:

- 1) kunste on vaja tõlgendada. Kunstide kõne ei ole sõnasõnaline, kunstiteosed pakuvad eri tõlgendusvõimalusi ja tähendusi, mis põhinevad alati maailmavaatel, varasemal elu-ja kunstikogemusel ning on juhitud tunnetest, samuti kogemise kontekstist. Tõlgendamise puhul on alati võimalik lähtuda erinevatest vaatepunktidest ja ootustest. Isiklik kogemus kasvatab kogemuse tähenduslikkust õpilase jaoks. Kunsti õppimisel on vaja toetada tõlgendamisoskust;
- 2) kunstid toetavad mitmekülgset loovust. Kunsti õppimine kujundab õppija loovust ja isiksuseomadusi, mis annavad eeldused mistahes inimtegevuse valdkonnas probleeme uut viisi lahendada, et jõuda originaalsete, kasulike, eetiliste ja vähemalt looja jaoks soovitud tulemusteni. Kunstidega tegelemine põhikoolis toetab **õpiloovust** (uudsed tähenduslikud kogemused ja nende mõtestamine, uurimis-ja refleksioonioskused) ning **argiloovust** (fantaasia, maailma uudne mõtestamine enda jaoks, uudne toimimisviis igapäevaelus);
- 3) kunstid toetavad esteetilise tundlikkuse kasvu ning inimese heaolu. Kunsti õppimine põhikoolis võimaldab õpilasel ära tunda, emotsionaalselt kogeda ja hinnata enda ümber subjektiivset ilu (kuuldavat, kombatavat, nähtavat, abstraktset) ning nautida seda samavõrra nagu teiste oskusi või meisterlikkust. Ilu ja meisterlikkuse väärtustamine toetab rahulolu ja tähenduse leidmist maailmas, suurendab maailmaga seotuse tunnet ning innustab inimest püüdlema oma eesmärkide poole. Kunstiainetel on tähtis osa muutuvates oludes isiklikku ja ühiskondlikku heaolusse panustava inimese kujundamisel;
- 4) kunstiaineid õppides arenevad kinesteetilised oskused ja kognitiivsed võimed, mis on lahutamatult seotud loomega – visuaalkunsti, ent ka performatiivsete kunstide loomisega. Kunstitegevustes toetatakse sügavama kognitiivse võimekuse kujunemist. Õppimine (sh visuaalkunst, kuid ka performatiivsete kunstide loomine) on sügavam, kui see toimub terviklikult nii keha kui ka vaimu ja eri meelte koostöös;
- 5) kunstiainete õppimine toetab iseenda mõistmist ja mõtestamist ning üldpädevuste omandamist sisukalt ja terviklikult. Kunstiga järjepidev tegelemine toetab õppija eneseusalduse kujunemist ning eneseväärikust. Kunstide kaudu saab tõhusalt arendada kognitiivseid oskusi, nt loovat ja kriitilist mõtlemist, refleksiooni-ja analüüsioskusi, samuti

mittekognitiivsed oskusi, nt avatust, otsustusvõimet ja riskijulgust.

4. Võimalusi valdkonnaüleseks lõiminguks, üldpädevuste arengu toetamiseks ja õppekava läbivate teemade käsitlemiseks

Kunsti õppimise kaudu toetatakse õpilastes kõigi riikliku õppekava üldosas kirjeldatud üldpädevuste arengut. Üldpädevuste saavutamist toetab õppeainete eesmärgipärane lõimimine teiste valdkondade õppeainetega ning läbivate teemade õpilase jaoks tähenduslik käsitlemine. Selle tulemusel kujuneb õpilasel suutlikkus rakendada oma teadmisi ja oskusi eri olukordades, kujundada enda väärtushoiakuid ja -hinnanguid ning võimalus omandada ettekujutus ühiskonna kui terviku arengust. Seejuures on väga oluline aineõpetajate süsteemne ja järjepidev koostööõpilase kogu õppeaja vältel. Üldpädevuste kujundamise ning läbivate teemade käsitlemise ja lõimingu korraldamise põhimõtted määratakse kooli õppekava üldosas ning rakendamist täpsustatakse valdkonnakavas.

5. Õppe kavandamine ja korraldamine

Õpe on õppijakeskne, toetab õpimotivatsiooni hoidmist ning õpilaste kujunemist aktiivseiks ja iseseisvaks õppijaiks ning loovaiks ja kriitiliselt mõtlevaiks ühiskonnaliikmeiks, kes suudavad teha valikuid ja vastutada oma õppimise eest. Õpet kavandades ja korraldades lähtutakse õppekava üldpädevustest, kooli väärtustest, kooliastme lõpuks taotletavatest teadmistest, oskustest ja hoiakutest ning õpitulemustest ja kooli õppekavas sätestatud õppesisust, kooliastmete õppe ja kasvatuse rõhuasetustest ning läbivate teemade ja lõimingu rakendamise põhimõtetest. Põhikoolis õpet kavandades ja korraldades teevad õpetajad koostööd, seejuures:

- 1) arvestatakse õpilaste eelteadmisi, huvisid, individuaalset eripära ja isikupäraseid erivõimeid, kasutatakse diferentseeritud ja sobivat pingutust nõudvaid ülesandeid, mille sisu ja raskusaste toetavad individualiseeritud ja õpilasele tähenduslikku käsitlust, reageeritakse õpi-ja eluraskustele ning pakutakse õpiabi ja tuge õpivalikutes;
- 2) võetakse arvesse kohalikku eripära ning muutusi ühiskonnas, kunsti ja muusika uusimaid käsitlusi, rakendatakse didaktika nüüdisaegseid käsitlusi;
- 3) taotletakse, et õpilase õpikoormus (sh kodutööde maht) on mõõdukas, jaotub õppeaasta jooksul ühtlaselt ning jätab piisavalt aega puhkuseks ja huvitegevuseks;
- 4) võimaldatakse õpet nii iseseisvalt kui ka koos teistega, kujundatakse õpiharjumusi ja -oskusi

ning suunatakse tegema valikuid;

5) kaasatakse õpilasi õppe kavandamisse, võetakse aega eesmärkide ja taotletavate õpitulemuste saavutamise viiside ja hindamiskriteeriumide läbiarutamiseks ning refleksiooniks;

6) kavandatakse piisavalt aega terviklike õppeühikute, mitmeid osaoskusi arendavate ning õppijate jaoks tähenduslike tulemusteni viivate õppeülesannete täitmiseks;

7) rakendatakse uurivat õpet, kasutatakse mitmekesiseid ja kombineeritud õppemeetodeid ning aktiivsust, loovust, koostööd ja tagasisidet soodustavaid tegevusi;

8) rakendatakse nii traditsioonilisi kui ka nüüdisaegseid info-ja kommunikatsioonitehnoloogial põhinevaid õpikeskkondi ning õppematerjale ja -vahendeid; 9) kasutatakse mitmekesist õpikeskkonda: loodus-ja linnakeskkond, arvuti-ja multimeediaklass, virtuaalkeskond jne, käiakse õppekäikudel, kontsertidel, teatrites, näitustel, muuseumides, stuudiotel, muusikakoolides, looduses, raamatukogudes jm;

10) võimaldatakse siduda õpet koolivälise eluga, et kogu ainekäsitus oleks võimalikult elulähedane, õpilasele eakohane ja tähenduslik; seostatakse õppesisu näidetega nii Eesti kui ka maailma kunstist ja rahvakultuurist.

6. Hindamine

Hindamine kunstiainetes suunab ja julgustab õpilasi õppima ning tekitab ja hoiab huvi kunsti vastu. Hindamise aluseks on põhikooli riikliku õppekava üldosas sätestatu, kunsti ainekavas esitatud õpitulemused ning kooli kehtestatud hindamisjuhised. Hindamise nõuded ja korraldus, sh mittenumbrihinnangute kasutus ja kooliõppekava väliselt, sh mitteformaalhariduses omandatud teadmiste ja oskuste arvestamine täpsustatakse kooli õppekavas. Hindamise käigus saavad õpilased mitmekülgset tagasisidet oma töökultuuri ja töö ning individuaalse arengu kohta, millega toetatakse nende kujunemist positiivse minapildi ja adekvaatse enesehinnanguga ennastjuhtivaiks õppijaiks. Hindamisega luuakse õpilastele võimalusi õppe vältel oma edusamme esile tuua, julgustades neid enda tugevaid külgi kasutama ja uusi oskusi arendama. Õpilastele võimaldatakse eri viise eneseanalüüsiks ja kaaslastelt tagasiside saamiseks ning selle aktseptomiseks. Õpetaja saab hindamise kaudu teavet oma õpetamise tulemuslikkuse kohta ning sisendit nii õppe kui ka iseenda pädevuste arendamiseks. Alates esimesest kooliastmest kaasatakse õpilane nii oma tööd hindama kui ka kaasõpilastele tagasisidet andma. Õpilasele on õppeühiku (õppetegevuste kogum, mis on suunatud samade õpitulemuste saavutamisele) alguses teada, mida ja millal hinnatakse, mis hindamisvahendeid kasutatakse ning mis on hindamiskriteeriumid. Õpilast suunatakse õppe käigus oma õppimist

ja seatud eesmärkide saavutamist analüüsima ning reflekteerima. Aineteadmiste ja -oskuste kõrval antakse tagasisidet üldpädevuste arengu ning väärtushoiakute ja -hinnangute kujunemise kohta. Hoiakute kujunemise kohta antakse tagasisidet suunavate ja toetavate sõnaliste hinnangutega. Õpilase seisukohtadele ühiskonnas ja maailmas toimuva kohta antakse sõnalist kirjeldavat tagasisidet. Kirjalikke ülesandeid hinnates arvestatakse eelkõige töö sisu, kuid pööratakse tähelepanu ka õpilase keelekasutusele, sh kunsti- ja muusikaterminite õigele kasutusele ning õigekirjale, mida arvestatakse hindamisel ülesande eesmärgi ja kokkulepitud hindamiskriteeriumite põhjal. Hindamisel lähtutakse õppimisele seatud eesmärgist ja hinnatakse seda, mida on õpetatud, rakendades nii diagnostilist, kujundavat kui ka kokkuvõtvat hindamist, mida esitatakse nii sõnaliste hinnangute kui ka numbriliste hinnetena. Diagnostiliselt hinnates selgitatakse välja õpilaste eelteadmiste ja oskuste tase, ainealased väärtusaamad ning eriomased õpiraskused, et kavandada edasist õppimist ja õpetamist. Erineva keerukusastmega teadmiste, oskuste ja hoiakute hindamise võimaldamiseks kasutatakse mitmekesiseid hindamisviise ja -vorme. Hindamisvahendi ja -viisi valik sõltub seatud õppe-eesmärkidest ning eeldatavast õpitulemustest. Kunstiainetes valdkonnapädevuse omandamisel on õppe jooksul oluline roll kujundaval hindamisel, mis toetab õpilase eneseusku ja innustab teda oma võimeid arendama. Kujundava hindamise kaudu saab õpilane temale arusaadaval viisil esitatud suulist ja kirjalikku tagasisidet oma õpitulemuste saavutamise taseme ning tugevate külgede ja arenguvõimaluste kohta. Kujundava hindamise rakendamist toetab õppeolukorras tehtud tööde õpilasepoolne dokumenteerimine näiteks kavandite, jooniste, õpimapi, blogina vms. Kunstiainetes väärtustatakse harjutamist.

Õpitulemuste saavutamise toetamise kõrval keskendutakse kujundava hindamise vältel järgmistele aspektidele:

- 1) loovuse arengu toetamine (probleemide märkamine, mõtete voolavus ja paindlikkus, originaalsus, probleemilahendamisoskused, refleksioon);
- 2) huvi ja nii õppest kui ka kunsti- ja kultuurielust aktiivse osavõtu toetamine;
- 3) isikliku sideme loomine ainega ja isikupärase väljenduslaadi otsimine;
- 4) sallivuse areng ja silmaringi avardamine.

Kooli õppekavas kehtestatud hindamisjuhiste järgi võib arvestada tunnist osavõtu aktiivsust ja tunnivälist kunstitegevust (näiteks osavõtt olümpiaadil). Kokkuvõtvalt hinnatakse üldjuhul õppeperioodi või mahuka õppeteema lõpul, lähtudes õppest kui tervikust ja taotletavatest õpitulemustest, seejuures arvestatakse, et hinnetel võib olla sõltuvalt töö mahust erinev kaal. Hindamiskriteeriumid loob õpetaja õpilasi kaasates kooli kehtestatud hindamisjuhiste põhjal.

7. Õppekeskkond

Õppekeskkonna kujundamisel lähtutakse riikliku õppekava alusväärtustest ning luuakse üksteist austav, vastastikku hooliv ja toetav, turvaline, kiusamis- ja vägivallavaba õppekeskkond, mis rajaneb usalduslikel suhetel, sõbralikkusel ja heatahtlikkusel ning kus märgatakse ja tunnustatakse õpilase pingutusi ja õpiedu. Kunstiainete pädevuse kujunemise eeldus on õppimist, loovust ning eneseväljendust toetav sotsiaal-emotsionaalne, vaimne ja füüsiline õppekeskkond, mis peab soodustama õpilase iseseisvust, olema kaasav, piisavalt struktureeritud ning eakohane, mis on loovuse ja originaalsuse arendamisel ning avaldumisel oluline. Nii füüsiline kui ka vaimne keskkond peab vastama õpilaste võimetele. Eriti tähtis on arvestada psühholoogilisi baasvajadusi. Kunstid on muutuvad, vastuolusid tekitavad ning väärtuste ja kokkulepete piire kompavad. Seetõttu on eriti tähtis tagada turvaline vaimne keskkond, mille kujundamisele aitavad kaasa hinnanguvabad arutelud ja õpetaja pädevus tulla toime väärtuskonfliktidega. Kunstiainete õppimise füüsilise õppekeskkonna tagab kool, võimaldades õpet ruumis, mis on varustatud kvaliteetsete, õpilastele kokkulepitud korras kättesaadavate töövahendite ja materjalidega vabaks kasutamiseks, et toetada valikute tegemise oskust ja loovat eneseväljendust. Õpe toimub ka autentsetes keskkondades, linnaruumis, kontserdisaalides, näituse- ja etendusasutustes, kooli ümbruses, paikkonna kultuuriasutustes ja mujal.

Kunsti õpetamiseks on vaja:

- 1) iseseisvaks ja rühmatööks vajalikku pinda eri formaadis tööde, ka suure formaadiga tööde tegemiseks;
- 2) 500-luksise päevavalgusspektriga valgustust tööpinnal ning käte ja töövahendite puhastamise võimalust;
- 3) reguleeritava kõrgusega molberteid või laudu koos joonistusalaustega ning tööde kuivatamise, hoiustamise ja eksponeerimise võimalust;
- 4) kunstiraamatuid, ajakirju ja teatmeteoseid;
- 5) videoprojektori, foto- ja videokaamerate, arvutite, skanneri ja printeri kasutamise võimalust ning internetiühendust.

8. Õpitulemused

8.1. II kooliastme õpitulemused, õppetegevused ja õppesisu

Õpilane:

- 1) tõlgendab visuaalseid kujutisi oma kogemuse ja õpitu piires;
- 2) teab autorsuse üldisi põhimõtteid;
- 3) kasutab õpetaja juhendamisel osalist disainimist probleemi lahendamiseks kestlikult;
- 4) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolmemõõtmelisi kunstitöid nii spontaanselt kui ka uurides ja kavandades, kasutades ning põhjendades eri tehnikavõtteid ja kompositsiooni;
- 5) analüüsib oma teost ja tööd;
- 6) arutleb loodu üle, seostades loomingut oma kogemuse piires teiste eluvaldkondadega.

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

II kooliastme lõpuks 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

II kooliastme lõpuks õpilane:

- 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.

Loomine

II kooliastme lõpuks õpilane:

- 1) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ning uurides ja kavandades;
- 2) teeb õpetaja abiga põhjendatud valikuid õpitud kunstitehnikate ja tövõtete, materjalide ning kompositsiooni põhimõtete hulgast.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

II kooliastme lõpuks õpilane:

- 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.

Õpitulemused klassiti

4. klass

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- Loeb lihtsamaid kaarte ja põhiplaane (maakaarti ja hoone (klassiruumi) plaani, sisekujunduse kavand) seostades kujutatut reaalse ruumiga.
- 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.

Plaanimine ja ideede arendamine

- 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 kavatseb teha, mis vahendeid ja materjale kasutab ja kuidas kujutab.

Loomine

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (nt maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, foto, origami, modelleerimine jms) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid.
- 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 kasutatud allikatele oma kirjalikes töödes).

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele;
- 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 (tunnustusmärgid, suuline või kirjalik lühike tagasiside “Mulle meeldib, kuidas sa...”)

5. klass

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- 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 kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente (tegelased/karakterid, objektid ja taust/keskkond) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitutele ka dominant, koloriit).
- 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 arenenud.

Plaanimine ja ideede arendamine

- Loob lihtsa visandliku joonise enne kolmemõõtmelise töö loomist.
- Enne värvide kandmist tööle katsetab neid eraldi paberil.
- Rakendab abijooni portree loomisel
- Loob kunstitööd, uurides ja analüüsides teemaga seotud allikaid ning kavandades enda ideed ja kombineerides allikatest leitud ja oma ideid omavahel.

Loomine

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt makett, segatehnika, kollaaž, kõrgtrükk, joonistus, maal, foto jms) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid.
- Loob teose spontaanselt, ilma planeerimata.
- Loob teose eelnevalt uurides, kavandades ja ideid kombineerides.
- Valib kahe õpetaja pakutud kunstitehnika, töövõtte või kompositsiooni põhimõtte 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;
- Rakendab loomisel digivahendeid (telefoni kaamera, digijoonistuse rakendused jms).

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi,

kompositsiooni, sümboleid, 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 teise töös meeldib? Too esile, mis nõudis kõige rohkem pingutust kaaslase töös)

6. klass

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- 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, kalligraafia, stsenograafia. Tekstuur, rütm, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, mass, dominant, proportsioonid, kaadriplaanid, tempo, puänt, stiliseerimine.
- 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.
- 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.

Plaanimine ja ideede arendamine

- Tuvastab disainiprotsessis osapooled keda õpetaja etteantud probleem puudutab selleks, et luua probleemi lahenduspakkumine.
- Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab) probleemi lahenduspakkumise loomise eesmärgil.
- Sõnastab probleemi võimalikud põhjused.
- Seab õpetaja abiga lähteülesande ja tegevusplaani.
- Selgitab välja osapoolte, keda probleem puudutab, hinnangu lahenduspakkumisele ja arvestab seda lahenduspakkumise arendamisel.
- Vormistab lahenduspakkumise.
- 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.

Loomine

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt modelleerimine, voltimine, makett 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, tasapinnaliste ja ruumiliste objektide kombineerimine).

- 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)

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- 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.

Õppetegevused II kooliastmes

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- 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,

Plaanimine ja ideede arendamine

- 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: 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
- 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

Loomine

- 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.
- 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.
- Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.
- Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine.
- Teose saateteksti kirjutamine
- Ekspositsiooni loomine koostöös

Refleksioon, analüüs ja kriitika

Lisaks I kooliastme refleksiooni küsimustele saab II kooliastmes jätkata suuremat üldistust nõudvate küsimustega.

- 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?
 - Kuidas on teos tehtud (kunstiliik, kasutatud materjalid)?
 - Milliseid meeli töö kaasab (nägemine, haistmine, kompimine, kuulmine)?
 - Mis on töö pealkiri?
 - Kirjelda teost õpitud mõisteid kasutades (tehnika, värvid, vorm, mõõtmed, kompositsioon)
 - Mis tundeid see töö tekitab?
 - Mida see töö sinule ütleb? Mis paneb sind nii arvama?
 - Kas see teos jutustab lugu?
 - Mis teemaga see töö tegeleb?

- **Disainiprotsess:** õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.
 - Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi katsetamine
 - Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi mõju tuvastamine ja kaardistamine
 - Uude arendustsüklisse sisenemine

Õppesisu II kooliastmes

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 kompositsiooni põhimõtted

Baaselemendid:

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

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

Kompositsiooni põhimõtted: 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 teksturi 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

Kujutavus: figuraalne, abstraktne

Õppematerjalid:

Fotograafia vormianalüüs. Fotograafia kaasaegses kunstis: <https://e->

koolikott.ee/et/oppematerjal/33720-Kuidas-lugeda-fotot-Fotokuu-haridusvihik-2012

Liikumise kujutamine: <https://smarthistory.org/movement/>

Õpetajale kujutamise elementide ülevaade:

<https://app.wisemapping.com/c/maps/158177/public>

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

Kunstitehnikad ja stiilid

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

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

Etikett

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

Õppematerjalid:

Lühike videoõpetus ühe- ja kahe punkti perspektiivi joonistamisest:

<https://www.youtube.com/@KamilleSaabre>

Valgus ja varjud, Videoõps: <https://www.youtube.com/watch?v=rsdnAQAq7HQ>

Värvused, Videoõps:

<https://www.youtube.com/watch?v=iphkwx0mhQI&list=PL70HIWp0tGWCdLxJRUkDF4F5mFBc6UDK6&index=6>

Õppevideo portree joonistamisest

Kunstiga seotud allikad: Kunstiajakirjad, populaarteaduslikud ajakirjad

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

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

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

DISAIN JA DISAINIPROTSSESS

Disaini

baaselemendid

Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesemete 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
- Lahenduspakumine

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

Õppematerjalid:

Disain: <https://et.wikipedia.org/wiki/Disain>

Disainiprotsess: <https://et.wikipedia.org/wiki/Disainiprotsess>

Disaini liigid, EKMi tööleht: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/ATolts_tegevusleht_IIaste_A3.pdf

Kunst ettevõtlikkuse vaatenurgast õpiobjekt: <https://sisu.ut.ee/edujategu7/avaleht>

Illustraatori ja graafilise disaineri elukutses

Iseõppimine ja jalgratta leiutamine | Eiko Ojala | TEDx Tallinn

Veebipõhine tahvel, mis võimaldab õpetajal või õpilasel luua erinevatel eesmärkidel ülesandeid (nt õpilaste tööde eksponeerimine ja tagasiside saamine kaasõpilastelt).

<https://padlet.com/>

Õpilaste kaasamiseks: www.wooclap.com/

Mõttekaardi loomiseks: <https://www.mindmaps.app/>

KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD

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

Pärimuskultuur

Õppematerjalid:

Eesti Muuseumide veebivärv MUIS: <https://www.muis.ee/et/catalogue>

Eesti mõisaportaal: <https://www.mois.ee/>

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, kunstniku vestlused ja kohtumised

Autorsus ja autoriõigused

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

Õppematerjalid:

Digitaalne jalajälg: <https://digipadevus.ee/sonastik/digitaalne-jalajalg/>

Digitaalse jalajälje analüüs: <https://sites.google.com/site/digitaalnejalajalg/digitaalse-jalajaelje-mootmine>

Kiirmoe

keskkonnamõju

hindamine:

<https://www.janiiedasi.ee/blog/s83zbfpwno085ayhld9z7pca9dc8xm>

Puuvillase T-särgi eluring: <https://bioneer.ee/milline-puuvillase-t-s%C3%A4rgi-eluring>

8.2. III kooliastme õpitulemused, õppetegevused ja õppesisu

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.

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

III kooliastme lõpuks 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

III kooliastme lõpuks õpilane:

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

Loomine

III kooliastme lõpuks õpilane:

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

Refleksioon, analüüs ja kriitika

III kooliastme lõpuks õpilane:

- 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.

Õpitulemused klassiti

7. klass

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- Kirjeldab digitaalset keskkonda, hindab digitaalse keskkonna turvalisust ja eakohasust
- Leiab internetist lihtotsinguga infot kunstnike, kunstiteoste või ajastute kohta, kasutab

internetis täpsustatud pildiotsingut.

- Tutvustab eri disainivaldkonna (näiteks tootedisain, digitoote disain, teenusedisain, tööstusdisain, graafiline disain, sotsiaalne disain jne) esindaja tegevust.
- Tuvastab visuaalkultuuris levinumaid värvikasutusega seotud tavapärasid (*näiteks hooaegadega seotud värvid riidemoes*).

Plaanimine ja ideede arendamine

- Leiab oma teose jaoks ideid päevakajalistest või ajaloosündmustest.
- 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.
- Tutvub erinevate uurimisviiside (*näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine*) võimalustega.

Loomine

- Õpilane teab, et isikupärasus on väärtuslik ja püüab luua omapäraseid kunstitöid tuues esile enda individuaalsust ja huvisid.
- Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digikunst) kunstitöid spontaanselt (kavandamata).
- Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid uurides ja kavandades.
- Kavandab ja arendab enda ideid enne teose loomist, kombineeri erinevatest ideedest tervikliku lahenduse.
- Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid enamasti teadlikult või õpetaja abiga.
- Leiab oma töö eksponeerimiseks koha, kus see on hästi vaadeldav.
- Tunneb loomingu esitlemise põhimõtteid ja suudab teha publikule esitamiseks

ettevalmistustöid õpetaja abiga.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- 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.

8. klass

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- Kasutab info leidmiseks sõnastikke ja entsüklopeediaid, nii raamatutena kui digitaalseid andmebaase.
- Otsib tedlikult 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 (kombineerimis matriksid, 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*).

Loomine

- Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata).
- Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid enamasti teadlikult uurides ja kavandades.
- Laiendab enda ideed kavandamise protsessis, katsetab erinevaid tehnilisi võimalusi ja toob esile idee arenguetapid.
- Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid

ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult.

- Põhjustab tehnika või meediumi valikut toetudes oma sõnumile või ideele.
- Rakendab neljamõõtmelise teose loomisel (animatsioon., video, etendus, *performance*) 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.
- Põhjustab valdavalt oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid.
- Kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjustab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktsepteerib enamasti eriarvamusi.

9. klass

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- Seostab eri ideoloogilisi sümboleid vastava ajastuga ja teab nende tähendust.
- Arutleb erinevate nii kaasaegsete kui ajalooliste ideoloogiliste sümbolite rolli üle tänapäeval
- Seostab kunstnikku ja kunstiteost selle loomise keskkonnaga, leides ja tõendades oma tähelepanekuid.
- Leiab kunstiteose omadused, mis väljendavad nii loomise keskkonna kui kunstniku ideid
- Küllastab iseseisvalt kunstinäitust või- sündmust ning käitub seal reeglite kohaselt.

Plaanimine ja ideede arendamine

- Rakendab teiste autorite teoseid oma töö lähtepunktina.
- Rakendab õpetaja abiga keerulisemaid ideede laiendamise / arendamise meetodeid (näiteks Osborni küsimustik).
- Teab ideede selekteerimise meetodeid (näiteks sõelumine küsimuste abil, plussid, miinused)

- Sõnastab oma teose kontseptsiooni.
- Kasutab kavandamisel mitmekesiseid meetodeid (näit visandid, skeemid, asendiplaanid, maketid, värvi- ja materjali näidised, töötappide kirjeldused).

Loomine

- Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata).
- Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid teadlikult uurides ja kavandades.
- Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult.
- Pakub välja ekspositsiooni või näitusepinna koha kooliruumis ning põhjendab enda valikut ja visiooni.
- Loob näituse kaasteksti, etiketid (autori nimi, töö nimetus, tehnika jms) ja esitluse viisi.
- Tekitab kahemõõtmelises teoses vabalt valitud vahenditega ruumi-illusiooni.
- Rakendab kolmemõõtmelises teoses valgust, ümbritsevat ruumi ja materjali (või muid õpetaja ülesande püstituses esitatud elemente või põhimõtteid) oma sõnumi edastamiseks.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Mõtestab disaini näiteid funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.
- Põhjendab oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid.
- Kirjeldab, analüüsib, tõlgendab ja hindab kunstiteoseid (nende ainst, meediumi, vormi ja konteksti).
- Uurib teose loomise konteksti – sotsiaalne kontekst, ajalooline taust, põhjuslik keskkond, milles kunstiteos loodi.

Õppetegevused III kooliastmes

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

Tekstide lugemine, info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist, Intervjuude ja dokfilmide vaatamine, näitusekülastused (ka virtuaalselt), õpetaja koostatud esitlused ja loeng, intervjuerimine, vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega. 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.

Saadud teabe alusel arutlemine.

Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomise.

Uurimine

Disainiprotsess:

Probleemi tuvastamine

Sihtrühma täpsustamine, sihtgrupi kirjeldamine, sihtrühma kaasamine

Info otsimine.

Probleemi täpsustamine

Plaanimine ja ideede arendamine

Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:

Harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, igavikulisest teemast lähtuv, suvaline sisend e. random input, õppeainest või mõnest inimtegevuse valdkonnast lähtuv stiimul)

Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: infootsing, 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, kujutamisaadi valik, meediumi valik, moodboard.

Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, assotsiatsioonide kasutamine, sümboolika väljaselgitamine, 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 portfoolios, visandiraamatus, õpimapis.

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 protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.

4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Võttepaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli visandid, näited ja valik.

Protsessi kavandamine

Disainiprotsess:

Ressursside planeerimine, parameetrite tuvastamine, mõjude planeerimine
Lähteülesande sõnastamine

Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine

Uurimisprotsessi kavandamine juhendaja abiga.

Loomine

- Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamine (Annab paremini edasi mu ideed; Tahtsin originaalset lähenemist)
- Teoste loomine kontseptsiooni alusel.
- Kahemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Võtta aega planeerimisprotsessiks ja ideeloomeks. Tehnikate kombineerimine. Arvutigraafika ja digimaal.
- Kolmemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Materjalide kombineerimine ja leidlik kasutus. Vormide võtmine kooli võimalusi kasutades.
- Kohaspetsiifiline installatsioon. Kineetiline skulptuur või installatsioon. Prototüüpide loomine füüsilises keskkonnas või 3-d programmis.
- Neljamõõtmeliste teoste loomine: kavandatud ja komponeeritud videokunsti teos või animatsioon. Võib teha grupitööna, jagades rollid analoogselt nagu päris elus (režisöör, stsenarist, kunstnik, storyboardi joonistaja, animaator, operaator, helirežisöör, monteerija, valgustaja, kostüümikunstnik jne)
- Teatri või muu etenduskunsti teos koostööna ja lõimituna teiste ainetega.
- Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin taub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad.
- Disainiprotsess
- Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine
- Essee, referaadi või teose saateteksti kirjutamine.
- Tervikliku ekspositsiooni loomine ja selle esitlemine publikule.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil Näiteks: Bortoni mudeli ainetel: Mida ma tein, et 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 kujutamiskiil rõhutab teema olulisi omadusi, tähendusi või meeleolu?

Biograafilisest meetodist lähtuvad küsimused:

- 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?

Ikonograafilisest analüüsist lähtuvad küsimused:

- 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 kujutamiskiil, st kas on teisi samatüübilisi pilte või on see erandlik?

VISUAALNE KIRJAOSKUS

Igapäevane visuaalkultuur

Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeedia platvormid.

Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.

Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.

Kujutamise baaselemendid ja kompositsiooni põhimõtted

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

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

Kompositsiooni põhimõtted: 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: liikuvad 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

Õppematerjalid:

Õpetajale kujutamise elementide selgituseks

<https://app.wisemapping.com/c/maps/158177/public>

<https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/22969-EESTI-PARIMUSTEEMALISED-OPPEULESANDED-POHIKOOLILE-KAASAEGSE-KUNSTI-MEEDIUMITE-VAHENDUSEL>

Autori, teose ja lugejakesksest kunstiteose tõlgendamisest (küll kirjandusteose näitel):

<https://www.youtube.com/watch?v=rGZKO4OVnz8&t=650s>

Loovprotsessi refleksioonimudel: <https://loojauuri.artun.ee/#/lessons/Lp2XU7N9qyZoaq-8x5bPgstxgSTLBbfp>

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

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

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

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

Kunstitehnikad ja stiilid

maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgrükk, akvarell, trüki graafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia, 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)

Õppematerjalid:

Lühike videoõpetus ühe- ja kahe punkti perspektiivi joonistamisest:

<https://www.youtube.com/@KamilleSaabre>

Kumu jt EKMi filiaalide näitusevaated: <https://digikogu.ekm.ee/filiaalid/kumu>

Trükitehnikate õpetamine:

<https://trykitehnikad.weebly.com/>

Kunstiajakirjad, populaarteaduslikud ajakirjad

Sirp www.sirp.ee, Kunst.ee <https://ajakirikunst.ee/?c=avaleht&l=et>, Mürileht

<https://www.muurileht.ee/>

DISAIN JA DISAINIPROTSESS

Disaini baaselemendid

Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesemete 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

Õppematerjalid:

Tartu Kunstikooli õpetaja Kalli Kalde õppevideo portree joonistamisest:

<https://www.youtube.com/watch?v=ksTTRixd0aU>

Loovuurimuse õppematerjal põhikoolile ja gümnaasiumile: <https://loojauuri.artun.ee/#/>

Uurimismeetodid loovuurimuses:

https://loojauuri.artun.ee/#/lessons/jeDtJabmjC84w2F4_Lpe14_0Wdv8NTqn

Disaini liigid, EKMi tööleht: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/ATolts_tegevusleht_IIaste_A3.pdf

Kunst ettevõtlikkuse vaatenurgast õpiobjekt: <https://sisu.ut.ee/edujategu7/avaleht>

KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD

Info leidmine

Google'i pildiotsing

(Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid

Kunstiajalugu

Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kiriku arhitektuur, linnuse arhitektuur.

Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid.

Islami kunst: mošee arhitektuur, 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 teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.

Õppematerjalid:

Kirikukunst Eestis: https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/kirikukunst

Lääne-Euroopa ja Venemaa kunst 16.--20. saj EKM-i kogus:

https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/valiskunst

Eri ajastute kunstist EKM-i kogude põhjal (video koos töölehega):

<https://kunstimuseum.ekm.ee/eesti-kunsti-digisild/>

Nüüdiskunst EKM-i kogus: https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/kaasaegne_kunst

Eesti Kunstnike Biograafiline Leksikon: <https://ekabl.ee/index.php>

Eesti kunstiteaduse audio- ja videoarhiiv: <https://cca.ee/arhiiv/eesti-kunstiteaduse-audio-ja-videoarhiiv>

Ajaloopildi tööleht, EKM: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/03/Ajaloopilt_t%C3%B6leht_III-kooliaste.pdf

Eesti kunstnikud Veneetsia nüüdiskunsti biennaalil: <https://cca.ee/veneetsia-biennaal>

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

Õppematerjalid:

Konservaator: Hilkka Hiiop „Loodusteadused ja infotehnoloogia kunsti uurimise teenistuses”

<https://www.youtube.com/watch?v=4A4YgmfQrRo>

Kunstikoolide näidisõppekava: <https://kunstikoolid.ee/kunstivaldkonna-huvikoolide-naidisoppekava-on-valmis/>

Eesti Muuseumide Veebivärv: <https://www.muis.ee/et/catalogue>

Intellektuaalomand: <https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/7453-Intellektuaalomandi-oppematerjal-I-osa>