

# TARTU ANNELINNA PÕHIKOOLI KUNSTIÕPETUSE AINEKAVA

Kunst kui õppeaine ja kunsti ainekava on mittelineaarsed – õppesisu punkte ei käsitleta kindlas järjekorras, vaid omavahel kombineerituna. Kunsti ainekava ei sisalda tööülesandeid. Nende valik ja laad on õpetaja loovuse ja metoodika küsimus.

Õpetaja täpsustab üldistest eesmärkidest lähtudes, milline on kooli ainekavas tundide õppesisu. Töökava koostades loob ta õppesisu punktidest erinevaid kooslusi. Ühes tunnis või ülesandes kombineeritakse erinevaid tehnika-, vormi-, värvi-, ruumi-, stiili-, kunstiajaloo, tõlgendamise jne küsimusi. Äärmiselt oluline on pöörata tähelepanu sisulistele küsimustele ja loodava teose sõnumile, mitte takerduda vaid tehnika- ja vormikesksete küsimuste lahkamisele. Kunstiõpetaja õppeprotsessi juhina lähtub kaasajast eelkõige seetõttu, et õpetatava eesmärgid, sisu ja tulemus oleksid tänases ühiskonnas kasvavale lapsele selgelt arusaadavad ja omased.

Kunstiõppes on kesksel kohal õpilase aktiivne tegutsemine – uurimuslik tutvumine nähtuste ja seostega ning uute teadmiste saamine või rakendamine praktilises loomingulises töös. Nii kujutamise kui kujundamise ülesannetes puututakse alati kokku teose ülesehituse ja vormiküsimustega, teose loomine toob sisse tehnikate ja tehnoloogia küsimused. Ülesannete ainestik või kontekst tuleb igapäevaelust või kunstiajalooist. See pakub võimalust nii infootsinguks kui ka teoste võrdlemiseks. Praktilise töö eel, ajal ja/või järel arutletakse teose sisu, vormi, sõnumite ja tõlgenduste üle.

Midagi uut võidakse õppida tundidetsükli algul, omandatud teadmist või oskust rakendatakse loomingulises töös. Kuid samahästi võib uue teadvustamine toimuda praktilise töö järel eelnevalt kogetut sõnastades, üldistades ja laiendades. Kunsti võtteid ja vahendeid ning kõikvõimalikku elulist ainestikku kasutades toetatakse nii õpilase kunstiteadlikkuse kujunemist kui isiksuse üldist arenemist laiemas mõttes. Tähtsam kui spetsiaalsete teadmiste ja tehnikate omandamine, on see, et visuaalsed mõtlemis- ja väljendusviisid saaksid osaks õpilaste maailmast. Kunstiõppes tuleb maksimaalselt kasutada ära õpilaste erinevaid kogemusi, toetuda erinevatele meeltele, viibida realselt erinevates keskkondades, anda õpilastele võimalus kogemusi ja kujutlusi sõnadesse panna. Õppeprotsess võib suurtes ja väikestes klassides olla väga erinev, olenedes õpilastest ja tegevuskeskkonnast. Õppeühikute ja ajamahtude kavandamisel tuleb olla paindlik ja vajadusel viia jooksvalt sisse muudatusi.

Õpetaja ehitab ülesanded igal õppeaastal erinevalt üles, lähtudes õpilastest, kooli ühisprojektidest ja kultuurisituatsioonist. Sama õpitulemuse saavutamiseks või sama õppesisu käsitlemiseks saab luua erinevaid õppesituatsioone (erinevateks õppeaastateks, erinevatele klassidele, vajadusel ka sama klassi erineva tasemega õpilastele), varieerides erinevaid õppesisu elemente, ülesande tingimusi, teemat, tehnikat, arutelude ainestikku, infoallikaid ja seoseid teiste õppeainetega. Kunstiõppele on omane täpse korduse vältimine, vaheldusrikkus ning uue leiutamine. Kunstiülesanne on looming, mille kujundamises on oma roll nii õpetajal, õpilasel kui konkreetsetel oludel.

# Õppeülesanne

- Ülesanded peavad olema arendavad, uusi teadmisi, oskusi, kogemusi pakkuvad, vahelduvad, huvitavad, väljakutset pakkuvad, mõtlemist eeldavad ja erinevaid lahendusi võimaldavad – seega vaheldusrikkad, et eelistatud ei oleks ükski mõtlemistüüp ega kujutuslaad.
- Ülesanne peab olema formuleeritud nii, et õpilasel on selge, mida talt oodatakse ja mida ta peab tegema. Esitatud nõuded peavad eeldama ja võimaldama uute teadmiste ja oskuste rakendamist.
- Ülesandes peavad olema tasakaalus ette antud piirangud ja valikuvabadused. Piiravaid, suunavaid tingimusi ei tohi olla liiga palju, oluline on, et õpilane suudaks keskenduda õpitud või õpitava uue osa mõtestamisele, harjutamisele ja loovale rakendamisele. Piirangud peavad ärgitama mõtlema ja otsima, valikuvabadus aga võimaldama eriilmelisi, isikupäraseid lahendusi.
- Ülesanded peavad olema jõu- ja eakohased, toetuma varem omandatule, kuid samas sisaldama uut. Head kunstiülesanded võimaldavad samade üldtingimuste juures erineva keerukusega lahendusi, pakkudes eduelamust igasuguse tasemega õppurile.
- Iga ülesanne võiks võimalust mööda olla loogiliselt eelmisega seotud. Kui eelmist lahendades ilmnes õpilastel mingi probleem või raskus, võiks järgmises sellele keskenduda.
- Uut õppeülesannet esitades peaks selle ühtlasi klassiga läbi arutama, õpetaja võib diskussiooni käigus veel muudatusi teha. Paralleelklasside ülesanded ei pea tingimata sarnased olema.
- Kui mõni ülesanne silmnähtavalt ei toimi (õpilastel puudub motivatsioon, nõuded on näiteks liiga kõrged või vähe pinget pakkuvad), peab õpetaja nõudeid kiiresti kohandama, muutes ülesande elemente, väljundit, või oodatavat viimistlusastet. On ka võimalus, et ta peab võtma ette täiesti uue ülesande. Formaalselt tehtud töö ei vii soovitud õpitulemusteni.
- Vanuse kasvades peab õpilastel olema järjest suurem võimalus ise valikuid teha (tehnikat, teemat, probleemipüstist). Ühes sellega kasvab ka vastutus oma valikute eest.

Kuna paljud kunstiülesanded on kasutusel esma- ja ainukordselt ning iga klass tuleb nendega kaasa just omal moel, siis saab tööks vajaliku aja määramine olla vaid ennustav ja umbkaudne, õppetöö käigus on õigem lähtuda lastest ja nende tööprotsessist. Sageli on õigustatud kulutada planeeritust rohkem aega, teinekord on aga targem jätta tulemused visandlikuks ja asuda järgmise ülesande kallale, et lapsed ei kaotaks huvi ja töö ei muutuks neile vastumeelseks.

## Õppeülesande teemad

Kunstis on teema eelkõige kujutamisinestik, teose sisu ja sõnumiga seotud. Ainestikku leitakse kõigkvõimalikest valdkondadest. Ainekava praktiliste tööde teemasid ei määratle. Loomulikult ei pea kõik ülesanded olema temaatilised, ent teema aitab panna õpitavat mõtestatud ja lapsele lähedasse emotsionaalsesse konteksti. Mida nooremad õpilased, seda enam aitavad väljapakutud teemad tööd alustades mõtteid koondada ja oma lahendusi leida.

Mida vanemad, seda rohkem peaks julgustama õpilasi ka ise ülesande tingimusi arvestades sobivat tööteemat leidma.

## Õppe diferentseerimine

Õpilased on erinevad ja igaühe erilisus on väärtuslik. Seetõttu tuleb püüda arvestada individuaalseid vajadusi ja eelistusi. Hea kunstiülesanne jätab samade põhitingimuste juures ruumi loominguks, isiklikele eelistustele ja valikutele ning erineva keerukusega lahendustele. Õpetaja peaks julgustama andekamaid õpilasi endale suuremaid väljakutseid seadma ja nõudlikumaid ülesandeid lahendama.

Õpilased vajavad ülesande täitmiseks erineval määral aega. Paralleelselt võib klassis olla käsil mitu ülesannet. Vajadusel võib julgustada mõnda õpilast visandlikumale teostusele, anda võimalus töö kodus lõpetada või pakkuda kiirematele lühiajalisi vaheülesandeid. Viimase võib õpilane ka ise püstitada.

Rahutud ja keskendumisraskustega õpilased vajavad pidevat tähelepanu ja tagasisidet. Neile on vaja lühiajalisi tegevusi. Ulatuslikumad ülesanded tuleks esitada selgepiiriliste etappidena, et iga osa tegemine annaks tunde millegi saavutamisest.

Õpilast tuleb suunata end proovile panema ka talle alguses rasketena tunduvates ülesannetes; iga ülesandega õpitakse midagi uut, kuigi algul harjumatuna tunduvat. Individuaalne lähenemine on vajalik ka seetõttu, et õpilasel tekiks õpitulemusena positiivne minapilt ja usk iseendasse.

## Õppetegevused

Õppetegevus ei ole kunstis suunatud ühesuguste teoste loomisele. Õppeprotsess ja ülesanded peavad olema sellised, et iga laps leiaks ja säilitaks omapära, väljendusjulguse ja loomisrõõmu.

Õppeaine iseloomust lähtuvalt on selle raames toimuvad tegevused väga mitmekesised: kujutamine ja kujundamine, konstrueerimine, eneseväljendus erinevate meediumide abil, töövõtete tutvumine ja erinevate töövahendite kasutamine grafiitpliatsist digitaaltehnikani, arutelud ja analüüsid, visuaalse materjali otsimine nii klassiruumis kui väljaspool seda, näituste külastamine ja näituste korraldamine jne. Õpetaja ülesanne on tagada, et kõik tegevused oleksid mõtestatud, eesmärgipärased ja loominguks. Aasta-aastalt muutuvad õppetegevused õpilaste vajaduste ja eelistuste järgi diferentseeritumaks, suureneb visandamise-kavandamise osakaal, kirjeldus kasvab analüüsiks, erinevate tehnoloogiate iseärasusi ja võimalusi kasutatakse järjest avaramalt ja paindlikumalt.

Kodutööd harjutavad õpilasi käima silmad lahti ja märkama erinevaid visuaalseid aspekte kõikjal, kus nad liiguvad (ka mitmesugustes infokanalites, millega nad kokku puutuvad). Koduseks tööks võivad olla vaatlusülesanded, visandid, verbaalse ja visuaalse info otsimine, näituse külastamine, (loodusliku) materjali korjamine, klassis alustatud ülesande lõpetamine vms.

Õppetegevuse väljundid ehk õppeproduktid võivad lisaks visuaalsetele teostele olla ka uurimus, arutelul osalemine või õppeprotsessi dokumentatsioon.

## Õppevormid

Kunstiõppesse sobivad järgmised töövormid: individuaalne töö, rühmatöö, projektõpe, õuesõpe, õppekäigud. Need võivad olla nii omavahel seotud kui ühest teiseks areneda.

Rühmatöö arendab koostööoskust, pakub võimalust katsetada erinevaid rolle, arendada üksteise häid ideid ja luua mängulist õhkkonda, ning luua suuremaid ja ajamahukamaid teoseid. Projektõpe aitab siduda teooriat ja praktikat, rakendada aktiivõppe meetodeid, lõimida erinevaid õppeaineid, hõlmata lisaks ainete tavapärasele sisule selliseid elulisi teemasid ja probleeme, mis kipuvad kooliseinte vahelt välja jääma. Oluline roll on ka klassiruumist väljaspool toimival. Lisaks vältimatutele muuseumides ja näitustel käimistele tehakse õppekäike erinevatesse loodus- ja tehiskeskkondadesse, kus võib toimuda eeltöö klassis tehtavale: otsitakse uusi teadmisi, kogemusi ja inspiratsiooniallikaid, tehakse visandeid või fotosid, kogutakse looduslikku materjali jms.

## Hindamine

Nii numbrilise kui hinnangulise hindamise peafunktsioon kunstiõpetuses on anda tagasisidet töö tulemuslikkuse kohta ja motiveerida õpilast tema edasises tegevuses.

Hindamise objektiks võib olla nii valminud teos kui tööprotsess (sh kavandid, harjutused, visandid, pikemaajalise praktilise töö vaheetapid). Mahukamate, erinevat õppesisu integreerivate ülesannete puhul on põhjendatud hindamine mitme hindega, et anda paremini tagasisidet erinevate oluliste aspektide kohta ning väärtustada iga õpilase mõtete ja lahenduse isikupära. Et motiveerida õpilasi lisatööd tegema ja uusi sihte seadma, võib hinnata ka õpilaste head või väga head sooritust konkursil või ainevõistlusel.

Õpilastele tuleb anda võimalus osaleda hindamisprotsessis. See õpetab töid analüüsima ja erinevaid lahendusi väärtustama. Et õpilane oleks ajendatud uusi teadmisi, kogemusi ja oskusi omandama, on oluline toetada õpilase eneseanalüüsi – mida õpilane tundis ja õppis, mida ta soovib järgmisel korral teha teisiti jne. Soovitav on kasutada õpimapi või portfoolio formaati. Samuti toetab õpilaste kaasamine positiivse minapildi kujunemist ja ajendab õpilasi aktiivselt õppeprotsessis osalema.

## Lõiming

Kunst võimaldab nii teooria kui ka praktika kaudu lõimida kõiki üldpädevusi loomulikult igapäevasesse õppetöösse.

**Väärtuspädevus.** Kunst rõhutab kultuuriteadmisi ja ühisel kultuuripärandil põhinevat kultuuriruumi identiteedi osana. Kõigis tegevustes väärtustatakse individuaalset ning kultuurilist mitmekesisust. Käsitletavate teemade, analüüsitud kunstiteoste ja -sündmuste kaudu aidatakse kaasa eetiliste ja esteetiliste väärtushoiakute kujunemisele. Praktiline

loominguline tegevus ja selle üle arutlemine õpetavad teadvustama kunsti eneseväljenduse vahendina, hindama erinevaid ideid, seisukohti ja probleemilahendusi ning austama autorsust. Kasvatatakse teadlikku ja kriitilist suhtumist erinevatesse infokanalitesse.

**Sotsiaalne pädevus.** Uurimuslikud ja praktilised rühmatööd, arutlused ja esitlused ning ühistes kunstiprojektides osalemine kujundavad koostöövalmidust ja õpetavad väärtustama üksteise toetamist. Kultuurisündmustel osalemine aitab kujundada kultuurilist ühtsustunnet. Kunstiteoste üle arutledes harjutatakse oma seisukohtade kaitsmist ning teiste arvamustest lugupidamist. Kunstiõpe aitab teadvustada inimese kui kujundaja ja kasutaja mõju, juhtides teadlikult ning jätkusuutlikult tegutsema nii looduses kui ka inimeste loodud ruumilistes ja virtuaalsetes keskkondades.

**Enesemääratluspädevus.** Loovülesannetes saadav pidev tagasiside ja eneseanalüüs aitavad õppida tundma oma huve ja võimeid ning kujundada positiivset enesehinnangut. Kultuuriliste ja sotsiaalsete teemade käsitlemine aitab kujundada personaalset, sotsiaalset ja kultuurilist identiteeti (teemad nagu vaadeldavad kultuurinähtused, kunstiteoste ja muusikapalade ainekik ning sõnumid jne). Sihiks on integreerida noori nüüdisühiskonda ja toetada oma identiteedi väljendamist loomingus.

**Õpipädevus** kujuneb eriilmeliste ülesannete, õppemeetodite ja töövormide rakendamise kaudu, mis aitab õpilastel teadvustada ning kasutada oma õpistiili. Nii üksinda kui ka rühmas lahendatavad uurimis- ja probleemülesanded eeldavad, et õpilane hangib info, analüüsib ja tõlgendab seda ning kasutab õpitud uudsetes olukordades. Õpilased saavad ise jõukohaseid ülesandeid luua, oma valikute sobivust kontrollida, uusi oskusi katsetada ning järjekindlalt harjutada. Pidev tagasiside ja eneseanalüüs aitavad järjest suurendada õppija rolli oma õpitegevuse juhtijana.

**Keelepädevus.** Tähtsal kohal on kunstiteostest, -stiilidest, -ajastutest jms rääkimine, lihtsast argikeelsest kirjeldusest ainespetsiifilise keelekasutuseni. Oma tööde esitlemine ning aruteludes erinevate seisukohtade võrdlemine ja kaitsmine toetavad väljendusoskuse kujunemist ning ainealase oskussõnavara kasutamist. Referatiivsete ja uurimistööde koostamine eeldab teabetekstide mõistmist ning juhib kasutama mitmesuguseid info esitamise viise (teksti, joonist, skeemi, tabelit, graafikut). Tutvutakse kunsti kui kommunikatsioonivahenditega, õppides tundma kunstile omast mitteverbaalset keelt ning „tõlkides” sõnumeid ühest keelest teise.

**Matemaatikapädevuse** arengut toetavad kunstitunnis ülesanded, kus tuleb sõnastada probleeme, arutleda lahenduste üle, põhjendada valikuid ja analüüsida tulemusi; samuti analüüsida kunstikategoriasid (kompositsioon, struktuur, rütm jne), võrrelda ja liigitada erinevate nähtuste tunnuseid ning kasutada sümboleid.

**Ettevõtlikkuspädevuse** kujunemist toetavad üksi- ja rühmatöö, uurimuslikud ja probleemipõhised ülesanded ning õpitava sidumine nüüdisaegse igapäevaelu nähtustega. Kunstile on iseloomulik uuenduslike ja loovate lahenduste väärtustamine. Praktiline loovtegevus annab võimaluse katsetada ideede väljendamise ja esitlemise erinevaid võimalusi, leidlikult valides sobivaid meetodeid ning rõhutades oma tugevaid külgi. Õpitakse tegevust planeerima, võtma vastutust tööde lõpuni viimise ja tulemuse eest. Tutvutakse ka valdkonnaga seotud elukutsete ning institutsioonidega.

## **Lõiming teiste valdkonnapädevuste ja ainevaldkondadega**

Nüüdiskultuurile on olemuslik interdistsiplinaarsus. Kunst on tihedalt seotud kõigi inimtegevuse valdkondade ning oma ajastu mõtteevisidega. Inimeseks olemine, sotsiaalsed suhted ja maailm on oma erinevates avaldumisvormides kunstide aines, seega teiste ainevaldkondadega suhestumine on kunstide loomulik osa.

Kunstiõppe ja teiste ainevaldkondade seostamiseks on palju võimalusi.

### 1. Väärtushoiakute kujundamine ja maailma kultuurilise mitmekesisuse teadvustamine.

Paljudes ainetes tutvutakse erinevate kultuuridega ning toetatakse kultuurilise ja sotsiaalse identiteedi kujunemist (kunstid, eesti keel ja kirjandus, võõrkeeled, ajalugu ja ühiskonnaõpetus, geograafia, käsitöö ja tehnoloogia, kehaline kasvatus). Kunsti kaudu saab eriti hästi teadvustada kultuuridevahelist dialoogi ja loovust nüüdisühiskonna innovatsiooni allikana.

2. **Kattuvate või lähedaste mõistete kasutamine** (kompositsioon, struktuur, rütm, plaan, stiil, variatsioon, improvisatsioon, liikumine, dünaamika jm): kunst, muusika, keeled ja kirjandus, tehnoloogia, kehaline kasvatus.

### 3. Ainete sisust lähtuvate seoste esiletoomine:

1. sotsiaalainetest lähtudes vaadeldakse inimese suhteid teiste inimeste ja inimrühmadega ning erinevate kultuuride kommete ja pärimustega;
2. emakeelest ja võõrkeeltest lähtudes arendatakse verbaalset väljendusoskust, diktsiooni, funktsionaalset lugemisoskust ning infokanalite kasutamise oskust; kirjandusest lähtudes vaadeldakse eri ajastute ja kultuuride lugusid muusikas ja kunstis, teatri- ja filmikunstis;
3. loodusainetest lähtudes teadvustatakse inimese kuulmis- ja nägemismeele füsioloogilist eripära, õpitakse tundma looduskeskkonda ja selle eluvormide mitmekesisust ning helide, valguse ja värvide omadusi;
4. matemaatikast lähtudes arendatakse seoste loomise oskust ja loogilist mõtlemist (matemaatiline keel, struktuur, sümbolid ja meetodid);
5. käsitööst ja tehnoloogiast lähtudes arendatakse käelist tegevust ning loovat mõtlemist (loomise protsess, tehnoloogiad ja tehnikad);
6. kehalisest kasvatuses lähtudes arendatakse kehatunnetust, tähelepanu, mootorikat, reageerimiskiirust ja koordineerimist.

### 4. Ainevaldkondade piire ületavad õppeprojektid.

## Lõiming läbivate teemadega

Kunstiõppes on võimalik kaasata kõiki läbivaid teemasid, kuigi mõnega on seotus tugevam. Teemad „**Väärtused ja kõlblus**” ning „**Kultuuriline identiteet**” on kunstiainetele eriomased. Õppesisus ja -tegevustes tutvutakse kohaliku ja maailma kultuuripärandiga, teadvustatakse kultuuri rolli igapäevaelus, kujundatakse avatud ja lugupidavat suhtumist nii erinevatesse kultuuritraditsioonidesse kui kaasaja kultuurinähtustesse. Samuti väärtustatakse uute ideede ning isiklike kogemuste ja emotsioonide loomingulist väljendamist. Õpilasi suunatakse osalema ühiseid väärtusi kujundavatel kunstisündmustel. Tähtis on noorte endi osalemine või esinemine kunstiüritustel ja näitustel.

Teemaga „**Elukestev õpe ja karjääri planeerimine**” seondub kunstis oma võimete ja huvide teadvustamine, nii ainespetsiifiliste kui ka üldisemate mõtlemis- ja tegutsemisstrateegiate, sh õpioskuste omandamine. Tutvutakse kunsti mitmekülgsuse väljunditega igapäevaelus ning kunstiga seotud elukutsetega.

Läbiv teema „**Tehnoloogia ja innovatsioon**” on seotud kunstile omaste praktiliste loovtegevustega, mille vältel kasutatakse erinevaid oskusi ja vahendeid ning leiutatakse ja katsetatakse uusi võimalusi, toetades pidevalt muutuvast tehnoloogilises elu-, õpi- ja töökeskkonnas toimetuleva inimese kujunemist.

Eelnevaga haakub samuti läbiva teema „**Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus**” lõimimine kunstiõppesse. Kunstis, eriti kaasaegses kunstis, julgustatakse kujundama ja väljendama oma seisukohti ühiskondlike protsesside kohta ning katsetama oma ideede arendamist ja elluviimist.

Kunstiõppes teadvustatakse kunstitegevuste emotsionaalselt tasakaalustavat mõju, neist võivad alguse saada kogu elu kestvad harrastused. See lõimub nii elukestva õppe põhimõtte teadvustamise kui ka läbiva teemaga „**Tervis ja ohutus**”. Kunstis kasutatakse paljusid materjale ja töövahendeid, mille juures tuleb järgida ohutuse ja otstarbekuse printsiipe.

Jälgitakse enda tervise ja ohutuse nõudeid tööprotsessis, suurt tähelepanu pööratakse erinevatele keskkondadele ja nende teadlikule kasutamisele. Kunsti eriline panus teemade „**Keskkonna ja ühiskonna jätkusuutlik areng**” ning „**Teabekeskond**” käsitlemisel on valdkondliku vaatenurga lisamine. See hõlmab mitmekülgseid oskusi: näiteks informatsiooni leidmine kunsti kohta, visuaalse kommunikatsiooni väljendusvahendid ja keskkonna visuaalne kujundamine. Tutvutakse andmebaasidega, meediakeskkonna võimaluste ja ohtudega ning autorikaitse probleemistikuga.

## **Ainesisene lõiming**

Kunstitunnid arendavad õpilast samamoodi tasa-targu, nagu seda teevad kõik õppeained. Erinevalt teistest peaksid mõisted pähe jääma mitte tuupimise, tunnikontrollide ja testidega, vaid töö käigus. Mitmed ainekavas olevad mõisted on mõeldud eelkõige õpetajale. Tunnis on siiski tarvis kasutada õigeid termineid.

## **RUUM ja VORM**

I kooliastmes loobutakse maapinna joonistamisest pildi allserva, õpitakse, et eespool olev võib varjata tagumist, viimane ei asu ülalpool. Samal ajal tehakse kindlaks kõigi objektide ja olendite iseloomulikud tunnused, loobutakse aegamisi „lasteaia-kujutisest” (päikeseneljandik paremal üleval, kahest pallist koosnev istuv jänes, aknaruut ristraami ja kaare-kardinatega jne). Meisterdatakse, joonistatakse ja värvitakse tuttavaid asju, kujutatakse erinevaid aastaagegu, tutvutakse lihtsamate proportsioonireeglitega. Pilt on kui visuaalne jutustus, olgu tegu koomiksi, maali, joonistuse, illustratsiooni või koguni animatsiooniga või fotoseeriaga. Kolmandaks klassiks saavad selgeks mõisted dekoratsioon, kompositsioon (või vähemalt paigutus), liikumine, asend, ruumiline, silmapiir, suurusuhted (st proportsioon), taust, pea- ja kõrvaltegelased, vaikelu jt.

II kooliastmes uuritakse kujutatavaid objekte täpsemalt. Õpilasele saab selgeks, et objekti asukohast, suurusest ja suhtest ümbritsevaga sõltub peale muu ka teose emotsioon. Kõrvutatakse ja võrreldakse erinevaid eeskujusid, õpitakse tunda lugude ja sõnumite edastamise võtteid, otsitakse parimat viisi isikliku seisukoha, soovi või tunde väljendamiseks. Loomulikult eelnevad lõpliku otsuse tegemisele kavandid ja visandid, mida arutatakse nii omavahel kui ka õpetajaga. Tasapindsesse töösse lisandub kolmas mõõde, tekib ruumilisus,

pildiruum. Esi-, kesk- ja tagaplaanist jääb väheks. Õhuperspektiivi, aksonomeetria, lihtsate perspektiivireeglite (tuumpunktiga tuba, tänav jms) tundmaõppimisega selles vanuseastmes saavutatakse ahhaa!-elamus. Hooneid kujutatakse ajastu või funktsiooni ning inimesi vanuse, soo ja ameti järgi erinevalt. Kuuendas klassis peaks õpilane külgvaates silma paigutama profiilis õigesse kohta ja püksitaskuni ulatuva käe täpselt õla külge. Õpilane suudab hinnata, kas valminud pildi, skulptuuri vm kompositsioon on dünaamiline või tasakaalus, kus asub dominant. Segatehnikas tööd on selles vanuses eriti sobivad. Teises astmes käsitletakse veel näiteks järgmiseid mõisteid: figuur, karikatuur, monokroomne, natüürmort, siluett, staatiline, žest, kavand (eskiis, skitseerimine).

III kooliastmes võib proovida konna- ja linnuperspektiivi, kuid tähtsam on väljendusvahendite valik vastavalt ideele, sõnumile ja sihtgrupile, arvestades konteksti. Kujutatavale peaks leidma iseloomulikke detaile, arvestama valgust-varju. Üheksandaks klassiks on omandatud nii palju võtteid ja reegleid, et oleks juba aeg reegleid rikkuda, mängida vormi ja mahuga. Lihtsustus, abstraherimine, stiliseerimine, deformeerimine, kadreerimine, illusioon, vaatluspunkti valik ning rakurss – kõik need „abinõud” suurendavad loodud teose mõju. Meeleolu väljendamine poosiga, figuurid omavahel suhtlemas, see on kolmandas astmes täiesti jõukohane. 9. klassi õpilane peaks tundma ja kasutama järgmiseid mõisteid: foon, koloriit, motiiv, natuurist joonistamine, vabaõhumaal, süžee jm.

## **VÄRV ja VALGUS**

Esimesest kolmanda klassini õpitakse kindlalt selgeks põhivärvid ning nende segamisel tekkiv värviring, soojad ja külmad toonid ja see, et vastandvärvidest saab kokku pruuni. Kolmanda klassi õpilane ei tohiks enam pildile värvi otse potist võtta – enne ikka segamisalusele! Aegamisi saavad selgeks värvinüansid (võilillekollane, tibukollane, meresinine, taevasinine jne). Võiks näiteks kujutada päeva ja ööd.

Neljandast kuuenda klassini täieneb kuue-värvi-ring, õpitakse toonide pehmeid üleminekuid. Valguse muutumine, õhtu ja hommik, varjud maas või seinal, ühe objekti vari teisel, vari pöördkehal – selliste õppeülesannete lahendamine aitab kaasa „nagu päriselt”- tundele, mis kainikuid ja mürsikuid innustab. Algust tehakse värvide harmoonia, kooskõla otsimisega, aga ka vastandamisega. Värvide rahvapärased (võik, raudjas, verev jt) ja mõned „välismaised” nimetused (purpur, türkiis jms) võiks sobival hetkel kõneks tulla.

Põhikooli viimases astmes oma-, langeva- ja poolvarju kujutamine ei eelda sugugi kipsvormide või natüürmordi klassikalist joonistamist. Ka peegelduse, läike ja refleksi võib omandada näiteks fotograafia või hoopis koomiksijoonistuste abil, kui valida sobiv teema. Järjest teadlikumalt rakendatakse värvi teose meeleolu, sõnumi ja mõjujõu tugevdamiseks, mistõttu mõisted värvus(värvi-)teooria, -sümboolika, -eelistus, -süsteem, nägemismeel ja -psühholoogia on käsitlemiseks igati kohased.

## **SKULPTUUR, GRAAFIKA jt**

I kooliastmes proovitakse läbi nii plastiliin kui savi, voolida püütakse ka ilma materjali lisamata, ühest tükist. Pildid valmivad erinevate tõmmistena, papi- ja kartulitrükk on au sees. Algust tehakse aplikatsiooni ja kollaažiga, katsetatakse akvarelli, pastelli. Voltimistööd on lihtsad: müts, ümbrik, lennuk vms. Mida rohkem erinevaid materjale, tehnikaid, võtteid ja vahendeid kasutatakse, seda kindlamalt saab edasi minna järgmisesse astmesse, kus materjale omavahel kombineeritakse nii skulptuuri-, maali- kui ka graafikatöodes.



II kooliastmes on aeg katsetada materjalitrukki ja mõnd sügavtrükitehnikat, dekoratiivtöodes arendatakse edasi mustrite ja ornamentide koostamist. Topsisid-karbid saavad alguse dekoratiivsest pinnalaotusest või origami-ruudust.

III kooliastmes võiks õpilane valida läbiproovitud seast sobiva tehnika, aga samas julgemalt katsetada, valida materjali lähtuvalt teemast, ühendada erinevaid graafikaliike omavahel. Enne tööleasumist võiks tutvuda islami, india, indiaani, aafrika või eskimo mustritega. Ornament, pilt ja sobiv kuju saavad kokku näiteks töös, kus autor teeb graafilise töö ja paspartuu ning lõpuks meisterdab raamigi. Skulptuuri alal on aeg proovida „liigse eemaldamist”, olgu materjaliks kas või vahtplast. Kolmanda astme õpilased peaks volitistöödega saama hakkama iseseisvalt, samm-sammult-skeemide abil.

## **DISAIN, MEEDIA**

Disainitööd I kooliastmes hõlmavad kõigile tajutavat ja arusaadavat lähiümbrust. Keskkond, linnaruum, eluruum ja tarbevormid, nende välimus, otstarve ja materjal on teemad, mille üle arutletakse. Makettide või meisterdatud esemete kvaliteet ei ole nii oluline kui autori võime protsessi jälgida ja kirjeldada. Kui esimeses astmes jäävad muuseumid ja näitused külastamata, kaaslaste arvamused kuulamata ega julgeta oma arvamust avaldada, siis järgmistes astmetes on seda juba üpris raske saavutada. Kuna I klassi tulijal on tähed juba selged, on paras aeg ka averbaalse keeleõppega kohe pihta hakata.

II kooliastme disainialaste tööde vorm lähtub funktsioonist. Tuuakse näiteid igapäevakasutuses olevatest tarbeesemetest, ruumist ja arhitektuurist. Võrreldakse graafilist disaini trükistel, reklaamis, arvutimängudes ja veebikeskkonnas. Selles vanuseastmes saab selgeks, kuidas tekib liikumisillusioon kaadrite kaupa ehk animatsioonitehnika. Püütakse siduda digitaalgraafikat või käsitsi valminud pilte teksti, heli ja liikumisega. Erinevates meedias kasutatavate märkide ja sümbolite uurimine annab võimaluse saavutada omaloomingus mõjusaim pildikeel.

III kooliastme õpilasel kujuneb tasapisi isiklik kunstnikukäekiri, õpetaja loob võimalused lemmiktehnikate ja kujutamisevõtete kasutamiseks loometöös, kaasa arvatud disainitöodes ja digitaalses pilditöötuses. Vahendeid valitakse eelkõige algideed aluseks võttes. Üha vähem annab õpetaja valmisvastuseid, suunates õpilast infot otsima erinevatest meediatest. Originaal, koopia, reproduktsioon ja kunsti paljundatavus ning nendega seoses ka võõra loomingu kasutamise eetilised ja autoriõigused muutuvad käegakatsutavateks probleemideks. Jätaksin viimase lõigu ära.

## **ARUTLUSTEEMAD**

Juba I kooliastmes pannakse alus usalduslikule ja vabale suhtlusele. Õpetaja on vaid oskuslik suunaja, põhjendusi ja selgitusi jagavad õpilased ise. Oma tööde esitlemise kõrval õpitakse kaaslast kuulama, nende töödese heatahtlikult suhtuma, julgelt arvamust avaldama. Omakandi muuseume, mõisaid, näitusesaale ja muid vaatamisväärsusi hakatakse külastama esimesest klassist alates. Laulukooris või rahvatantsurühmas käivad pea kõik, seega alustatakse rahvamustrite uurimisega. Ka moodsat kunsti tajub see vanusaste eelarvamustevabalt. Alklasside kunstitundi ei tohiks anda inimene, kelle maitse-eelistused

lõpevad impressionismiga. Arhitektuuristiile ei pea esimene aste veel tundma, küll aga tuleks ehitistel vahet teha – kirik, kultuurimaja, mõis, loss, klooster ...

II kooliastmes võrreldakse Eesti näiteid maailmakultuuri tähtteostega, minevikku tänapäevaga, selgeks saab muuseumide vajalikkus ja kultuuriväärtuste kaitse. Kunstiteose analüüsis tõustakse kõrgemale meeldib või ei meeldi tasandist. Selgeks saab reklaami, arvutimängu, koomiksi, foto ja filmi pildikeele erinevus. Hulk kunstiajaloolisi mõisteid jõuab õpilaseni ajaloo-, kirjanduse- jt tundidest, kunstitundides antakse neile lisamõõde läbi isikliku kogemuse. Koopamaalist antiigi ja amfiteatrini, keskaja kunstist realismi ja sürrealismini. Selgeks saab klassika mõiste.

III kooliastme arutlusteemadeks on teose materjali ja tehnika kõrval ka selle sõnum ja kontekst, kasutatud sümbolid kui tsitaadid varasemast. Kunstistiilide kõrvale tõuseb kunstniku stiili analüüsimine. Arhitektuuri-, meedia- ja disainialased vestlused nõuavad pingsamat mõttetegevust kui varem. Arhitektuuris uuritakse peale funktsionaalsuse ja esteetilisuse ka eetilist ja ökoloogilist, disainiülesannetele lähenetakse kui lahendust nõudvale probleemile. Kaasaegse kunsti olulisi ja aktuaalseid teemasid lahatakse õpilasi köitvate teoste põhjal. Tutvutakse renoveerimise ja restaureerimisega kaasnevate probleemidega. 9. klassi lõpuks võiks läbi käia kõik kunstiga lähemalt või kaugemalt seotud erialad.

Kunstitund ei ole asi omaette. Õppur avastab seal maailma ja iseennast, kõike, mida NÄEB. Vaatab, näeb, mõtestab ja analüüsib, teadvustab, annab nähtule tähenduse isikliku kogemuse kaudu. Et ennast otsiva kuuteistaastase peas tekiks dialoog maailmakultuuriga, on kunstiõpetajal otsustav roll. Kunst ei ela elevandiluu torni ülemisel korrusel, ta vaid suudab rääkida kunstikeeles asjust, kus matemaatikal, kirjandusel või isegi muusikal tuleb sõnadest puudus.

## KUNSTIÕPETUSEST KOOLIASTMETI

Allolev tabel on kunstiõpetuse ainekava kontsentraat, tõi küll, üsna subjektiivne, mis ei saa ega püüagi asendada ainekava. Ühelt poolt on tegemist tugeva lihtsustusega, eriti õppesisu ja õppetegevuste lahtris, teisalt lähtub esitatu ühe õpetaja eelistusest, mida ja kuidas kunstitundides teha. Kuna põhikooli riiklik õppekava annab soovitusi ja juhiseid mitte klasside, vaid kooliastmete kaupa, on õpetajal vaba voli tabeli igas veerus käsitletavat ümber paigutada, ära jätta ja juurde lisada.

Kuna ainekava on koostatud kooliastmeti, ei tasu **rohe-sini-punaseid** lisandusi võtta kui lõplikku tõde. Need püüavad vaid rõhutada õpitava järjepidevust, liikumist lihtsamatelt õppeülesannetelt keerulisematele. Õppeülesandeid on võimalik ka tabeli sisu muutmata igal aastal erinevalt kombineerida. Iga kunstiõpetaja mõistab, et näiteks

ülesannet, mis liidab veekoguga maastiku ja varjud perspektiivis, võib lahendada joonistuse või maalina, fotokollaažina, realistlikult või sürrealistlikult. Võimaluste tohutut hulka arvestades ongi tabelist abi, et käest ei kaoks õppesisu, õpetamise eesmärgid ja õpetaja isiklikud taotlused ehk peamine, mida õpetada tahetakse.

Iga loov õpetaja võiks ainekava uurides, oma eelistusi ja põhimõtteid arvestades, luua hoopis teisesisulise, isikliku, kiirpilgul hõlmatava tabeli.

Ekselda ühest õppeülesandest teiseni või korrata end aastast aastasse ei soovi ju keegi.

	1.klass, 2.klass, 3.klass	4.klass, 5.klass, 6.klass	7.klass, 8.klass, 9.klass
--	---------------------------------	------------------------------	---------------------------------

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Uurimine, avastamine, ideede arendamine</p>	<p>Oma tööde esitlemine, selgitamine ja kaaslaste kuulamine. Töötamine ise-seisvalt ja grupis.</p> <p>Põhielementide- joon, värv, vorm, ruum, rütm jt tundmaõppimine.</p> <p>Iseloomulike tunnuste ning peamise esiletoomine.</p> <p>Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine.</p> <p>Mänguasjade ja omameisterdatud mudelitega lavastuslikud mängud.</p> <p><b>Piltjutustused:</b> joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon.</p> <p>Tegelikkuse ja virtuaalsete keskkondade võrdlus.</p>	<p>Uurimuslik ja loov koostöö. Teoste esitlemine, valikute põhjendamine.</p> <p>Kujutamine, väljendamine, kujundamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine.</p> <p>Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted.</p> <p>Värv kui väljendusvahend.</p> <p>Liikumise kujutamine. Tehnikate loov kasutamine, segatehnikad.</p> <p>Realistlikkus ja abstraktsus kunstis.</p> <p><b>Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid.</b></p> <p>Sõnumite ja emotsioonide edastamine, oma tööde võrdlus kunstiajaloo näidetega.</p>	<p>Kujutamise viisid: stiliseerimine, abstraheerimine, deformeerimine jne.</p> <p>Mäng vormi, reeglite ja tähendustega. Teksti ja pildi koosmõju.</p> <p>Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes (foto, video, animatsioon, digitaalgraafika).</p> <p>Tehnoloogia ja kunst. Keskkond ja kunst. Kommunikatsioon kunstis.</p> <p>Kunstiteose vorm ja kompositsioon, materjalid, tehnika, ümbrus (kontekst), sõnum jne.</p> <p><b>Kunstiteosed ja stiilid, lood ja sündmused uue teose loomise lähtepunktina.</b></p> <p>Väljendusvahendite valik vastavalt ideele, otstarbele ja sihtgrupile.</p>
--	--	--	--

<p>Pildiline ja ruumiline väljendus</p>	<p>Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine.</p> <p>Peamise esiletõstmine suuruse, asukoha ja värvi abil.</p> <p>ÜMBRUS Vabanemine stampkujunditest (päikese-neljandik, aknarist jm). Puude, mägede, pilvede jne kujutamine mitmel erineval moel. Maastik kevadel, suvel, sügisel, talvel. ASJAD Tuttavate asjade kujutamine - lilled, mänguasjad ... Eseme tähtsamad tunnused. Esimesed katsetused kujutamisel naturist. INIMENE Inimese vanus, amet jne, joonistamine mälu järgi. Agsed proportsioonireeglid. Dünaamiline kriipsujuku liikumise kavandamisel. GEOMEETRIA Mõisted kolmnurk, ruut, ring ... Geomeetristest kujunditest pilt. Plasttaarast, karpidest loomade vm meisterdamine.</p>	<p>Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine.</p> <p>Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit.</p> <p>ÜMBRUS Erinevad majad linnas ja maal. Loodus <i>versus</i> arhitektuur (uuslinn ja puud vms). Hoonete erinevused ajastute ja funktsiooni järgi. Taevas. ASJAD Esemete suurussuhted Ühe eseme erinevate osade suhe. Pöördkehad jt mahulised esemed. INIMENE Inimesed tegevuses, nägu ja meeleolu. Lihtsad proportsioonireeglid, peamised näoproportsioonid. Inimese liikumisasendid. Keha mahulisus. Pea profiilis. GEOMEETRIA Kubistlikus stiilis pilt. Kera, silindri, tahuka kujutamine. Eseme jaotamine geomeetristeks kehadeks.</p>	<p>Teatud kujutamisevõtete ja tehnikate teadlik valik (isiklik stiil).</p> <p>Kunstiteosed, -stiilid ja lood inspiratsiooniallikana.</p> <p>Kadreerimine, pildiplaanid, detailid.</p> <p>ÜMBRUS Tänav, taluõu jne (maja välisdetailid). Realistlik maastikumaal, veekogu. Loodus detailides, maja siseruum. ASJAD Ruumi kolm mõõdet. Iseseisev natüürmordi koostamine, vaatluspunkti valik. Deformatsioon (nt kubism, ekspressionism) mõju suurendamiseks. INIMENE Inimene perspektiivis, pea rakursis, näo detailid. Meeleolu väljendus poosiga, kiirskitseerimine. Mitu figuuri suhtlemas, käed. GEOMEETRIA - kujund sümbolina. Kompositsiooni rajamine geomeetristele kujundile. Arhitektoonika. Moodulsüsteemid.</p>
---	--	---	--

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Disain ja keskkond</p>	<p>Situatsiooni kirjeldav lähteülesanne.</p> <p>Ideede selgitamine, vormistamine jooniste ja makettidena.</p> <p>Disaini roll igapäevaelus: trükised, tarbevormid, ruumid, hooned, keskkond jne.</p> <p>Vormi ja funktsiooni seos.</p> <p>MÄRK  <b>Geomeetriliste</b> kujundite erinevad tähendused.  <b>Liiklusmärkide keel</b>  <b>Stilisatsioon.</b></p> <p>KIRI  <b>Oma nime</b> kujundus portfooliol vms.  <b>Dekoratiivkiri</b> kingipakil vms.  <b>Šrifti valik</b> vastavalt ülesandele.</p>	<p>Probleemipõhine lähteülesanne.</p> <p>Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksite ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete uurimine ja kriitiline võrdlemine.</p> <p>Keskkonnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses.</p> <p>MÄRK  <b>Liiklusmärkide</b> analoogial põhinev uute märkide kujundamine.  <b>Märk kui stilisatsioon, piltkiri.</b>  <b>Märk kui sümbol</b> (nt sodiaagi-märgid).</p> <p>KIRI  <b>(Trüki-)</b> tähtede kujundamine.  <b>Šrifti ja pildi sidumine</b> tervikuks.  <b>Šrift varjuga, ruumiline</b> kiri.</p>	<p>Sihtrühmapõhine lähteülesanne.</p> <p>Disaini liigid. Ergonoomika, moodul-süsteemid, sihtgrupp jt mõisted.</p> <p>Looduslikud ja tehiskeskkonnad. Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisus.</p> <p>Praktiline disainiprotsess probleemi püstitusest lahendi leidmiseni.</p> <p>MÄRK  <b>Geom.</b> kehade, märkide, kujundite ja värvide mitmetähenduslikkus.  <b>Märgi tähenduse</b> muutus ajaloos.  <b>Firmamärk.</b>  <b>Mäng sümbolitega,</b> logo.</p> <p>KIRI  <b>Omaloodud</b> šrifti kujundamine.  <b>Šrift raamatus, plakatil, reklaamis</b> vm.  <b>Pidulik</b> kiri (nt kalligraafia).</p>
	<p>Kunstitunnis omandatud oskuste rakendamine digitaalsete vahenditega töötades.</p>	<p>Foto, digitaalgraafika, video ja animatsiooni kasutamine lähiümbruse uurimisel.</p>	<p>Pildikeel. Erinevate meediumite väljendusvahendite rakendamine ainesiseselt ja lõimimisel teiste ainetega.</p>

<b>Meedia ja kommunikatsioon</b>	<p>Meediad kodus ja koolis.</p> <p>Pildilise jutustuse vormid ja vahendid (illustratsioon, koomiks, reklaam, animatsioon, foto, video).</p> <p>Asjade tähendus pildil (nt looduse materjalidest installatsiooni jäädvustamine fotona).</p> <p>Piltjutustuste kujundamine (nt foto sidumine joonistuste ja tekstiga). e-kaart.</p> <p>Uue tähenduse andmine asjadele või kujutatavale konteksti muutmisega (nt juurviljadest tegelased tervisliku toitumise-videos).</p>	<p>Kunstiteoste, arvuti-mängude, filmide, reklaamide jne vaatlemine, nende üle arutlemine, kirjeldamine, eelistuste põhjendamine.</p> <p>Liikumisillusiooni teke. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.</p> <p>Ruumilisus pildil, fotol, filmis. Inimene ja tema tegevused. Ilmastiku-nähtuste jäädvustamine.</p> <p>Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis. Linnaruumi detailide, märkide ja kirjade kogumine (pildistamine) ja analüüsimine. Tootereklaam.</p> <p>Valgus, vari ja värv objekti vormi edasi-andmisel.</p> <p>Vormimuutusest tulenev tähenduse muutus.</p>	<p>Linnakeskkond. Tekstid ja linnaruumis. Metafoorid reklaamis.</p> <p>Infootsing erinevatest teabeallikatest.</p> <p>Digitaalne pilditöötlus. Originaal, koopia, reproduktsioon. Foto ajaloolise dokumendina. Autorikaitse.</p> <p>Teose muutmise mõjusamaks peegelduse, perspektiivi, illusiooni või muu võttega.</p> <p>Korduvuse mõju. Mustrid.</p> <p>Ruumilisus ja ruumilisuse illusioon (3-D efekt, stereonägemine jms).</p>
----------------------------------	---	---	---

<b>Kunstikultuur</b>	<p>Vana ja uue võrdlemine. Eesti kultuuripärandi tähtsused.</p> <p>Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludes osalemine.</p> <p>EESTI JA MAAILM Keskaegsed hooned. Lossid, kindlused ja mõisahooned. Lähikonna kunstigalerii, muuseumi asukoht ja funktsioon.</p> <p>RAHVAKUNST Laulupidu ja rahvariided. Talu ja taluriistad. Kindamustrid, sokisääred vms.</p>	<p>Kunstiteose analüüs. Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu mõtestamine. Erinevad mineviku ja nüüdiskunst tuntumad teosed Eestis ja mujal maailmas, kultuuride iseärasused.</p> <p>Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.</p> <p>EESTI JA MAAILM Teosed, kus värvil on suurem roll (postimpressionistid, fovistid ...)</p> <p>Konstrueeriv kunst (kubism, juugend, Art Deco ...)</p> <p>Kunst käsikäes ajalootunniga (kauged kultuurid, antiik ...)</p> <p>RAHVAKUNST Lilltikand (pulmatekk). Sõled, kapad, kirstud. Taluarhitektuur.</p>	<p>Kaasaegse kunsti suunad ja teemad. Kunstiga seotud elukutsed.</p> <p>Muuseumide, näituste ja kunstisündmuste külastamine ja arutelud, kunstiterminoloogia kasutamine. Kunsti liigid.</p> <p>Erinevate kultuuride tuntumate teoste näiteid.</p> <p>Kunstiteoste säilitamine.</p> <p>Kunst kui ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengu peegeldaja.</p> <p>EESTI JA MAAILM Keskajast barokini. 19. sajandi stiilid, modernism.</p> <p>Protsessuaalne kunst, kunstide süntees – tänapäev.</p> <p>RAHVAKUNST Käise-, vöö- jt kirjad. Rahvuslik ja rahvalik. Etnograafia ja tänapäev.</p>
----------------------	---	---	---



Materjalid, tehnikad	<p>Kunstitehnikate ja töövõtete loominguline rakendamine.</p> <p>Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.</p> <p>MAAL</p> <p>Näpuvärvid , guašš, tempera, akvarell, pastell ...</p> <p>SKULPTUUR</p> <p>Plastiliin, savi jt pehmed voolimismaterjalid.</p> <p>Seisvad figuurid materjali lisamisega.</p> <p>Voolimine ühest tükist, ilma juurde lisamiseta.</p> <p>GRAAFIKA</p> <p>Riipimine vms.</p> <p>Monotüüpia jt erinevad tõmmised.</p> <p>Papitrükk vms.</p>	<p>Visandamine ja kavandamine.</p> <p>Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega.</p> <p>Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine.</p> <p>Digitaalsete tehnikate katsetamine.</p> <p>MAAL</p> <p>Akrüül jt kattevärvide. Monokroomne maalimine (tint jt).</p> <p>Segatehnikad.</p> <p>SKULPTUUR</p> <p>Pehmed materjalid nt savi või saepurumass.</p> <p>Papier-mache vms.</p> <p>Materjalide kombineerimine.</p> <p>GRAAFIKA</p> <p>Faktuurpilt, materjalitrükk.</p> <p>Heledusastmed värvipliatsitega.</p> <p>Papitrükk. Mustritega pinnakatmine.</p> <p>Sügavtrükk, heledusnüansid mustvalges grafiidijoonistuses.</p>	<p>Uurimuslikud ja loovad ülesanded, individuaalsed ja rühmatööd. Tulemuse esitlemine.</p> <p>Ideest ja eesmärgist lähtuvalt materjalide, tehnikate ja väljendusvahendite valimine.</p> <p>MAAL</p> <p>Maalimine erinevatele materjalidele</p> <p>Klaasimaal, fresko jms</p> <p>Lahustid, lakid jt.</p> <p>Õlimaal. Graffiti.</p> <p>SKULPTUUR</p> <p>Paberskulptuur ilma liimita.</p> <p>Skulptuur „liigse” eemaldamisega (penoplast vms).</p> <p>Materjali valik lähtuvalt teemast ja soovist.</p> <p>GRAAFIKA</p> <p>Trükigraafika ja värvining viltpliatsite ühendamine.</p> <p>Erinevate graafikaliikide katsetused.</p> <p>Graafika + kollaaž jt segatehnikad.</p>
----------------------	---	--	--

<b>Tulemus</b>	<p>Katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu.</p> <p>On iseseisev, kuid valmis ka koostööks.</p> <p>Valib ise sobivaima kujutusviisi.</p> <p>Katsetab kõiki tehnikaid.</p> <p>Tunneb kodukoha kultuuriobjekte.</p> <p>Taipab eseme vormi ja funktsiooni seost.</p> <p>Käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.</p>	<p>Tunnetab oma huvisid ja võimeid.</p> <p>Visandab ja kavandab. On valmis katsetama uusi tehnikaid, sh digitaalseid.</p> <p>Mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia).</p> <p>Võrdleb kaasaja ja mineviku kultuurinähtusi.</p> <p>Kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid.</p> <p>Uurib disainilahendusi ja leiutab ise.</p> <p>Käitub virtuaalmaailmas eetiliselt.</p>	<p>Arendab teadlikult oma võimeid ja isikupära. Hindab originaalsust.</p> <p>Katsetab erinevaid lahendusvariante, selgitab valikuid.</p> <p>Teadvustab kunsti rolli ühiskonnas, seost teiste kultuurinähtuste, teaduse, tehnika ja meediaga.</p> <p>Tunneb Eesti ja maailma olulisemaid kunstiteoseid.</p> <p>Uurib nüüdiskunsti nähtusi, oskab arutleda nende väljendusvahendite, sõnumite, esteetilisuse, eetilise jne üle.</p> <p>Mõistab disaini kui protsessi.</p>
----------------	--	--	---

<b>Läbiv teema I kooliaste</b>	<b>Õppeteemad, mille raames läbivat teemat käsitletakse</b>	<b>Tegevused, mille raames läbivat teemat käsitletakse</b>
Elukestev õpe ja karjääri planeerimine	Elukutsed , Õpetajate päev	Vestlus, arutlus, figuuri joonistamine - proportsioonid
Keskond ja ühiskonna jätkusuutlik areng	Meie loodus, aasta-ajad	Arutlus, erinevad pabertehnikas tööd
Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus	Vastlapäev - kombestik	Kirjeldus, mustrite joonistam.
Teabekeskond	Sünnipäev, jõulud	Vestlus, kaart õpitud tehnikas
Tehnoloogia ja innovatsioon	Ruumilisuse tekkimine, majake	Vaatlus , joonistus
Tervis ja ohutus	Õo ja päev, Talisport	Vaatlus, värvuste tekkimine
Väärtused ja kõlblus	Isadepäev, Emadepäev,	Portree -aplikatsioon, vestlus

### Seos teiste õppeainetega I kooliaste

Õppeaine	Teema	Õppeteemad ja mõisted, mille raames teemat käsitletakse
Eesti keel	Kunstiõpetus	Kõik tunnid
Matemaatika	Mustrid, majake	Geomeetrilised kujundid, suurus
Loodusõpetus	Aasta-ajad, looduse kujut.	Eespool, tagapool, proportsioon
Inimeseõpetus, Kehaline kasv.	Talisport, Portree	Figuuri ja näo proportsionid
Muusikaõpetus	Rütm kujundis ja värvis	Sümmeetria, kordus

Läbiv teema II kooliaste	Õppeteemad, mille raames läbivat teemat käsitletakse	Tegevused, mille raames läbivat teemat käsitletakse
Elukestev õpe ja karjääri planeerimine	Konstrueeritud tähed lähtuvalt õpilase isikupärast ja huvidest	Vestlus, ideede näitlikustamine, konstrueerimine, teostus, viimistlus
Keskond ja ühiskonna jätkusuutlik areng	Majad perspektiivis, Perspektiivi psühholoogiline aspekt, sise- ja välisruum meie ümber	Arutus, kaasõpilaste tööde tutvust., konstrueerimine, varjud
Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus	Akvarell, Sünnipäeva kaart, Mäed, Mosaiik	Õpilaste oma-algatuslike ideede toetamine ja õppekavaga sidumine
Teabekeskond	Värviring, Mandala, Amfora, Anumate perspektiiv	Vestlus värvide süsteemist ja eriotstarbeliste ruumide vaatlus, konstr.guašštehnika
Tehnoloogia ja innovatsioon	Graafika, Kesköine südalinn,	Vestlus graafika arengust läbi aja, tehnika tutvust, teostus
Tervis ja ohutus	Figuurid liikumises	Arutus ohutusest sportides, keha proportsioonide vaatlus, liikumise konstrueerimine
Väärtused ja kõlblus	Minu ema, Jõuluvana, Sõbrapäev	Oluliste asjade rõhutamine läbi tähtpäevade, selgitus, teostus

### Seos teiste õppeainetega II kooliaste

Õppeaine	Teema	Õppeteemad ja mõisted, mille raames teemat käsitletakse
Eesti keel	Kunstiõpetus	Kõik tunnid
Matemaatika	Värviring, Mandala, Tähestiku konstrueerimine Majad perspektiivis	Jaotused, sirklitöö, koondpunkt, koondumine, paralleelne, joonestamine
Loodusõpetus	Mosaiik, Puude varjud, Anumate perspektiiv; Kätest olend	Faktuur, materjal, horisont, silmapiir, Soojad-külmad värvid, Disain – fantaasia, Helestamine-tumestamine
Inimeseõpetus, Kehaline kasv.	Figuur liikumises, Jõuluvana, Minu ema	Inimkeha proportsioonide seosed, Portree
Muusikaõpetus	Mandala, Värviring	Rütm ja sümmeetria vormis ja värvis,

Inglise keel	Mäed, Graafika - Vihmavari, Kala, Akvarell	Õhuperspektiiv, koloriit, vari, akromaatiline, jooned ja pinnad
Ajalugu	Amfora, Keskõine südalinn, Kubism	Värvuste kontrast, meander, Vana Kreeka, Kunstiajaloo

Läbiv teema III kooliaste	Õppeteemad, mille raames läbivat teemat käsitletakse	Tegevused, mille raames läbivat teemat käsitletakse
Elukestev õpe ja karjääri planeerimine	Autoportree, Profiil	Vestlus välisest ja sisemisest minast, joonistus peegli abil
Keskkond ja ühiskonna jätkusuutlik areng	Majad, Allee, Suurlinn, Natüürmort	Arutlus „turvalisest ruumist“, konstrueerimine, teostus
Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus	Oma maja/tuba, Kunstimuuseumi külastus	Vestlus: missugust elu soovin, perspektiivi kinnistam.
Teabekeskond	Piiratud ja piiramata pind, Värvusõpetus, OP kunst	Erinevate pindade, vormide ja joonte vaatlus ja kontekst, töö planeerimine, teostus
Tehnoloogia ja innovatsioon	Disain, Plakat, Ulme	Näitlikustamine, vestlus piiratud vabadusest, idee originaalsus, viimistlus
Tervis ja ohutus	Katsed värvustega	Vestlus värvuspsühholoogiast ja isiklikud järeldused, katse
Väärtused ja kõlblus	Taevapilt, Abstraktne, Jõulumeeleolu	Arutlus väärtustest Eestis, töö vabalt valitud vahenditega

#### Seos teiste õppeainetega III kooliaste

Õppeaine	Teema	Õppeteemad ja mõisted, mille raames teemat käsitletakse
Eesti keel	Kunstiõpetus	Kõik tunnid
Matemaatika	Majad, Allee, Suurlinn, Oma tuba, Oma maja nurgaperspektiivis, Piiratud ja piiramata pind	Perspektiivne kujutamine 1 ja 2 koondpunktiga, loogika, Varjud, konstrueerimine
Keemia	Värvuste korrutustabel, Mandala, J. Itteni 7 värvikontrasti	I, II ja III järgu värvid, lähitoon, Värvuste suhtelisus, Värvuste anat. ja psühhol. mõjust
Füüsika	Katsed värvustega, OP – kunst, Staatiline ja dünaamiline	Komplementaarvärvuste optiline tekkimine, Optika, Refleks, Illusioon
Bioloogia	Ida-kalendri looma-aasta, Autoportree, Profiil, Mahajoonistamine	Anatoomia, kirjakunst, Disain looduselementidest, Oma käsi – anatoomia, rakurs
Ajalugu, Muusika	OP-kunst, Impressionistlik maal, Abstrakte	Moodne kunst, Kunstiajaloo erinevad stiilid
Inglise keel	Graafika, Natüürmort, Abstraktne	Grafiit, Puäntillism, Koopia, originaal, repro
Geograafia	Purjekas, Taevapilt, Teokarp –spiraal, Natüürmort, Plakat	Akvarell, peegeldus, laseeriv maalistiiil, Pinnavormid, Pinna (paberi) organiseerimine
Muusika, Kirjandus	Jõulumeeleolu, Ulme	Sümbolid ajaloost, Märk, kujund

