

# Järveküla Kooli kunsti ainekava

## Aine koht kooli õppekava rakendumisel

Kunsti õpetamise eesmärgiks on kujundada kunstipädevus: suutlikkus mõista kunstide mitmekesisust, arutleda kunsti teemadel; väärtustada lähiümbruse, Eesti ja maailma kultuuripärandit; näha eri ajastute ja nüüdisaja kultuuri suhet; näha teaduse ja kunsti omavahelisi seoseid; kasutada kunsti väljendusvahendeid isiklikuks ja kollektiivseks loominguliseks tegevuseks, väärtustada enda ja kaaslaste loomingut. Kunst õppeainena kuulub kooli õppekavas valdkonda "Kultuur".

## Neljas klass

Kunsti ainetundide maht on kooli õppekavas 35 tundi.

## Õpitulemused

4. klassi lõpetaja:

- 1) uurib ja võrdleb kunstiteoseid;
- 2) väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid ja teadmisi;
- 3) rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur jne);
- 4) võrdleb ruumilise keskkonna ja igapäevaste tarbeesemete omadusi;
- 5) analüüsib oma eagrupile mõeldud visuaalse meedia sõnumeid.

## Õppesisu

1. Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jne vaatlemine, nende üle arutlemine, kirjeldamine, eelistuste põhjendamine.
2. Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri jne tehnikad ning töövõtted.
3. Värv kui väljendusvahend.
4. Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed lähiümbruses, Eestis ja maailmas.
5. Virtuaalsetes kunsti- ja meediakeskkondades tegutsemise eetika ja ohutus. Lihtsamate digitaalse kunsti töövahendite kasutamine.

## **Hindamine**

Kasutatakse mitteeristavat hindamist. Hinde sõltuvust võimetest vähendatakse. Riikliku õppekava õpitulemuste saavutatust hinnatakse skaalal arvestatud/mittearvestatud. Õpilase osalemist õppeprotsessis ja valminud tööd tagasisidestatakse kirjalikult õpilase arengut toetavalt.

Hindamisel on oluline tunnustada lahenduste erinevusi ja väärtustada õpilaste isikupära. Õpilane peab teadma, mida hinnatakse ning mis on hindamise kriteeriumid. Õpilastele tuleb anda võimalus osaleda hindamisprotsessis. See õpetab töid analüüsima ja erinevaid lahendusi väärtustama. Samuti toetab õpilaste kaasamine positiivse minapildi kujunemist ja ajendab õpilasi aktiivselt õppeprotsessis osalema. Tunni lõpul analüüsitakse valikuliselt mõningaid õpilastöid, kuulatakse klassikaaslaste arvamusi. Oluline on märgata õpilase arengut ja seda hinnata.

Hinnatakse ka õpilase aktiivsust ülesannete täitmisel, grupitööst osavõttu ning korrektsust tööde teostamisel.

Positiivse aastahinde saamiseks peavad kõik trimestrid olema arvestatud.

4. klassis hinnatakse:

1. teadmisi ja oskust arutleda visuaalse kunstiinfoga seonduvate nähtuste üle, kasutades kunstimõisteid, teadmisi lähiümbruse kunsti- ja kultuuriobjektidest;
2. osalemist loovas tööprotsessis, kasutades eneseväljenduseks erinevaid kunstitehnikaid ja -materjale;
3. oskust kavandada ning kujutada nii vaatluse kui ka ideede põhjal;
4. loovat, sihipärast ja säästlikku tegutsemist individuaal- ja rühmatöodes;
5. oskust väärtustada ja analüüsida disainiobjekte, enda ja kaaslaste kunstitöid, arutleda erinevate kunstinähtuste üle ümbritsevas.

## **Võimalikud õppekäigud ja/või lõimingut toetavad tegevused**

Kunstimuuseumi (nt Eesti Kunstimuuseumi filiaalid) ja/või galerii külastus. Lõiming matemaatikaga (numbrikaardid, geomeetrilised kujundid), vene keelega (vene tähestiku tähekujud), muusikaga (omaloomingulisele laulule plakati ja/või video tegemine). Konkreetne ainealane lõiming lepitakse kokku iga trimestri alul lõimingute kavas.

## **Digipädevused**

### **Teabe haldamine**

Õpilane leiab võtmesõnu kasutades otsingumootoriga vajalikke teabeallikaid (*Google* otsing), sirvib neid ning valib leitu hulgast sobivaid digitaalseid materjale, kasutades vajadusel juhendaja abi.

### **Suhtlemine digikeskkonnas**

Õpilane oskab oma loodud digitaalset materjali teistega jagada (nt *Gmaili* kasutamine).

### **Sisuloome**

Õpilane loob digitaalseid materjale, kasutades juhendaja abi. Õpilane oskab kasutada lihtsamaid digitaalse kunsti töövahendeid (nt foto, digitaalgraafika). Sisu luues arvestab õpilane **autoriõiguse ja intellektuaalomandi kaitse häid tavasid.**

### **Turvalisus**

Õpilane oskab heaperemehelikult kasutada talle antud IKT vahendit (tahvelarvuti/sülearvuti). Õpilane teab, et veebikeskkonnast failide allalaadimine (nt [www.youtube.com](http://www.youtube.com)) ning teiste autorite poolt tehtavate tööde esitamine on piraatlus. Õpilane teab veebikeskkonnas valitsevaid ohte nii iseendale kui ka teistele (sobimatute videote üleslaadimine, avalikult kirjutatud sobimatud tekstid, isikliku info jagamine teistega).

### **Probleemilahendus**

Õpilane tuvastab ja lahendab iseseisvalt, kaasõpilaste või juhendaja abiga probleeme, mis tekivad, kui digivahendid, programmid või rakendused ei tööta.

## **Viies klass**

Kunsti ainetundide maht kooliõppekavas on 35 tundi.

## **Õpitulemused**

5. klassi lõpetaja:

- 1) arutleb enda ja kaaslaste loovtööde üle;
- 2) visandab ja kavandab loovülesandeid lahendades, rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto jne);
- 3) oskab uurimise käigus leida eri teabeallikatest ainealast infot;
- 4) mõistab võimalusi, kuidas tarbida loodust säästvalt;
- 5) arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle reaalses ja virtuaalses keskkonnas.

## Õppesisu

1. Kavandamine kui ideede arendamise protsess.
2. Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri, installatsiooni jne tehnikad ning töövõtted.
3. Värvusõpetus.
4. Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid, konkreetne ja abstraktne kunstis.
5. Kunstiteoste analüüs. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.
6. Loodust säästva tarbimise põhimõtted.
7. Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis.
8. Virtuaalsetes kunsti- ja meediakeskkondades tegutsemise eetika ja ohutus. Digitaalse kunsti töövahendite kasutamine (nt foto, video, digitaalgraafika).

## Hindamine

Kasutatakse mitmeeristavat hindamist. Hinde sõltuvust võimetest vähendatakse. Riikliku õppekava õpitulemuste saavutatust hinnatakse skaalal arvestatud/mittearvestatud. Õpilase osalemist õppeprotsessis ja valminud tööd tagasisidestatakse kirjalikult õpilase arengut toetavalt.

Hindamisel on oluline tunnustada lahenduste erinevusi ja väärtustada õpilaste isikupära. Õpilane peab teadma, mida hinnatakse ning mis on hindamise kriteeriumid. Õpilastele tuleb anda võimalus osaleda hindamisprotsessis. See õpetab töid analüüsima ja erinevaid lahendusi väärtustama. Samuti toetab õpilaste kaasamine positiivse minapildi kujunemist ja ajendab õpilasi aktiivselt õppeprotsessis osalema. Tunni lõpul analüüsitakse valikuliselt mõningaid õpilastöid, kuulatakse klassikaaslaste arvamusi. Oluline on märgata õpilase arengut ja seda hinnata.

Hinnatakse ka õpilase aktiivsust ülesannete täitmisel, grupitööst osavõttu ning korrektsust tööde teostamisel.

Positiivse aastahinde saamiseks peavad kõik trimestrid olema arvestatud.

5. klassis hinnatakse:

- 1) teadmisi ja oskust arutleda visuaalse kunstiinfoga seonduvate nähtuste üle, kasutades kunstimõisteid, teadmisi lähiümbruse kunsti- ja kultuuriobjektidest;
- 2) osalemist loovas tööprotsessis, kasutades eneseväljenduseks erinevaid kunstitehnikaid ja -materjale;
- 3) oskust kavandada ning kujutada nii vaatluse kui ka ideede põhjal;

- 4) loovat, sihipärast ja säästlikku tegutsemist individuaal- ja rühmatöodes;
- 5) oskust väärtustada ja analüüsida disainiobjekte, enda ja kaaslaste kunstitöid, arutleda erinevate kunstinähtuste üle ümbritsevas.

## **Võimalikud õppekäigud ja/või lõimingut toetavad tegevused**

Kunstimuuseumi (nt Eesti Kunstimuuseumi filiaalid) ja/või galerii külastus. Lõiming matemaatikaga (mõisted plaan ja mõõtkava), loodusõpetusega (asula mõiste ja asula plaani koostamine; teema „Vesi” ja loodust säästev käitumine), eesti keelega (mõttekaardi kasutamine oma ideede arendamiseks, reklaami mõiste), inglise keelega (oma toa plaani koostamine). Konkreetne ainealane lõiming lepitakse kokku iga trimestri alul lõimingute kavas.

## **Digipädevused**

### **Teabe haldamine**

Õpilane oskab iseseisvalt võtmesõnu kasutades leida otsingumootoriga vajalikke teabeallikaid (*Google* otsing, *Pinterest*, *YouTube*, *Vimeo*), sirvib neid ning valib leitu hulgast sobivaid digitaalseid materjale.

### **Suhtlemine digikeskkondades**

Õpilane oskab oma loodud digitaalset materjali teistega jagada (nt *Gmail*’i kasutamine). Õpilane kasutab eesmärgipäraselt kooli e-õppe keskkonda *Google Classroom*.

### **Sisuloome**

Õpilane loob digitaalseid materjale, kasutades juhendaja abi. Õpilane oskab kasutada digitaalset kunsti töövahendeid (nt foto, video, digitaalgraafika). Sisu luues arvestab õpilane autoriõiguse ja intellektuaalomandi kaitse häid tavasid.

### **Turvalisus**

Õpilane oskab heaperemehelikult kasutada talle antud IKT vahendit (tahvelarvuti/sülearvuti). Õpilane teab, et veebikeskkonnast failide allalaadimine (nt [www.youtube.com](http://www.youtube.com)) ning teiste autorite poolt tehtavate tööde esitamine on piraatlus. Õpilane teab veebikeskkonnas valitsevaid ohte nii iseendale kui ka teistele (sobimatute videote üleslaadimine, avalikult kirjutatud sobimatud tekstid, isikliku info jagamine teistega).

### **Probleemilahendus**

Õpilane tuvastab ja lahendab iseseisvalt, kaasõpilaste või juhendaja abiga probleeme, mis tekivad, kui digivahendid, programmid või rakendused ei tööta.

## Kuues klass

Kunsti ainetunde on kooli õppekavas 35 tundi.

## Õpitulemused

6. klassi lõpetaja:

- 1) teab eesti kunsti- ja kultuuriobjekte ning kunstnikke;
- 2) tõlgendab oma vaatenurgast erinevate ajastute kunstiteoseid;
- 3) kasutab oma mõtete, ideede ja teadmiste väljendamiseks kahe- ja kolmemõõtmelise kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid;
- 4) visandab ja kavandab loovülesandeid lahendades, rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto, digitaalgraafika, animatsioon jne);
- 5) kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda;
- 6) võrdleb ruumilise keskkonna ja igapäevaste tarbeesemete omadusi;
- 7) tegutseb eetilisel ja ohutult nii päris kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades.

## Õppesisu

1. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted.
2. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit. Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Liikumise kujutamine. Figuuri ja portree proportsioonid. Kujutamiseõpetus.
3. Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri, installatsiooni jne tehnikad ning töövõtted.
4. Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid muistsetest aegadest tänapäevani.
5. Vormi ja funktsiooni seos, traditsioon ja uuenduslikkus disainis. Eesti rahvakunst ja ehituskultuur.
6. Elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu.

7. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.
8. Virtuaalsetes kunsti- ja meediakeskkondades tegutsemise eetika ja ohutus. Digitaalse kunsti töövahendite kasutamine (nt foto, video, digitaalgraafika, animatsioon).

## Hindamine

Kasutatakse mitmeeristavat hindamist. Hinde sõltuvust võimetest vähendatakse. Riikliku õppekava õpitudemuste saavutatust hinnatakse skaalal arvestatud/mittearvestatud. Õpilase osalemist õppeprotsessis ja valminud tööd tagasisidestatakse kirjalikult õpilase arengut toetavalt.

Hindamisel on oluline tunnustada lahenduste erinevusi ja väärtustada õpilaste isikupära. Õpilane peab teadma, mida hinnatakse ning mis on hindamise kriteeriumid. Õpilastele tuleb anda võimalus osaleda hindamisprotsessis. See õpetab töid analüüsima ja erinevaid lahendusi väärtustama. Samuti toetab õpilaste kaasamine positiivse minapildi kujunemist ja ajendab õpilasi aktiivselt õppeprotsessis osalema. Tunni lõpul analüüsitakse valikuliselt mõningaid õpilastöid, kuulatakse klassikaaslaste arvamusi. Oluline on märgata õpilase arengut ja seda hinnata.

Hinnatakse ka õpilase aktiivsust ülesannete täitmisel, grupitööst osavõttu ning korrektsust tööde teostamisel.

Positiivse aastahinde saamiseks peavad kõik trimestrid olema hinnatud hindega arvestatud.

6. klassis hinnatakse:

- 1) teadmisi ja oskust arutleda visuaalse kunstiinfoga seonduvate nähtuste üle, kasutades kunstimõisteid, teadmisi lähiümbruse kunsti- ja kultuuriobjektidest;
- 2) osalemist loovas tööprotsessis, kasutades eneseväljenduseks erinevaid kunstitehnikaid ja -materjale;
- 3) oskust kavandada ning kujutada nii vaatluse kui ka ideede põhjal;
- 4) loovat, sihipärast ja säästlikku tegutsemist individuaal- ja rühmatöodes;
- 5) oskust väärtustada ja analüüsida disainiobjekte, enda ja kaaslaste kunstitöid, arutleda erinevate kunstinähtuste üle ümbristsevas.

## Õppekäigud ja/või lõimingut toetavad tegevused

Kunstimuuseumi (nt Eesti Kunstimuuseumi filiaalid) ja/või galerii külastus. Lõiming matemaatikaga (geomeetriliste kujundite joonestamine, sümmeetria: sümmeetrilise kunstiteose

loomine), eesti keele ja kirjandusega (ajalehe kujundamine; ettekande kujundus). Konkreetne ainealane lõiming lepitakse kokku iga trimestri alul lõimingute kavas.

## **Digipädevused**

### **Teabe haldamine**

Õpilane oskab iseseisvalt võtmesõnu kasutades leida otsingumootoriga vajalikke teabeallikaid (*Google* otsing, *Pinterest*, *YouTube*, *Vimeo*), sirvib neid ning valib leitu hulgast sobivaid digitaalseid materjale.

### **Suhtlemine digikeskkondades**

Õpilane oskab oma loodud digitaalset materjali teistega jagada (nt *Gmail*'i kasutamine). Õpilane kasutab eesmärgipäraselt kooli e-õppe keskkonda *Google Classroom*.

### **Sisuloome**

Õpilane loob digitaalseid materjale, kasutades juhendaja abi. Õpilane oskab kasutada digitaalse kunsti töövahendeid (nt foto, video, digitaalgraafika). Sisu luues arvestab õpilane autoriõiguse ja intellektuaalomandi kaitse häid tavasid.

### **Turvalisus**

Õpilane oskab heaperemehelikult kasutada talle antud IKT vahendit (tahvelarvuti/sülearvuti). Õpilane teab, et veebikeskkonnast failide allalaadimine (nt [www.youtube.com](http://www.youtube.com)) ning teiste autorite poolt tehtavate tööde esitamine on piraatlus. Õpilane teab veebikeskkonnas valitsevaid ohte nii iseendale kui ka teistele (sobimatute videote üleslaadimine, avalikult kirjutatud sobimatud tekstid, isikliku info jagamine teistega).

### **Probleemilahendus**

Õpilane tuvastab ja lahendab iseseisvalt, kaasõpilaste või juhendaja abiga probleeme, mis tekivad, kui digivahendid, programmid või rakendused ei tööta.

## **Seitsmes klass**

Kunsti ainetunde on kooli õppekavas 35 tundi.

## **Õpitulemused**

7. klassi lõpetaja:

- 1) teab Eesti kunsti- ja kultuuriobjekte ning kunstnikke, teadvustab kunsti rolli ühiskonnas;



- 2) analüüsib eri ajastute kunstiteoseid nii näitusel kui klassiruumis;
- 3) visandab, kavandab ja maketeerib loovülesandeid lahendades, otsib ja arendab erinevaid lahendusvariante ning isikupäraseid teostusvõimalusi;
- 4) rakendab loomisel, uurimisel ja kunsti ning visuaalkultuuri tarbimisel infokommunikatsiooni vahendeid;
- 5) esitleb enda loovtööde tulemusi ja põhjendab valikuid, tõlgendab kaaslaste loovtöid;
- 6) leiab teadlikult traditsioonilisi või uusi meediume kasutades erinevaid lahendusi, kuidas väljendada oma mõtteid ja teadmisi;
- 7) hindab virtuaalset keskkonda eetilise ja turvalisuse seisukohast.

## Õppesisu

1. Kunstiteose vorm ja kompositsioon, perspektiiv, värvilahendus. Materjalide ja tehnika valiku seos sõnumi ja kontekstiga. Kujutamise viisid (nt stiliseerimine, lihtsustamine, abstraherimine, deformeerimine jne).
2. Mitmesugused kunstmaterjalid ja tehnikad (nt joonistamine, maal, kollaaž, skulptuur, installatsioon jne). Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes (foto, video, animatsioon, digitaalgraafika).
3. Kunstiteosed ja stiilid. Lood ja sündmused uue teose loomise lähtepunktina.
4. Inimese ja ruumilise keskkonna suhted. Disainiprotsess probleemile uue lahenduse leidmiseks. Tekstid, pildid ja joonised esitluste ja infomaterjalide kujunduses.
5. Kunstnike, kunstiajaloolaste, disainerite ja arhitektide erialane töö ning seosed loomemajandusega. Näited Eesti kunstnike, arhitektide ja disainerite loomingust.

## Hindamine

Kasutatakse mitmeeristavat hindamist. Hinde sõltuvust võimetest vähendatakse. Riikliku õppekava õpitulemuste saavutatust hinnatakse skaalal arvestatud/mittearvestatud. Õpilase osalemist õppeprotsessis ja valminud tööd tagasisidestatakse kirjalikult õpilase arengut toetavalt.

Hindamisel on oluline tunnustada lahenduste erinevusi ja väärtustada õpilaste isikupära. Õpilane peab teadma, mida hinnatakse ning mis on hindamise kriteeriumid. Õpilastele tuleb anda võimalus osaleda hindamisprotsessis. See õpetab töid analüüsima ja erinevaid lahendusi väärtustama. Samuti toetab õpilaste kaasamine positiivse minapildi kujunemist ja ajendab õpilasi aktiivselt

õppeprotsessis osalema. Tunni lõpul analüüsitakse valikuliselt mõningaid õpilastöid, kuulatakse klassikaaslaste arvamusi. Oluline on märgata õpilase arengut ja seda hinnata.

Hinnatakse ka õpilase aktiivsust ülesannete täitmisel, grupitööst osavõttu ning korrektsust tööde teostamisel.

Positiivse aastahinde saamiseks peavad kõik trimestrid olema arvestatud.

7.klassis hinnatakse:

- 1) teadmisi Eesti ja maailma kunstikultuurist;
- 2) oskust kasutada kunstimõisteid ja teadmisi ümbritseva visuaalkultuuri, maailma kultuuripärandi ning nüüdiskunsti teemadel arutledes;
- 3) teadliku kunstialase ja kriitilise mõtlemise arengut, mis väljendub mitmekesiste loovülesannete lahendamises iseseisvalt või rühmatööna, enda ja kaaslaste kunstitööde analüüsimises;
- 4) teadmisi, oskusi ja ideid kasutada erinevaid kunstitehnikad, seostada ning esitada oma kunstiloomingut ka tehnoloogiavahendite abiga;
- 5) oskust lahendada disainiülesandeid eesmärgipäraselt, rakendada kahe- ja kolmemõõtmelist kavandamist ja maketeerimist.

## **Õppekäigud ja/või lõimingut toetavad tegevused**

Kunstimuuseumi (nt Eesti Kunstimuuseumi filiaalid) ja/või galerii külastus. Lõiming matemaatikaga (geomeetriliste kujundite kasutamine kunstiteose tegemisel, erinev vaatepunkt: konna- ja linnuperspektiiv), eesti keele ja kirjandusega (reklaam ja meedia), informaatikaga (veebikujundus), ettevõtluse alustega (pakendikujundus), käsitööga (Eesti rahvariided ja rahvusmustrid ning –sümbolid), multimeedia alustega (tüpograafia, digivahendite kasutamine loometöös). Konkreetne ainealane lõiming lepitakse kokku iga trimestri alul lõimingute kavas.

## **Digipädevused**

### **Teabe haldamine**

Õpilane oskab iseseisvalt võtmesõnu kasutades leida otsingumootoriga vajalikke teabeallikaid (*Google* otsing, *Pinterest*, *YouTube*, *Vimeo*), sirvib neid ning valib leitu hulgast sobivaid digitaalseid materjale.

### **Suhtlemine digikeskkondades**

Õpilane oskab oma loodud digitaalset materjali teistega jagada (nt *Gmail*'i kasutamine). Õpilane kasutab eesmärgipäraselt kooli e-õppe keskkonda *Google Classroom*.

### **Sisuloome**

Õpilane loob digitaalseid materjale, kasutades juhendaja abi. Õpilane oskab kasutada digitaalse kunsti töövahendeid (nt foto, video, digitaalgraafika). Sisu luues arvestab õpilane autoriõiguse ja intellektuaalomandi kaitse häid tavasid.

### **Turvalisus**

Õpilane oskab heaperemehelikult kasutada talle antud IKT vahendit (tahvelarvuti/sülearvuti). Õpilane teab, et veebikeskkonnast failide allalaadimine (nt [www.youtube.com](http://www.youtube.com)) ning teiste autorite poolt tehtavate tööde esitamine on piraatlus. Õpilane teab veebikeskkonnas valitsevaid ohte nii iseendale kui ka teistele (sobimatute videote üleslaadimine, avalikult kirjutatud sobimatud tekstid, isikliku info jagamine teistega).

### **Probleemilahendus**

Õpilane tuvastab ja lahendab iseseisvalt, kaasõpilaste või juhendaja abiga probleeme, mis tekivad, kui digivahendid, programmid või rakendused ei tööta.

## **Kaheksas klass**

Kunsti ainetundide maht kooli õppekavas on 35 tundi.

## **Õpitulemused**

8. klassi lõpetaja:

- 1) teab Eesti ja maailma kunsti- ja kultuuriobjekte ning kunstnikke, teadvustab kunsti rolli ühiskonnas;
- 2) analüüsib eri ajastute kunstiteoseid nii näitusel kui klassiruumis;
- 3) visandab, kavandab ja maketeerib loovülesandeid lahendades, otsib ja arendab erinevaid lahendusvariante ning isikupäraseid teostusvõimalusi;
- 4) rakendab loomisel, uurimisel ja kunsti ning visuaalkultuuri tarbimisel infokommunikatsiooni vahendeid;
- 5) esitleb enda loovtööde tulemusi ja põhjendab valikuid, tõlgendab kaaslaste loovtöid;

- 6) leiab teadlikult traditsioonilisi või uusi meediume kasutades erinevaid lahendusi, kuidas väljendada oma mõtteid ja teadmisi, kasutab sihipäraselt tasapinnalise, ruumilise ja ajalise loominguga väljendusvahendeid ning kompositsiooni põhimõtteid;
- 7) mõistab disaini kui protsessi, mille eesmärgiks on leida probleemile uus ning parem lahendus;
- 8) hindab virtuaalset keskkonda eetilise ja turvalisuse seisukohast.

## Õppesisu

1. Kunstiteose vorm ja kompositsioon, perspektiiv, värvilahendus. Materjalide ja tehnika valiku seos sõnumi ja kontekstiga. Kujutamise viisid (nt stiliseerimine, lihtsustamine, abstrahheerimine, deformeerimine jne). Väljendusvahendite vastavus ideele, otstarbele ja sihtgrupile.
2. Mitmesugused kunstmaterjalid ja tehnikad (nt joonistamine, maal, kollaaž, skulptuur, installatsioon jne). Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöös (foto, video, animatsioon, digitaalgraafika).
3. Kunst ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengu peegeldajana.
4. Kunstiteosed ja stiilid. Lood ja sündmused uue teose loomise lähtepunktina.
5. Inimese ja ruumilise keskkonna suhted. Disainiprotsess probleemile uue lahenduse leidmiseks. Tekstid, pildid ja joonised esitluste ja infomaterjalide kujunduses. Kirjagraafika ja graafilise kujunduse baasvõtted.
6. Kunstnike, kunstiajaloolaste, disainerite ja arhitektide erialane töö ning seosed loomemajandusega. Näited Eesti kunstnike, arhitektide ja disainerite loomingust.

## Hindamine

Kasutatakse mitmeeristavat hindamist. Hinde sõltuvust võimetest vähendatakse. Riikliku õppekava õpitulemuste saavutatust hinnatakse skaalal arvestatud/mittearvestatud. Õpilase osalemist õppeprotsessis ja valminud tööd tagasisidestatakse kirjalikult õpilase arengut toetavalt.

Hindamisel on oluline tunnustada lahenduste erinevusi ja väärtustada õpilaste isikupära. Õpilane peab teadma, mida hinnatakse ning mis on hindamise kriteeriumid. Õpilastele tuleb anda võimalus osaleda hindamisprotsessis. See õpetab töid analüüsima ja erinevaid lahendusi väärtustama.

Samuti toetab õpilaste kaasamine positiivse minapildi kujunemist ja ajendab õpilasi aktiivselt õppeprotsessis osalema. Tunni lõpul analüüsitakse valikuliselt mõningaid õpilastöid, kuulatakse klassikaaslaste arvamusi. Oluline on märgata õpilase arengut ja seda hinnata.

Hinnatakse ka õpilase aktiivsust ülesannete täitmisel, grupitööst osavõttu ning korrektsust tööde teostamisel.

Positiivse aastahinde saamiseks peavad kõik trimestrid olema arvestatud.

8. klassis hinnatakse:

- 1) teadmisi Eesti ja maailma kunstikultuurist;
- 2) oskust kasutada kunstimõisteid ja teadmisi ümbritseva visuaalkultuuri, maailma kultuuripärandi ning nüüdiskunsti teemadel arutledes;
- 3) teadliku kunstialase ja kriitilise mõtlemise arengut, mis väljendub mitmekesiste loovülesannete lahendamises iseseisvalt või rühmatöona, enda ja kaaslaste kunstitööde analüüsimises;
- 4) teadmisi, oskusi ja ideid kasutada erinevaid kunstitehnikad, seostada ning esitada oma kunstiloomingut ka tehnoloogiavahendite abiga;
- 5) oskust lahendada disainiülesandeid eesmärgipäraselt, rakendada kahe- ja kolmemõõtmelist kavandamist ja maketeerimist.

## **Õppekäigud ja/või lõimingut toetavad tegevused**

Kunstimuuseumi (nt Eesti Kunstimuuseumi filiaalid) ja/või galerii külastus. Lõiming muusikaga (rokk- ja/või pop-muusika teemalise muusikavideo loomine), matemaatikaga (abstraktne kompositsioon: geomeetiline ja vabakompositsioon), füüsikaga (esemete modelleerimine valgusvarjuga: valgus, läige, langev ja omavari, täis- ja poolvari, refleks), inglise keele ja inimeseõpetusega (inimkeha kujutamine). Konkreetne ainealane lõiming lepitakse kokku iga trimestri alul lõimingute kavas.

## **Digipädevused**

### **Teabe haldamine**

Õpilane oskab iseseisvalt võtmesõnu kasutades leida otsingumootoriga vajalikke teabeallikaid (*Google otsing, Pinterest, YouTube, Vimeo*), sirvib neid ning valib leitu hulgast sobivaid digitaalseid materjale.

### **Suhtlemine digikeskkondades**

Õpilane oskab oma loodud digitaalset materjali teistega jagada (nt *Gmail*'i kasutamine). Õpilane kasutab eesmärgipäraselt kooli e-õppe keskkonda *Google Classroom*.

### **Sisuloome**

Õpilane loob digitaalseid materjale, kasutades juhendaja abi. Õpilane oskab kasutada digitaalse kunsti töövahendeid (nt foto, video, digitaalgraafika). Sisu luues arvestab õpilane autoriõiguse ja intellektuaalomandi kaitse häid tavasid.

### **Turvalisus**

Õpilane oskab heaperemehelikult kasutada talle antud IKT vahendit (tahvelarvuti/sülearvuti). Õpilane teab, et veebikeskkonnast failide allalaadimine (nt [www.youtube.com](http://www.youtube.com)) ning teiste autorite poolt tehtavate tööde esitamine on piraatlus. Õpilane teab veebikeskkonnas valitsevaid ohte nii iseendale kui ka teistele (sobimatute videote üleslaadimine, avalikult kirjutatud sobimatud tekstid, isikliku info jagamine teistega).

### **Probleemilahendus**

Õpilane tuvastab ja lahendab iseseisvalt, kaasõpilaste või juhendaja abiga probleeme, mis tekivad, kui digivahendid, programmid või rakendused ei tööta.

## **Üheksas klass**

Kunsti ainetunde on kooli õppekavas 35 tundi.

## **Õpitulemused**

9. klassi lõpetaja:

- 1) teab Eesti ja maailma kunsti- ja kultuuriobjekte ning kunstnikke, teadvustab kunsti rolli ühiskonnas; seostab omavahel kultuuri, ühiskonna ning teaduse ja tehnoloogia arengut;
- 2) analüüsib eri ajastute kunstiteoseid nii näitusel kui klassiruumis, mõistab nüüdiskunsti nähtuste laia teemade ringi ning väljendusvahendite mitmekesisust;
- 3) visandab, kavandab ja maketeerib loovülesandeid lahendades, otsib ja arendab erinevaid lahendusvariante ning isikupäraseid teostusvõimalusi;
- 4) rakendab loomisel, uurimisel ja kunsti ning visuaalkultuuri tarbimisel infokommunikatsiooni vahendeid;

- 5) esitleb enda loovtööde tulemusi ja põhjendab valikuid, tõlgendab kaaslaste loovtöid;
- 6) leiab teadlikult traditsioonilisi või uusi meediume kasutades erinevaid lahendusi, kuidas väljendada oma mõtteid ja teadmisi, kasutab sihipäraselt tasapinnalise, ruumilise ja ajalise loomingu väljendusvahendeid ning kompositsiooni põhimõtteid;
- 7) analüüsib ruumilist keskkonda ja disainiobjekte eesmärgipärasuse, uuenduslikkuse, ökoloogilisuse, esteetilisuse ja eetilise seisukohast, mõistab disaini kui protsessi, mille eesmärgiks on leida probleemile uus ning parem lahendus;
- 8) arutleb visuaalkultuuri avaldumisvormide, sümbolite ja kultuuriliste märkide üle, hindab virtuaalset keskkonda eetilise ja turvalisuse seisukohast.

## Õppesisu

1. Kunstiteose vorm ja kompositsioon, perspektiiv, värvilahendus. Materjalide ja tehnika valiku seos sõnumi ja kontekstiga. Kujutamise viisid (nt stiliseerimine, lihtsustamine, abstraherimine, deformeerimine jne). Väljendusvahendite vastavus ideele, otstarbele ja sihtgrupile.
2. Mitmesugused kunstimaterjalid ja tehnikad (nt joonistamine, maal, kollaaž, skulptuur, installatsioon jne). Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes (foto, video, animatsioon, digitaalgraafika).
3. Kunst ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengu peegeldajana. Tuntumate teoste näited ja väljendusvahendite muutumine eri kultuuride kunstiajaloo (valikuliselt).
4. Kunstiteosed ja stiilid. Lood ja sündmused uue teose loomise lähtepunktina.
5. Nüüdiskunsti olulised suunad ja aktuaalsed teemad.
6. Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilise. Inimese ja ruumilise keskkonna suhted. Disainiprotsess probleemile uue lahenduse leidmiseks. Tekstid, pildid ja joonised esitluste ja infomaterjalide kujunduses. Kirjagraafika ja graafilise kujunduse baasvõtted.
7. Kunstnike, kunstiajaloolaste, disainerite ja arhitektide erialane töö ning seosed loomemajandusega. Näited Eesti kunstnike, arhitektide ja disainerite loomingu.

## Hindamine

Kasutatakse mitteeristavat hindamist. Hinde sõltuvust võimetest vähendatakse. Riikliku õppekava õpitulemuste saavutatust hinnatakse skaalal arvestatud/mittearvestatud. Õpilase osalemist õppeprotsessis ja valminud tööd tagasisidestatakse kirjalikult õpilase arengut toetavalt.

Hindamisel on oluline tunnustada lahenduste erinevusi ja väärtustada õpilaste isikupära. Õpilane peab teadma, mida hinnatakse ning mis on hindamise kriteeriumid. Õpilastele tuleb anda võimalus osaleda hindamisprotsessis. See õpetab töid analüüsima ja erinevaid lahendusi väärtustama. Samuti toetab õpilaste kaasamine positiivse minapildi kujunemist ja ajendab õpilasi aktiivselt õppeprotsessis osalema. Tunni lõpul analüüsitakse valikuliselt mõningaid õpilastöid, kuulatakse klassikaaslaste arvamusi. Oluline on märgata õpilase arengut ja seda hinnata.

Hinnatakse ka õpilase aktiivsust ülesannete täitmisel, grupitööst osavõttu ning korrektsust tööde teostamisel.

Positiivse aastahinde saamiseks peavad kõik trimestrid olema arvestatud.

9. klassis hinnatakse:

- 1) teadmisi Eesti ja maailma kunstikultuurist;
- 2) oskust kasutada kunstimõisteid ja teadmisi ümbritseva visuaalkultuuri, maailma kultuuripärandi ning nüüdiskunsti teemadel arutledes;
- 3) teadliku kunstilase ja kriitilise mõtlemise arengut, mis väljendub mitmekesiste loovülesannete lahendamises iseseisvalt või rühmatööna, enda ja kaaslaste kunstitööde analüüsimises;
- 4) teadmisi, oskusi ja ideid kasutada erinevaid kunstitehnikad, seostada ning esitada oma kunstiloomingut ka tehnoloogiavahendite abiga;
- 5) oskust lahendada disainiülesandeid eesmärgipäraselt, rakendada kahe- ja kolmemõõtmelist kavandamist ja maketeerimist.

## Õppekäigud ja/või lõimingut toetavad tegevused

Kunstimuuseumi (nt Eesti Kunstimuuseumi filiaalid) ja/või galerii külastus. Lõiming keemiaga (värvimodulatsioon, värvide optiline segunemine), matemaatikaga (joonperspektiiv kahe koondpunktiga, ruumi-illusioonid, nt op-kunst). Konkreetne ainealane lõiming lepitakse kokku iga trimestri alul lõimingute kavas.



## **Digipädevused**

### **Teabe haldamine**

Õpilane oskab iseseisvalt võtmesõnu kasutades leida otsingumootoriga vajalikke teabeallikaid (*Google otsing, Pinterest, YouTube, Vimeo*), sirvib neid ning valib leitu hulgast sobivaid digitaalseid materjale.

### **Suhtlemine digikeskkondades**

Õpilane oskab oma loodud digitaalset materjali teistega jagada (nt *Gmail*'i kasutamine). Õpilane kasutab eesmärgipäraselt kooli e-õppe keskkonda *Google Classroom*.

### **Sisuloome**

Õpilane loob digitaalseid materjale, kasutades juhendaja abi. Õpilane oskab kasutada digitaalse kunsti töövahendeid (nt foto, video, digitaalgraafika). Sisu luues arvestab õpilane autoriõiguse ja intellektuaalomandi kaitse häid tavasid.

### **Turvalisus**

Õpilane oskab heaperemehelikult kasutada talle antud IKT vahendit (tahvelarvuti/sülearvuti). Õpilane teab, et veebikeskkonnast failide allalaadimine (nt [www.youtube.com](http://www.youtube.com)) ning teiste autorite poolt tehtavate tööde esitamine on piraatlus. Õpilane teab veebikeskkonnas valitsevaid ohte nii iseendale kui ka teistele (sobimatute videote üleslaadimine, avalikult kirjutatud sobimatud tekstid, isikliku info jagamine teistega).

### **Probleemilahendus**

Õpilane tuvastab ja lahendab iseseisvalt, kaasõpilaste või juhendaja abiga probleeme, mis tekivad, kui digivahendid, programmid või rakendused ei tööta.