

II kooliaste KUNST

II kooliastme õpitulemused ja õppesisu

Õpitulemused

Väljaelgitamine, 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, läbib 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 töövõtete, materjalide ning kompositsiooni põhimõtte 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	5. klass	6. klass
----------	----------	----------

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine	Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine	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	• Tunneb ära eri kirjasüsteeme ja seostab neid eri kultuuridega (piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id). • Kasutab olulisemaid kunstimõisteid (kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, looming, maalikunst, animatsioon, skulptuur jne) ühe kunstnikuga seoses. • Teab järgmisi mõisteid: arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, abstraktne kunst. Kaadri plaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Karakter, taust, esiplaan, tagaplaan. Koloriit. • Teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente (tegelased/karakterid, objektid ja taust/keskkond) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitutele ka dominant, koloriit). • Teab kolmemõõtmelise kujutamise (skulptuur, installatsioon) lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid	• 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 (koopamaal, amulett, püramiid, tempel, skulptuur, amfiteater jms). • Teab mõisteid: Trükigraafika, graafiline disain, kirjatüüp, kalligraafia. Tekstuur, rütm, perspektiiv, värvusperspektiiv, mass, dominant, proportsioonid, 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

selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist.	(suurussuhted, ruum teose ümber, vaadeldavus erinevatest külgedest). • Mõistab õpitud näite põhjal mõne toote keskkonnamõju. • Võrdleb nüüdisaegse ja ajaloolise tarbeeseme (kohvitermos ja õlletoop) erinevusi ja sarnasusi ning analüüsib kuidas tarbeeseme funktsionaalsus on arenenenud.	varem õpitutele ka tekstuur) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitutele ka ühtsus ja mitmekesisus, rütm, ruumiillusioon (nt kattumine, värvusperspektiiv, teravus, liikumisillusiooni tekitamine objektide või kehade puhul) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel; • Teab kolmemõõtmelise kujutamise (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 küsimusi kasutades lihtsamaid probleemi tagamaid (<i>miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab</i>). • Sõnastab enne tööle hakkamist, mida kavatseb teha, mis vahendeid ja materjale kasutab ja kuidas kujutab.	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.	Plaanimine ja ideede arendamine • Tuvastab disainiprotsessis osapooled keda õpetaja etteantud probleem puudutab selleks, et luua probleemi lahendusplakkumine. • Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (<i>miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab</i>) probleemi lahendusplakkumise loomise eesmärgil. • Kasutab neljamõõtmelise teose kavandamisel õpetaja abiga fotosid ja lühikest stsenaariumit. • Rakendab abijooni figuuri ja kujutamisel. • Leiab ideid praktilisteks töödeks iseenda elust ja teistest õppeainetest. • Kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda. • Teab, mis on kavand ning tunneb kavandamise põhimõtteid ja eesmäärke ning oskab rakendada teadmiseid lihtsama kavandi loomisel.
---	---	---

Loomine	Loomine	Loomine
• Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (nt maal, joonistus, kollaaž, mosaiik, 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).	• Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt makett, segatehnika, kollaaž, kõrgrükk, 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 või töövõtte 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).	• Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (modelleerimine, volimine, makett, joonestamine jms), vahendeid isikupärasel viisil ning tunneb eelnevalt õpitud kompositsiooni põhimõtteid (ühesus ja mitmekesisus, tasakaal, rütm, dominant, koloriit, proportsioonid jms) ning oskab neid teadlikult valida. • Pakub ise teemasid ning teostamise võimalusi enda huvide ja loomingu väljendamiseks. • 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	Refleksioon, analüüs ja kriitika	Refleksioon, analüüs ja kriitika
• Kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele; • Võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeleolu ja atmosfääri (ruumilisus, värv, valgus, heli, montaaž). • 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...”)	• 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)	• 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)
 - Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, 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, sümbolika 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 portfoolios, visandiraamatus, õpimapis.
 - 3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida portfoolios, 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. Maketi loomine. Võib teha origamit. Kui on keraamika tegemise võimalus, siis seda on hea teha ka lõimingu tööõpetusega.
- Neljamõõtmeliste teoste loomine õpetaja abiga ja iseseisvalt. Video, animatsioon, *performance*. Lihtsate animatsiooni- ja videotöötlusrakenduste kasutamine nutiseadmetes. Heli ja pildi sobitamine.
- 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, 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.
- Ekspositsiooni loomine koostöös

Refleksioon, analüüs ja kriitika

Lisaks I kooliastme refleksiooniküsimustele 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.

Õppesisu II kooliastmes

Ainesisu teemavaldk onnad	Õppesisu ja mõisted	Õppematerjalid

VISUAALNE KIRJAOSKUS	Igapäevane visuaalkultuur Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguajad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad. Põhiplaan, maakaart, sisekujunduse kavand. Karakter, keskkond. Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted Baaselemendid: Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv. Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal. Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuured, ees, taga, lähemal,	Fotograafia vorimianalüüs. 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
-----------------------------	---	---

	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. 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, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, kirjatüüp, kalligraafia. Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjöörivaade. Kujutavus: figuraalne, abstraktne.	
--	---	--

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS	Kunstitehnikad ja stiilid maal, joonistus, kollaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenaarium. Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad. Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus. Etikett Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja).	Lühike videoõpetus ühe- ja kahe punkti perspektiivi joonistamisest: https://www.youtube.com/@KamilleSaabre Valgus ja varjud, Videoõps: https://www.youtube.com/watch?v=rsdnAQAg7HQ 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 DISAINIPR OTSESS	Disaini baaselemendid Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass. Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus. Disaini liigid Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain. Disainiprotsessi osad • Osapooled, tarbija. • Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamise ja sõnastamine, info kogumine. • Lähteülesanne. • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine. • Lahenduspakkumi ne. Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puu, klaas, lina, vill, puuvill, savi jne. Tehismaterjalid: plastik, kile jne. Kavandamine ja visualiseerimine	Disain: https://et.wikipedia.org/wiki/Disain Disainiprotsess: https://et.wikipedia.org/wiki/Disainiprotsess Disaini liigid, EKM-i tööleht: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/ATolts_tegevusl_eht_laste_A3.pdf Kunst ettevõtlikkuse vaatenurgast õpiobjekt: https://sisu.ut.ee/edujategu7/avaleht Illustraatori ja graafilise disaineri elukutsest Iseõppimine ja jalgratta leiutamine Eiko Ojala TEDxTallinn 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/ Mõttemaatriki loomiseks: https://www.mindmaps.app/
---	--	---

Kavand, visand, skits,
krokii, abijooned.

Moodboard, mõistekaart,
plakat, Venni diagramm,
värvikaart.

Idee sõnastamine.

Storyboard, stsenaarium.

KUNSTIAJ ALUGU, VISUAAL KULTUUR JA KUNSTNI KUD	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). Varased tsivilisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus). Antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, monumendid). Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn). Mõisaarhitektuur. Taluarhitektuur. Pärimuskultuur.	Eesti Muuseumide veebivärv MUIS: https://www.muis.ee/et/catalogue Eesti mõisaportaali: https://www.mois.ee/
---	--	---

KUNST JA KULTUUR ÜHISKON NAS	Jätkusuutlik mõtteviis Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajalg, 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.	Digitaalne jalajalg: 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-ts%C3%A4rgi-eluring Näituse loomise tööleht EKM: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/Avatud-kollektsioonid_tegevusleht_ljallaste_A4.pdf
---	---	---