

KOLGA KOOL

PÕHIKOOLI AINEKAVAAinevaldkond: **kunstiained**

ÕPPEAINE NIMETUS	KUNST
ÕPPEAINE KIRJELDUS	<p>Kunsti õppeaine roll on innustada õppijat avastama ja kasutama oma võimeid (sh seni avaldumata võimeid) kunsti ja visuaalkultuuri loojana ning sellega suhestujana, seega ka kultuurikandjana. Kunsti õppeaine tugineb ülesehituselt visuaalkultuurile ning arendab visuaalset kirjaoskust, mis on tänapäeva maailmas edukaks toimetulekuks tähtis igaühele. Kunst toetab õppija loovust ja isiksuseomadusi, mis annavad eeldused mis tahes inimtegevuse valdkonnas probleeme uut viisi lahendada, jõuda originaalsete, kasulike, eetiliste ja vähemalt looja jaoks soovitud tulemusteni.</p> <p>Kunsti osaoskused on:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) väljaselgitamine, teadmine, mõistmine (kuulamine, vaatamine, lugemine, info otsimine, kirjeldamine, sõnastamine, valimine, uurimine); 2) plaanimine ja ideede arendamine (ideede genereerimine, visandamine, katsetamine, organiseerimine, protsessi plaanimine, koostamine, leiutamine); 3) loomine (eesmärgipärane väljendus- ja töövahendite rakendamine, viimistlemine, toimetamine, täiendamine, esitlemine); 4) refleksioon, analüüs ja kriitika (uurimine, tõlgendamine, retsenseerimine, tagasisidestamine, arutlemine, väärtushinnangute arendamine ja andmine).
	TEADMISED, OSKUSED JA HOIAKUD
I KOOLIASTE	<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) kirjeldab visuaalseid pilte, jooniseid ja sümboleid oma kogemuse piires; 2) teab kujutiste kasutamise ja jagamise head tava; 3) kavandab lihtsamaid ülesandeid disainis ja loomes kestlikult; 4) teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi töid spontaanselt ning kavandades, kasutades eri tehnika- ja töövõtteid; 5) kirjeldab lühidalt enda tööd ja tulemust.

<p>II KOOLIASTE</p>	<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) tõlgendab visuaalseid kujutisi oma kogemuse ja õpitu piires; 2) teab autorsuse üldisi põhimõtteid; 3) kasutab õpetaja juhendamisel osalist disainimist probleemi lahendamiseks kestlikult; 4) loob omanäolisus taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid nii spontaanselt kui ka uurides ja kavandades, kasutades ning põhjendades eri tehnikavõtteid ja kompositsiooni; 5) analüüsib oma teost ja tööd; 6) arutleb loodu üle, seostades loomingut oma kogemuse piires teiste eluvaldkondadega.
<p>III KOOLIASTE</p>	<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) analüüsib õpetaja abiga enne kasutamist visuaalseid kujutisi, jooniseid, skeeme ja sümboteid; 2) käitub füüsilistes ja digitaalsetes kultuurikeskkondades enamasti turvaliselt, arvestab visuaalseid kujutisi luues ja kasutades autorsust; 3) rakendab õpetaja abiga uurimismeetodeid teoreetiliste, kunstitööde või disainiobjektide loomisel; 4) katsetab, julgeb eksida ja töö käigus langetada otsuseid õpetaja abiga; 5) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid ja väljapanekuid, uurides ning teadlikult kavandades, valides ja rakendades protsessi käigus sihipäraselt materjale, tehnika- ja töövõtteid ning kompositsiooni põhimõtteid; 6) analüüsib õpetaja toel loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt.

<p>1. klassi õpitulemused</p>	<p>1. klassi õppesisu, praktilised tööd, lõiming</p>
<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) seostab omavahel raamatuillustatsioone ja teksti sisu; 2) selgitab endale tuttavas keskkonnas (koolis ja klassis) kasutatavaid märke ja sümboteid ning nende tähendust; 3) nimetab, mida näeb pildil, ruumilises teoses, audiovisuaalses teoses; 4) nimetab, teoses nähtavaid värve, äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid; 5) kasutab vahendeid ja materjale säästlikult ja ohutult; 6) korrastab enamasti oma töökoha; 7) näitab teoselt autori nime; 	<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arutelud loetu või kuuldu üle. • Visuaalide (pildid, sildid, reklaamid jne) selgitamine. • Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine: Mis sellel pildil / selles teoses toimub? • Mille järgi saad seda öelda? • Mida veel märkad? • Otsimismängud. Leia töölt...

<p>8) kirjutab oma tööle nime; 9) küsib jäädvustatavalt luba enne filmimist või pildistamist; 10) teeb enamasti aktiivselt kaasa nii oma initsiatiivil kui etteantud ülesandeid; 11) rakendab teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliiatsitehnika, savi või plastiliini voolimine jms) ja vahendeid; 12) väljendab enda kogemuse piires mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes; 13) kirjeldab visuaalteosel nähtavat (nimetab äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid, värvid; mis see on, mida ma näen?); 14) kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid - mida nähtu mulle meenutab, mis siin pildil toimuda võiks? 15) kirjeldab etteantud küsimuste toetudes oma töö valmimise protsessi - mida ja kuidas ma tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida töö tegemisel nautisin? Millised raskused ületasin? 16) kirjeldab etteantud küsimustele toetudes valminud tööd - mida ma oma töös näen?</p>	<p>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine</p> <ul style="list-style-type: none"> Tööriistade kasutamise õppimine: pliiatsi hoidmise võimalused, pintsli hoidmise võimalused, kääridega lõikamine, liimimine, rebimine, joonlauaga mõõtmine. Surve pliiatsile ja pintslile, kiired ja aeglased liigutused. Kahemõõtmeliste tööde loomine (joonistamine, maalimine kattevärvide ja akvarellidega, kollaaž, lihtsamad trükitehnikad (paprükk, materjalitrükk, penoplasti tükk, templitrükk). <p>Refleksioon, analüüs ja kriitika</p> <p>Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil. Näiteks:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mis sul edasi plaanis on? Mis järgmine etapp on? Mida sulle kõige rohkem meeldis teha?
---	---

2. klassi õpitulemused	2. klassi õppesisu, praktilised tööd, lõiming
<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> võrdleb märke (liiklusmärgid, logod, embleemid, sümbolid jms) omavahel ja seostab märgi vorme, värve, kujutatut märgi tähendusega; tunneb ära tasapinnalised ja ruumilised teosed; nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike (kooli õppekavas õpitulemuste tasandil konkreetses klassis tuleks nimetada tehnikad ja kunstiliigid, mida klassis õpetatakse); leiab teoses soojasid ja külmasid toone ning heledamat ning tumedamat tonaalsust; teab mis on joon ja pind ning iseloomustab erinevaid jooni vastavalt omandatud sõnavarale; 	<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <ul style="list-style-type: none"> Lihtsate, lühikeste tekstide lugemine; eakohaste videote vaatamine; piltide vaatamine. Lihtsamate mõistete õppimine. Näiteks värvus-sõnavara laiendamine, elementaarsed kompositsiooni mõisted, materjalide ja vahendite nimetused, töövõtete nimetused, tehnikate nimetused Omadussõnade pagasi suurendamine. Milliste sõnadega saame iseloomustada teost, meeleolu, värvust, tegevust jne? Arutelud kestlikkuse ja säästlikkuse üle. <p>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine</p> <ul style="list-style-type: none"> Kolmemõõtmelised objektid papist ja taaskasutusmaterjalidest. Vormide ühendamine külma või kuuma liimiga.

- 6) kirjeldab teoses suurussuhteid ja objektide paiknemist (ees,taga, üleval, all jne) ning kolmemõõtmelise teose puhul vormi üldisemalt (ümar, kandiline, lapik, püstine jne);
- 7) nimetab teoses nähtud kujundeid ja objekte, mis meenutavad tuttavaid kujundeid (ring, ruut, riskülik jne);
- 8) toob näite tegevusest, kuidas ta asjakohaselt ja säästlikult kunstitarbeid kasutab;
- 9) korrastab oma töökoha;
- 10) eristab lihtsamate näidete põhjal tehislikke ja looduslikke materjale (näiteks puit ja plastik);
- 11) kirjeldab ühel otstarbel kasutatavate esemete peamisi tunnuseid (näiteks vorm, suurus, raskus, värv) ja arvab, mis materjalist ese tehtud on;
- 12) kirjutab oma näitusetööle nimesildi koos töö pealkirja ja muu õpitud infoga;
- 13) leiab (virtuaal)näitusel muuseumis, galeriis või koolis teose autori, pealkirja ja näituse pealkirja;
- 14) rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö jms), vahendeid enamasti isikupärasel viisil;
- 15) järgib enamasti õpitud töö- ja ohutusvõtteid;
- 16) märkab ühel ja samal otstarbel kasutatavaid esemeid, tuvastab nendest oma lemmiku ning põhjendab oma valikut. Selgitus: Soovime arendada teadlikkust isiklikest ja subjektiivsetest eelistustest;
- 17) arutleb ja seostab värve tekkinud muljega (näiteks miks kirjutavad õpetajad tavaliselt punase värviga ja miks on keelumärk punane) ja valib esemele selle otstarbega sobiva värvitooni;
- 18) Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat õpitud sõnavara kasutades - nimetab ja kirjeldab teostel nähtavat - mis see on, mida ma näen ja milline see on (kui suur, millise kujuga, mis värvi, milliseid jooni, pindasid, vorme märkab, kuidas need paiknevad?);
- 19) kirjeldab küsimustele toetuses enda ja teiste loodud visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid, mõtteid ja tundeid - mida

- Jõukohane voltimine.
- Katsetused värvide segamisega. Sekundaarvärvide segamine põhivärvidest. Värvide heledamaks või tumedamaks segamine.
- Katsetamine joontega: erineva iseloomuga jooned, täpid.
- Kujutamise elementide (värv, kujutised, kujundid, tegelased) valik ja lihtsam valiku põhjendamine.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.

- Otsi 3 tööd klassist, mis sind positiivselt üllatasid. Selgita miks?
- Leia huvitavaid detaile või tähelepanekuid kaaslaste töö juures.

<p>nähtu mulle meenutab? Mis teoses toimuda võiks? Mis mind nii arvama paneb? Millist meeleolu see teos minus tekitab?</p> <p>20) kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi - mida ma tegin, kuidas tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida ma protsessi käigus õppisin?</p>	
---	--

3. klassi õpitulemused	3. klassi õppesisu, praktilised tööd, lõiming
<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) selgitab popkultuurist tuttavate tegelaste (koomiksist, filmist, animafilmist, arvutimängust, reklaamidest, mänguasjade) visuaalset isikupära ja karakterit; 2) leiab lihtsamatelt joonistelt ja skeemidelt (sh toote etiketid, pakendid, dokumendid, kunstiraamatute reproduktsioonid) olulise ja vajaliku info; 3) nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike (kooli õppekavas nimetada tehnikad ja kunstiliigid, mida klassis õpetatakse); 4) nimetab lihtsamaid ruumi ja liikumise mulje loomise viise kahemõõtmelises teoses (nt kattumine, teravus, suurus, liikuvad poosid, liikumise faasid, kiirusjooned); 5) nimetab põhivärve ja oskab segada teisi värve; 6) kirjeldab tarbeeseme vormi, faktuuri ja otstarbe seoseid ja kooskõla; 7) kirjeldab skulptuuri ja/või maakunsti teose suurust, mõõtmeid, värvi, ruumi selle ümber, vaadeldavust erinevatest külgedest, suurusuhteid ja materjali lihtsal viisil omandatud sõnavara piires; 8) mõistab kunstivahendite säästmise ja raiskamise tagajärgi; 9) kirjeldab kunstivahendite (näiteks paber, värv, savil) kasutamise erinevaid võimalusi ja viise; 10) üldistab õpetaja abiga lihtsamal moel, millised on tavapäraselt ühe ja sama otstarbega esemed (vorm, materjal). Õpilane oskab anda sellele ka lihtsama selgituse; 11) ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju; 12) rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel omandatud kunstitehnikaid (näiteks värvi pritsimine, 	<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eesti ja välismaiste kunstnike ja nende teostega tutvumine. • Saadud teabe alusel küsimustele vastamine. • Teose tunnuste nimetamine (tehnik, vorm, värv jne). <p>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kahe ja kolmemõõtmeliste tööde kombineerimine omavahel. • 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja lihtsamad valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja lihtsamad valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. <p>Refleksioon, analüüs ja kriitika</p> <p>Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mis sul edasi plaanis on? Mis järgmine etapp on? • Mis oli sinu jaoks raske? Kuidas sa selle raskuse ületasid? • Mida sa tänaste tegevuste käigus õppisid?

<p>erinevate materjalide trükk, diatüüpia, paberbatika, kollaaž, foto, ruumikunst, dekoratsioon jms), vahendeid isikupärasel viisil ning kombineerib neid omavahel (segatehnika, PVA-liimiga joonistamine, ruumiline maal, prügikunst jms);</p> <p>13) järgib õpitud töö- ja ohutusvõtteid;</p> <p>14) väljendab mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes isikupära väärtustades;</p> <p>15) arvestab lihtsama tarbeeseme loomisel kindla kasutaja vajadustega;</p> <p>16) toob oma kogemuse pinnalt näiteid erinevatest igapäeva valikutest, oma eelistustest ja nende erinevatest tagajärgedest;</p> <p>17) esitab visuaalselt (teos, video, infoplakat, animatsioon, koomiks, mõistekaart jms) erinevate igapäeva valikute tagajärgi;</p> <p>18) kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat - nimetab, kirjeldab ja analüüsib visuaalteoseid (näiteks mis see on, mida ma näen, milline see on, kus see asub, kust seda kõige parem vaadata on, kuidas saad aru, et objekt liigub, kuidas tekitatud ruumi mulje, millisest materjalist, milline faktuur jne);</p> <p>19) kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid, mõtteid ja tundeid, meeoleolu, toob näiteid ja võrdleb, põhjendab oma arvamusi - mida nähtu mulle meenutab? Mis teosel toimuda võiks? Miks ma nii arvan? Millist meeoleolu see teos minus tekitab? Miks?</p> <p>20) kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi - mida ma tegin, kuidas tegin, milliseid vahendeid ma kasutasin? Miks tahtsin just neid vahendeid kasutada? Mida protsessi käigus õppisin?</p>	
---	--

4. klassi õpitulemused	4.-6. klassi õppesisu, praktilised tööd, lõiming
<p>Õpilane:</p> <p>1) loeb lihtsamaid kaarte ja põhiplaane (maakaarti ja hoone (klassiruumi) plaani, sisekujunduse kavand) seostades kujutatut reaalse ruumiga;</p> <p>2) viib kokku õpitud kunstniku ja tema teose;</p>	<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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

- 3) 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;
- 4) teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurus, mõõtmed, värv ja materjal) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;
- 5) märkab ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeeseme suurust, vormi ja materjali selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist.
- 6) tuvastab küsimusi kasutades lihtsamaid probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab);
- 7) sõnastab enne tööle hakkamist, mida kavatseb teha, mis vahendeid ja materjale kasutab ja kuidas kujutab.
- 8) rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (nt maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine jms) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid;
- 9) oskab luua vabavaralises programmis lihtsamaid neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja etteantud teemal ja juhendamisel;
- 10) arvestab kunstitööde loomisel eelnevalt omandatud kompositsiooni lihtsamaid põhimõtteid;
- 11) rakendab eelnevalt õpitud kunstitehnikaid ja töövõtteid ning materjale põhjendatult ja õpetaja abiga;
- 12) Rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid (viitab autorile suuliselt või kirjalikult) ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava (viitab kasutatud allikatele oma kirjalikes töödes).
- 13) kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, meeoleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele;
- 14) võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeoleolu ja atmosfääri (ruumilisus, värv, valgus, heli, montaaž);
- 15) selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi (Millise teema valisin? Milliste töövahenditega oma tööd tegin? Mis oli kõige keerulisem? Millega olen kõige enam rahul?);

koostatud esitlused ja loeng; vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega.

- Saadud teabe alusel: küsimustele vastamine, selgitamine, võrdlemine, kokkuvõtete tegemine, olulisema eristamine, mõtte- ja mõistekaartide koostamine, esitluse koostamine; info kogumine portfooliosse; õpimappi või visandiraamatusse.
- Saadud teabe alusel arutlemine.
- Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel.
- **Disainiprotsess:** õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Õpetaja otsustab klassi võimekusest lähtuvalt, kui täpselt piiritletud probleemi ta ette annab. Probleem võiks olla kindlasti valdkonnast, mis on õpilasele tuttav. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.
 - Sihtrühma kaasamine.
 - Info otsimine.

Plaanimine ja ideede arendamine

- Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:
 - Mitmekülgsete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema) andmine õpetaja poolt. Loovust arendavad teemad, millele ei ole valmislahendust või stereotüüpset lahendust.
 - Harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, suvaline sisend e. random input).
 - Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: 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.

16) annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis (tunnustusmärgid, suuline või kirjalik lühike tagasiside "Mulle meeldib, kuidas sa...").

- Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d visand). Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. Krokiide ja kiirkrokiide harjutamine.
- Plaanimine:
 - 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.
 - 3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.
 - 4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Olenevalt sellest, kas tegu video või amonatsiooniga: 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.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

Lisaks I kooliastme refleksiooniküimustele 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 õpitu 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 (tehnik, värvid, vorm, mõõtmed, kompositsioon)
 - Mis tundeid see töö tekitab?
 - Mida see töö sinule ütleb? Mis paneb sind nii arvama?
 - Kas see teos jutustab lugu?
 - Mis teemaga see töö tegeleb?
- **Disainiprotsess:** õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.
 - Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi katsetamine.
 - Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi mõju tuvastamine ja kaardistamine.
 - Uude arendustsükklisse sisenemine.

5. klassi õpitulemused	4.-6. klassi õppesisu, praktilised tööd, lõiming
<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) tunneb ära eri kirjasüsteeme ja seostab neid eri kultuuridega (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id); 2) kasutab olulisemaid kunstimõisteid (nt kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, looming, maalikunst, animatsioon, skulptuur jne) ühe kunstnikuga seoses; 3) teab järgmisi mõisteid: arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, abstraktne kunst. Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Karakter, taust, esiplaan, tagaplaan. Koloriit; 4) teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente (tegelased/karakterid, objektid ja taust/keskkond) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitutele ka dominant, koloriit); 5) teab kolmemõõtmelise kujutamise (skulptuur, installatsioon, ready-made) lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurussuhted, ruum teose ümber, vaadeldavus erinevatest külgedest); 6) mõistab õpitud näite põhjal mõne toote keskkonnamõju; 7) võrdleb nüüdisaegse ja ajaloolise tarbeeseme (näiteks kohvitermos ja õlletoop) erinevusi ja sarnasusi ning analüüsib kuidas tarbeeseme funktsionaalsus on arenenud; 8) loob lihtsa visandliku joonise enne kolmemõõtmelise töö loomist; 9) enne värvide kandmist tööle katsetab neid eraldi paberil; 10) rakendab abijooni portree loomisel; 11) loob kunstitööd, uurides ja analüüsides teemaga seotud allikaid ning kavandades enda ideed ja kombineerides allikatest leitud ja oma ideid omavahel; 12) rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt makett, segatehnika, kollaaž, kõrgtrükk, joonistus, maal, foto jms) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid; 13) loob teose spontaanselt, ilma planeerimata; 14) loob teose eelnevalt uurides, kavandades ja ideid kombineerides; 	<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <ul style="list-style-type: none"> ○ Sihtrühma kaasamine. ○ Info otsimine. <p>Plaanimine ja ideede arendamine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Idee leidmise ja arendamise õppetegevused: <ul style="list-style-type: none"> ○ Mitmekülgsede ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema) andmine õpetaja poolt. Loovust arendavad teemad, millele ei ole valmislahendust või stereotüüpset lahendust. ○ Harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, suvaline sisend e. random input). ○ Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, mõttekaart, omaduste reastamine. ○ Idee valik: näiteks originaalsuse või ebatavalisuse alusel.

- 15) kavandab ja loob vabavaraalises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja abiga;
- 16) valib kahe õpetaja pakutud kunstitehnika, töövõtte või kompositsioonipõhimõtte vahel ja põhjendab oma eelistust;
- 17) rakendab õpitud kahemõõtmelisi kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;
- 18) rakendab õpitud kolmemõõtmelise kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;
- 19) rakendab loomisel digivahendeid (telefoni kaamera, digijoonistuse rakendused jms);
- 20) kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboteid, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires;
- 21) 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?);
- 22) annab klassikaaslaste teostele tagasisidet, põhjendab enda arvamust; (Räägi, mis sulle teise töös meeldib? Too esile, mis nõudis kõige rohkem pingutust kaaslaste töös).

- Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde. Erinevate väljundite (visandite) loomine ideele.
- Kujutamisaadi valik, meediumi valik, moodboard.
- Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, sümboolika välja selgitamine) ja valik.
- Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d visand). Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. Krokiide ja kiirkrokiide harjutamine.
- Plaanimine:
 - 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.
 - 3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.
 - 4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Olenevalt sellest, kas tegu video või amonatsiooniga: võttelepaikade, 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.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

Lisaks I kooliastme refleksiooniküimustele 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 õpitu 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 (tehnikad, värvid, vorm, mõõtmed, kompositsioon)
 - Mis tundeid see töö tekitab?
 - Mida see töö sinule ütleb? Mis paneb sind nii arvama?
 - Kas see teos jutustab lugu?
 - Mis teemaga see töö tegeleb?
- **Disainiprotsess:** õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.
 - Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi katsetamine.
 - Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi mõju tuvastamine ja kaardistamine.
 - Uude arendustsükklisse sisenemine.

6. klassi õpitulemused	4.-6. klassi õppesisu, praktilised tööd, lõiming
<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) kirjeldab visuaalkultuuri ilminguid, näiteks reklaami linnaruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknad, e-poe vaated; 2) rakendab eakohaselt teabegraafikat; 3) teadvustab õpetaja abiga oma digitaalset jalajälge; 4) tunneb ära ja nimetab varaste kõrgkultuuride ajaloolisi kunstiteoseid (nt koopamaal, amulett, püramiid, tempel, skulptuur, amfiteater jms); 5) teab mõisteid: trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia. Tekstuur, rütm, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, mass, dominant, proportsioonid, kaadriplaanid, tempo, puänt, stiliseerimine; 6) käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info; 7) teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule digitaalne joonistus või maal), tähtsamaid baaselemente (lisaks varem õpitutele ka tekstuur) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitutele ka ühtsus ja mitmekesisus, rütm, ruumiillusioon (nt kattumine, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, teravus, liikumisillusiooni tekitamine objektide või kehade puhul) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel); 8) teab kolmemõõtmelise kujutamise (näit installatsioon, tootedisain, lavakujundus, arhitektuurimakett) põhilisi baaselemente (valgus, mass) ja kompositsiooni põhimõtteid (dominant, proportsioonid) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel; 9) rakendab kunstitöö loomisel õpetaja abiga ajalise (4D) kujutamise (video, animatsiooni jne) tehnikaid ja põhivõtteid (kaadriplaanid, kestus, tempo, tegevuspaik ja tegelased, sissejuhatus, puänt); 10) visualiseerib ühte oma tarbimisharjumust (näiteks küsimuse abil "Millele kulub minu taskuraha"); 11) mõtestab lihtsamal tasemel ajaloolise ja kaasaegse ruumikeskkonna (näiteks koolikeskkond filmis "Kevade" ja oma kool või külapood ja supermarket) erinevusi selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist; 	<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <ul style="list-style-type: none"> ○ Sihtrühma kaasamine. ○ Info otsimine. <p>Plaanimine ja ideede arendamine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Idee leidmise ja arendamise õppetegevused: <ul style="list-style-type: none"> ○ Mitmekülgsete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema) andmine õpetaja poolt. Loovust arendavad teemad, millele ei ole valmislahendust või stereotüüpset lahendust. ○ Harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, suvaline sisend e. random input). ○ Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, mõttekaart, omaduste reastamine. ○ Idee valik: näiteks originaalsuse või ebatavalisuse alusel.

- 12) märkab ja kirjeldab ruumikeskkonna suurust, vormi ja materjalikasutust selle ruumikeskkonna otstarbe ja kasutatavuse aspektist;
- 13) selgitab oma loodud digitaalkujutiste avalikustamisega seotud tagajärgi ja ohtusid;
- 14) tuvastab disainiprotsessis osapooled keda õpetaja etteantud probleem puudutab selleks, et luua probleemi lahenduspakkumine;
- 15) tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab) probleemi lahenduspakkumise loomise eesmärgil;
- 16) sõnastab probleemi võimalikud põhjused;
- 17) seab õpetaja abiga lähteülesande ja tegevusplaani;
- 18) selgitab välja osapoolte, keda probleem puudutab, hinnagu lahenduspakkumisele ja arvestab seda lahenduspakkumise arendamisel;
- 19) vormistab lahenduspakkumise;
- 20) kasutab neljamõõtmelise teose kavandamisel õpetaja abiga storyboardi või fotosid ja lühikest stsenaariumit;
- 21) rakendab abijooni figuuri ja tsentraalperspektiivi kujutamisel;
- 22) leiab ideid praktilisteks töödeks iseenda elust ja teistest õppeainetest;
- 23) kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda;
- 24) teab, mis on kavand ning tunneb kavandamise põhimõtteid ja eesmärgi ning oskab rakendada teadmisi lihtsama kavandi loomisel;
- 25) rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt modelleerimine, voltimine, makett, joonestamine jms), vahendeid isikupärasel viisil ning tunneb eelnevalt õpitud kompositsiooni põhimõtteid (nt ühtsus ja mitmekesisus, tasakaal, rütm, dominant, koloriit, proportsioonid jms) ,ning oskab neid teadlikult valida;
- 26) pakub ise teemasid ning teostamise võimalusi enda huvide ja loomingu väljendamiseks (spontaanselt);
- 27) loob enda teose teadlikult uurides ja analüüsis teemapõhiseid materjale (nt raamatud, õpikud ja muud infoallikad) ning kavandades enda ideed ja kombineerides neid omavahel (nt kavandi detailide,

- Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde. Erinevate väljundite (visandite) loomine ideele.
- Kujutamisaadi valik, meediumi valik, moodboard.
- Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, sümboolika välja selgitamine) ja valik.
- Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d visand). Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. Krokiide ja kiirkrokiide harjutamine.
- Plaanimine:
 - 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.
 - 3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.
 - 4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Olenevalt sellest, kas tegu video või amonatsiooniga: 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.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

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

- Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.

<p>foto ja joonistuse, tasapinnaliste ja ruumiliste objektide kombineerimine);</p> <p>28) tunneb neljamõõtmeliste tööde teostamise etappe ja võimalusi ning kavandab ja loob vabavaralises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) enamasti iseseisvalt;</p> <p>29) kombineerib kahe- ja kolmemõõtmelisi elemente digiloomingus;</p> <p>30) tunneb vabavaraliste programmide ühiseid tööriistu ja oskab neid uurides enamasti iseseisvalt erinevates olukordades rakendada;</p> <p>31) valib oma idee teostamiseks (vajadusel õpetaja abiga) sobiva väljendusvahendi kõigi õpitud väljendusvahendite, sh digivahendite hulgas;</p> <p>32) loob õpetaja abiga teostest ekspositsiooni (võib ka virtuaalse);</p> <p>33) kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeoleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires;</p> <p>34) leiab kunstikultuuri seoseid muude valdkondadega nii ajaloost kui tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, kirjandusele, populaarkultuurile ja isiklikule kogemusele;</p> <p>35) analüüsib stiliseeritud kujundeid ja sümboleid kasutavaid visuaalkultuuri teoseid (nt logosid, vappe, digitaalseid ikoone);</p> <p>36) analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma teost ja tööprotsessi, tuues esile tegevuste omavahelised seosed ja järeldused.</p>	<ul style="list-style-type: none">• 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:<ul style="list-style-type: none">○ 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 (tehnikat, 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.<ul style="list-style-type: none">○ Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi katsetamine.○ Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi mõju tuvastamine ja kaardistamine.○ Uude arendustsükklisse sisenemine.
---	--

7. klassi õpitulemused	7.-9. klassi õppesisu, praktilised tööd, lõiming
<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) kirjeldab digitaalseid keskkondi, hindab digitaalse keskkonna turvalisust ja eakohasust; 2) leiab internetist lihtotsinguga infot kunstnike, kunstiteoste või ajastute kohta, kasutab internetis täpsustatud pildiotsingut; 3) tutvustab eri disainivaldkonna (näiteks tootedisain, digitootedisain, teenusedisain, tööstusdisain, graafiline disain, sotsiaalne disain jne) esindaja tegevust; 4) tuvastab visuaalkultuuris levinumaid värvikasutusega seotud tavapärasid (näiteks hooaegade seotud värvid riidemoes); 5) leiab oma teose jaoks ideid päevakajalistest või ajaloosündmustest. 6) kasutab idee leidmiseks ja laiendamiseks meetodeid (näit. ajurünnak, suvaline sisend, omaduste reastamine, info otsimine); 7) teeb töö kavandamisel kirjalikke ja visuaalseid märkmeid; 8) kavandab enda teose, pakkudes vahest välja ka erinevaid lahendusvõimalusi; 9) teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik, ning rakendab seda teadmist tööprotsessis; 10) märkab ja kirjeldab teda ümbritsevaid probleemolukordi; 11) tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab); 12) uurib näiteid kuidas on sama või sarnast probleemi varasemalt lahendatud; 13) tutvub erinevate uurimisviiside (näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine) võimalustega; 14) õpilane teab, et isikupärasus on väärtuslik ja püüab luua omapäraseid kunstitöid tuues esile enda individuaalsust ja huvisid; 15) loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digikunst) kunstitöid spontaanselt (kavandamata); 16) loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid uurides ja kavandades; 	<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analüüsib õpetaja abiga enne kasutamist visuaalseid kujutisi, jooniseid, skeeme ja sümboleid; • käitub füüsilistes ja digitaalsetes kultuurikeskkondades enamasti turvaliselt, arvestab visuaalseid kujutisi luues ja kasutades autorsust; • rakendab õpetaja abiga uurimismeetodeid teoreetiliste, kunstitööde või disainiobjektide loomisel; • katsetab, julgeb eksida ja töö käigus langetada otsuseid õpetaja abiga; • loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid ja väljapanekuid, uurides ning teadlikult kavandades, valides ja rakendades protsessi käigus sihipäraselt materjale, tehnika- ja töövõtteid ning kompositsiooni põhimõtteid; • analüüsib õpetaja toel loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt. <p>Plaanimine ja ideede arendamine</p> <p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analüüsib enne kasutamist visuaalseid kujutisi, keskkondi, jooniseid, skeeme ja sümboleid suhtluses; • uurib iseseisvalt kunstnike, kunstiteoste ja kunstivoolude tausta; • leiab infot erinevate allikate kohta, suhtudes neisse allikakriitiliselt; • kasutab peamisi kunstimõisteid ja teab kunstnikke; • käitub kultuurikeskkondades reeglite järgi (vajaduse korral oskab reeglid välja selgitada) ning saab iseseisvalt vajaliku teabe leidmise ja sündmuse kogemisega hakkama; • teab, mida kujutab endast disain ning kuidas töötab disainer; • mõistab vormide ja värvide subjektiivsemaid ning universaalsemaid tähendusi;

<p>17) kavandab ja arendab enda ideid enne teose loomist, kombineeri erinevatest ideedest tervikliku lahenduse;</p> <p>18) valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid enamasti teadlikult või õpetaja abiga;</p> <p>19) leiab oma töö eksponeerimiseks kohti, kus see on hästi vaadeldav;</p> <p>20) tunneb loomingu esitlemise põhimõtteid ja suudab teha publikule esitamiseks ettevalmistustöid õpetaja abiga;</p> <p>21) analüüsib tarbeeset funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist;</p> <p>22) selgitab enamasti oma tööd ning valitud töökaigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi;</p> <p>23) kirjeldab teose ainest, meediumi ja vormi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • teab, mis on kopeerimine ja plagiaat, ning oskab teiste autorite teoseid ja nende osi kasutada oma uurimistöös või loomes nii, et tegevus ei riiva autori õigusi. <p>Loomine</p> <p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • oskab arendada oma ideed, lähtudes eesmärgist; • märkab ja kirjeldab igapäevaelu probleeme, mida lahendades läbib kõik disainiprotsessi etapid; • rakendab uurimismeetodeid õpetaja abiga. <p>Refleksioon, analüüs ja kriitika</p> <p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst), leiab erinevaid tõlgendusvõimalusi ja vaatepunkte, põhjendab neid tööle tuginedes ning kasutab kunstist rääkides oskussõnavara; • leiab seoseid ühiskonnaelu valdkondadega nii ajaloost kui ka tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, erialakirjandusele, aimekirjandusele, popkultuurile ja meediale; • mõtestab esemelise ja ruumilise keskkonna või disaininäidete esteetiliselt, funktsionaalselt ning ökoloogilisi aspekte; • selgitab oma tööd ning valitud töökaigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi; põhjendab sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid; • kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktsepteerib eriarvamusi.
--	--

<p>8. klassi õpitulemused</p>	<p>7.-9. klassi õppesisu, praktilised tööd, lõiming</p>
<p>Õpilane:</p> <p>1) kasutab info leidmiseks sõnastikke ja entsüklopeediaid, nii raamatutena kui digitaalseid andmebaase;</p>	<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <p>Õpilane:</p>

- 2) otsib tedlikult erinevatest infoallikatest vajalikku informatsiooni ja toob esile detailid ning tähtsamad punktid;
- 3) leiab oma teose jaoks ideid läbi eneserefleksiooni;
- 4) rakendab õpetaja abiga ideede genereerimise ja laiendamise/arendamise meetodeid (kombineerimismaatriksid, referaat idee tausta uurimiseks);
- 5) loob storyboardi joonistades või digivahendeid kasutades;
- 6) märkab ja tuvastab igapäevaelu probleemi, mis teda kõnetab;
- 7) seab lähteülesande ja tegevusplaani;
- 8) kavandab õpetaja abiga ja rakendab sihipäraselt üht uurimismeetodit (näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine);
- 9) loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata);
- 10) loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid enamasti teadlikult uurides ja kavandades;
- 11) laiendab enda ideed kavandamise protsessis, katsetab erinevaid tehnilisi võimalusi ja toob esile idee arenguetapid;
- 12) valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult;
- 13) põhjendab tehnika või meediumi valikut toetudes oma sõnumile või ideele;
- 14) rakendab neljamõõtmelise teose loomisel (animatsioon., video, etendus, performance) narratiivi, sissejuhatust ja puänti (lõiming kirjandusega);
- 15) oskab õpetaja abiga rühmaliikmena luua ühistöödest väljapaneku;
- 16) toetab töö pealkirjaga oma sõnumit või ideed;
- 17) analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst);
- 18) analüüsib ruumilist keskkonda funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist;
- 19) põhjendab valdavalt oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid;
- 20) kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib enamasti eriarvamusi.

- analüüsib õpetaja abiga enne kasutamist visuaalseid kujutisi, jooniseid, skeeme ja sümboleid;
- käitub füüsilistes ja digitaalsetes kultuurikeskkondades enamasti turvaliselt, arvestab visuaalseid kujutisi luues ja kasutades autorsust;
- rakendab õpetaja abiga uurimismeetodeid teoreetiliste, kunstitööde või disainiobjektide loomisel;
- katsetab, julgeb eksida ja töö käigus langetada otsuseid õpetaja abiga;
- loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid ja väljapanekuid, uurides ning teadlikult kavandades, valides ja rakendades protsessi käigus sihipäraselt materjale, tehnika- ja töövõtteid ning kompositsiooni põhimõtteid;
- analüüsib õpetaja toel loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt.

Plaanimine ja ideede arendamine

Õpilane:

- analüüsib enne kasutamist visuaalseid kujutisi, keskkondi, jooniseid, skeeme ja sümboleid suhtluses;
- uurib iseseisvalt kunstnike, kunstiteoste ja kunstivoolude tausta;
- leiab infot erinevate allikate kohta, suhtudes neisse allikakriitiliselt;
- kasutab peamisi kunstimõisteid ja teab kunstnikke;
- käitub kultuurikeskkondades reeglite järgi (vajaduse korral oskab reeglid välja selgitada) ning saab iseseisvalt vajaliku teabe leidmise ja sündmuse kogemisega hakkama;
- teab, mida kujutab endast disain ning kuidas töötab disainer;
- mõistab vormide ja värvide subjektiivsemaid ning universaalsemaid tähendusi;
- teab, mis on kopeerimine ja plagiaat, ning oskab teiste autorite teoseid ja nende osi kasutada oma uurimistöös või loomes nii, et tegevus ei riiva autori õigusi.

Loomine

Õpilane:

- oskab arendada oma ideed, lähtudes eesmärgist;

	<ul style="list-style-type: none"> • märkab ja kirjeldab igapäevaelu probleeme, mida lahendades läbib kõik disainiprotsessi etapid; • rakendab uurimismeetodeid õpetaja abiga. <p>Refleksioon, analüüs ja kriitika</p> <p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst), leiab erinevaid tõlgendusvõimalusi ja vaatepunkte, põhjendab neid tööle tuginedes ning kasutab kunstist rääkides oskussõnavara; • leiab seoseid ühiskonnaelu valdkondadega nii ajaloost kui ka tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, erialakirjandusele, aimekirjandusele, popkultuurile ja meediale; • mõtestab esemelise ja ruumilise keskkonna või disaininäidete esteetilisi, funktsionaalseid ning ökoloogilisi aspekte; • selgitab oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi; põhjendab sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid; • kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptsiooniarvamusi.
--	---

9. klassi õpitulemused	7.-9. klassi õppesisu, praktilised tööd, lõiming
<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) seostab eri ideoloogilisi sümboleid vastava ajastuga ja teab nende tähendust; 2) arutleb erinevate nii kaasaegsete kui ajalooliste ideoloogiliste sümboleid rolli üle tänapäeval; 3) seostab kunstnikku ja kunstiteost selle loomiskeskkonnaga, leides ja tõendades oma tähelepanekuid; 4) leiab kunstiteose omadused, mis väljendavad nii loomise keskkonna kui kunstniku ideid; 5) rakendab teiste autorite teoseid oma töö lähtepunktina; 	<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analüüsib õpetaja abiga enne kasutamist visuaalseid kujutisi, jooniseid, skeeme ja sümboleid; • käitub füüsilistes ja digitaalsetes kultuurikeskkondades enamasti turvaliselt, arvestab visuaalseid kujutisi luues ja kasutades autorsust; • rakendab õpetaja abiga uurimismeetodeid teoreetiliste, kunstitööde või disainiobjektide loomisel; • katsetab, julgeb eksida ja töö käigus langetada otsuseid õpetaja abiga;

- 6) rakendab õpetaja abiga keerulisemaid ideede laiendamise / arendamise meetodeid (näiteks Osborni küsimustik);
- 7) teab ideede selekteerimise meetodeid (näiteks sõelumine küsimuste abil, plussid, miinused);
- 8) sõnastab oma teose kontseptsiooni;
- 9) kasutab kavandamisel mitmekesiseid meetodeid (näit visandid, skeemid, asendiplaanid, maketid, värvi- ja materjalinäidised, tööetapide kirjeldused);
- 10) loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata);
- 11) loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid teadlikult uurides ja kavandades;
- 12) valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult;
- 13) pakub välja ekspositsiooni või näitusepinna koha kooliruumis ning põhjendab enda valikut ja visiooni;
- 14) loob näituse kaasteksti, etiketid (autori nimi, töö nimetus, tehnika jms) ja esitluse viisi;
- 15) tekitab kahemõõtmelises teoses vabalt valitud vahenditega ruumi-illusiooni;
- 16) rakendab kolmemõõtmelises teoses valgust, ümbritsevat ruumi ja materjali (või muid õpetaja ülesandepüstituses esitatud elemente või põhimõtteid) oma sõnumi edastamiseks;
- 17) mõtestab disaininäiteid funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist;
- 18) põhjendab oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid;
- 19) kirjeldab, analüüsib, tõlgendab ja hindab kunstiteoseid (nende ainek, meediumi, vormi ja konteksti);
- 20) uurib teose loomise konteksti – sotsiaalne kontekst, ajalooline taust, põhjuslik keskkond, milles kunstiteos loodi.

- loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid ja väljapanekuid, uurides ning teadlikult kavandades, valides ja rakendades protsessi käigus sihipäraselt materjale, tehnika- ja töövõtteid ning kompositsiooni põhimõtteid;
- analüüsib õpetaja toel loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt.

Plaanimine ja ideede arendamine

Õpilane:

- analüüsib enne kasutamist visuaalseid kujutisi, keskkondi, jooniseid, skeeme ja sümboleid suhtluses;
- uurib iseseisvalt kunstnike, kunstiteoste ja kunstivoolude tausta;
- leiab infot erinevate allikate kohta, suhtudes neisse allikakriitiliselt;
- kasutab peamisi kunstimõisteid ja teab kunstnikke;
- käitub kultuurikeskkondades reeglite järgi (vajaduse korral oskab reeglid välja selgitada) ning saab iseseisvalt vajaliku teabe leidmise ja sündmuse kogemisega hakkama;
- teab, mida kujutab endast disain ning kuidas töötab disainer;
- mõistab vormide ja värvide subjektiivsemaid ning universaalsemaid tähendusi;
- teab, mis on kopeerimine ja plagiaat, ning oskab teiste autorite teoseid ja nende osi kasutada oma uurimistöös või loomes nii, et tegevus ei riiva autori õigusi.

Loomine

Õpilane:

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

Refleksioon, analüüs ja kriitika

Õpilane:

- analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst), leiab erinevaid tõlgendusvõimalusi ja vaatepunkte,

	<p>põhjendab neid tööle tuginedes ning kasutab kunstist rääkides oskussõnavara;</p> <ul style="list-style-type: none">• leiab seoseid ühiskonnaelu valdkondadega nii ajaloost kui ka tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, erialakirjandusele, aimekirjandusele, popkultuurile ja meediale;• mõtestab esemelise ja ruumilise keskkonna või disaininäidete esteetilisi, funktsionaalseid ning ökoloogilisi aspekte;• selgitab oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi; põhjendab sisulisi, uurimuslikke või loominguilisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid;• kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib eriarvamusi.
--	---