

Illuka Kooli ainekava	Ainevaldkond: kunst	Õppeaine: kunst
I kooliaste	4.klass	Tundide arv: 1
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>		
Õpitulemused:	Metoodilised soovitused, sh õpistrateegiate rakendamine, diferentseerimise võimalused	
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Loeb lihtsamaid kaarte ja põhiplaan (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; 	<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. 	

- Märkab ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeeseme suurust, vormi ja materjali selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist

Plaanimine ja ideede arendamine

- Tuvastab küsimusi kasutades lihtsamaid probleemi tagamaid (*miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab*).
- Sõnastab enne tööle hakkamist, mida kavatseb teha, mis vahendeid ja materjale kasutab ja kuidas kujutab.

Loomine

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (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.
- Oskab luua vabavaraalises programmis lihtsamaid neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja etteantud teemal ja juhendamisel.
- Arvestab kunstitööde loomisel eelnevalt omandatud kompositsiooni lihtsamaid põhimõtteid.

- 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,
 - 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, sümboolika välja selgitamine) ja valik

- Rakendab eelnevalt õpitud kunstitehnikaid ja töövõtteid ning materjale põhjendatult ja õpetaja abiga.
- Rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid (viitab autorile suuliselt või kirjalikult) ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava (viitab kasutatud allikatele oma kirjalikes töödes).

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele;
- Võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeleolu ja atmosfääri (ruumilisus, värv, valgus, heli, montaaž).

- Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d visand). Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. Krokiide ja kiirkrokiide harjutamine.
- 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

- 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...”)

- Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine

Loomine

- Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamise harjutamine (Sobis paremini, sest...; Annab mu ideed paremini edasi; Näeb huvitavam välja; Tahtsin teiste töödest erineda; Tahtsin järgi proovida jne)
- Tööle pealkirja panemine.
- Kahemõõtmeliste tööde loomine (õpetaja või õpilaste valitud tehnikates). Lisandub foto. Võimalusel võib teostada keerukamaid trükitehnikaid (monotüüpia, diatüüpia).
- Kolmemõõtmeliste tööde loomine. Installatsioon käepärastest materjalidest. *Ready-made*. Maketi loomine. Võib teha origamit. Kui on keraamika tegemise võimalus, siis seda on hea teha ka lõimingu tööõpetusega.
- 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, *tage*, allkirja, kirjatüüpe, emotikone; kujundada teadlikumalt oma vihikuid, konspekte või visandiraamatut. Võimalusi on lõputult.

Disainiprotsess:

Õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.

- Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine.
- Teose saateteksti kirjutamine
- Ekspositsiooni loomine koostöös

Refleksioon, analüüs ja kriitika

Lisaks I kooliastme 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 temaga see töö tegeleb?

Disainiprotsess:

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

Õppesisu:

VISUAALNE KIRJAOSKUS

Igapäevane visuaalkultuur

- Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad
- Põhiplaan, maakaart, sisekujunduse kavand
- Karakter, keskkond

Kujutamise baaselemendid ja 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, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.

Joone, kujundi, vormi ja teksturi kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne

Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus

Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.

Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid

Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu

Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.

Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, *ready-made*, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.

Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjöörivaade

Kujutavus: figuraalne, abstraktne

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

Kunstitehnikad ja stiilid

- maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia
- Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)
- Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)

Etikett

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

DISAIN JA DISAINIPROTSSESS

- **Disaini baaselemendid**

Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesemete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass

- Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus

Disaini liigid

- Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain

Disainiprotsessi osad

- Osapooled, tarbija

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

- Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...
- Tehismaterjalid: plastik, kile...

Kavandamine ja visualiseerimine

- Kavand, visand, skits, krokii, abijooned
- *Moodboard*, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,
- Idee sõnastamine
- *Storyboard*, stsenaarium
- Visuaalne lihtsustamine

KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD

Kunstiga seotud elukutsed

- kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator

Kunstiajalugu

- Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id)
- Esiaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, megaliitiline arhitektuur)
- Varased tsivilisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus)

- Antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, monumendid)
- Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn)
- Mõisaarhitektuur
- Taluarhitektuur
- Pärimuskultuur

KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS

Jätkusuutlik mõtteviis

- Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine

Teabe otsimine ja infokeskkonnad

- Muuseumide ja galeriide kodulehed

Kunstielu

- Muuseumi haridusprogrammid, kunstüritused, näitused, kunstnikvestlused ja kohtumised

Autorsus ja autoriõigused

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

Põhimõisted:

Logod, embleemid, infograafika, ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad, raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus, koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga), teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted, pind/tekstuur, , proportsioon, tasakaal , primaar ja sekundaarvärvide piires, soojad ja külmad toonid, kattumine, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites. joonistus, skulptuur, animatsioon, disain, arhitektuur, portree, natüürmort, animalistika. Modernistlik maalikunst (impressionism, post-impressionism, fovism, kubistlik natüürmort), maakunst, ökokunst, popkunst...), monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, taimetriikk, sõrmemaal, kuulimaal, pointillism, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, Moodboard, arhitekt, illustraator, disainer, skulptuur.

Kooli väärtuste arendamine:

Väärtustame jätkusuutlikku hoiakut, mida iseloomustavad uuenduslik, julge ja kriitiline mõtlemine ning eneseteostusvajadus. Ettevõtlik laps, õpilane, õpetaja ja koolitöötaja on avatud, tahab ja oskab leida uusi ideid, julgeb eksida ning oskab eksimustest õppida. Loov eluhiak tähendab avatust uutele kogemustele, muljetele, vastuvõtlikkust ning püüdu oma võimeid kasutada ja arendada. Mitmesuguseid olukordi ja ülesandeid lahendatakse leidlikult erinevate võtete ja vahenditega. Taaskasutus.

Lõiming

Emakeel: sõnaline eneseväljendus, arutlus- ja kirjeldusoskus; lugude jutustamine; tähed, tekstist arusaamine.

Matemaatika: geomeetrilised kujundid: ring, ruut, kolmnurk, kuup, risttahukas ja püramiid, kujundite tipud, servad ja tahud; kera; ümbritsevast tasandiliste ja ruumiliste kujundite leidmine.

Kodundus: arutelu hubase kodu kui perele olulise väärtuse üle; ruumide korrastamine ja kaunistamine.

Tööõpetus (kavandamine): ideede otsimine ja valimine, abimaterjali ning info kasutamine; ideede visandamine paberil; idee esitlemine.

Tööõpetus (materjalid): materjalide saamislugu, omadused, otstarve ja kasutamine; katsetused erinevate materjalidega; sagedasemad töövahendid; jõukohaste esemete modelleerimine ja meisterdamine; materjalide lihtsamad töötlemise viisid (mõõtmine, märkimine, rebimine, voltimine, lõikamine); ümbritsevate esemete vaatlemine, nende disain minevikus ja tänapäeval.

Muusika: loomingulisus musitseerimisel, muusika lugude jutustajana. Loodusõpetus: kodukoha/kooliümbruse tuntumad vaatamisväärsused, kodukoha ajalugu ja ehitised.

Elukestev õpe ja karjääri planeerimine: positiivne hoiak õppimisse. Väärtused ja kõlblus: minu asjad, asjade väärtus, asjade hoidmine.

Hindamine:

Hindamise aluseks on põhikooli riiklikus õppekavas esitatud õpitulemused. Kunstivaldkonna ainete õpetamisel ja pädevuste hindamisel lähtutakse iga õpilase võimetekohasest arengust ja õpitulemuste saavutatusest. Kunstivaldkonna õppeainetes on hindamise eesmärk toetada õpilaste arengut, innustada õpilasi isikupäraste ideede ja loovate lahenduste leidmisel ning suunata neid sihikindlalt õppima; suunata õpilaste enesehinnangu kujunemist, tekitada neis kunsti- ja kultuurihuvi ning luua alus elukestvale kunstiharrastusele; suunata ja toetada õpilasi haridustee valikul kunstide valdkonnas 4.klassis hinnatakse:

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

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus: osalemine rühmatöös, oma arvamuse avaldamine. Kultuuriline identiteet: kunstiteoste ja mineviku-kogemuse (esemed, lood) säilitamise tähtsus.

Keskkond ja jätkusuutlik areng: keskkond minu ümber. **Teabekeskkond:** infotehnoloogia võimalused teabe hankimisel Kultuuriline identiteet: kunstiteoste ja mineviku-kogemuse (esemed, lood) säilitamise tähtsus

Kooliastme teadmised, oskused ja hoiakud:

II kooliastme lõpuks õpilane:

- 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);
- kasutab olulisemaid õpitud kunstimõisteid ja teab kunstnikke;
- käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info;
- mõistab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;
- märkab, kirjeldab ning mõtestab nüüdisaegsete ja ajalooliste tarbeesemete ning hoonete erinevusi;
- märkab ning kirjeldab iseseisvalt seost tarbeeseme või ruumi/hoone suuruse, vormi, materjali ja otstarbe vahel;
- rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava.
- lahendab õpetaja esitatud probleemi, läbides kõiki disainiprotsessi etappe ning toetudes õpetaja juhendamisele ja etteantud materjalidele;
- kavandab enda idee või teose; teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik.
- analüüsib loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle isiklikult positsioonilt, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt;

- selgitab ja analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööd, tuues esile töökäigu ning põhjendades oma tehtud sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid;
- annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis; põhjendab oma arvamust.

Illuka Kooli ainekava	Ainevaldkond: kunstiained	Õppeaine: kunst
II kooliaste	5.klass	Tundide arv: 1
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 igapäevale. 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>		
Õpitulemused:		Metoodilised soovitusel, sh õpistrateegiate rakendamine, diferentseerimise võimalused
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <p>Tunneb ära eri kirjasüsteeme ja seostab neid eri kultuuridega (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id).</p> <p>Kasutab olulisemaid kunstimõisteid (nt kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, looming, maalikunst, animatsioon, skulptuur jne) ühe kunstnikuga seoses. Teab järgmisi mõisteid: arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, abstraktne kunst.</p> <p>Kaadriplaanid: 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 õpitudele ka dominant, koloriit).</p> <p>Teab kolmemõõtmelise kujutamise (skulptuur, installatsioon, <i>ready-made</i>) lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurussuhted, ruum teose ümber, vaadeldavus erinevatest külgedest). Mõistab õpitud näite põhjal mõne toote keskkonnamõju.</p> <p>Võrdleb nüüdisaegse ja ajaloolise tarbeeseme (näiteks kohvitermos ja õlletoop) erinevusi ja sarnasusi ning analüüsib kuidas tarbeeseme funktsionaalsus on arenenud.</p> <p>Plaanimine ja ideede arendamine</p>		<p>Õppekeskkonna kujundamisel lähtutakse riikliku õppekava alusväärtustest ning luuakse üksteist austav, vastastikku hooliv ja toetav, turvaline, kiusamis- ja vägivallavaba õppekeskkond, mis rajaneb usalduslikel suhetel, sõbralikkusel ja heatahtlikkusel ning kus märgatakse ja tunnustatakse õpilase pingutusi ja õpiedu.</p> <p>Kunstiainete pädevuse kujunemise eeldus on õppimist, loovust ning eneseväljendust toetav sotsiaal-emotsionaalne, vaimne ja füüsiline õppekeskkond, mis peab soodustama õpilase iseseisvust, olema kaasav, piisavalt struktureeritud ning eakohane, mis on loovuse ja originaalsuse arendamisel ning avaldumisel oluline.</p> <p>Kunstiainete õppimise füüsilise õppekeskkonna tagab kool, võimaldades õpet ruumis, mis on varustatud kvaliteetsete, õpilastele kokkulepitud korras kättesaadavate töövahendite ja materjalidega vabaks kasutamiseks, et toetada valikute tegemise oskust ja loovat eneseväljendust.</p> <p>Kunsti õpetamiseks on vaja:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. iseseisvaks ja rühmatööks vajalikku pinda eri formaadis tööde, ka suure formaadiga tööde tegemiseks; 2. 500-luksise päevavalgusspektriga valgustust tööpinnal ning käte ja töövahendite puhastamise võimalust;

<p>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.</p> <p>Loomine</p> <p>Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt makett, segatehnika, kollaaž, kõrgtrükk, joonistus, maal, foto jms) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid. Loob teose spontaanselt, ilma planeerimata. Loob teose eelnevalt uurides, kavandades ja ideid kombineerides. Kavandab ja loob vabavaralises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja abiga. Valib kahe õpetaja pakutud kunstitehnika, töövõtte või kompositsioonipõhimõtte 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).</p> <p>Refleksioon, analüüs ja kriitika</p> <p>Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboliteid, 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</p>	<ol style="list-style-type: none">3. tööde kuivatamise, hoiustamise ja eksponeerimise võimalust;4. kunstiraamatuid, ajakirju ja teatmeteoseid;5. videoprojektori, foto- ja videokaamerate, arvutite, skanneri ja printeri kasutamise võimalust ning internetiühendust.
--	--

<p>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 kaaslaste töös).</p>	
Õppesisu:	
Igapäevane visuaalkultuur Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad. Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant. 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 Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan. Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjöörivaade.	
Põhimõisted:	
<p>Kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, looming, maalikunst, animatsioon, skulptuur, üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Karakter, taust, esiplaan, tagaplaan. Koloriit.</p>	
Kooli väärtuste arendamine:	
<p>Väärtustame jätkusuutlikku hoiakut, mida iseloomustavad uuenduslik, julge ja kriitiline mõtlemine ning eneseteostusvajadus. Ettevõtlik laps, õpilane, õpetaja ja koolitöötaja on avatud, tahab ja oskab leida uusi ideid, julgeb eksida ning oskab eksimustest õppida. Loov eluhiak tähendab avatust uutele kogemustele, muljetele, vastuvõtlikkust ning püüdu oma võimeid kasutada ja arendada. Mitmesuguseid olukordi ja ülesandeid lahendatakse leidlikult erinevate võtete ja vahenditega. Taaskasutus.</p>	
Lõiming	Hindamine:
<p>Keeltes ja kirjanduses, matemaatikas, tehnoloogias kasutatakse kunstiainetega kattuvaid mõisteid (nt kompositsioon, struktuur, mõõdud, nurgad, geomeetrilised kujundid, rütm, plaan, stiil,</p>	<p>Hindamisel lähtutakse vastavatest põhikooli riikliku õppekava üldosa sätetest ning kasutatakse kujundavat ja kokkuvõtvat hindamist, lähtudes püstitatud õppeülesandest ning kehtiva õppekava</p>

variatsioon, improvisatsioon, liikumine, dünaamika jms).	sisust ja eesmärkidest. Hinnatakse õpilase oskust kasutada loovtöodes erinevaid töövõtteid ja tehnikaid, käsitsedes materjale otstarbekalt ja töövahendeid ohutult; kujutada kehasid ruumiliselt, kujutada liikumist ja liikumise mulje loomist. Õpilane annab klassikaaslaste teostele tagasisidet, põhjendab enda arvamust; (Räägi, mis sulle teise töös meeldib? Too esile, mis nõudis kõige rohkem pingutust kaaslaste töös)
Kooliastme teadmised, oskused ja hoiakud:	
II kooliastme lõpetaja: 1) lahendab õpetaja esitatud probleemi, läbides kõiki disainiprotsessi etappe ning toetudes õpetaja juhendamisele ja etteantud materjalidele; 2) kavandab enda idee või teose; teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik. 3) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ning uurides ja kavandades; 4) teeb õpetaja abiga põhjendatud valikuid õpitud kunstitehnikate ja töövõtete, materjalide ning kompositsioonipõhimõtete hulgast.	

Illuka Kooli ainekava	Ainevaldkond: kunstiained	Õppeaine: kunst
II kooliaste	6.klass	Tundide arv: 1
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 igapäevale. 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>		
Õpitulemused:		Metoodilised soovitusel, sh õpistrateegiate rakendamine, diferentseerimise võimalused
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <p>Kirjeldab visuaalkultuuri ilminguid, näiteks reklaami linnaruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknad, e-poe vaated.</p> <p>Rakendab eakohaselt teabegraafikat.</p> <p>Teadvustab õpetaja abiga oma digitaalset jalajälge.</p> <p>Tunneb ära ja nimetab varaste kõrgkultuuride ajaloolisi kunstiteoseid (nt koopamaal, amulett, püramiid, tempel, skulptuur, amfiteater jms).</p> <p>Teab mõisteid: trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p>Tekstuur, rütm, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, mass, dominant, proportsioonid, kaadriplaanid, tempo, puant, stiliseerimine.</p> <p>Käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info.</p> <p>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;</p> <p>Teab kolmemõõtmelise kujutamise (näiteks installatsioon, tootedisain, lavakujundus, arhitektuurimakett) põhilisi baaselemente (valgus, mass) ja kompositsiooni põhimõtteid (dominant,</p>		<p>Õppekeskkonna kujundamisel lähtutakse riikliku õppekava alusväärtustest ning luuakse üksteist austav, vastastikku hooliv ja toetav, turvaline, kiusamis- ja vägivallavaba õppekeskkond, mis rajaneb usalduslikel suhetel, sõbralikkusel ja heatahtlikkusel ning kus märgatakse ja tunnustatakse õpilase pingutusi ja õpiedu.</p> <p>Kunstiainete pädevuse kujunemise eeldus on õppimist, loovust ning eneseväljendust toetav sotsiaal-emotsionaalne, vaimne ja füüsiline õppekeskkond, mis peab soodustama õpilase iseseisvust, olema kaasav, piisavalt struktureeritud ning eakohane, mis on loovuse ja originaalsuse arendamisel ning avaldumisel oluline.</p> <p>Kunstiainete õppimise füüsilise õppekeskkonna tagab kool, võimaldades õpet ruumis, mis on varustatud kvaliteetsete, õpilastele kokkulepitud korras kättesaadavate töövahendite ja materjalidega vabaks kasutamiseks, et toetada valikute tegemise oskust ja loovat eneseväljendust.</p> <p>Kunsti õpetamiseks on vaja:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. iseseisvaks ja rühmatööks vajalikku pinda eri formaadis tööde, ka suure formaadiga tööde tegemiseks; 7. 500-luksise päevalgusspektriga valgustust tööpinnal ning käte ja töövahendite puhastamise võimalust; 8. tööde kuivatamise, hoiustamise ja eksponeerimise võimalust; 9. kunstiraamatuid, ajakirju ja teatmeteoseid;

proportsioonid) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;
Rakendab kunstitöö loomisel õpetaja abiga ajalise (4D) kujutamise (video, animatsiooni jne) tehnikaid ja põhivõtteid (kaadriplaanid, kestus, tempo, tegevuspaik ja tegelased, sissejuhatus, puänt).
Visualiseerib ühte oma tarbimisharjumust (näiteks küsimuse abil “Millele kulub minu taskuraha”).
Mõtestab lihtsamal tasemel ajaloolise ja kaasaegse ruumikeskkonna (näiteks koolikeskkond filmis “Kevade” ja oma kool või külapood ja supermarket) erinevusi selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist.
Märkab ja kirjeldab ruumikeskkonna suurust, vormi ja materjalikasutust selle ruumikeskkonna otstarbe ja kasutatavuse aspektist.
Selgitab oma loodud digitaalkujutiste avalikustamisega seotud tagajärgi ja ohtusid.

Plaanimine ja ideede arendamine

Tuvastab disainiprotsessis osapooled keda õpetaja etteantud probleem puudutab selleks, et luua probleemi lahenduspakkumine.
Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab) probleemi lahenduspakkumise loomise eesmärgil.
Sõnastab probleemi võimalikud põhjused.
Seab õpetaja abiga lähteülesande ja tegevusplaani.
Selgitab välja osapoolte, keda probleem puudutab, hinnangu lahenduspakkumisele ja arvestab seda lahenduspakkumise arendamisel.
Vormistab lahenduspakkumise.
Kasutab neljamõõtmelise teose kavandamisel õpetaja abiga *storyboardi* või fotosid ja lühikest stsenaariumit.
Rakendab abijooni figuuri ja tsentraalperspektiivi kujutamisel.
Leiab ideid praktilisteks töödeks iseenda elust ja teistest õppeainetest.
Kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda.
Teab, mis on kavand ning tunneb kavandamise põhimõtteid ja eesmärke ning oskab rakendada teadmiseid lihtsama kavandi loomisel.

10. videoprojektori, foto- ja videokaamerate, arvutite, skanneri ja printeri kasutamise võimalust ning internetiühendust.

Loomine

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.

Pakub ise teemasid ning teostamise võimalusi enda huvide ja loomingu väljendamiseks (spontaanselt). Loob enda teose teadlikult uurides ja analüüsides teemapõhiseid materjale (nt raamatud, õpikud ja muud infoallikad) ning kavandades enda ideed ja kombineerides neid omavahel (nt kavandi detailide, foto ja joonistuse, tasapinnaliste ja ruumiliste objektide kombineerimine).

Tunneb neljamõõtmeliste tööde teostamise etappe ja võimalusi ning kavandab ja loob vabavaralises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) enamasti iseseisvalt.

Kombineerib kahe- ja kolmemõõtmelisi elemente digiloomingus.

Tunneb vabavaraliste programmide ühiseid tööriistu ja oskab neid uurides enamasti iseseisvalt erinevates olukordades rakendada.

Valib oma idee teostamiseks (vajadusel õpetaja abiga) sobiva väljendusvahendi kõigi õpitud väljendusvahendite, sh digivahendite hulgast;

Loob õpetaja abiga teostest ekspositsiooni (võib ka virtuaalse).

Refleksioon, analüüs ja kriitika

Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeoleolu, 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.	
Õppesisu:	
<p>Kunstiteose teema ja pealkiri. Piltjutustusi kunstiloost (nt. erinevad stseenid keskaja maalil, egiptuse friisid, surmatants vms.).</p> <p>Vormiküsimused (kujutamisiisid, ruum, värv, kompositsioon)</p> <p>Inimeste eripära (vanus, rass, rahvus jm) kujutamine lihtsustatult.</p> <p>Liikumise kujutamine: liikumise mulje loomine, animatsiooni põhimõte.</p> <p>Koloriit (sh. soe ja külm), värviharmoniad.</p> <p>Varju tekkimine, langev vari (nt. varjuteater, siluetid).</p> <p>Kandiliste kehade kujutamine ruumiliselt.</p> <p>Pakend, ümbris (vorm, kiri, värvilahendus, seos tootega).</p> <p>Kirja kujundamine (jooniskiri, fantaasiakiri).</p>	
Põhimõisted:	
Kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, looming, maalikunst, animatsioon, skulptuur, üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Karakter, taust, esiplaan, tagaplaan. Koloriit.	
Kooli väärtuste arendamine:	
Väärtustame jätkusuutlikku hoiakut, mida iseloomustavad uuenduslik, julge ja kriitiline mõtlemine ning eneseteostusvajadus. Ettevõtlik laps, õpilane, õpetaja ja koolitöötaja on avatud, tahab ja oskab leida uusi ideid, julgeb eksida ning oskab eksimustest õppida. Loov eluhoiak tähendab avatust uutele kogemustele, muljetele, vastuvõtlikkust ning püüdu oma võimeid kasutada ja arendada. Mitmesuguseid olukordi ja ülesandeid lahendatakse leidlikult erinevate võtete ja vahenditega. Taaskasutus.	
Lõiming	Hindamine:
Keeltes ja kirjanduses, matemaatikas, tehnoloogias-kasutatakse kunstiainetega kattuvaid mõisteid (nt kompositsioon, struktuur, mõõdud, nurgad, geomeetrilised kujundid, rütm, plaan, stiil, variatsioon, improvisatsioon, liikumine, dünaamika jms).	Hindamisel lähtutakse vastavatest põhikooli riikliku õppekava üldosa sätetest ning kasutatakse kujundavat ja kokkuvõtvat hindamist, lähtudes püstitatud õppeülesandest ning kehtiva õppekava sisust ja eesmärkidest. Hinnatakse õpilase oskust kasutada loovtöodes erinevaid töövõtteid ja tehnikaid, käsitsedes materjale otstarbekalt ja töövahendeid ohutult; kujutada kehasid ruumiliselt, kujutada liikumist ja liikumise mulje loomist. Õpilane annab klassikaaslaste teostele tagasisidet, põhjendab enda arvamust; (Räägi, mis sulle teise töös meeldib? Too esile, mis nõudis kõige rohkem pingutust kaaslaste töös)
Kooliastme teadmised, oskused ja hoiakud:	
II kooliastme lõpetaja: Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine	

- 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

- 1) lahendab õpetaja esitatud probleemi, läbides kõiki disainiprotsessi etappe ning toetudes õpetaja juhendamisele ja etteantud materjalidele;
- 2) kavandab enda idee või teose; teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik.

Loomine

II kooliastme lõpuks õpilane:

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

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- 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.