

<b>Illuka Kooli ainekava</b>	Ainevaldkond: <b>kunstiained</b>	Õppeaine: <b>kunst</b>
III kooliaste	<b>7.klass</b>	Tundide arv: <b>1</b>
<b>Õppeaine kirjeldus</b>		
<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 igapäevane. 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>		
<b>Õpitulemused:</b>		<b>Metoodilised soovitused, sh õpistrateegiate rakendamine, diferentseerimise võimalused</b>
<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <p>Kirjeldab digitaalseid keskkondi, hindab digitaalse keskkonna turvalisust ja eakohasust</p> <p>Leiab internetist lihtotsinguga infot kunstnike, kunstiteoste või ajastute kohta, kasutab internetis täpsustatud pildiotsingut.</p> <p>Tutvustab eri disainivaldkonna (näiteks tootedisain, digitootedisain, teenusedisain, tööstusdisain, graafiline disain, sotsiaalne disain jne) esindaja tegevust.</p> <p>Tuvastab visuaalkultuuris levinumaid värvikasutusega seotud tavapärasid (näiteks hooaegade seotud värvid riidemoes).</p> <p><b>Plaanimine ja ideede arendamine</b></p> <p>Leiab oma teose jaoks ideid päevakajalistest või ajaloosündmustest.</p> <p>Kasutab idee leidmiseks ja laiendamiseks meetodeid (näit. ajurünnak, suvaline sisend, omaduste reastamine, info otsimine)</p> <p>Teeb töö kavandamisel kirjalikke ja visuaalseid märkmeid.</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"> <li>1. iseseisvaks ja rühmatöökaks vajalikku pinda eri formaadis tööde, ka suure formaadiga tööde tegemiseks;</li> <li>2. 500-luksise päevavalgusspektriga valgustust tööpinnal ning käte ja töövahendite puhastamise võimalust;</li> </ol>

<p>Kavandab enda teose, pakkudes vahest välja ka erinevaid lahendusvõimalusi.</p> <p>Teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik, ning rakendab seda teadmist tööprotsessis.</p> <p>Märkab ja kirjeldab teda ümbritsevaid probleemolukordi.</p> <p>Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab).</p> <p>Uurib näiteid kuidas on sama või sarnast probleemi varasemalt lahendatud.</p> <p>Tutvub erinevate uurimisviiside (näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine) võimalustega.</p> <p><b>Loomine</b></p> <p>Õpilane teab, et isikupärasus on väärtuslik ja püüab luua omapäraseid kunstitöid tuues esile enda individuaalsust ja huvisid.</p> <p>Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digikunst) kunstitöid spontaanselt (kavandamata).</p> <p>Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid uurides ja kavandades.</p> <p>Kavandab ja arendab enda ideid enne teose loomist, kombineeri erinevatest ideedest tervikliku lahenduse.</p> <p>Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid enamasti teadlikult või õpetaja abiga.</p> <p>Leiab oma töö eksponeerimiseks koha, kus see on hästi vaadeldav.</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>3. tööde kuivatamise, hoiustamise ja eksponeerimise võimalust;</li><li>4. kunstiraamatuid, ajakirju ja teatmeteoseid;</li><li>5. videoprojektori, foto- ja videokaamerate, arvutite, skanneri ja printeri kasutamise võimalust ning internetiühendust.</li></ol>
---	--

<p>Tunneb loomingu esitlemise põhimõtteid ja suudab teha publikule esitamiseks ettevalmistustöid õpetaja abiga.</p> <p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p> <p>Analüüsib tarbeeset funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.</p> <p>Selgitab enamasti oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi.</p> <p>Kirjeldab teose ainest, meediumi ja vormi.</p>	
<b>Õppesisu:</b>	
<p><b>Igapäevane visuaalkultuur</b></p> <p>Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplatvormid.</p> <p>Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.</p> <p>Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.</p> <p><b>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</b></p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus</p> <p><b>Kompositsiooni kirjelduseks:</b> suurem, väiksem, ühesuured, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p><b>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks:</b> horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p><b>Perspektiiv:</b> tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p><b>Värviteooria:</b> Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p><b>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted:</b> kattumine, teravus, suurus</p> <p><b>Liikumise mulje loomine:</b> liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p>	

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

**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 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)

### **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

Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine

Lähteülesanne

Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine

Lahenduspakkumine

### **Tarbeesemed ja levinumad materjalid**

Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...

Tehismaterjalid: plastik, kile....

**Kavandamine:** kavand, visand, skits, krokii, abijooned

*Moodboard*, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,

Idee sõnastamine

*Storyboard*, stsenaarium

Visuaalne lihtsustamine

### **Info leidmine**

Google'i pilditsing

(Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid

### **Kunstiajalugu**

Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid.

Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid.

Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö).

Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo).

Barokk-kunst Euroopa õukondades

Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas

Realism maalikunstis

Modernism 19. sajandi lõpu maalis (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend).

Maailmanäitused ja tehnoloogia areng.

Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.

### **Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed**

Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja

### **Jätkusuutlik mõtteviis**

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

### **Teabe otsimine ja infokeskkonnad**

Muuseumide ja galeriide kodulehed	
<b>Kunstiülu</b>	
Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised	
<b>Autorsus ja autoriõigused</b>	
Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine	
<b>Põhimõisted:</b>	
Kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, looming, maalikunst, animatsioon, skulptuur, üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Karakter, taust, esiplaan, tagaplaan. Koloriit, kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia.	
<b>Kooli väärtuste arendamine:</b>	
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.	
<b>Lõiming</b>	<b>Hindamine:</b>
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)
<b>Kooliastme teadmised, oskused ja hoiakud:</b>	
III kooliastme lõpuks õpilane:	
1) oskab arendada oma ideed, lähtudes eesmärgist;	
2) märkab ja kirjeldab igapäevaelu probleeme, mida lahendades läbib kõik disainiprotsessi etapid;	
3) rakendab uurimismeetodeid õpetaja abiga.	

- 4) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ja põhjalikult uurides ning teadlikult kavandades;
- 5) valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid;
- 6) oskab rühmaliikmena luua ühistöödest tervikliku väljapaneku ja esitleda teost publikule
- 7) analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst), leiab erinevaid tõlgendusvõimalusi ja vaatepunkte, põhjendab neid tööle tuginedes ning kasutab kunstist rääkides oskussõnavara;
- 8) leiab seoseid ühiskonnaelu valdkondadega nii ajaloost kui ka tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, erialakirjandusele, aimekirjandusele, popkultuurile ja meediale;
- 9) mõtestab esemelise ja ruumilise keskkonna või disaininäidete esteetilisi, funktsionaalseid ning ökoloogilisi aspekte;
- 10) selgitab oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi; põhjendab sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid;
- 11) kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib eriarvamusi.

<b>Illuka Kooli ainekava</b>	Ainevaldkond: <b>kunstiained</b>	Õppeaine: <b>kunst</b>
III kooliaste	<b>8.klass</b>	Tundide arv: <b>1</b>
<b>Õppeaine kirjeldus</b>		
<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>		
<b>Õpitulemused:</b>		<b>Metoodilised soovitused, sh õpistrateegiate rakendamine, diferentseerimise võimalused</b>
<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <p>Kasutab info leidmiseks sõnastikke ja entsüklopeediaid, nii raamatutena kui digitaalset andmebaasi.</p> <p>Otsib teadlikult erinevatest infoallikatest vajalikku informatsiooni ja toob esile detailid ning tähtsamad punktid.</p> <p>Plaanimine ja ideede arendamine</p> <p>Leiab oma teose jaoks ideid läbi eneserefleksiooni. Rakendab õpetaja abiga ideede genereerimise ja laiendamise/arendamise meetodeid (kombineerimismatriksid, referaat idee tausta uurimiseks).</p> <p>Loob <i>storyboardi</i> joonistades või digivahendeid kasutades.</p> <p>Märkab ja tuvastab igapäevaelu probleemi, mis teda kõnetab.</p> <p>Seab lähteülesande ja tegevusplaani.</p> <p>Kavandab õpetaja abiga ja rakendab sihipäraselt üht uurimismeetodit (<i>näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine</i>).</p> <p>Loomine</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> <p>6. iseseisvaks ja rühmatööks vajalikku pinda eri formaadis tööde, ka suure formaadiga tööde tegemiseks;</p>



<p>Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata).</p> <p>Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid enamasti teadlikult uurides ja kavandades.</p> <p>Laiendab enda ideed kavandamise protsessis, katsetab erinevaid tehnilisi võimalusi ja toob esile idee arenguetapid.</p> <p>Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult.</p> <p>Põhjendab tehnika või meediumi valikut toetudes oma sõnumile või ideele.</p> <p>Rakendab neljamõõtmelise teose loomisel (animatsioon, video, etendus, <i>performance</i>) narratiivi, sissejuhatust ja puänti (lõiming kirjandusega).</p> <p>Oskab õpetaja abiga rühmaliikmena luua ühistöödest väljapaneku.</p> <p>Toetab töö pealkirjaga oma sõnumit või ideed.</p> <p>Refleksioon, analüüs ja kriitika</p> <p>Analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst).</p> <p>Analüüsib ruumilist keskkonda funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.</p> <p>Põhjendab valdavalt oma töö sisulisi, uurimuslikke või loominguulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid.</p> <p>Kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib enamasti eriarvamusi.</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>7. 500-luksise päevavalgusspektriga valgustust tööpinnal ning käte ja töövahendite puhastamise võimalust;</li><li>8. tööde kuivatamise, hoiustamise ja eksponeerimise võimalust;</li><li>9. kunstiraamatuid, ajakirju ja teatmeteoseid;</li><li>10. videoprojektori, foto- ja videokaamerate, arvutite, skanneri ja printeri kasutamise võimalust ning internetiühendust.</li></ol>
<b>Õppesisu:</b>	
<b>Igapäevane visuaalkultuur</b> <p>Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad.</p> <b>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</b> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant.</p> <b>Perspektiiv:</b> tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv	

<b>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted:</b> kattumine, teravus, suurus.	
<b>Liikumise mulje loomine:</b> liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.	
<b>Värviteooria:</b> Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid	
<b>Kaadriplaanid:</b> üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.	
<b>Kunstižanrid:</b> portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjöörivaade.	
<b>Põhimõisted:</b>	
Kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, looming, maalikunst, animatsioon, skulptuur, üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Karakter, taust, esiplaan, tagaplaan. Koloriit.	
<b>Kooli väärtuste arendamine:</b>	
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.	
<b>Lõiming</b>	<b>Hindamine:</b>
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 teoste tagasisidet, põhjendab enda arvamust; (Räägi, mis sulle teise töös meeldib? Too esile, mis nõudis kõige rohkem pingutust kaaslaste töös)
<b>Kooliastme teadmised, oskused ja hoiakud:</b>	
III kooliastme lõpuks õpilane:	
<b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b>	
1) analüüsib enne kasutamist visuaalseid kujutisi, keskkondi, jooniseid, skeeme ja sümboleid suhtluses;	
2) uurib iseseisvalt kunstnike, kunstiteoste ja kunstivoolude tausta;	
3) leiab infot erinevate allikate kohta, suhtudes neisse allikakriitiliselt;	

- 4) kasutab peamisi kunstimõisteid ja teab kunstnikke;
- 5) käitub kultuurikeskkondades reeglite järgi (vajaduse korral oskab reeglid välja selgitada) ning saab iseseisvalt vajaliku teabe leidmise ja sündmuse kogemisega hakkama;
- 6) teab, mida kujutab endast disain ning kuidas töötab disainer;
- 7) mõistab vormide ja värvide subjektiivsemaid ning universaalsemaid tähendusi;
- 8) 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.

### **Plaanimine ja ideede arendus**

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

### **Loomine**

- 1) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ja põhjalikult uurides ning teadlikult kavandades;
- 2) valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid;
- 3) oskab rühmaliikmena luua ühistöödest tervikliku väljapaneku ja esitleda teost publikule.

### **Refleksioon, analüüs ja kriitika**

- 1) analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst), leiab erinevaid tõlgendusvõimalusi ja vaatepunkte, põhjendab neid tööle tuginedes ning kasutab kunstist rääkides oskussõnavara;
- 2) leiab seoseid ühiskonnaelu valdkondadega nii ajaloost kui ka tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, erialakirjandusele, aimekirjandusele, popkultuurile ja meediale;
- 3) mõtestab esemelise ja ruumilise keskkonna või disaininäidete esteetilisi, funktsionaalseid ning ökoloogilisi aspekte;
- 4) selgitab oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi; põhjendab sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksioneerimise valikuid;
- 5) kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib eriarvamusi.

<b>Illuka Kooli ainekava</b>	Ainevaldkond: <b>kunstiained</b>	Õppeaine: <b>kunst</b>
III kooliaste	<b>9.klass</b>	Tundide arv: <b>1</b>
<b>Õppeaine kirjeldus</b>		
<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>		
<b>Õpitulemused:</b>		<b>Metoodilised soovitused, sh õpistrateegiate rakendamine, diferentseerimise võimalused</b>
<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <p>Seostab eri ideoloogilisi sümboleid vastava ajastuga ja teab nende tähendust.</p> <p>Arutleb erinevate nii kaasaegsete kui ajalooliste ideoloogiliste sümboolite rolli üle tänapäeval</p> <p>Seostab kunstnikku ja kunstiteost selle loomiskeskkonnaga, leides ja tõendades oma tähelepanekuid.</p> <p>Leiab kunstiteose omadused, mis väljendavad nii loomise keskkonna kui kunstniku ideid</p> <p>Külastab iseseisvalt kunstinäitust või- sündmust ning käitub seal reeglite kohaselt.</p> <p><b>Plaanimine ja ideede arendamine</b></p> <p>Rakendab teiste autorite teoseid oma töö lähtepunktina.</p> <p>Rakendab õpetaja abiga keerulisemaid ideede laiendamise / arendamise meetodeid (näiteks Osborni küsimustik).</p> <p>Teab ideede selekteerimise meetodeid (näiteks sõelumine küsimuste abil, plussid, miinused)</p> <p>Sõnastab oma teose kontseptsiooni.</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"> <li>11. iseseisvaks ja rühmatööks vajalikku pinda eri formaadis tööde, ka suure formaadiga tööde tegemiseks;</li> <li>12. 500-luksise päevavalgusspektriga valgustust tööpinnal ning käte ja töövahendite puhastamise võimalust;</li> </ol>

<p>Kasutab kavandamisel mitmekesiseid meetodeid (näit visandid, skeemid, asendiplaanid, maketid, värvi- ja materjalinäidised, töötappide kirjeldused).</p> <p><b>Loomine</b></p> <p>Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata).</p> <p>Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid teadlikult uurides ja kavandades.</p> <p>Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult.</p> <p>Pakub välja ekspositsiooni või näitusepinna koha kooliruumis ning põhjendab enda valikut ja visiooni.</p> <p>Loob näituse kaasteksti, etiketid (autori nimi, töö nimetus, tehnika jms) ja esitluse viisi.</p> <p>Tekitab kahemõõtmelises teoses vabalt valitud vahenditega ruumi-illusiooni.</p> <p>Rakendab kolmemõõtmelises teoses valgust, ümbritsevat ruumi ja materjali (või muid õpetaja ülesandepüstituses esitatud elemente või põhimõtteid) oma sõnumi edastamiseks.</p> <p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p> <p>Mõtestab disaininäiteid funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.</p> <p>Põhjendab oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid.</p> <p>Kirjeldab, analüüsib, tõlgendab ja hindab kunstiteoseid (nende ainest, meediumi, vormi ja konteksti).</p>	<p>13. tööde kuivatamise, hoiustamise ja eksponeerimise võimalust;</p> <p>14. kunstiraamatuid, ajakirju ja teatmeteoseid;</p> <p>15. videoprojektori, foto- ja videokaamerate, arvutite, skanneri ja printeri kasutamise võimalust ning internetiühendust.</p>
--	--

Uurib teose loomise konteksti – sotsiaalne kontekst, ajalooline taust, põhjuslik keskkond, milles kunstiteos loodi.	
<b>Õppesisu:</b>	
9.klassi õpilane:	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Rakendab teiste autorite teoseid oma töö lähtepunktina.</li><li>• Teab ideede selekteerimise meetodeid (näiteks sõelumine küsimuste abil, plussid, miinused)</li><li>• Sõnastab oma teose kontseptsiooni.</li><li>• Kasutab kavandamisel mitmekesiseid meetodeid (näit visandid, skeemid, asendiplaanid, maketid, värvi- ja materjalinäidised, tööetappide kirjeldused).</li><li>• Loob kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid spontaanselt (kavandamata).</li><li>• Loob kahe-, ja kolmemõõtmelisi kunstitöid teadlikult uurides ja kavandades.</li><li>• Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult.</li><li>• Pakub välja ekspositsiooni või näitusepinna koha kooliruumis ning põhjendab enda valikut ja visiooni.</li><li>• Loob näituse kaasteksti, etiketid (autori nimi, töö nimetus, tehnika jms) ja esitluse viisi.</li><li>• Tekitab kahemõõtmelises teoses vabalt valitud vahenditega ruumi-illusiooni.</li><li>• Rakendab kolmemõõtmelises teoses valgust, ümbritsevat ruumi ja materjali (või muid õpetaja ülesandepüstituses esitatud elemente või põhimõtteid) oma sõnumi edastamiseks.</li><li>• Mõtestab disaininäiteid funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.</li><li>• Põhjendab oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid.</li><li>• Kirjeldab, analüüsib, tõlgendab ja hindab kunstiteoseid (nende ainst, meediumi, vormi ja konteksti).</li><li>• Uurib teose loomise konteksti – sotsiaalne kontekst, ajalooline taust, põhjuslik keskkond, milles kunstiteos loodi.</li></ul>	
<b>Põhimõisted:</b>	
Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv	
Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)	
Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutatus	
Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne	
Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv	
Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid.	
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

### Kooli väärtuste arendamine:

Väärtustame jätkusuutlikku hoiakut, mida iseloomustavad uuenduslik, julge ja kriitiline mõtlemine ning eneseteostusvajadus. Ettevõtlik laps, õpilane, õpetaja ja koolitõõtaja 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.

### Lõiming

Keeltes ja kirjanduses, matemaatikas, tehnoloogias-kasutatakse kunstiainetega kattuvaid mõisteid (nt kompositsioon, struktuur, mõõdud, nurgad, geomeetrilised kujundid, rütm, plaan, stiil, variatsioon, improvisatsioon, liikumine, dünaamika jms).

### Hindamine:

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 kaaslase töös)

### Kooliastme teadmised, oskused ja hoiakud:

III kooliastme lõpetaja:

### Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- 1) analüüsib enne kasutamist visuaalseid kujutisi, keskkondi, jooniseid, skeeme ja sümboleid suhtluses;
- 2) uurib iseseisvalt kunstnike, kunstiteoste ja kunstivoolude tausta;
- 3) leiab infot erinevate allikate kohta, suhtudes neisse allikakriitiliselt;
- 4) kasutab peamisi kunstimõisteid ja teab kunstnikke;
- 5) käitub kultuurikeskkondades reeglite järgi (vajaduse korral oskab reeglid välja selgitada) ning saab iseseisvalt vajaliku teabe leidmise ja sündmuse kogemisega hakkama;
- 6) teab, mida kujutab endast disain ning kuidas töötab disainer;
- 7) mõistab vormide ja värvide subjektiivsemaid ning universaalsemaid tähendusi;

8) 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.

### **Plaanimine ja ideede arendamine**

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

### **Loomine**

- 1) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ja põhjalikult uurides ning teadlikult kavandades;
- 2) valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab tövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid;
- 3) oskab rühmaliikmena luua ühistöödest tervikliku väljapaneku ja esitleda teost publikule.

### **Refleksioon, analüüs ja kriitika**

- 1) analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistatus, peamised sümbolid, kontekst), leiab erinevaid tõlgendusvõimalusi ja vaatepunkte, põhjendab neid tööle tuginedes ning kasutab kunstist rääkides oskussõnavara;
- 2) leiab seoseid ühiskonnaelu valdkondadega nii ajaloost kui ka tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, erialakirjandusele, aimekirjandusele, popkultuurile ja meediale;
- 3) mõtestab esemelise ja ruumilise keskkonna või disaininäidete esteetilisi, funktsionaalseid ning ökoloogilisi aspekte;
- 4) selgitab oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi; põhjendab sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid;
- 5) kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib eriarvamusi.