

## 5.klass, 6.klass

Uurimine, avastamine, ideede arendamine

Uurimuslik ja loov koostöö. Teoste esitlemine, valikute põhjendamine.

Kujutamine, väljendamine, kujundamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine.

Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted.

Värv kui väljendusvahend.

Liikumise kujutamine. Tehnikate loov kasutamine, segatehnikad.

**Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid.**

Sõnumite ja emotsioonide edastamine, oma tööde võrdlus kunstiajaloo-näidetega.

# Pildiline ja ruumiline väljendus

Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine.

Kompositsiooni tasakaal, pingeline, dominant ja koloriit.

## ÜMBRUS

Loodus *versus* arhitektuur (uuslinn ja puud vms).

Hoonete erinevused ajastute ja funktsiooni järgi. Taevas.

## ASJAD

Ühe eseme erinevate osade suhe.

Pöördkehad jt mahulised esemed.

## INIMENE

Lihtsad proportsioonireeglid, peamised näoproportsioonid.

Inimese liikumisasendid. Keha mahulisus. Pea profiilis.

## GEOMEETRIA

Kera, silindri, tahuka kujutamine.

Eseme jaotamine geomeetristeks kehadeks.

Probleemipõhine lähteülesanne.

Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksrite ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete uurimine ja kriitiline võrdlemine.

Keskkonnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses.

MÄRK

Märk kui stilisatsioon, piltkiri.

Märk kui sümbol (nt sodiaagi-märgid).

KIRI

Šrifti ja pildi sidumine tervikuks.

Šrift varjuga, ruumiline kiri.

Foto, digitaalgraafika, video ja animatsiooni kasutamine lähiümbruse uurimisel.

## Meedia ja kommunikatsioon

Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jne vaatlemine, nende üle arutlemine, kirjeldamine, eelistuste põhjendamine.

Liikumisillusiooni teke. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.

Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis. Linnaruumi detailide, märkide ja kirjade kogumine (pildistamine) ja analüüsimine. Tootereklaam.

Valgus, vari ja värv objekti vormi edasi-andmisel. Vormimuutusest tulenev tähenduse muutus.

# Kunstikultuur

Kunstiteose analüüs. Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu mõtestamine. Erinevad mineviku ja nüüdiskunst tuntumad teosed Eestis ja mujal maailmas, kultuuride iseärasused.

Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.

EESTI JA MAAILM

Konstrueeriv kunst (kubism, juugend, Art Deco ...)

Kunst käsikäes ajalootunniga (kauged kultuurid, antiik ...)

RAHVAKUNST

Sõled, kapad, kirstud.

Taluarhitektuur.

## Materjalid, tehnikad

Visandamine ja kavandamine.  
Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega.  
Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine.  
Digitaalsete tehnikate katsetamine.

### MAAL

Monokroomne maalimine (tint jt).  
Segatehnikad.

### SKULPTUUR

Papier-mache vms.  
Materjalide kombineerimine.

### GRAAFIKA

Papitrükk. Mustritega pinnakatmine.  
Sügavtrükk, heledusnüansid mustvalges grafiidijoonistuses.

## Tulemus

. Tunnetab oma huvisid ja võimeid.

Visandab ja kavandab.

On valmis katsetama uusi tehnikaid, sh digitaalseid.

Mõistab erinevate teoste sõnumeid ja eesmärki, uurib ja analüüsib neid (k.a. reklaam ja meedia).

Võrdleb kaasaja ja mineviku kultuurinähtusi.

Kasutab visuaalkultuuri tundmaõppimiseks teatmeteoseid ja IKT vahendeid.

Uurib disainilahendusi ja leiutab ise.

Käitub virtuaalmaailmas eetilisel.

## 7.klass, 8.klass, 9.klass

Uurimine, avastamine, ideede arendamine

Kujutamise viisid: stiliseerimine, abstraherimine, deformeerimine jne.

Mäng vormi, reeglite ja tähendustega. Teksti ja pildi koosmõju.

Digitaalsete tehnoloogiate kasutamine loovtöodes (foto, video, animatsioon, digitaalgraafika).

Tehnoloogia ja kunst. Keskkond ja kunst. Kommunikatsioon kunstis.

Kunstiteose vorm ja kompositsioon, materjalid, tehnika, ümbrus (kontekst), sõnum jne.

Kunstiteosed ja stiilid, lood ja sündmused uue teose loomise lähtepunktina.

Väljendusvahendite valik vastavalt ideele, otstarbele ja sihtgrupile.



## Pildiline ja ruumiline väljendus

Teatud kujutamismõtete ja tehnikate teadlik valik (isiklik stiil).

Kunstiteosed, -stiilid ja lood inspiratsiooniallikana.

Kadreerimine, pildiplaanid, detailid.

### ÜMBRUS

Tänav, taluõu jne (maja välisdetailid).

Realistlik maastikumaal, veekogu.

Loodus detailides, maja siseruum.

### ASJAD

Ruumi kolm mõõdet.

Iseseisev natüürmordi koostamine, vaatluspunkti valik.

Deformatsioon (nt kubism, ekspressionism) mõju suurendamiseks.

### INIMENE

Inimene perspektiivis, pea rakursis, näo detailid.

Meeleolu väljendus poosiga, kiirskitseerimine.

Mitu figuuri suhtlemas, käed.

### GEOMEETRIA

Geomeetiline kujund sümbolina.

Kompositsiooni rajamine geomeetrilistele kujundile.

Arhitektoonika. Moodulsüsteemid.

# Disain ja keskkond

Sihtrühmapõhine lähteülesanne.

Disaini liigid. Ergonoomika, moodul-süsteemid, sihtgrupp jt mõisted.

Looduslikud ja tehiskeskkonnad. Arhitektuuri ja disaini funktsionaalsus, ökoloogilisus, esteetilisus ja eetilisus.

Praktiline disainiprotsess probleemi püstitusest lahendi leidmiseni.

MÄRK

Geom. kehade, märkide, kujundite ja värvide mitmetähenduslikkus. Märgi tähenduse muutus ajaloos. Firmamärk.

Mäng sümbolitega, logo.

KIRI

Omaloodud šrifti kujundamine.

Šrift raamatus, plakatil, reklaamis vm.

Pidulik kiri (nt kalligraafia).

Pildikeel. Erinevate meediumite väljendusvahendite rakendamine ainesiseselt ja lõimimisel teiste ainetega.

## Meedia ja kommunikatsioon

Linnakeskkond. Tekstid ja linnaruumis. Metafoorid reklaamis.

Infootsing erinevatest teabeallikatest.

Digitaalne pilditöötlus.

Originaal, koopia, reproduktsioon. Foto ajaloolise dokumendina. Autorikaitse. Teose muutmise mõjusamaks peegelduse, perspektiivi, illusiooni või muu võttega.

Korduvuse mõju. Mustrid.

Ruumilisus ja ruumilisuse illusioon (3-D efekt, stereonägemine jms).

# Kunstikultuur

Kaasaegse kunsti suunad ja teemad. Kunstiga seotud elukutsed.

Muuseumide, näituste ja kunstisündmuste külastamine ja arutelud, kunstiterminoloogia kasutamine. Kunsti liigid.

Erinevate kultuuride tuntumate teoste näiteid.

Kunstiteoste säilitamine.

Kunst kui ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengu peegeldaja.

EESTI JA MAAILM

Keskajast barokini.

19. sajandi stiilid, modernism.

Protsessuaalne kunst, kunstide süntees – tänapäev.

RAHVAKUNST

Käise-, vöö- jt kirjad.

Rahvuslik ja rahvalik.

Etnograafia ja tänapäev.

## Materjalid, tehnikad

Uurimuslikud ja loovad ülesanded, individuaalsed ja rühmatööd. Tulemuse esitlemine.  
Ideest ja eesmärgist lähtuvalt materjalide, tehnikate ja väljendusvahendite valimine.

### MAAL

Maalimine erinevatele materjalidele

Klaasimaal, fresko jms

Lahustid, lakid jt. Õlimaal. Graffiti.

### SKULPTUUR

Paberskulptuur ilma liimita.

Skulptuur „liigse” eemaldamisega (penoplast vms).

Materjali valik lähtuvalt teemast ja soovist.

### GRAAFIKA

Trükigraafika ja värvi- ning viltpliiatsite ühendamise.

Erinevate graafikaliikide katsetused.

Graafika + kollaaž jt segatehnikad.

## Tulemus

Arendab teadlikult oma võimeid ja isikupära. Hindab originaalsust.

Katsetab erinevaid lahendusvariante, selgitab valikuid.

Teadvustab kunsti rolli ühiskonnas, seost teiste kultuurinähtuste, teaduse, tehnika ja meediaga.

Tunneb Eesti ja maailma olulisemaid kunstiteoseid.

Uurib nüüdiskunsti nähtusi, oskab arutleda nende väljendusvahendite, sõnumite, esteetilisuse, eetilise jne üle.

Mõistab disaini kui protsessi.