**7.klassi kunstiõpetus**

**Õpitulemused**

**Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine**

* Kirjeldab digitaalseid keskkondi, hindab digitaalse keskkonna turvalisust ja eakohasust
* Leiab internetist lihtotsinguga infot kunstnike, kunstiteoste või ajastute kohta, kasutab internetis täpsustatud pildiotsingut.
* Tutvustab eri disainivaldkonna (näiteks tootedisain, digitootedisain, teenusedisain, tööstusdisain, graafiline disain, sotsiaalne disain jne) esindaja tegevust.
* Tuvastab visuaalkultuuris levinumaid värvikasutusega seotud tavapärasid (*näiteks hooaegadega seotud värvid riidemoes*).

**Plaanimine ja ideede arendamine**

* Leiab oma teose jaoks ideid päevakajalistest või ajaloosündmustest.
* Kasutab idee leidmiseks ja laiendamiseks meetodeid (näit. ajurünnak, suvaline sisend, omaduste reastamine, info otsimine)
* Teeb töö kavandamisel kirjalikke ja visuaalseid märkmeid.
* Kavandab enda teose, pakkudes vahest välja ka erinevaid lahendusvõimalusi.
* Teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik, ning rakendab seda teadmist tööprotsessis.
* Märkab ja kirjeldab teda ümbritsevaid probleemolukordi.
* Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab).
* Uurib näiteid kuidas on sama või sarnast probleemi varasemalt lahendatud.
* Tutvub erinevate uurimisviiside (*näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine*)  võimalustega.

**Loomine**

* Õpilane teab, et isikupärasus on väärtuslik ja püüab luua omapäraseid kunstitöid tuues esile enda individuaalsust ja huvisid.
* Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digikunst) kunstitöid spontaanselt (kavandamata).
* Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid uurides ja kavandades.
* Kavandab ja arendab enda ideid  enne teose loomist, kombineeri erinevatest ideedest tervikliku lahenduse.
* Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid enamasti teadlikult või õpetaja abiga.
* Leiab oma töö eksponeerimiseks koha, kus see on hästi vaadeldav.
* Tunneb loomingu esitlemise põhimõtteid ja suudab teha publikule esitamiseks ettevalmistustöid õpetaja abiga.

**Refleksioon, analüüs ja kriitika**

* Analüüsib tarbeeset funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.
* Selgitab enamasti oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi.
* Kirjeldab teose ainest, meediumi ja vormi.
* **Õppesisu ja mõisted**

VISUAALNE KIRJAOSKUS

**Igapäevane visuaalkultuur**

Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplatvormid.

Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.

Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.

**Kujutamise baaselemendid ja kompostisioon**

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, 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 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

**Ruumiillusiooni**loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus

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

**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 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, kalligaafia, 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 DISAINIPROTSESS

**Disaini baaselemendid**Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass

Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus

**Disaini liigid**

Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain

**Disainiprotsessi osad**

* Osapooled, tarbija
* Uurimine, väljaselgitamine, probleemi 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,

KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR  JA KUNSTNIKUD

**Info leidmine**

Google’i pildiotsing

(Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid

**Kunstiajalugu**

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

Islami kunst: mošeearhitektuur, 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.

KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS

**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

**Kunstielu**

Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised

**Autorsus ja autoriõigused**

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

**Lõiming**

**Ajalugu**

Kunstiõppes pakuvad erinevad kunstiteosed, mis toovad esile ka ühiskonna valupunkte rikkalikult võimalusi moraalinormide ja eetilisuse teemal arutleda (nt Picasso “Guernica” või Wiiralti “Kabaree”).

Kunstiteosed ilmestavad ka erinevate religioonide pühakirju ja mõistulugusid ning kannavad seeläbi moraalinormide aspekte edasi.

**Inimeseõpetus ja ühiskonnaõpetus**

Osalemine kogukonna ja kultuuri väärtustavates projektides (erinevad koostööprojektid või heategevuslikud üritused) ja Eesti riiklike tähtpäevade tähistamine ja üritustesse panustamine.

  Inimeseõpetus

Koolile omaste kultuuriliste traditsioonide jätkamine.

Tähtis on ka toetava kooliruumi loomine ja hoidmine (nt korrahoid ja turvalist õpikeskkonda toetavad plakatid).

Kunstiteoste loomisel saame esile tõsta ja tähistada Eesti rahvuslike traditsioonide ja rahvakalendri tähtpäevi.

Ka koolile oluliste kultuuriruumi traditsioonide tähistamine toob kooli eripära esile.

Kunstiõppe üheks esmaseks oskuseks on kunstivahendite eest hoolt kandmine ja oma tööpinna haldamine ja korrastamine. Sageli mõjutab kunstiõppes vahendite eest mitte hoolitsemine koheselt ka tööprotsessi ning tagajärjed on sageli ka silmaga näha.  Ühiste materjalide jagamine (nt ühised paletid või veetopsid) toob ilmekalt esile ka ühistarvete eest hoolt kandmise vajalikkuse. Sama ilmneb ka grupi- ja ühistöödes. Teoste ülespanek ja õppijat ümbritseva keskkonna  analüüs toovad otseselt õpiruumi eripärad õppesisuks.

Kunstiga võib tõmmata äärmiselt avaraid seoseid erinevate elualade ja -valdkondadega (nt autodisaneritest arvutimängudeni, mõisaarhitektuurist disainiprotsessini). Soovitamegi õppijateni erinevate elukutsega seonduvaid näiteid  tuua.

Paljud erinevate eluvaldkondade esindajad tegelevad kunsti kui hobiga või on leidnud selles uue võimaluse ennast teostada. Seega saab kunstiõppes näitlikustada ja arutleda, kuidas, mis eesmärgil ja millist loomingut erinevad teiste valdkondade esindajad teevad (nt Brad Pitt skulptorina).

**Eesti keel ja kirjandus**

Kunstiteoste sisukas analüüsimine toob esile väljendusrikast kõnekeelt. Näiteks saab kunstitunnis arutleda, mis väljendab julget värvikasutust või õrna joonekasutust.  Samuti nõuab ka tajuerinevuste üle arutlemine ning oma eelistuste põhjendamine head väljendusoskust ja tundlikkust suhtlussituatsioonis. Kunstiteoste avar tõlgendamisvõimalus ja selle julgustamine suunab õppijaid erinevaid arvamusi kuulama.

Ka kunstiteost saab nö lugeda ja tõlgendada. Kunstiteosed kõnelevad sageli oma kaasajast ja teostest võib leida viiteid ka ilukirjandusteostele (nt John Everett Millais “Ophelia”). Seega saab kunstiteoste uurimise ja tõlgendamise kaudu ka teisi teoseid või ajastut paremini mõista.  Ka teoste või näituse info ja saatetekstide lugemine võimaldab kunstiga seonduvalt erinevaid tekste lugeda. Sageli saadab erinevaid tekste (nt lasteraamatud või erinevad tarbetekstid) ka illustratsioon, mis võib tekstide mõistmist suurendada.

**Matemaatika**

Lisaks geomeetrilistele kujunditele on kunstil ja matemaatikal ühist ka visuaalsele korrastatusele, tasakaalule ja mustrite märkamisele tähelepanu pööramine. Ühised mõisted loodusteadustega on näiteks tasakaal, rütm, sümmeetria, perspektiiv. Ka proportsioonidest rääkimine toob esile matemaatilisi suhteid ja nende märkamist (nt mitu korda mahub sinu pea pikkus sina keha pikkusesse).

**Loodusõpetus**

Kunstiõppes saame maailma (sh eriti looduse) märkamisele tähelepanu pöörata. Uurida looduse värve, värvide muutusi, vorme, tekstuure, väljendada looduses saadud muljet ja tekkinud meeleolu. Soovitame nooremate õppijatega keskenduda just looduse uurimisele, avastamisele, isiklike seoste loomisele ja väljendamisele (nt isikupäraste seostega värvinimetuste loomine). Perspektiivi ja proportsioonide käsitlemine toob esile ka visuaalse nägemise eripärad, mõõtmise temaatika ja tasapinnal ruumilisuse kujutamise.

Leiame kunstis ka mitmeid näiteid, kus kunstnikud teevad koostööd teadlastega (nt Frederik de Wilde ja Vantablack värv ehk kõige mustem must värv) või loovad uuenduslikke lahendusi (nt Olafur Eliasson “Little Sun” projekt). Biomimikri ehk looduse mudelite ja süsteemide jäljendamine on mõjukas disainis ja arhitektuuris. Loodusteaduste ja tehnoloogia piirangute uurimine toob tähelepanu inimloovusele, subjektiivsusele ja ka määramtuse talumisele. Neid aspekte saame ka kunstiprotsessis esile tõsta.

**Infotehnoloogia**

Kunstiõppe õppesisu on üha avarduv. Digitehnoloogiad saavad appi tulla nii vanema kunsti avastamiseks (erinevad uuringud ja nende kajastamine) ning teisalt loovad digitehnoloogiad üha avaramaid võimalusi eneseväljenduseks ja selle jagamiseks (nt kunstimeemide loomine).