

## Setomaa Gümnaasium, kunst III kooliaste

### ÕPPEAINE KIRJELDUS

Kunsti õppeaine roll on aidata õppijal rakendada oma võimeid kunsti ja visuaalkultuuri loojana ning sellega suhestujana. Kunst õppeainena arendab visuaalset kirjaoskust, mida on tänapäeval vaja maailmas edukaks toimetulekuks. Kunst toetab õppija loovust ja isiksuseomadusi, mis annavad eeldused mistahes inimtegevuse valdkonnas probleeme uut viisi lahendada, jõuda originaalsete, kasulike, eetiliste tulemusteni.

Riikliku õppekavaga taotletakse, et III kooliastmes omandaks õpilane püsiva huvi kunsti valdkonna vastu. **Kunstiõpetuses omandatavad pädevused on kirjeldatud nelja osaoskuse kaupa:**

#### I. 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.

#### II. plaanimine ja ideede arendamine

- 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.

#### III. 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.

#### IV. 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 eksponeerimise valikuid;
- 5) kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib eriarvamusi.

## 2. PÕHIMÕISTED teemavaldkondade kaupa

### 1) VISUAALNE KIRJAOSKUS

**Igapäevane visuaalkultuur.** Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplatvormid. Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides. Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.

**Kujutamise baaselemendid ja kompositsioon.** 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: liikuvad poosid, liikumise faasid, 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.

**Kunstizhanrid:** portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjöörivaade

**Kujutavus:** figuraalne, abstraktne.

## 2) 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 (puánt).

**Etikett.** Näitusetöö nimesildi elemendid.

## 3) 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.

## 4) 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: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid. Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö). Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud. Barokk-kunst Euroopa õukondades. Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas. Realism maalikunstis. Modernism 19. sajandi lõpu maal (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend). Maailmanäitused ja tehnoloogia areng. Nüüdiskunst.

## 5) KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS

**Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed.** Konservator, kuraator, kujundaja, toimetaja.

**Jätkusuutlik mõtteviis.** Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine.

**Teabe otsimine ja infokeskkonnad.** Muuseumide ja galeriide kodulehed.

**Kunstiüli.** Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised.

**Autorsus ja autoriõigused.** Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine

## ÕPITULEMUSED klassiti ja osaoskuste kaupa

7. klass	8. klass	9. klass
<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kirjeldab digitaalseid keskkondi, hindab digitaalse keskkonna turvalisust ja eakohasust</li> <li>2) Leiab internetist lihtotsinguga infot kunstnike, kunstiteoste või ajastute kohta, kasutab internetis täpsustatud pildiotsingut.</li> <li>3) Tutvustab eri disainivaldkonna (näiteks tootedisain, digitootedisain, teenusedisain, tööstusdisain, graafiline disain, sotsiaalne disain jne) esindaja tegevust.</li> <li>4) Tuvastab visuaalkultuuris levinumaid värvikasutusega seotud tavapärasid (<i>näiteks hooaegade seotud värvid riidemoes</i>).</li> </ol>	<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kasutab info leidmiseks sõnastikke ja entsüklopeediaid, nii raamatutena kui digitaalseid andmebaase.</li> <li>2) Otsib teadlikult erinevatest infoallikatest vajalikku informatsiooni ja toob esile detailid ning tähtsamad punktid.</li> </ol>	<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Seostab eri ideoloogilisi sümboleid vastava ajastuga ja teab nende tähendust.</li> <li>2) Arutleb erinevate nii kaasaegsete kui ajalooliste ideoloogiliste sümboolite rolli üle tänapäeval</li> <li>3) Seostab kunstnikku ja kunstiteost selle loomiskeskonnaga, leides ja tõendades oma tähelepanekuid.</li> <li>4) Leiab kunstiteose omadused, mis väljendavad nii loomise keskkonna kui kunstniku ideid</li> <li>5) Külastab iseseisvalt kunstinäitust või- sündmust ning käitub seal reeglite kohaselt.</li> </ol>
<p><b>Plaanimine ja ideede arendamine</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Leiab oma teose jaoks ideid päevakajalistest või ajaloo-sündmustest.</li> <li>2) Kasutab idee leidmiseks ja laiendamiseks meetodeid (näit. ajurünnak, suvaline sisend, omaduste reastamine, info otsimine)</li> <li>3) Teeb töö kavandamisel kirjalikke ja visuaalseid märkmeid.</li> <li>4) Kavandab enda teose, pakkudes vahest välja ka erinevaid lahendusvõimalusi.</li> <li>5) Teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik, ning rakendab seda teadmist tööprotsessis.</li> </ol>	<p><b>Plaanimine ja ideede arendamine</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Leiab oma teose jaoks ideid läbi eneserefleksiooni.</li> <li>2) Rakendab õpetaja abiga ideede genereerimise ja laiendamise/arendamise meetodeid (kombineerimismaatriksid, referaat idee tausta uurimiseks).</li> <li>3) Loob storyboardi joonistades või digivahendeid kasutades.</li> <li>4) Märkab ja tuvastab igapäevaelu probleemi, mis teda kõnetab.</li> <li>5) Seab lähteülesande ja tegevusplaani.</li> <li>6) Kavandab õpetaja abiga ja rakendab sihipäraselt üht uurimismeetodit (<i>näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine</i>).</li> </ol>	<p><b>Plaanimine ja ideede arendamine</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Rakendab teiste autorite teoseid oma töö lähtepunktina.</li> <li>2) Rakendab õpetaja abiga keerulisemaid ideede laiendamise / arendamise meetodeid (näiteks Osborni küsimustik).</li> <li>3) Teab ideede selekteerimise meetodeid (näiteks sõelumine küsimuste abil, plussid, miinused)</li> <li>4) Sõnastab oma teose kontseptsiooni.</li> <li>5) Kasutab kavandamisel mitmekesiseid meetodeid (näit visandid, skeemid, asendiplaanid, maketid, värvi- ja materjalinäidised, tööetapide kirjeldused).</li> </ol>

<p>6) Märkab ja kirjeldab teda ümbritsevaid probleemolukordi.</p> <p>7) Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab).</p> <p>8) Uurib näiteid kuidas on sama või sarnast probleemi varasemalt lahendatud.</p> <p>9) Tutvub erinevate uurimisviiside (<i>näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine</i>) võimalustega.</p>		
<p><b>Loomine</b></p> <p>1) Õpilane teab, et isikupärasus on väärtuslik ja püüab luua omapäraseid kunstiteoseid tuues esile enda individuaalsust ja huvisid.</p> <p>2) Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digikunst) kunstiteoseid spontaanselt (kavandamata).</p> <p>3) Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstiteoseid uurides ja kavandades.</p> <p>4) Kavandab ja arendab enda ideid enne teose loomist, kombineeri erinevatest ideedest tervikliku lahenduse.</p> <p>5) Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtmeid ning rakendab töövõtmeid ja kompositsiooni põhimõtteid enamasti teadlikult või õpetaja abiga.</p> <p>6) Leiab oma töö eksponeerimiseks koha, kus see on hästi vaadeldav.</p>	<p><b>Loomine</b></p> <p>1) Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstiteoseid spontaanselt (kavandamata).</p> <p>2) Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstiteoseid enamasti teadlikult uurides ja kavandades.</p> <p>3) Laiendab enda ideed kavandamise protsessis, katsetab erinevaid tehnilisi võimalusi ja toob esile idee arenguetapeid.</p> <p>4) Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtmeid ning rakendab töövõtmeid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult.</p> <p>5) Põhjustab tehnika või meediumi valikut toetudes oma sõnumile või ideele.</p> <p>6) Rakendab neljamõõtmelise teose loomisel (animatsioon, video, etendus, <i>performance</i>) narratiivi, sissejuhatust ja puanti (lõiming kirjandusega).</p> <p>7) Oskab õpetaja abiga rühmeliikmena luua ühistöödest väljapaneku.</p> <p>8) Toetab töö pealkirjaga oma sõnumit või ideed.</p>	<p><b>Loomine</b></p> <p>1) Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstiteoseid spontaanselt (kavandamata).</p> <p>2) Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstiteoseid teadlikult uurides ja kavandades.</p> <p>3) Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtmeid ning rakendab töövõtmeid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult.</p> <p>4) Pakub välja ekspositsiooni või näitusepinna koha kooliruumis ning põhjustab enda valikut ja visiooni.</p> <p>5) Loob näituse kaasteksti, etiketid (autori nimi, töö nimetus, tehnika jms) ja esitluse viisi.</p> <p>6) Tekitab kahemõõtmelises teoses vabalt valitud vahenditega ruumi-illusiooni.</p> <p>7) Rakendab kolmemõõtmelises teoses valgust, ümbritsevat ruumi ja materjali (või muid õpetaja ülesandepüstituses esitatud elemente või põhimõtteid) oma sõnumi edastamiseks.</p>

<p>7) Tunneb loomingu esitlemise põhimõtteid ja suudab teha publikule esitamiseks ettevalmistustöid õpetaja abiga.</p>		
<p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Analüüsib tarbeeset funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.</li> <li>2) Selgitab enamasti oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi.</li> <li>3) Kirjeldab teose ainest, meediumi ja vormi.</li> </ol>	<p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst).</li> <li>2) Analüüsib ruumilist keskkonda funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.</li> <li>3) Põhjendab valdavalt oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid.</li> <li>4) Kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib enamasti eriarvamusi.</li> </ol>	<p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Mõtestab disaininäiteid funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.</li> <li>2) Põhjendab oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid.</li> <li>3) Kirjeldab, analüüsib, tõlgendab ja hindab kunstiteoseid (nende ainest, meediumi, vormi ja konteksti).</li> <li>4) Uurib teose loomise konteksti – sotsiaalne kontekst, ajalooline taust, põhjuslik keskkond, milles kunstiteos loodi.</li> </ol>