

Teemad ja põhimõisted	Õppesisu	Õppetulemuste kirjeldus
Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine	Lihtsate, lühikeste tekstide lugemine; eakohaste videote vaatamine; piltide vaatamine. Õpetaja koostatud esitlused ja loeng; näitusekülastused. Saadud teabest olulisema eristamine. Arutelud loetu või kuuldu üle. Saadud teabe alusel küsimustele vastamine. Visuaalide (pildid, arvutimängud, multifilmid, sildid, reklaamid jne) selgitamine. Lihtsamate mõistete õppimine. Näiteks värvus-sõnavara laiendamine, elementaarsed kompositsiooni mõisted, materjalide ja vahendite nimetused, tövõtete nimetused, tehnikate nimetused, mõned kunstiliigid. Omadussõnade pagasi suurendamine. Milliste sõnadega saame iseloomustada teost, joont, meeleolu, värvust, tonaalsust, paiknemist, tegevust, tempot jne? Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine ja sellest lähtuvad küsimused teose analüüsimise hõlbustamiseks: Mis sellel pildil / selles teoses toimub? Mille järgi saad seda öelda? Mida veel märkad?	Selgitab popkultuurist tuttavate tegelaste (koomiksist, filmist, animafilmist, arvutimängust, reklaamidest, mänguasjade) visuaalset isikupära ja karakterit. Leiab lihtsamatelt joonistelt ja skeemidelt (sh toote etiketid, pakendid, dokumendid, kunstiraamatute reproduktsioonid) olulise ja vajaliku info. Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike. Nimetab lihtsamaid ruumi ja liikumise mulje loomise viise kahemõõtmelises teoses (nt kattumine, teravus, suurus, liikuvad poosid, liikumise faasid, kiirusjooned). Nimetab põhivärve ja oskab segada teisi värve. Kirjeldab tarbeeseme vormi, faktuuri ja otstarbe seoseid ja kooskõla. Kirjeldab skulptuuri ja/või maakunsti teose suurust, mõõtmeid, värvi, ruumi selle ümber, vaadeldavust erinevatest külgedest, suurussuhteid ja materjali lihtsal viisil omandatud sõnavara piires. Mõistab kunstivahendite säästmise ja raiskamise tagajärgi. Kirjeldab kunstivahendite (<i>näiteks paber, värv, savi</i>) kasutamise erinevaid võimalusi ja viise.

		Üldistab õpetaja abiga lihtsamal moel, millised on tavapäraselt ühe ja sama otstarbega esemed (vorm, materjal). Õpilane oskab anda sellele ka lihtsama selgituse. Ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.
Plaanimine ja ideede arendamine; loomine	Mitmekülgsete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema, leidmaterjalid) andmine õpetaja poolt. Mõttekaart enne töö teostamist. 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja lihtsamad valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja lihtsamad valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. Kujutamise elementide (värvid, kujutised, kujundid, tegelased) valik ja lihtsam valiku põhjendamine. Valikute tegemise harjutamine teose loomisel. Õpetaja pakub valikuid: alguses kahe, hiljem näiteks kolme võimaluse vahel. Valikute põhjendamise harjutamine. Esialgu pakub õpetaja ka variante, mille alusel valida ja kuidas põhjendada . Kahemõõtmeliste tööde loomine. Formaate ja materjale võiksvarieerida. Töid võiks teha aeg-ajalt ka koostööna.	Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel omandatud kunstitehnikaid (näiteks värvi pritsimine, erinevate materjalide trükk, diatüüpia, paberbatika, kollaaž, foto, ruumikunst, dekoratsioon jms), vahendeid isikupärasel viisil ning kombineerib neid omavahel (segatehnika, PVA-liimiga joonistamine, ruumiline maal, prügikunst jms). Järgib õpitud töö- ja ohutusvõtteid. Väljendab mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes isikupära väärtustades. Arvestab lihtsama tarbeeseme loomisel kindla kasutaja vajadustega. Toob oma kogemuse pinnalt näiteid erinevatest igapäeva valikutest, oma eelistustest ja nende erinevatest tagajärgedest. Esitab visuaalselt (teos, video, infoplakat, animatsioon, koomiks, mõistekaart jms) erinevate igapäeva valikute tagajärgi.

	Lihtsamate kolmemõõtmeliste tööde loomine. Pisiplastika savist, plastiliinist või voolimismassist. Kolmemõõtmelised objektid papist ja taaskasutusmaterjalidest. Kahe ja kolmemõõtmeliste tööde kombineerimine omavahel. Elementaarsete töövõtete ja tööriistade tundma õppimine. Tööriistade kasutamise õppimine: pliiatsi hoidmise võimalused, pintsli hoidmise võimalused, kääridega lõikamine, liimimine, rebimine, joonlauaga mõõtmine. Surve pliiatsile ja pintslile, kiired ja aeglased liigutused. Jõukohane voltimine. Vormide ühendamine külma või kuumal liimiga. Katsetamine joontega: erineva iseloomuga jooned, täpid. Katsetused värvide segamisega. Sekundaarvärvide segamine põhivärvidest. Värvide heledamaks või tumedamaks segamine.	
Refleksioon, analüüs ja kriitika	Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil. Näiteks: Mis sul edasi plaanis on? Mis järgmine etapp on? Mida sa tänaste tegevuste käigus õppisid? Milliseid tundeid sa kogu protsessi jooksul tundsid? Mida sa tegid, et su töö õnnestus? Mida sa praegu teed? Mis oli sinu jaoks raske? Kuidas sa selle raskuse ületasid? Mida sulle kõige rohkem meeldis teha?	Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat - nimetab, kirjeldab ja analüüsib visuaalteoseid (näiteks mis see on, mida ma näen, milline see on, kus see asub, kust seda kõige parem vaadata on, kuidas saad aru, et objekt liigub, kuidas tekitatud ruumi mulje, millisest materjalist, milline faktuur jne) Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid, mõtteid ja tundeid, meeletu, toob näiteid ja võrdleb, põhjendab oma arvamusi - mida nähtu mulle meenutab? Mis teosel toimuda võiks? Miks ma nii arvan? Millist meeletu see teos minus

	Mida oma töö juures kõige rohkem hindad? Mida kaaslaste töö juures kõige rohkem hindad? Otsi 3 tööd klassist, mis sind positiivselt üllatasid. Selgita miks? Leia huvitavaid detaile või tähelepanekuid kaaslaste töö juures.	tekitab? Miks? Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi - mida ma tegin, kuidas tegin, milliseid vahendeid ma kasutasin? Miks tahtsin just neid vahendeid kasutada? Mida protsessi käigus õppisin?
--	---	---

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted
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 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). Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted Baaselemendid: Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuursed, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.

	Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne Geomeetrilised kujundid ja abstraheerimine 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. Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur Kunstižanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika... Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu kunstiajaloo piires (nt Vana-Egiptuse seinamaal, Antiik-Kreeka vaasimaalid. Modernistlik maalikunst (impressionism, post-impressionism, fovism, kubistlik natüürmort), maakunst, ökokunst, pokunst...) Skulptuur või monument (avalikust ruumist). Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest. Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.
KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS	Kunstitehnikad ja stiid monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsioonitehnikad Kunstiteooria Primaar- ja sekundaarvärvid Etikett Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi)

DISAIN JA DISAINIPROTSESS	Disaini baaselemendid Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass Disainiprotsessi osad • Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad mõistekaart, plakat Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi... Tehismaterjalid: plastik, kile... Eseme, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus
KUNSTI, KULTUURI JA ÜHISKONNA SEOSED	Ohutus ja säästlikkus Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine Autorsus ja autoriõigused Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer Teos: maal, joonistus, video, skulptuur... Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane) Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted

Lõiming:

Lõiming toimub üldõpetuse põhimõttel. Kunstiõpetus on seotud kõigi ainetega vastavalt sobivale teemale ja tehnikale.

Hindamine:

Hindamisel kasutame peamiselt kirjeldavaid sõnalisi hinnanguid.

Õpilased saavad tagasisidet oma tööde kunstilise kui ka tehnilise teostuse kohta. Õpilased saavad tagasisidet nii õpetajalt kui ka kaaslastelt.