

KUNST

6. klassi lõpetaja:

- 1) teab eesti kunsti- ja kultuuriobjekte ning kunstnikke, uurib ja võrdleb kunstiteoseid;
- 2) arutleb enda ja kaaslaste loovtööde üle, tõlgendab oma vaatenurgast erinevate ajastute kunstiteoseid;
- 3) väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid ja teadmisi, kasutades kahe- ja kolmemõõtmelise kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid;
- 4) visandab ja kavandab loovülesandeid lahendades, rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto, digitaalgraafika, animatsioon jne);
- 5) oskab uurimise käigus leida eri teabeallikatest ainealast infot;
- 6) võrdleb ruumilise keskkonna ja igapäevaste tarbeesemete omadusi, kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda, mõistab võimalusi, kuidas tarbida loodust säästvalt;
- 7) arutleb visuaalse infoga seotud nähtuste üle reaalses ja virtuaalses keskkonnas, analüüsib oma eagrupile mõeldud visuaalse meedia sõnumeid;
- 8) tegutseb eetilisel ja ohutult nii päris kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades.

Õppesisu

Kavandamine kui ideede arendamise protsess. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Kompositsiooni tasakaal, pingeline, dominant ja koloriit. Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Liikumise kujutamine. Figuuri ja portree proportsioonid. Kujutamise õpetus.

Värvusõpetus. Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri, installatsiooni jne tehnikad ning töövõtted.

Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid muistsetest aegadest tänapäevani. Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid, konkreetne ja abstraktne kunstis.

Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed lähiümbruses, Eestis ja maailmas, näited õpetaja valikul.

Kunstiteoste analüüs. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.

Vormi ja funktsiooni seos, traditsioon ja uuenduslikkus disainis. Eesti rahvakunst ja ehituskultuur.

Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu.

Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis.

Virtuaalsetes kunsti- ja meediakeskkondades tegutsemise eetika ja ohutus. Digitaalse kunsti töövahendite kasutamine (nt foto, video, digitaalgraafika, animatsioon).

Õppetegevused

Uurimuslikud ja loovad rühma- ja individuaalsed tööd, koostöö ühise tulemuse nimel.

Visandamine ja kavandamine. Kujutamine ja kujundamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Oma teoste esitlemine, valikute põhjendamine.

Ruumiliste kompositsioonide, mudelite või makettide valmistamine.

Kunstitehnikate loov kasutamine. Digitaalsete tehnikatega tutvumine ja nende loov kasutamine.

Kunstiteoste analüüsimine, võrdlemine, nende üle arutlemine.

Filmide, arvutimängude, koomiksitate ja reklaamide pildikeele uurimine ja kriitiline

Võrdlemine.

Õppekäigud muuseumidesse, kunstiüritustele, nüüdiskunsti näitustele.

Õpitulemused ja rõhuasetused õppesisu käsitlemisel II kooliastmes klassiti

Õpitulemused 4. klassis

4. klassi õpilane:

- kavandab ja kujundab eesmärgist lähtudes;
- leiab vormi ja funktsiooni seoseid (kus milliseid kirjatüüpe kasutatakse);
- mõistab ka väikeste esemete kultuuriväärtust;
- Mõistab muinsuskaitse ja muuseumite vajalikkust;
- kujutab natuurist;
- leiab infot erinevatest allikatest;
- uurib, analüüsib ja võrdleb eri ajastute teoseid, märkab erinevaid vorme;
- mõistab pooside „keelt“ skulptuuris;
- eksperimenteerib kujutamise reeglitega (nt pimedus);
- väljendab visuaalsete vahenditega mõtteid, ideid;
- on tutvunud näo proportsiooniga;
- loovülesandeid lahendades katsetab erinevaid kunstitehnikaid ja materjale, kasutab sobivaid;
- kujutab ja kujundab vaatluse ja ideede põhjal, rakendab kompositsiooni baasoskusi;
- kasutab ruumilisuse edastamise võtteid;
- uurib ja võrdleb erinevaid vorme ja kujutamislade;
- kasutab kavandamist ideede edasiarendamise ja viimistluse protsessis;
- mõistab, mis on värvide kogumõju, värvikompositsioon ja kooskõla;
- oskab põhivärve segada;
- oskab osaleda koostöös ja aruteludes ühise tulemuse nimel;
- mõistab kinkimise mõtet;
- stiliseerib piltkujutisi;
- mõistab, kuidas kollektsioonist saab teos;
- planeerib tegevust süstemaatiliselt ja vastavalt seatud eesmärgile.

Õppesisu II kooliastmes	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel kooliastmel ja 4. klassis
Pildiline ja ruumiline väljendus Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine kui protsess ideede arendamiseks. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtteid. Kompositsiooni tasakaal, pinged, dominant ja koloriit. Liikumise kujutamine. Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtteid ning vahendid muistsetest aegadest tänapäevani. Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid, konkreetne ja abstraktne kunstis.	Kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Värv kui väljendusvahend. Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine. Kompositsiooni tasakaal, pinged, dominant ja koloriit. 4. klass Realistlikkus ja abstraktsus kunstis. Erinevad majad linnas ja maal. Esemete suurusuhted. Inimesed tegevuses, inimese nägu ja meeleolu väljendamine. Kubistlikus stiilis pilt.
Materjalid ja tehnikad	Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine

<p>Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri, installatsiooni, foto, video, digitaalgraafika ja animatsiooni tehnikad ning töövõtted.</p>	<p>kujutamise reeglitega. Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine. Digitaalsete tehnikate katsetamine</p> <p>4. klass Maal – akrüül- jt kattevärv. Skulptuur – pehmed materjalid, nt savi või saepurumass. Graafika – faktuurpilt, materjalitrükk. Heledusastmed värvipliatsiga.</p>
<p>Disain ja keskkond Vormi ja funktsiooni seos, traditsioon ja uuenduslikkus disainis. Eesti rahvakunst ja ehituskultuur. Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu.</p>	<p>Probleemipõhiste lähteülesannete kasutamine. Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksitate ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete uurimine ja võrdlemine. Kesk-konnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses. Foto, digitaal-graafika, video ja animatsiooni kasutamine lähiümbruse uurimisel.</p> <p>4. klass Märk – liiklusmärkide analoogial põhinev uute märkide kujundamine. Kiri – trüki- ja muude tähtede kujundamine.</p>
<p>Kunstikultuur Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed Eestis ja maailmas, näited õpetaja valikul. Kunstiteose analüüs. Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.</p>	<p>Kunstiteoste analüüsimine. Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu lahti mõtestamine.</p> <p>4. klass Eesti ja maailm – teosed, kus värvil on suurem roll (postimpressionistid, fovistid jt). Rahvakunst – lilltikand (pulmatekk).</p>
<p>Meedia ja kommunikatsioon Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis.</p>	<p>Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jms vaatlemine ja nende üle arutlemine, kirjeldamine ja eelistuste põhjendamine. Liikumisillusiooni teke. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.</p> <p>4. klass Ruumilisuus pildil, fotol, filmis. Inimene ja tema tegevused. Ilmastikunähtuste jäädvustamine.</p>

Lõiming 4. klassis

Emakeel: tekstid minevikust ja esivanematest; luuletused ajast; teater, film, lemmiknäitleja tutvustus; näidend, teksti esitamine tegelaskõnena; loovtööd; kohanime korrektn kirjutamine.

Matemaatika: geomeetrised kujundid, pikkuse ja mahu mõõtühikud, mõõtmisvahendid, mõõtmete kandmine pinnalaotusele.

Tehnoloogia: joonestamine, mõõtmine, toote funktsionaalsus, lihtsa toote kavandamine.

Muusika: muusika koduloomuuseumis, muusikamuuseum, ajastu rahvalikud laulud; meeleolu kujutamine muusika kaudu; muusikaline jõulukink.

Loodusõpetus: materjalide ja tooraine päritolu; veega seotud teemad; organismide mitmekesisus, elu erinevates keskkonnatingimustes; kõrb, vihmamets, mäestik; teema „Planeet Maa“; vulkaani-pursked, maavärinad, orkaanid, üleujutused; erinevad kaardid; mandrid ja ookeanid; geograafilise asendi iseloomustamine; Eesti asend Euroopas; aerofotod; maailmaruum, päikesesüsteem, tähistaevas, tähtkujud.

Ajalugu: muuseum ja ajaloo-teemalised tekstid.

Elukestev õpe ja karjääri planeerimine: positiivne suhtumine õppimisse; reeglid ja kokkulepped, nende täitmine

Teabekeskond: teabevajaduse määratlemine ja otsing; infotehnoloogia võimalused teabe hankimisel; leitud teabele kriitilise hinnangu; visuaalse teksti analüüs.

Kultuuriline identiteet: omakultuur, kunsti ja kultuuri ajalugu ning kultuuride mitmekesisus.

Väärtused ja kõlblus: tervis, käitumine ja selle tagajärg kodus ja koolis: perekond, turvalisus, üksteisest hoolimine ja teiste aitamine

Väärtused ja kõlblus: minu hobid ja huvid; kodaniku-ühiskond ja rahvussuhted; tavad ja pühad.

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus: ühistegevuse kavandamine, osalemine rühmatöös, oma arvamuse avaldamine.

Keskond ja ühiskonna jätkusuutlik areng: loodus minu ümber.

Õpitulemused 5. klassis

5. klassi õpilane:

- kavandab ja kujundab;
- eksperimenteerib kujutamise reeglitega;
- mõistab, mis on värvide kogumõju, värvikompositsioon ja värvikooskõla;
- kasutab kavandamist kui protsessi ideede arendamiseks;
- loovülesandeid lahendades katsetab erinevaid tehnikaid ja materjale, kasutab sobivaid väljendusviise;
- leiab infot erinevatest allikatest;
- uurib ja võrdleb eri ajastute maju, märkab erinevaid vorme;
- tunneb inimese näo proportsioone, kuid muudab neid, et suurendada ilmekust;
- väljendab emotsiooni poosiga;
- katsetab erinevaid kunstitehnikaid;
- on tutvunud inimkeha proportsioonidega;
- leiab eeskju erinevatest kunstitöödest;
- analüüsib etteantud mudeli kohaselt kunstiteost;
- kasutab kavandamist tööprotsessi olulise osana;
- leiab vormi ja funktsiooni seoseid;
- osaleb aruteludes ja ühistöös;
- kujutab ruumi kolmemõõtmelisust;
- kujutab loodusest ja visandab;
- leiab õiged proportsioonid, geomeetrilise objekti külgede suunad ja paigutuse;
- väljendab mõtteid ja ideid visuaalsete vahenditega.

Õppesisu II kooliastmes	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel kooliastmel ja 5. klassis
Pildiline ja ruumiline väljendus Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi.	Kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Värv kui väljendusvahend. Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine. Kompositsiooni tasakaal, pinged, dominant ja koloriit.

<p>Kavandamine kui protsess ideede arendamiseks. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit. Liikumise kujutamine. Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid muistsetest aegadest tänapäevani. Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid, konkreetne ja abstraktne kunstis.</p>	<p>5. klass Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid. Loodus <i>versus</i> arhitektuur Ühe eseme erinevate osade suhe. Inimese ja inimese näo kujutamise lihtsad proportsioonireeglid. Kera, silindri, tahuka kujutamine.</p>
<p>Materjalid ja tehnikad Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri, installatsiooni, foto, video, digitaalgraafika ja animatsiooni tehnikad ning töövõtted.</p>	<p>Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine. Digitaalsete tehnikate katsetamine</p> <p>5. klass Maal – monokroomne maalimine (tint jms). Skulptuur – papier-marche vms. Graafika – papitrukk, mustritega pinnakatmine.</p>
<p>Disain ja keskkond Vormi ja funktsiooni seos, traditsioon ja uuenduslikkus disainis. Eesti rahvakunst ja ehituskultuur. Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu.</p>	<p>Probleemipõhiste lähteülesannete kasutamine. Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksitate ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete uurimine ja võrdlemine. Kesk-konnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses. Foto, digitaal-graafika, video ja animatsiooni kasutamine lähiümbruse uurimisel.</p> <p>5. klass Märk – märk kui stilisatsioon, piltkiri. Kiri – šrifti ja pildi sidumine tervikuks.</p>
<p>Kunstikultuur Erinevad mineviku ja nüüdiskunsti teosed Eestis ja maailmas, näited õpetaja valikul. Kunstiteose analüüs. Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.</p>	<p>Kunstiteoste analüüsimine. Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu lahti mõtestamine.</p> <p>5. klass Eesti ja maailm – konstrueeriv kunst (kubism, juugend, Art Deco jt). Rahvakunst – sõled, kapad, kirstud.</p>
<p>Meedia ja kommunikatsioon Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis.</p>	<p>Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jms vaatlemine ja nende üle arutlemine, kirjeldamine ja eelistuste põhjendamine. Liikumisillusiooni teke. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.</p> <p>5. klass Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis. Linnaruumi detailide, märkide ja kirjade kogumine (pildistamine) ja analüüsimine. Tootereklaam.</p>

Lõiming 5. klassis

Emakeel: õigekiri reklaamitekstidel ja siltidel; pilt ja tekst; visuaalselt esitatud info (foto, joonis, graafik) põhjal lihtsamate järelduste tegemine, seoste leidmine.

Kirjandus: animafilmi olemus; koomiline ja mittekoormiline; vanasõna ja kõnekäänu olemus; kõnekäändude ja vanasõnade tähendus; kõnekäändude ja vanasõnade eristav seostamine tänapäeva elunähtustega; sõnavalik, oluliste ja iseloomulike tunnuste esitamine; eseme, olendi, inimese, tegevuskoha, looduse, tunnete kirjeldamine; kujundliku mõtlemise ja keelekasutuse mõistmine; omalooming; sündmustiku või tegelasega seotud lugu; sündmustik; tegelastevaheline dialoog; rollimäng.

Loodusõpetus: teema „Asula“, elukeskkond maa-asulas ja linnas; Eesti linnad; koduasula plaan; elutingimused asulas; tehiskooslus, park; kodukoha loodus; Eesti pinnavormid ning pinnamood; kungas, org, nõgu, mägi, nõlv, jalam, kõrgustik, tasandik, madalik, paekallas, rändrahn.

Võõrkeel: info otsimine internetist.

Muusika: meeleolu visualiseerimine; sügismeeleolud muusikas (nt A. Vivaldi „Aastaajad“); muusika ja/või helide leidmine varjuteatri loole; mõistatused ja vanasõnad rahvalugudes.

Matemaatika: geomeetrilised kujundid ja mõõtmine; nurkade liigid; paralleelsed ja ristuvad sirged; mõõtühikud.

Tehnoloogiaõpetus: mõõtmine, mõõtühikud, eskiis ja kavandamine.

Käsitöö ja kodundus: esemeline rahvakunst; rahvuslikud mustrid ehk kirjad.

Ajalugu: ajalooallikad; eluolu; tegevusalad; elamud, rõivastus, toit; kultuur ja traditsioonid, nende muutumine ajas.

Teabekeskond: võimalused teabe hankimisel; leitud teabele kriitilise hinnangu andmine; infotehnoloogia võimalused teabe hankimisel; leitud teabele kriitilise hinnangu andmine; visuaalse teksti analüüs.

Kultuuriline identiteet: kultuuri ajalugu, omakultuur ja kultuuriline mitmekesisus. ja kultuuride mitmekesisus.

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus: ühistegevuse kavandamine, osalemine rühmatöös.

Elukestev õpe ja karjääri planeerimine: positiivne hoiak õppimisse, tutvumine erinevate elukutsetega.

Õpitulemused 6. klassis

6. klassi õpilane:

- leiab eeskju erinevatest kunstitöödest;
- kujutab ja kujundab vaatluse ja ideede põhjal;
- mõistab, mis on värvide kogumõju, värvikompositsioon ja värvikooskõla;
- on tuttav inimkeha proportsioonidega;
- osaleb ühistöös ja aruteludes;
- eksperimenteerib kujutamise reeglitega;
- leiab infot erinevatest allikatest;
- mõistab, mis on kompositsiooni kooskõla;
- leiab vormi ja funktsiooni seoseid;
- kujutab kolmemõõtmelist objekti tasapinnal;
- kujutab kolmemõõtmelisi objekte naturist joonistades;
- mõistab animatsiooni põhialuseid;
- leiab eeskju rahvakunstist;
- katsetab erinevaid materjale ja võtteid, kasutab sobivaid;
- on tuttav näo proportsioonidega, leides õiged proportsioonid ja paigutuse;
- on omandanud reljeefkujutise vormimise kogemuse;

- loovülesandeid lahendades katsetab erinevaid töövõtteid ja materjale, kasutab tulemuslikemaid;
- valib ja leiab eeskju arhitektuuri mitmekesisusest;
- osaleb tööde esitlustes;
- võrdleb joonistusi ja fotosid kus sama hoonet või linnavaadet on pildistatud erinevatest vaatenurkadest;
- kasutab valgust ja varju ruumiliste objektide kujutamisel;
- analüüsib erinevaid kunstitöid;
- mõistab, mis on joonte ja pindade kogumõju, kompositsioon ja kooskõla.

Õppesisu II kooliastmes	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel kooliastmel ja 6. klassis
<p>Pildiline ja ruumiline väljendus Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Kavandamine kui protsess ideede arendamiseks. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit. Liikumise kujutamine. Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid muistsetest aegadest tänapäevani. Kunstiteose sisulised ja vormilised elemendid, konkreetne ja abstraktne kunstis.</p>	<p>Kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Värv kui väljendusvahend. Kunstiteoses sisulise ja vormilise eristamine. Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit.</p> <p>6. klass Sõnumite ja emotsioonide edastamine kunstis. Oma tööde võrdlemine kunstiajaloo näidetega. Hoonete erinevused ajastute ja funktsiooni järgi. Pöördkehad ja mahulised esemed. Inimese liikumisasendid. Keha mahulisus. Pea profiilis. Esemete jaotumine geomeetrilisteks kehadeks.</p>
<p>Materjalid ja tehnikad Maali, joonistuse, graafika, kollaaži, skulptuuri, installatsiooni, foto, video, digitaalgraafika ja animatsiooni tehnikad ning töövõtted.</p>	<p>Visandamine ja kavandamine. Eksperimenteerimine kujutamise reeglitega. Ruumilise kompositsiooni, mudeli või maketi valmistamine. Digitaalsete tehnikate katsetamine</p> <p>6. klass Maal – segatehnikad. Skulptuur – materjalide kombineerimine. Graafika – sügavtrükk, heledusnüansid mustvalges grafiidijoonisuses.</p>
<p>Disain ja keskkond Vormi ja funktsiooni seos, traditsioon ja uuenduslikkus disainis. Eesti rahvakunst ja ehituskultuur. Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu.</p>	<p>Probleemipõhiste lähteülesannete kasutamine. Trükiste, filmide, arvutimängude, koomiksrite ja reklaamide pildikeele ning graafilise disaini kujundusvõtete uurimine ja võrdlemine. Kesk-konnasõbralik ja loov disain inimese teenistuses. Foto, digitaal-graafika, video ja animatsiooni kasutamine lähiümbruse uurimisel.</p> <p>6. klass Märk – märk kui sümbol (nt sodiaagimärgid). Kiri – šrift varjuga, ruumiline kiri.</p>
<p>Kunstikultuur Erinevad mineviku ja</p>	<p>Kunstiteoste analüüsimine. Kunstiürituste, kaasaegse kunsti näituste külastamine ja nähtu lahti mõtestamine.</p>

nüüdiskunsti teosed Eestis ja maailmas, näited õpetaja valikul. Kunstiteose analüüs. Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid.	6. klass Eesti ja maailm – kunst käsikäes ajalootunniga (kauged kultuurid, antiikkunst jms). Rahvakunst – taluarhitektuur.
Meedia ja kommunikatsioon Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju. Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis.	Kunstiteoste, arvutimängude, filmide, reklaamide jms vaatlemine ja nende üle arutlemine, kirjeldamine ja eelistuste põhjendamine. Liikumisillusiooni teke. Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.
	6. klass Valgus, vari ja värv objekti vormi edasiandmisel. Vormimuutustest tulenev tähenduse muutus.

Lõiming 6. klassis

Matemaatika: peegeldus sirgest, telg-sümmeetria; geomeetrilised kujundid; sümmeetria arhitektuuris ja kujutatavas kunstis.

Loodusõpetus: elukeskkonnad Eestis, eluslooduse mitmekesisus; inimtegevuse mõju loodusele; keemilise tõrje mõju loodusele; mulla reostumine ja hävimine; mets elukeskkonnana; elutingimused metsas; mets kui elukooslus; metsade kaitse; Läänemeri elukeskkonnana; õhk, õhu tähtsus; õhu koostis, õhu omadused; õhu liikumine ja tuul; pilved ja sademed; säästev tarbimine; loodus- ja keskkonnakaitse Eestis; inimese mõju keskkonnale; bioloogilise mitmekesisuse kaitse; kaitsealad.

Ajalugu: allikmaterjalide tõlgendamine; kultuur rahvusliku identiteedi kandjana; sümbolid Vanas Egiptuses; sümbolite kasutamine eri kultuurides; Rooma riigi tekkimine, ajalugu ja ühiskondlik korraldus; raha ja kaubandus Rooma impeeriumis; Rooma valitsejad; Rooma linna tekkimine; maailmakaart, erinevate piirkondade ajalugu ja kultuur; kultuuri ja traditsioonide muutumine; ajaloolised gravüürid ja maalid linnadest; ajaloolised fotojäädvustused.

Ühiskonnaõpetus: seadus kui regulatsioon; peamised inimõigused; kultuur rahvusliku identiteedi kandjana.

Ühiskonnaõpetus: autoriõiguste kaitse; teiste autorite loomingle viitamine; teiste autorite ja enda tehtud tööde väärtustamine; intellektuaalse omandi kaitsega seotud probleemid internetis.

Ühiskonnaõpetus: töö ja tarbimine; aja ja kulutuste paneerimine ning raha kasutamine, laenamine ja säästmine; teadlik infotarbitamine ja –edastamine; otsingumootorite kasutamine; reklaami sõnumid ja müügiedu taotlus; fakt ja arvamus reklaamis.

Muusika: rahvalaulud ja -muusika; erinevate riikide rahvamuusika karakter värvides (jaapani, india vm muusika); tehiskeskonna kujutamine muusikas; muusika/helide analüüsimine reklaamis.

Kultuuriline identiteet: omakultuur ja kultuuride mitmekesisus.

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus: ühistegevuse kavandamine, osalemine rühmatöös, oma arvamus avaldamine.

Teabekeskond: infotehnoloogia võimalused teabe hankimisel, otsingumootorite, sõnastike ja entsüklopeediate kasutamine; leitud teabele kriitilise hinnangu andmine; visuaalse teksti analüüs.

Keskond ja ühiskonna jätkusuutlik areng: loodus minu ümber, turvalise keskkonna hoidmine.