

Ainevaldkond „Kunstiained“

Sisukord

1.	ÜLDOSA	2
2.	KUNST	9
2.1.	I KOOLIASTE	10
2.4.	1. klassi õpitulemused ja õpisisu.....	12
2.5.	2. klassi õpitulemused ja õpisisu.....	19
2.6.	3. klassi õpitulemused ja õpisisu.....	26
2.7.	II KOOLIASTE	33
2.10.	4. klassi õpitulemused ja õpisisu.....	35
2.11.	5. klassi õpitulemused ja õpisisu.....	44
2.12.	6. klassi õpitulemused ja õpisisu.....	53
2.13.	III KOOLIASTE	63
2.16.	7. klassi õpitulemused ja õpisisu.....	65
2.17.	8. klassi õpitulemused ja õpisisu.....	75
2.18.	9. klassi õpitulemused ja õpisisu.....	85
3.	MUUSIKA	95
3.1.	I KOOLIASTE	96
3.4.	1. klassi õpitulemused ja õpisisu.....	98
3.5.	2. klassi õpitulemused ja õpisisu.....	102
3.6.	3. klassi õpitulemused ja õpisisu.....	107
3.7.	II KOOLIASTE	110
3.10.	4. klassi õpitulemused ja õpisisu.....	113
3.11.	5. klassi õpitulemused ja õpisisu.....	118
3.12.	6. klassi õpitulemused ja õpisisu.....	123
3.13.	III KOOLIASTE	127
3.16.	7. klassi õpitulemused ja õpisisu.....	129
3.17.	8. klassi õpitulemused ja õpisisu.....	133
3.18.	9. klassi õpitulemused ja õpisisu.....	137

1. ÜLDOSA

1.1. Valdkonnapädevus

Kunstiainete valdkonnapädevuse kujundamise esmane alus on äratada valdkonna vastu huvi ja seda järjekindlalt hoida. Kunstiainete valdkonnapädevus on universaalne ning väljendub selles, et põhikooli lõpuks õpilane eakohaselt:

- 1) teadvustab oma sidet muusika, kunsti ja visuaalkultuuriga ning Eesti ja maailma kultuuripärandiga;
- 2) loob, uurib ja tõlgendab, kasutades muusika, kunsti ja visuaalkultuuri väljendusvahendeid, teadmisi ning meetodeid;
- 3) mõtestab ja reflekteerib eri kultuurinähtusi, enda ja kaasõppijate loometegevust;
- 4) mõistab muusika ja kunsti osatähtsust nüüdisaegses ühiskonnas;
- 5) osaleb kunstide suhtluses tõlgendamist vajava sõnumi edastaja ning vastuvõtjana informeeritult ja kriitiliselt;
- 6) on loova eluhoiakuga ja lahendab probleeme loovalt.

1.2. Ainetundide jaotus

Kunstiainete valdkonda kuuluvad kunst ja muusika, mida õpitakse 1.–9. klassini. Ainekavades kirjeldatud õpitulemuste saavutamiseks on õppeainete arvestuslikud nädalatunnid kooliastmeti järgmised:

Õppeaine	I kooliaste				II kooliaste				III kooliaste			
	Tundide arv			KOKKU NÄDALA-TUNDE	Tundide arv			KOKKU NÄDALA-TUNDE	Tundide arv			KOKKU NÄDALA-TUNDE
	1.kl	2.kl	3.kl		4.kl	5.kl	6.kl		7.kl	8.kl	9.kl	
Kunst	2	2	2/1	4,5	1	1	1	3	1	1	1	3
Muusika	2	2	2	6	2	2	1	5	1	1	1	3

1.3. Ainevaldkonna kirjeldus ja valdkonnasisene lõiming

Kunstiainete pädevus lähtub arusaamast, et õpilase areng on elukestev ja mõjutatud kultuurist ning kunstid (muusika, kunst, kirjandus, draama, film, tants) ja kultuur laiemalt (visuaalkultuur, pärand- ja pärimuskultuur jms) on inimese dialoogipartnerid kogu elu jooksul. Kunstid on olulised väärtushinnangute, suhtluskultuuri, empaatia ning kriitilise mõtlemise arendamise vahendid. Kunstide kui professionaalse kõrgkultuuri loomingu kõrval on tähtis ka uuriv ja leiutav looming ning kultuur mõtestatud inimtegevusena laiemalt.

Kunstiained rõhutavad õppe koondumist viie põhimõtte ümber:

- 1) kunste on vaja tõlgendada. Kunstide kõne ei ole sõnasõnaline, kunstiteosed pakuvad eri tõlgendusvõimalusi ja tähendusi, mis põhinevad alati maailmavaatel, varasemal elu- ja kunstikogemusel ning on juhitud tunnetest, samuti kogemise kontekstist. Tõlgendamise puhul on alati võimalik lähtuda erinevatest vaatepunktidest ja ootustest. Isiklik kogemus kasvatab kogemuse tähenduslikkust õpilase jaoks. Kunsti ja muusika õppimisel on vaja toetada tõlgendamisoskust;

2) kunstid toetavad mitmekülgset loovust. Kunsti ja muusika õppimine kujundab õppija loovust ja isiksuseomadusi, mis annavad eeldused mis tahes inimtegevuse valdkonnas probleeme uutviisi lahendada, et jõuda originaalsete, kasulike, eetiliste ja vähemalt looja jaoks soovitud tulemusteni. Kunstidega tegelemine põhikoolis toetab õpilooovust (uused tähenduslikud kogemused ja nende mõtestamine, uurimis- ja refleksioonioskused) ning argilooovust (fantaasia, maailma uudne mõtestamine enda jaoks, uudne toimimisviis igapäevaelus);

3) kunstid toetavad esteetilise tundlikkuse kasvu ning inimese heaolu. Kunsti ja muusika õppimine põhikoolis võimaldab õpilasel ära tunda, emotsionaalselt kogeda ja hinnata enda ümber subjektiivset ilu (kuuldavat, kombatavat, nähtavat, abstraktset) ning nautida seda samavõrra nagu teiste oskusi või meisterlikkust. Ilu ja meisterlikkuse väärtustamine toetab rahulolu ja tähenduse leidmist maailmas, suurendab maailmaga seotuse tunnet ning innustab

inimest püüdlema oma eesmärkide poole. Kunstiainetel on tähtis osa muutuvates oludes isiklikku ja ühiskondlikku heaolusse panustava inimese kujundamisel;

4) kunstiaineid õppides arenevad kinesteetilised oskused ja kognitiivsed võimed, mis on lahutamatu seotud loomega – musitseerimise ja visuaalkunsti, ent ka performatiivsete kunstide loomisega. Kunstitegevustes toetatakse sügavama kognitiivse võimekuse kujunemist.

Õppimine (sh musitseerimine ja visuaalkunst, kuid ka performatiivsete kunstide loomine) on sügavam, kui see toimub terviklikult nii keha kui ka vaimu ja eri meelte koostöös;

5) kunstiainete õppimine toetab iseenda mõistmist ja mõtestamist ning üldpädevuste omandamist sisukalt ja terviklikult. Kunsti ja muusikaga järjepidev tegelemine toetab õppija eneseusalduse kujunemist ning eneseväärikust. Kunstide kaudu saab tõhusalt arendada kognitiivseid oskusi, nt loovat ja kriitilist mõtlemist, refleksiooni- ja analüüsioskusi, samuti mitte-kognitiivseid oskusi, nt avatust, otsustusvõimet ja riskijulgust.

Valdkonnasisene lõiming tugineb kunsti ja muusika kokkupuutepunktile. Kunst ja muusika jagavad sarnaseid baasmõisteid, mille sisu on aga erialade väljendusvahenditest lähtuvalt ainuomane; ka kontseptsioonide sisu ei pruugi kattuda. Seetõttu on kunsti ja muusika lõimingukeskmeks ühised aspektid:

- 1) teose, autori ja loomingu määratlus;
- 2) esitus ja tõlgendus (interpreteerimine) ning kriitika;
- 3) ajalooliselt interdistsiplinaarsed kunstid (sõna-, muusika- ja tantsuteater, film);
- 4) nüüdisaegsed mitmemeelelised kunstinähtused (video ja performance, meie aja tsirkus, installatiivne, uusmeedia kunst jms).

1.4. Üldpädevuste saavutamine

Kunsti ja muusika õppimise kaudu toetatakse õpilastes kõigi riikliku õppekava üldosas kirjeldatud üldpädevuste arengut. Üldpädevuste saavutamist toetab õppeainete eesmärgipärane lõimimine teiste valdkondade õppeainetega ning läbivate teemade õpilase jaoks tähenduslik käsitlemine. Selle tulemusel kujuneb õpilasel suutlikkus rakendada oma teadmisi ja oskusi eri olukordades, kujundada enda väärtushoiakuid ja -hinnanguid ning võimalus omandada ettekujutus ühiskonna kui terviku arengust. Seejuures on väga oluline aineõpetajate süsteemne ja järjepidev koostöö õpilase kogu õppeaja vältel. Üldpädevuste kujundamise ning läbivate teemade käsitlemise ja

lõimingu korraldamise põhimõtted määratakse kooli õppekava üldosas ning rakendamist täpsustatakse valdkonnakavas.

Kultuuri- ja väärtuspädevus. Kunstivaldkonna õppeained rõhutavad kultuuriteadmisi ja ühisel kultuuripärandil põhinevat kultuuriruumi õppija identiteedi osana. Tegevustes väärtustatakse isikupäraseid loovaid lahendusi ning kultuurilist ja sotsiaalset mitmekesisust. Käsitletavate teemade, analüüsitavate kunstiteoste ja -sündmuste kaudu toetatakse eetiliste ning esteetiliste väärtushoiakute kujunemist. Praktiline loominguiline tegevus ja selle üle arutlemine õpetavad teadvustama kunsti ning muusikat eneseväljenduse vahendina, hindama erinevaid ideid, seisukohti ja probleemilahendusi ning austama autorsust. Kasvatatakse teadlikku ja kriitilist suhtumist erinevatesse infokanalitesse.

Sotsiaalne ja kodanikupädevus. Kunstiainete uurimuslikud ja praktilised rühmatööd, loovtööd, arutlused ja esitlused, ühismusitseerimine ning valdkondlikes ja valdkondadeülestes õppeprojektides osalemine kujundavad koostöövalmidust ning väärtustavad üksteise toetamist. Kultuurisündmustel osalemine aitab kujundada kultuurilist ühtsustunnet. Kunstiteoste üle arutledes harjutakse oma seisukohti kaitsma ning teiste arvamustest lugu pidama. Kunstiained teadvustavad inimese kui keskkonna kujundaja ja kasutaja mõju, juhtides teadlikult ning jätkusuutlikult tegutsema nii looduses kui ka inimeste loodud ruumilistes ja virtuaalsetes keskkondades.

Enesemääratluspädevus. Loovülesannete täitmisel saadav pidev tagasiside ja eneseanalüüs aitavad õppida tundma oma huve ja võimeid ning kujundada positiivset enesehinnangut. Kultuuri- ja sotsiaalteemade käsitlemine (vaadeldavad kultuurinähtused, kunstiteoste ja muusikapalade ainek ja sõnumid jne) aitab kujundada personaalset, sotsiaalset ja kultuurilist identiteeti. Sihiks on integreerida noori nüüdisühiskonda ning toetada nende identiteedi väljendamist loomingu.

Õpipädevus. Kunstiaineis kujundatakse õpipädevust eriilmeliste ülesannete, õppemeetodite ja töövormide rakendamise kaudu, mis võimaldab õpilastel teadvustada ning kasutada oma õpistiili. Nii individuaalselt kui ka rühmas lahendatavad uurimis- ja probleemülesanded eeldavad info hankimist, selle analüüsimist ja tõlgendamist ning õpitu kasutamist uudsetes situatsioonides. Kunstiaineis saavad õpilased ise jõukohaseid ülesandeid luua, oma valikute sobivust kontrollida, uusi oskusi katsetada ning järjekindlalt harjutada. Pidev tagasiside ja eneseanalüüs aitavad järjest suurendada õpilase rolli oma õpitegevuse juhtijana.

Suhtluspädevus. Kunstiaineis on tähtsal kohal kunstiteostest, -stiilidest, - ajastutest jms kõnelemine, kasutades kirjelduses nii korrektset emakeelt kui ka ainespetsiifilist terminoloogiat. Oma tööde esitlemine ning aruteludes erinevate seisukohtade võrdlemine ja kaitsmine toetavad väljendusoskuse

kujunemist ning ainealase oskussõnavara kasutamist. Kunsti- ja muusikateemaliste referatiivsete ja loovtööde koostamine eeldab teabetekstide mõistmist ning mitmesuguste info esitamise viiside kasutamist (tekst, joonis, skeem, tabel, graafik vm). Kunstiaineis tutvutakse kunsti ja muusika kui kommunikatsioonivahenditega, õppides tundma neile eriomast mitteverbaalset keelt ning „tõlkides“ sõnumeid ühest keelest teise.

Matemaatika-, loodusteaduste- ja tehnoloogiaalane pädevus. Kunstiainetes rakendatavate ülesannete lahendamiseks tuleb sõnastada probleeme, arutleda lahenduste üle, põhjendada valikuid ja analüüsida tulemusi. Õpitakse analüüsima kunstikategooriaid (kompositsioon, struktuur, rütm jne), võrdlema ja liigitama erinevate nähtuste tunnuseid ning kasutama sümboleid.

Kunstiainetes õpitakse kasutama tehnoloogia vahendeid loovülesannete lahendamisel. Loometegevuses õpitakse kasutama uudseid lahendusi, mõistma teaduse ning tehnoloogia rolli muusika ja kunsti arengus.

Ettevõtlikkuspädevuse kujunemist toetavad kunstiaineis üksi- ja rühmatöö, uurimis- ja probleemülesanded ning õpitava sidumine nüüdisaegse igapäevaelu nähtustega. Kunstiainete valdkonnas on iseloomulik uuenduslike ja loovate lahenduste väärtustamine. Praktiline loovtegevus

võimaldab katsetada ideede väljendamise ja esitlemise erinevaid võimalusi, valides leidlikult sobivaid meetodeid ning rõhutades oma tugevaid külgi. Õpitakse tegevust plaanida, vastutama tööde lõpuni tegemise ja tulemuse eest. Tutvutakse ka valdkonnaga seotud elukutsete ning institutsioonidega.

Digipädevus. Pädevust kujundatakse erinevate digitaalsete õppematerjalide ja õpiprogrammide kasutamise läbi, nii kunsti- kui ka muusikatundides.

1.5. Valdkonnaülene lõiming

Valdkondadeüleseks lõiminguks on kunstivaldkonna õppeainetes palju võimalusi, sest teiste eluvaldkondadega suhestumine ja interdistsiplinaarsus on nüüdisaegsele kultuurile iseloomulik. Kunstide aineseks on inimeseks olemine ja sotsiaalsed suhted, olles paljudes erinevates avaldumisvormides tihedalt seotud oma ajastu mõtteviisidega. Erinevate kultuuridega tutvutakse keele ja kirjanduse, võõrkeelte, sotsiaalainete, loodusainete ja kehalise kasvatus tundides, kujundatakse väärtushoiakuid ning teadvustatakse maailma kultuurilist mitmekesisust. Kunstiained keskenduvad teiste õppeainetega võrreldes kontsentreeritumalt kultuuridevahelise dialoogi mõtestamisele ja loovuse kasutamisele nüüdisühiskonna innovatsiooniallikana.

Võõrkeelte Võõrkeelse kirjanduse kasutamine referaatides, uurimustöodes ja loovtöodes; võõrkeelsete filmide vaatamine; võõrkeelsete laulutekstide lahtiseletamine ja mõistmine; muusikateooria ja tekstide analüüsimine ja lahti seletamine; tutvumine kaasaegse kunstiga.

Keel ja kirjandus. Kirjandusteoste illustreerimine, laulutekstide mõistmine (keelekümblus), muusikateooria ja tekstide analüüsimine ja lahti seletamine; tähtpäevadega seotud tekstide mõistmine ja seostamine kunsti või muusikateosega.

Matemaatika. Rütmiülesannete koostamine ja lahendamine; rütmiliste ornamentide loomine; laulude õppimine; geomeetrilised kujundid kunstis (kubism, optiline kunst); kompositsiooniõpetus, kuldlõige; muusikalise kirjaoskuse arendamine (pausid, rütmifiguurid); pillimängu arendamine.

Loodusainete. Optiliste ornamentide loomine; perspektiiviõpetus; värviõpetus – vikerkaar, prisma; muusikaväljendusvahendid; heli tekitamise võimalusi.

Sotsiaalainete. Tutvumine kaasaegse kunstiga; kaasaegsekunstiprojekt; tuntud kunstiteoste tõlgendamine ja uurimine; tutvumine erinevate rahvaste, muusika ja kunstiga.

Tehnoloogia. Rütmipillide meisterdamine, kolmemõõtmeliste kunstiteoste loomine; muusikainstrumentide valmistamise meetodite tutvustamine; muusikainstrumentidega heli tekitamise võimalused.

Kehaline kasvatus. Loovliikumise kasutamine muusika kuulamiseks ja meeleolu väljendamiseks, õues joonistamine, maalimine, tegelemine maakunstiga.

1.6. Ainevaldkondlikud hindamise erisused

Kunstivaldkonna ainete õpetamisel ja pädevuste hindamisel lähtutakse iga õpilase võimetekohasest arengust ja õpitulemuste saavutusest. Hindamise aluseks on põhikooli riikliku õppekava üldosas sätestatu, põhikooli riiklikus õppekavas esitatud õpitulemused. Hindamisel lähtutakse õppimisele seatud eesmärgist ja hinnatakse seda, mida on õpetatud, rakendades nii diagnostilist, kujundavat kui ka kokkuvõtvat hindamist, mida esitatakse nii sõnaliste hinnangute kui ka numbriliste hinnatena. Hindamisvahendi ja -viisi valik sõltub seatud õppeeesmärkidest ning eeldatavast õpitulemusest. Kunstiainete valdkonnapädevuse omandamisel on õppe jooksul oluline roll kujundaval hindamisel, mis toetab õpilase eneseusku ja innustab teda oma võimeid arendama. Kujundava hindamise kaudu saab õpilane temale arusaadaval viisil esitatud suulist ja kirjalikku tagasisidet oma õpitulemuste saavutamise taseme ning tugevate külgede ja arenguvõimaluste kohta. Kujundava hindamise rakendamist toetab õppeolukorras tehtud tööde õpilasepoolne dokumenteerimine näiteks kavandite, jooniste, õpimapi, blogina vms. Kunstiainetes väärtustatakse harjutamist. Õpitulemuste saavutamise toetamise kõrval keskendutakse kujundava hindamise vältel järgmistele aspektidele: 1) loovuse arengu toetamine (probleemide märkamine, mõtete voolavus ja paindlikkus, originaalsus, probleemilahendamisoskused, refleksioon); 2) huvi ja nii õppest kui ka kunsti-ja kultuurielust aktiivse osavõtu toetamine; 3) isikliku sideme loomine ainega ja isikupärase väljenduslaadi otsimine; 4) sallivuse areng ja silmaringi avardamine.

Kooli õppekavas kehtestatud hindamisjuhiste järgi võib arvestada tunnist osavõtu aktiivsust ja tunnivälist muusikategevust (nt osalemine koolikooris, orkestris, ansamblis, esinemine kooliüritustel, kooli esindamine konkurssidel/võistlustel, sh muusikaolümpiaadil). Kokkuvõtvalt hinnatakse üldjuhul õppeperioodi või mahuka õppeteema lõpul, lähtudes õppest kui tervikust ja taotletavatest õpitulemustest, seejuures arvestatakse, et hinnatel võib olla sõltuvalt töö mahust erinev kaal. Hindamiskriteeriumid loob õpetaja õpilasi kaasates kooli kehtestatud hindamisjuhiste põhjal.

1.7. Õppekorralduse erisused

Valdkondlikku õppetegevust kavandades ja korraldades:

1) Õpe on õppijakeskne, toetab õpimotivatsiooni hoidmist ning õpilaste kujunemist aktiivseiks ja iseseisvaiks õppijaiks ning loovaiks ja kriitiliselt mõtlevaiks ühiskonnaliikmeiks, kes suudavad teha valikuid ja vastutada oma õppimise eest. Õpet kavandades ja korraldades lähtutakse õppekava üldpädevustest, kooli väärtustest, kooliastme lõpuks taotletavatest teadmistest, oskustest ja hoiakutest ning õpitulemustest ja kooli õppekavas sätestatud õppesisust, kooliastmete õppe ja kasvatus rõhuasetustest ning läbivate teemade ja lõimingu rakendamise põhimõtetest. Põhikoolis õpet kavandades ja korraldades teevad õpetajad koostööd, seejuures: 1) arvestatakse õpilaste eelteadmisi, huvisid, individuaalset eripära ja isikupäraseid erivõimeid, kasutatakse diferentseeritud ja sobivat pingutust nõudvaid ülesandeid, mille sisu ja raskusaste toetavad individualiseeritud ja õpilasele tähenduslikku käsitlust, reageeritakse õpi-ja eluraskustele ning pakutakse õpiabi ja tuge õpivalikutest;

- 2) võetakse arvesse kohalikku eripära ning muutusi ühiskonnas, kunsti ja muusika uusimaid käsitlusi, rakendatakse didaktika nüüdisaegseid käsitlusi;
- 3) taotletakse, et õpilase õpikoormus (sh kodutööde maht) on mõõdukas, jaotub õppeaasta jooksul ühtlaselt ning jätab piisavalt aega puhkuseks ja huvitegevuseks;
- 4) võimaldatakse õpet nii iseseisvalt kui ka koos teistega, kujundatakse õpiharjumusi ja -oskusi ning suunatakse tegema valikuid;
- 5) kaasatakse õpilasi õppe kavandamisse, võetakse aega eesmärkide ja taotletavate õpitulemuste saavutamise viiside ja hindamiskriteeriumide läbiarutamiseks ning refleksiooniks;
- 6) kavandatakse piisavalt aega terviklike õppeühikute, mitmeid osaoskusi arendavate ning õppijate jaoks tähenduslike tulemusteni viivate õppeülesannete täitmiseks;
- 7) rakendatakse uurivat õpet, kasutatakse mitmekesiseid ja kombineeritud õppemeetodeid ning aktiivsust, loovust, koostööd ja tagasisidet soodustavaid tegevusi;
- 8) rakendatakse nii traditsioonilisi kui ka nüüdisaegseid info-ja kommunikatsioonitehnoloogial põhinevaid õpikeskkondi ning õppematerjale ja -vahendeid;
- 9) kasutatakse mitmekesist õpikeskkonda: loodus-ja linnakeskkond, arvuti-ja multimeediaklass, virtuaalkeskond jne, käiakse õppekäikudel, kontsertidel, teatrites, näitustel, muuseumides, stuudiotel, muusikakoolides, looduses, raamatukogudes jm;
- 10) võimaldatakse siduda õpet koolivälise eluga, et kogu ainekäsitlus oleks võimalikult elulähedane, õpilasele eakohane ja tähenduslik; seostatakse õppesisu näidetega nii Eesti kui ka maailma kunstist ja rahvakultuurist.

1.8. Õppekeskkonna erisused

Õppekeskkonna kujundamisel lähtutakse riikliku õppekava alusväärtustest ning luuakse üksteist austav, vastastikku hooliv ja toetav, turvaline, kiusamis-ja vägivallavaba õppekeskkond, mis rajaneb usalduslikel suhetel, sõbralikkusel ja heatahtlikkusel ning kus märgatakse ja tunnustatakse õpilase pingutusi ja õpiedu.

Kunstiainete õppimise füüsilise õppekeskkonna tagab kool, võimaldades õpet ruumis, mis on varustatud kvaliteetsete, õpilastele kokkulepitud korras kättesaadavate töövahendite ja materjalidega vabaks kasutamiseks, et toetada valikute tegemise oskust ja loovat eneseväljendust. Õpe toimub ka autentsetes keskkondades, linnaruumis, kontserdisaalides, näituse-ja etendusasutustes, kooli ümbruses, paikkonna kultuuriasutustes ja mujal.

Kunsti õpetamiseks on:

- 1) iseseisvaks ja rühmatööks vajalik pind eri formaadis tööde, ka suure formaadiga tööde tegemiseks;
- 2) 500-luksise päevavalgusspektriga valgustus tööpinnal ning käte ja töövahendite puhastamise võimalus;
- 3) lauad ning tööde kuivatamise, hoiustamise ja eksponeerimise võimalus;
- 4) kunstiraamatuid, ajakirju ja teatmeteoseid;
- 5) videoprojektori, interaktiivse tahvli, tahvelarvutite, foto-ja videokaamerate, arvutite, skanneri ja printeri kasutamise võimalus ning internetiühendus.

Muusika õpetamiseks on:

- 1) muusikategevusteks (sh rühmatööks ja liikumiseks) sobivat teisaldatavat mööbliga piisavalt ventileeritavat ruumi;

- 2) mitmesuguseid vahendeid: klaver, noodijoonestikuga tahvel, noodipuldid, rändnoot, astmetabel, klaviatuuritabel;
- 3) musitseerimiseks vajalikke pille: Orffi instrumentarium (rütmi-ja plaatpillid), plokkflöödid või väikekanded, akustilised kitarrid, ukuleled vm;
- 4) tehnovahendeid kontakt-ja digiõppe korraldamiseks: fono-ja videoteek, kohased voogedastusplatvormid; salvestatud muusika esitamise vahendid (muusikakeskus hifi, arvuti + kõlarid); muusika õppimiseks ja loomiseks sobivad rakendused (äpid), nt noodistusprogramm, salvestusprogramm jt; videoprojektor, interaktiivne tahvel, tahvelarvutid.

2. KUNST

Kunsti õppeaine roll on innustada õppijat avastama ja kasutama oma võimeid (sh seni avaldumata võimeid) kunsti ja visuaalkultuuri loojana ning sellega suhestujana, seega ka kultuurikandjana. Kunsti õppeaine tugineb ülesehituselt visuaalkultuurile ning arendab visuaalset kirjaoskust, mis on tänapäeva maailmas edukaks toimetulekuks tähtis igapäevale. Kunst toetab õppija loovust ja isiksuseomadusi, mis annavad eeldused mis tahes inimtegevuse valdkonnas probleeme uut viisi lahendada, jõuda originaalsete, kasulike, eetiliste ja vähemalt looja jaoks soovitud tulemusteni. Õppeaine lähtealused on:

1) maailma kunsti ja visuaalkultuuri laiahaardeline käsitlemine. Visuaalselt tajutav inimese loodud ja mõtestatud keskkond (visuaalkultuur) hõlmab kujutisi, tekste, esemeid, ehitisi, ruumisuhteid jms ning nende erinevaid ja muutuvaid tähendusvälju. Visuaalkultuur sisaldab nii tahtlikke ja kavandatud artefakte (nt kunstiteosed, graafiline disain, reklaam, fotograafia, mood jne) kui ka juhuslikke ja plaanimata visuaalseid märke ning kooslusi (nt tänaval või meedias kõrvuti sattunud reklaamid, kasutatud tüpograafia, muruplatsi niitmine ja sissetallatud teerada, aja jooksul kujunenud kodusisustus jne). Visuaalkultuuris on teadlik toimimine seotud suhtlusega, erinevate sõnumite ja tähenduste loomise, säilitamise, muutmise ja edastamisega; nii esteetiliselt mitmekesisest keskkonnast kui ka emotsionaalse ja intellektuaalse keskkonna loomisega ning majanduse toimimise ja majanduslike väärtuste loomisega. Kunstipädevuse omandamist toetab maailma kunsti ja visuaalkultuuri käsitlemine nii nüüdisaegses kui ka ajaloolises kontekstis;

2) kunsti vormide ja tähenduste pidev muutumine, eksperimentaalsus ja areng, mis võivad ühiskonda ka proovile panna. Kunstis kui visuaalkultuuri kitsamas osas luuakse uut inimkogemust, väljendust ja tähendusi teadlikumalt ning sihivõtteliselt, suhestudes valdkonna eripäraga, otsinguliselt ja eksperimenteerivalt. Kunsti pidev uuenedamine peegeldab muutusi nii teadustes kui ka ühiskonnas, väärtustes ja hoiakutes. Kunst tohib võtta endale fantaasia, moraali ja ühiskondlike kokkulepete piire kompava ning nihutava rolli, et mõtestada ja arutleda, ka katsetada erinevaid ettekujutusi ja võimalikkusi;

3) õpetaja on aktiivne kunstiga suhestuja, kes toetab õpilasi kultuuri muutuvast mitmekesisuses. Täpsema õpisisu valib õpetaja, kes juhib õpet ja õpikeskkonna loomist. Õpetaja enda hoiakud, avatus ja sallivus, mitmetähenduslikkuse ja muutlikkuse taluvus, aktiivses dialoogis ja mõtestatuses olemine vana ja uue kunstiga on äärmiselt olulised. Kunstiaine ise on samuti seotud pidevate muutustega – uue kunstiloominguga, uute avastustega kunstiajaloo, seniste väärtuste ümberhindamisega ühiskonnas, uute väärtuste leidmise ja loomisega. Kunsti õppeainet on võimalik üles ehitada eri kunstikäsitlemistele tuginedes. Valdikkonnast saab ehedama pildi, kui õppijad ja õpetaja võivad mõtiskleda mitme kunstikontseptsiooni üle ning teadvustada kunsti loomise ja hindamise eri aluseid (nt funktsionaalne, realistlik, idealistlik, estetistlik, kontseptuaalne, pragmaatiline, institutsionaalne jne);

4) kunsti õppeaines on võrdselt oluline nii kunstikogemus kui ka õppimiskogemus. Sageli on teosest kui lõpptulemusest tähtsam loominguline ja otsinguline tee, tagasiside ja refleksioon, üldpädevuste kujundamine, motivatsiooni leidmisele ja hoidmisele suunatud tegevused. Koolikunstis on vaja väärtustada õppija isikliku tasandi loomist, avastusi, pingutust ja sõnumit, sest õppijale endale tähtis tegevus loob talle justnimelt tähendusliku kunstikogemuse ka siis, kui lõpptulemus ei ole originaalne või sisukas laiemas kunsti ja visuaalkultuuri kontekstis. Juhul kui lõpptulemus visuaalkultuuri-, disaini- või kunstiteosena on õppes oluline, peab õpetaja kvalitatiiivse muutuse teket valmivas teoses teadvustama ja toetama eesmärkide ning hindamiskriteeriumide sõnastamisega. Kunsti osaoskused võimaldavad kunsti õpetamist

mitmekülgset käsitleda ja jälgivad disaini tsüklilist loogikat, mis on maailmas järjest laiemalt käibel nii kunstiteoste, toodete, protsesside kui ka uuringute kavandamisel. Kunsti osaoskused on:

- 1) väljaselgitamine, teadmine, mõistmine (kuulamine, vaatamine, lugemine, info otsimine, kirjeldamine, sõnastamine, valimine, uurimine);
- 2) plaanimine ja ideede arendamine (ideede genereerimine, visandamine, katsetamine, organiseerimine, protsessi plaanimine, koostamine, leiutamine);
- 3) loomine (eesmärgipärane väljendus- ja töövahendite rakendamine, viimistlemine, toimetamine, täiendamine, esitlemine);
- 4) refleksioon, analüüs ja kriitika (uurimine, tõlgendamine, retsenseerimine, tagasisidestamine, arutlemine, väärtushinnangute arendamine ja andmine). Õpitulemuste sõnastamise puhul on arvestatud, et õpetaja saaks koostöös õpilastega ise otsustada, mis õppeülesannete jateemade käsitlemisega õpitulemusi saavutada, pidades silmas õpilaste vajadusi ja muutusi kunstimaailmas. Põhikooli õpitulemustes on rõhk teadmisel ja mõistmisel ning sihipärasel kunstilisel tegevusel: idee arendamine ja parima võimaliku lahendi leidmine oma ideele. Disainiga seotud õpitulemused võrdsustatakse ainekavas plaanimise ja idee arendamisega nii, nagu see on kujunenud nüüdisaja praktikas..

2.1. I KOOLIASTE

2.2. Kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

Õpilane:

- 1) kirjeldab visuaalseid pilte, jooniseid ja sümboleid oma kogemuse piires;
- 2) teab kujutiste kasutamise ja jagamise head tava;
- 3) kavandab lihtsamaid ülesandeid disainis ja loomes kestlikult;
- 4) teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi töid spontaanselt ning kavandades, kasutades eri tehnika- ja töövõtteid;
- 5) kirjeldab lühidalt enda tööd ja tulemust.

2.3. Kooliastme õpitulemused

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

Õpilane:

- 1) uurib ja selgitab visuaalseid pilte, jooniseid ning sümboleid (nt õpetaja valikul: sildid, liiklusemärgid, kaardid, õpikute illustratsioonid, multifilmide ja arvutimängude pildiline külge, mänguasjade väljanägemine ja roll, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad) oma kogemuse piires;
- 2) nimetab visuaalteose tähtsamaid tunnuseid, lähtudes ülesandest (tehnika, vorm, värv, kompositsioon, meeleolu, sisuelemendid);
- 3) leiab muuseumis, galeriis õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info;
- 4) teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;
- 5) uurib õpetaja abiga esemete vormi ja otstarbe seoseid;
- 6) teab, kes on autor;
- 7) ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

Õpilane:

- 1) teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid spontaanselt, kasutades lihtsamaid tehnikaid ja töövõtteid;
- 2) lahendab disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid, esitades nii verbaalselt kui ka visuaalselt oma ideede lahendusi.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

Õpilane:

- 1) kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid (See oleks justkui.... See meenutab mulle....);
- 2) kirjeldab ette antud küsimustele toetudes enda tööd ja mõtestab valminud tööd: mida ma tegin, kuidas ma tegin, miks tahtsin neid vahendeid kasutada, kuidas tulemusega rahul olen, mida õppisin?

2.4. 1. klassi õpitulemused ja õpisisu

	ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU <i>sh praktilised tööd, õpiprojektid, õppetegevus väljaspool klassiruumi, kogukonnapraktika vm õppetegevused</i>
1.klass	<u>VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE</u>	
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Seostab omavahel raamatuillustratsioone ja teksti sisu. 2) Selgitab endale tuttavas keskkonnas (koolis ja klassis) kasutatavaid märke ja sümboleid ning nende tähendust. 3) Nimetab, mida näeb pildil, ruumilises teoses, audiovisuaalses teoses. 4) Nimetab, teoses nähtavaid värve, äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid. 5) Kasutab vahendeid ja materjale säästlikult ja ohutult. 6) Korrastab enamasti oma töökoha. 7) Näitab teoselt autori nime. 8) Kirjutab oma tööle nime. 9) Küsib jäädvustatavalt luba enne filmimist või pildistamist. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Lihtsate, lühikeste tekstide lugemine; eakohaste videote vaatamine; piltide vaatamine. Õpetaja koostatud esitlused ja loeng; näitusekülastused. Saadud teabest olulisema eristamine. 2) Arutelud loetu või kuuldu üle. 3) Saadud teabe alusel küsimustele vastamine. 4) Visuaalide (pildid, arvutimängud, multifilmid, sildid, reklaamid jne) selgitamine. 5) Lihtsamate mõistete õppimine. Näiteks värvus-sõnavara laiendamine, elementaarsed kompositsiooni mõisted, materjalide ja vahendite nimetused, töövõtete nimetused, tehnikate nimetused, mõned kunstiliigid. 6) Omadussõnade pagasi suurendamine. Milliste sõnadega saame iseloomustada teost, joont, meeleolu, värvust, tonaalsust, paiknemist, tegevust, tempot jne? 7) Eesti ja välismaiste kunstnike ja nende teostega tutvumine. 8) Otsimismängud. Leia töölt ... (mõni kujutis, sobiv värvitoon, tekstuur vms) 9) Teose tunnuste nimetamine (tehnik, vorm, värv jne) 10) Arutelud kestlikkuse ja säästlikkuse üle. 11) Arutelud esemete vormi ja otstarbe seoste üle. 12) Oma tööle oma nime kirjutamine. 13) Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine: VTS (<i>visual thinking</i>)

		<p><i>strategies</i>) ja sellest lähtuvad küsimused teose analüüsimise hõlbustamiseks: Mis sellel pildil / selles teoses toimub? Mille järgi saad seda öelda? Mida veel märkad?</p>
<u>PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE; LOOMINE</u>		
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Teeb enamasti aktiivselt kaasa nii oma initsiatiivil kui etteantud ülesandeid. 2) Rakendab teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliiatsitehnika, savi või plastiliini voolimine jms) ja vahendeid. 3) Väljendab enda kogemuse piires mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mitmekülgsete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema, leidmaterjalid) andmine õpetaja poolt. 2) Loovat lähenemist võimaldavad eriti hästi teemad, millel pole stereotüüpset lahendust või kuvandit. Näiteks: võimatud asjad, tulnukate lasteaed, tagurpidi maailm, punasel on sünnipäev, värvide võitlus, keksivad jooned jne. 3) Mõttekaart enne töö teostamist. 4) 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. Lihtsam valiku põhjendamine on näiteks valimine meeldivuse alusel või selle alusel, mis tuleb hästi välja. Tähtis on, et õpilased tajuksid, et alati on valik ja et õpilane autorina on enamasti valiku tegija. 5) Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. 6) Kujutamise elementide (värvid, kujutised, kujundid, tegelased) valik ja lihtsam valiku põhjendamine. 7) Valikuvõimaluste üle arutamine alati kui võimalik. 8) 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 (Näit: Mul tuli see tehnika paremini välja; Kui selle valin, jõuan kindlasti valmis; Tahan seda paremini selgeks saada; Mulle meeldib milline see välja näeb; Mulle meeldib, et nii ei pea väga täpselt tegema; Mu ideega sobib see paremini; jne) 9) Kahemõõtmeliste tööde loomine (joonistamine, maalimine kattevärvide ja

		<p>akvarellidega, kollaaž, lihtsamad trükitehnikad (papiitrükk, materjalitrükk, penoplasti tükk, templitrükk), frotaaž, grataaž jne)</p> <p>10) Formaate ja materjale võiks varieerida. Töid võiks teha aeg-ajalt ka koostööna.</p> <p>11) Lihtsamate kolmemõõtmeliste tööde loomine. Pisiplastika savist, plastiliinist või voolimismassist. Elementaarsete töövõtete ja tööriistade tundma õppimine.</p> <p>12) Jõukohane voltimine.</p> <p>13) Vormide ühendamine külma või kuuma liimiga.</p> <p>14) Kolmemõõtmelised objektid papist ja taaskasutusmaterjalidest.</p> <p>15) Kahe ja kolmemõõtmeliste tööde kombineerimine omavahel.</p> <p>16) Tööriistade kasutamise õppimine: pliiatsi hoidmise võimalused, pintslite hoidmise võimalused, kääridega lõikamine, liimimine, rebimine, joonlauaga mõõtmine. Surve pliiatsile ja pintslile, kiired ja aeglased liigutused.</p> <p>17) Katsetamine joontega: erineva iseloomuga jooned, täpid.</p> <p>18) Katsetused värvide segamisega. Sekundaarvärvide segamine põhivärvidest. Väarvi heledamaks või tumedamaks segamine.</p>
<u>REFLEKSIION, ANALÜÜS JA KRIITIKA</u>		
	<p>1) Kirjeldab visuaalteosel nähtavat (nimetab äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid, värvid; mis see on, mida ma näen?)</p> <p>2) Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid - mida nähtu mulle meenutab, mis siin pildil toimuda võiks?</p> <p>3) Kirjeldab etteantud küsimuste toetudes oma töö valmimise protsessi -</p>	<p>Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.</p> <p>Näiteks:</p> <p>1) Mis sul edasi plaanis on? Mis järgmine etapp on?</p> <p>2) Mida sa tänaste tegevuste käigus õppisid?</p> <p>3) Milliseid tundeid sa kogu protsessi jooksul tundsid?</p> <p>4) Mida sa tegid, et su töö õnnestus?</p> <p>5) Mida sa praegu teed?</p> <p>6) Mis oli sinu jaoks raske? Kuidas sa selle raskuse ületasid?</p>

	<p>mida ja kuidas ma tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida töö tegemisel nautisin? Millised raskused ületasin?</p> <p>4) Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes valminud tööd - mida ma oma töös näen?</p>	<p>7) Mida sulle kõige rohkem meeldis teha?</p> <p>8) Mida oma töö juures kõige rohkem hindad?</p> <p>9) Mida kaaslaste töö juures kõige rohkem hindad?</p> <p>10) Otsi 3 tööd klassist, mis sind positiivselt üllatasid. Selgita miks?</p> <p>11) Leia huvitavaid detaile või tähelepanekuid kaaslaste töö juures.</p>
<u>TEEMAVALDKONNAD</u>		
	<p>VISUAALNE KIRJAOSKUS</p>	<p>Igapäevane visuaalkultuur</p> <p>Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad</p> <p>Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus</p> <p>Koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga)</p> <p>Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted).</p> <p>Baaselemendid:</p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed</p> <p>Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal,</p>

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.

Kunstiiliid: 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...)

		<p>Skulptuur või monument (avalikust ruumist).</p> <p>Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.</p> <p>Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.</p>
	<p>KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p>	<p>Disaini baaselemendid</p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Disainiprotsessi osad: uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine, võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine.</p> <p>Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad: Moodboard, mõistekaart, plakat</p> <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p>Eseme, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus</p> <p>Kasutusmugavus</p>
	<p>KUNSTI, KULTUURI JA ÜHISKONNA SEOSSED</p>	<p>Ohutus ja säästlikkus</p> <p>Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine</p> <p>Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale</p> <p>Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer</p> <p>Teos: maal, joonistus, video, skulptuur...</p>

		<p>Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava</p> <p>Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane)</p> <p>Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted</p>
--	--	--

2.5. 2. klassi õpitulemused ja õpisisu

	ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU <i>sh praktilised tööd, õpiprojektid, õppetegevus väljaspool klassiruumi, kogukonnapraktika vm õppetegevused</i>
2.klass	<u>VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE</u>	
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Võrdleb märke (liiklusmärgid, logod, embleemid, sümbolid jms) omavahel ja seostab märgi vorme, värve, kujutatut märgi tähendusega. 2) Tunneb ära tasapinnalised ja ruumilised teosed. 3) Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike (kooli õppekavas õpitulemuste tasandil konkreetses klassis tuleks nimetada tehnikad ja kunstiliigid, mida klassis õpetatakse). 4) Leiab teoses soojasid ja külmasid toone ning heledamat ning tumedamat tonaalsust. 5) Teab mis on joon ja pind ning iseloomustab erinevaid jooni vastavalt omandatud sõnavarale. 6) Kirjeldab teoses suurussuhteid ja objektide paiknemist (ees,taga, üleval, all jne)) ning kolmemõõtmelise teose puhul vormi üldisemalt (ümar, kandiline, lapik, püstine jne) . 7) Nimetab teoses nähtud kujundeid ja objekte, mis meenutavad tuttavaid kujundeid (ring, ruut, ristkülik jne). 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Lihtsate, lühikeste tekstide lugemine; eakohaste videote vaatamine; piltide vaatamine. Õpetaja koostatud esitlused ja loeng; näitusekülastused. Saadud teabest olulisema eristamine. 2) Arutelud loetu või kuuldu üle. 3) Saadud teabe alusel küsimustele vastamine. 4) Visuaalide (pildid, arvutimängud, multifilmid, sildid, reklaamid jne) selgitamine. 5) Lihtsamate mõistete õppimine. Näiteks värvus-sõnavara laiendamine, elementaarsed kompositsiooni mõisted, materjalide ja vahendite nimetused, töövõtete nimetused, tehnikate nimetused, mõned kunstiliigid. 6) Omadussõnade pagasi suurendamine. Milliste sõnadega saame iseloomustada teost, joont, meeleolu, värvust, tonaalsust, paiknemist, tegevust, tempot jne? 7) Eesti ja välismaiste kunstnike ja nende teostega tutvumine. 8) Otsimismängud. Leia töölt ... (mõni kujutis, sobiv värvitoon, tekstuur vms) 9) Teose tunnuste nimetamine (tehnik, vorm, värv jne) 10) Arutelud kestlikkuse ja säästlikkuse üle. 11) Arutelud esemete vormi ja otstarbe seoste üle. 12) Oma tööle oma nime kirjutamine. 13) Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine: VTS (visual thinking strategies) ja sellest lähtuvad küsimused teose analüüsimise hõlbustamiseks:

<p>8) Toob näite tegevusest, kuidas ta asjakohaselt ja säästlikult kunstitarbeid kasutab.</p> <p>9) Korrastab oma töökoha.</p> <p>10) Eristab lihtsamate näidete põhjal tehisklikke ja looduslikke materjale (näiteks puit ja plastik).</p> <p>11) Kirjeldab ühel otstarbel kasutatavate esemete peamisi tunnuseid (näiteks vorm, suurus, raskus, värv) ja arvab, mis materjalist ese tehtud on.</p> <p>12) Kirjutab oma näitusetööle nimesildi koos töö pealkirja ja muu õpitud infoga.</p> <p>13) Leiab (virtuaal)näitusel muuseumis, galeriis või koolis teose autori, pealkirja ja näituse pealkirja.</p>	<p>Mis sellel pildil / selles teoses toimub?</p> <p>Mille järgi saad seda öelda?</p> <p>Mida veel märkad?</p>
<p><u>PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE; LOOMINE</u></p>	
<p>1) Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö jms), vahendeid enamasti isikupärasel viisil.</p> <p>2) Järgib enamasti õpitud töö- ja ohutusvõtteid.</p> <p>3) Märkab ühel ja samal otstarbel kasutatavaid esemeid, tuvastab nendest oma lemmiku ning põhjendab oma valikut. Selgitus: Soovime arendada teadlikkust isiklikest ja subjektiivsetest eelistustest.</p> <p>4) Arutleb ja seostab värve tekkinud muljega (näiteks miks kirjutavad õpetajad tavaliselt punase värviga ja miks on</p>	<p>1) Mitmekülgsete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema, leidmaterjalid) andmine õpetaja poolt.</p> <p>2) Loovat lähenemist võimaldavad eriti hästi teemad, millel pole stereotüüpset lahendust või kuvandit. Näiteks: võimatud asjad, tulnukate lasteaed, tagurpidi maailm, punasel on sünnipäev, värvide võitlus, keksivad jooned jne.</p> <p>3) Mõttekaart enne töö teostamist.</p> <p>4) 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. Lihtsam valiku põhjendamine on näiteks valimine meeldivuse alusel või selle alusel, mis tuleb hästi välja. Tähtis on, et õpilased tajuksid, et alati on valik ja et õpilane autorina on enamasti valiku tegija.</p> <p>5) Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel.</p>

	<p>keelumärk punane) ja valib esemele selle otstarbega sobiva värvitooni.</p>	<p>6) Kujutamise elementide (värvid, kujutised, kujundid, tegelased) valik ja lihtsam valiku põhjendamine.</p> <p>7) Valikuvõimaluste üle arutamine alati kui võimalik.</p> <p>8) 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 (Näit: Mul tuli see tehnika paremini välja; Kui selle valin, jõuan kindlasti valmis; Tahan seda paremini selgeks saada; Mulle meeldib milline see välja näeb; Mulle meeldib, et nii ei pea väga täpselt tegema; Mu ideega sobib see paremini; jne)</p> <p>9) Kahemõõtmeliste tööde loomine (joonistamine, maalimine kattevärvide ja akvarellidega, kollaaž, lihtsamad trükitehnikad (papi trükk, materjalitrukk, penoplasti tükk, templitrukk), frotaaž, grataaž jne)</p> <p>10) Formaate ja materjale võiks varieerida. Töid võiks teha aeg-ajalt ka koostööna.</p> <p>11) Lihtsamate kolmemõõtmeliste tööde loomine. Pisiplastika savist, plastiliinist või volimismassist. Elementaarsete töövõtete ja tööriistade tundma õppimine.</p> <p>12) Jõukohane voltimine.</p> <p>13) Vormide ühendamine külma või kuuma liimiga.</p> <p>14) Kolmemõõtmelised objektid papist ja taaskasutusmaterjalidest.</p> <p>15) Kahe ja kolmemõõtmeliste tööde kombineerimine omavahel.</p> <p>16) Tööriistade kasutamise õppimine: pliiatsi hoidmise võimalused, pintslite hoidmise võimalused, kääridega lõikamine, liimimine, rebimine, joonlauaga mõõtmine. Surve pliiatsile ja pintslile, kiired ja aeglased liigutused.</p> <p>17) Katsetamine joontega: erineva iseloomuga jooned, täpid.</p> <p>18) Katsetused värvide segamisega. Sekundaarvärvide segamine põhivärvidest. Värvide heledamaks või tumedamaks segamine.</p>
--	---	--

REFLEKSIION, ANALÜÜS JA KRIITIKA

- 1) Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat õpitud sõnavara kasutades - nimetab ja kirjeldab teostel nähtavat - mis see on, mida ma näen ja milline see on (kui suur, millise kujuga, mis värvi, milliseid jooni, pindasid, vorme märkab, kuidas need paiknevad?)
- 2) Kirjeldab küsimustele toetuses enda ja teiste loodud visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid, mõtteid ja tundeid - mida nähtu mulle meenutab? Mis teoses toimuda võiks? Mis mind nii arvama paneb? Millist meeoleolu see teos minus tekitab?
- 3) Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi - mida ma tegin, kuidas tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida ma protsessi käigus õppisin?

Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.

Näiteks:

- 1) Mis sul edasi plaanis on? Mis järgmine etapp on?
- 2) Mida sa tänaste tegevuste käigus õppisid?
- 3) Milliseid tundeid sa kogu protsessi jooksul tundsid?
- 4) Mida sa tegid, et su töö õnnestus?
- 5) Mida sa praegu teed?
- 6) Mis oli sinu jaoks raske? Kuidas sa selle raskuse ületasid?
- 7) Mida sulle kõige rohkem meeldis teha?
- 8) Mida oma töö juures kõige rohkem hindad?
- 9) Mida kaaslaste töö juures kõige rohkem hindad?
- 10) Otsi 3 tööd klassist, mis sind positiivselt üllatasid. Selgita miks?
- 11) Leia huvitavaid detaile või tähelepanekuid kaaslaste töö juures.

TEEMAVALDKONNAD

VISUAALNE KIRJAOSKUS

Igapäevane visuaalkultuur

Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja medias, 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).

Baaselemendid:

Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv

Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum

Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed

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: 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.

		<p>Kunstiiliidid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur</p> <p>Kunstižanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika</p> <p>Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed</p> <p>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...)</p> <p>Skulptuur või monument (avalikust ruumist).</p> <p>Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.</p> <p>Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.</p>
	<p>KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p>	<p>Disaini baaselemendid</p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Disainiprotsessi osad: uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine, võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine.</p> <p>Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad: Moodboard, mõistekaart, plakat</p> <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p>

		<p>Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p>Eseme, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus</p> <p>Kasutusmugavus</p>
	<p>KUNSTI, KULTUURI JA ÜHISKONNA SEOSED</p>	<p>Ohutus ja säästlikkus</p> <p>Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine</p> <p>Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale</p> <p>Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer</p> <p>Teos: maal, joonistus, video, skulptuur...</p> <p>Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava</p> <p>Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane)</p> <p>Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted</p>

2.6. 3. klassi õpitulemused ja õpisisu

	ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU <i>sh praktilised tööd, õpiprojektid, õppetegevus väljaspool klassiruumi, kogukonnapraktika vm õppetegevused</i>
3.klass	<u>VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE</u>	
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Selgitab popkultuurist tuttavate tegelaste (koomiksist, filmist, animafilmist, arvutimängust, reklaamidest, mänguasjade) visuaalset isikupära ja karakterit. 2) Leiab lihtsamatelt joonistelt ja skeemidelt (sh toote etiketid, pakendid, dokumendid, kunstiraamatute reproduktsioonid) olulise ja vajaliku info. 3) Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike (kooli õppekavas nimetada tehnikad ja kunstiliigid, mida klassis õpetatakse) 4) Nimetab lihtsamaid ruumi ja liikumise mulje loomise viise kahemõõtmelises teoses (nt kattumine, teravus, suurus, liikuvad poosid, liikumise faasid, kiirusjooned). 5) Nimetab põhivärve ja oskab segada teisi värve. 6) Kirjeldab tarbeeseme vormi, faktuuri ja otstarbe seoseid ja kooskõla. 7) Kirjeldab skulptuuri ja/või maakunsti teose suurust, mõõtmeid, värvi, ruumi selle ümber, vaadeldavust erinevatest külgedest, suurussuhteid ja materjali lihtsal viisil omandatud sõnavara piires. 8) Mõistab kunstivahendite säästmise ja raiskamise tagajärgi. 9) Kirjeldab kunstivahendite (näiteks paber, värv, savil) 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Lihtsate, lühikeste tekstide lugemine; eakohaste videote vaatamine; piltide vaatamine. Õpetaja koostatud esitlused ja loeng; näitusekülastused. Saadud teabest olulisema eristamine. 2) Arutelud loetu või kuuldu üle. 3) Saadud teabe alusel küsimustele vastamine. 4) Visuaalide (pildid, arvutimängud, multifilmid, sildid, reklaamid jne) selgitamine. 5) Lihtsamate mõistete õppimine. Näiteks värvus-sõnavara laiendamine, elementaarsed kompositsiooni mõisted, materjalide ja vahendite nimetused, töövõtete nimetused, tehnikate nimetused, mõned kunstiliigid. 6) Omadussõnade pagasi suurendamine. Milliste sõnadega saame iseloomustada teost, joont, meeleolu, värvust, tonaalsust, paiknemist, tegevust, tempot jne? 7) Eesti ja välismaiste kunstnike ja nende teostega tutvumine. 8) Otsimismängud. Leia töölt ... (mõni kujutis, sobiv värvitoon, tekstuur vms) 9) Teose tunnuste nimetamine (tehnika, vorm, värv jne) 10) Arutelud kestlikkuse ja säästlikkuse üle. 11) Arutelud esemete vormi ja otstarbe seoste üle. 12) Oma tööle oma nime kirjutamine.

<p>kasutamise erinevaid võimalusi ja viise.</p> <p>10) Üldistab õpetaja abiga lihtsamal moel, millised on tavapäraselt ühe ja sama otstarbega esemed (vorm, materjal). Õpilane oskab anda sellele ka lihtsama selgituse.</p> <p>11) Ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.</p>	<p>13) Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine: VTS (visual thinking strategies) ja sellest lähtuvad küsimused teose analüüsimise hõlbustamiseks:</p> <p>Mis sellel pildil / selles teoses toimub?</p> <p>Mille järgi saad seda öelda?</p> <p>Mida veel märkad?</p>
<p><u>PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE; LOOMINE</u></p>	
<p>1) 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).</p> <p>2) Järgib õpitud töö- ja ohutusvõtteid.</p> <p>3) Väljendab mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes isikupära väärtustades.</p> <p>4) Arvestab lihtsama tarbeeseme loomisel kindla kasutaja vajadustega.</p> <p>5) Toob oma kogemuse pinnalt näiteid erinevatest igapäeva valikutest, oma eelistustest ja nende erinevatest tagajärgedest.</p> <p>6) Esitab visuaalselt (teos, video, infoplakat, animatsioon, koomiks, mõistekaart jms) erinevate igapäeva valikute tagajärgi.</p>	<p>1) Mitmekülgsed ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema, leidmaterjalid) andmine õpetaja poolt.</p> <p>2) Loovat lähenemist võimaldavad eriti hästi teemad, millel pole stereotüüpset lahendust või kuvandit. Näiteks: võimatud asjad, tulnukate lasteaed, tagurpidi maailm, punasel on sünnipäev, värvide võitlus, keksivad jooned jne.</p> <p>3) Mõttekaart enne töö teostamist.</p> <p>4) 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. Lihtsam valiku põhjendamine on näiteks valimine meeldivuse alusel või selle alusel, mis tuleb hästi välja. Tähtis on, et õpilased tajusid, et alati on valik ja et õpilane autorina on enamasti valiku tegija.</p> <p>5) Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel.</p> <p>6) Kujutamise elementide (värvid, kujutised, kujundid, tegelased) valik ja lihtsam valiku põhjendamine.</p> <p>7) Valikuvõimaluste üle arutamine alati kui võimalik.</p> <p>8) Valikute tegemise harjutamine teose loomisel. Õpetaja pakub valikuid: alguses kahe, hiljem näiteks kolme võimaluse vahel. Valikute põhjendamise harjutamine. Esialgu pakub õpetaja ka</p>

		<p>variante, mille alusel valida ja kuidas põhjendada (Näit: Mul tuli see tehnika paremini välja; Kui selle valin, jõuan kindlasti valmis; Tahan seda paremini selgeks saada; Mulle meeldib milline see välja näeb; Mulle meeldib, et nii ei pea väga täpselt tegema; Mu ideega sobib see paremini; jne)</p> <p>9) Kahemõõtmeliste tööde loomine (joonistamine, maalimine kattevärvide ja akvarellidega, kollaaž, lihtsamad trükitehnikad (papitrükk, materjalitrükk, penoplasti tükk, templitrükk), frotaaž, grataaž jne)</p> <p>10) Formaate ja materjale võiks varieerida. Töid võiks teha aeg-ajalt ka koostööna.</p> <p>11) Lihtsamate kolmemõõtmeliste tööde loomine. Pisiplastika savist, plastiliinist või voolimismassist. Elementaarsete töövõtete ja tööriistade tundma õppimine.</p> <p>12) Jõukohane voltimine.</p> <p>13) Vormide ühendamine külma või kuuma liimiga.</p> <p>14) Kolmemõõtmelised objektid papist ja taaskasutusmaterjalidest.</p> <p>15) Kahe ja kolmemõõtmeliste tööde kombineerimine omavahel.</p> <p>16) Tööriistade kasutamise õppimine: pliitsi hoidmise võimalused, pintsli hoidmise võimalused, kääridega lõikamine, liimimine, rebimine, joonlauaga mõõtmine. Surve pliitsile ja pintslile, kiired ja aeglased liigutused.</p> <p>17) Katsetamine joontega: erineva iseloomuga jooned, täpid.</p> <p>18) Katsetused värvide segamisega. Sekundaarvärvide segamine põhivärvidest. Värvide heledamaks või tumedamaks segamine.</p>
<u>REFLEKSIION, ANALÜÜS JA KRIITIKA</u>		
	<p>1) Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat - nimetab, kirjeldab ja analüüsib</p>	<p>Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.</p>

	<p>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)</p> <p>2) Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid, mõtteid ja tundeid, meeleolu, toob näiteid ja võrdleb, põhjendab oma arvamusi - mida nähtu mulle meenutab? Mis teosel toimuda võiks? Miks ma nii arvan? Millist meeleolu see teos minus tekitab? Miks?</p> <p>3) 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?</p>	<p>Näiteks:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Mis sul edasi plaanis on? Mis järgmine etapp on? 2) Mida sa tänaste tegevuste käigus õppisid? 3) Milliseid tundeid sa kogu protsessi jooksul tundsid? 4) Mida sa tegid, et su töö õnnestus? 5) Mida sa praegu teed? 6) Mis oli sinu jaoks raske? Kuidas sa selle raskuse ületasid? 7) Mida sulle kõige rohkem meeldis teha? 8) Mida oma töö juures kõige rohkem hindad? 9) Mida kaaslaste töö juures kõige rohkem hindad? 10) Otsi 3 tööd klassist, mis sind positiivselt üllatasid. Selgita miks? 11) Leia huvitavaid detaile või tähelepanekuid kaaslaste töö juures.
<u>TEEMAVALDKONNAD</u>		
VISUAALNE KIRJAOSKUS		<p>Igapäevane visuaalkultuur</p> <p>Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad</p> <p>Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus</p> <p>Koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga)</p> <p>Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted).</p> <p>Baaselemendid:</p>

Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv

Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum

Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed

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: 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.

		<p>Kunstiiliidid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur</p> <p>Kunstižanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika</p> <p>Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed</p> <p>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...)</p> <p>Skulptuur või monument (avalikust ruumist).</p> <p>Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.</p> <p>Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.</p>
	<p>KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p>	<p>Disaini baaselemendid</p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Disainiprotsessi osad: uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine, võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine.</p> <p>Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad: Moodboard, mõistekaart, plakat</p> <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</p>

		<p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p>Eseme, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus</p> <p>Kasutusmugavus</p>
	<p>KUNSTI, KULTUURI JA ÜHISKONNA SEOS</p>	<p>Ohutus ja säästlikkus</p> <p>Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine</p> <p>Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale</p> <p>Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer</p> <p>Teos: maal, joonistus, video, skulptuur...</p> <p>Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava</p> <p>Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane)</p> <p>Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted</p>

2.7. II KOOLIASTE

2.8. Kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

Õpilane:

- 1) tõlgendab visuaalseid kujutisi oma kogemuse ja õpitu piires;
- 2) teab autorsuse üldisi põhimõtteid;
- 3) kasutab õpetaja juhendamisel osalist disainimist probleemi lahendamiseks kestlikult;
- 4) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid nii spontaanselt kui ka uurides ja kavandades, kasutades ning põhjendades eri tehnikavõtteid ja kompositsiooni;
- 5) analüüsib oma teost ja tööd;
- 6) arutleb loodu üle, seostades loomingut oma kogemuse piires teiste eluvaldkondadega

2.9. Kooliastme õpitulemused

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

Õpilane:

- 1) rakendab ja kirjeldab eakohaselt visuaalkultuuri ilminguid õpetaja ning enda valikul (teabegraafikat: silte, kaarte, infograafikat; õpikute illustratsioone, (multi)filmide ja arvutimängude pildilist külge, reklaami linnaruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknaid, internetikeskkondi, ehitatud keskkondi, esemelist tänapäeva ja pärimuskultuuri);
- 2) kasutab olulisemaid õpitud kunstimõisteid ja teab kunstnikke;
- 3) käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info;
- 4) mõistab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;
- 5) märkab, kirjeldab ning mõtestab nüüdisaegsete ja ajalooliste tarbeesemete ning hoonete erinevusi;
- 6) märkab ning kirjeldab iseseisvalt seost tarbeeseme või ruumi/hoone suuruse, vormi, materjali ja otstarbe vahel;
- 7) rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava..

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

Õpilane:

- 1) lahendab õpetaja esitatud probleemi, läbides kõiki disainiprotsessi etappe ning toetudes õpetaja juhendamisele ja etteantud materjalidele;
- 2) kavandab enda idee või teose; teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik.

Loomine

Õpilane:

- 1) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ning uurides ja kavandades;
- 2) teeb õpetaja abiga põhjendatud valikuid õpitud kunstitehnikate ja tövõtete, materjalide ning kompositsioonipõhimõtete hulgast.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

Õpilane:

- 1) analüüsib loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle isiklikult positsioonilt, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt;
- 2) selgitab ja analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööd, tuues esile töökäigu ning põhjendades oma tehtud sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid;
- 3) annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis; põhjendab oma arvamust.

2.10. 4. klassi õpitulemused ja õpisisu

	ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU <i>sh praktilised tööd, õpiprojektid, õppetegevus väljaspool klassiruumi, kogukonnapraktika vm õppetegevused</i>
4.klass	<u>VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE</u>	
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Loeb lihtsamaid kaarte ja põhiplaane (maakaarti ja hoone (klassiruumi) plaani, sisekujunduse kavand) seostades kujutatut reaalse ruumiga. 2) Viib kokku õpitud kunstniku ja tema teose. 3) Teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule akvarell) lihtsamaid baaselemente (punkt, joon, pind, hele-tumedus, värv) ja kompositsiooni põhimõtteid (tasakaal, kattumine, teravus, suurus) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel; 4) Teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurus, mõõtmed, värv ja materjal) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel; 5) Märkab ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeseme suurust, vormi ja materjali selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Tekstide lugemine; info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist (õpetaja annab eakohased allikad ette, samuti ka juhtnöörid sobiva info leidmiseks). Intervjuude ja dokfilmide vaatamine; näitusekülastused (ka virtuaalselt); õpetaja koostatud esitlused ja loeng; vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega. 2) Saadud teabe alusel: küsimustele vastamine, selgitamine, võrdlemine, kokkuvõtete tegemine, olulisema eristamine, mõtte- ja mõistekaartide koostamine, esitluse koostamine; info kogumine portfooliosse; õpimappi või visandiraamatusse. 3) Saadud teabe alusel arutlemine. 4) Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel. 5) Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Õpetaja otsustab klassi võimekusest lähtuvalt, kui täpselt piiritletud probleemi ta ette annab. Probleem võiks olla kindlasti valdkonnast, mis on õpilasele tuttav. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud. 6) Sihtrühma kaasamine 7) Info otsimine

PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE

- 1) Tuvastab küsimusi kasutades lihtsamaid probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab).
- 2) Sõnastab enne tööle hakkamist, mida kavatses teha, mis vahendeid ja materjale kasutab ja kuidas kujutab.

- 1) Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:
- 2) Mitmekülgete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema) andmine õpetaja poolt. Loovust arendavad teemad, millele ei ole valmislahendust või stereotüüpset lahendust.
- 3) harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, suvaline sisend e. random input)
- 4) Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: infootsing, mõttekaart, omaduste reastamine.
- 5) Idee valik: näiteks originaalsuse või ebatavalisuse alusel.
- 6) Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde. Erinevate väljundite (visandite) loomine ideele.
- 7) Kujutamisladi valik, meediumi valik, moodboard.
- 8) Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, sümboolika välja selgitamine) ja valik
- 9) Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d visand). Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. Krokiide ja kiirkrokiide harjutamine.
- 10) Plaanimine:
- 11) 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja

		<p>selle põhjendamine. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.</p> <p>12) 3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.</p> <p>13) 4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Olenevalt sellest, kas tegu video või amonatsiooniga: võttepaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli valik.</p> <p>14) Protsessi kavandamine</p> <p>15) Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.</p> <p>16) Ressursside planeerimine,</p> <p>17) Lähteülesande sõnastamine</p> <p>18) Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine</p>
<u>LOOMINE</u>		
	<p>1) Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (nt maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine jms) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid.</p> <p>2) Oskab luua vabavaraalises programmis lihtsamaid neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja etteantud teemal ja juhendamisel.</p>	<p>1) Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamise harjutamine (Sobis paremini, sest....; Annab mu ideed paremini edasi; Näeb huvitavam välja; Tahtsin teiste töödest erineda; Tahtsin järgi proovida jne)</p> <p>2) Tööle pealkirja panemine.</p> <p>3) Kahemõõtmeliste tööde loomine (õpetaja või õpilaste valitud tehnikates). Lisandub foto. Võimalusel võib teostada keerukamaid trükitehnikaid (monotüüpia, diatüüpia).</p> <p>4) Kolmemõõtmeliste tööde loomine. Installatsioon käepärastest</p>

	<p>3) Arvestab kunstitööde loomisel eelnevalt omandatud kompositsiooni lihtsamaid põhimõtteid.</p> <p>4) Rakendab eelnevalt õpitud kunstitehnikaid ja töövõtteid ning materjale põhjendatult ja õpetaja abiga.</p> <p>5) Rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid (viitab autorile suuliselt või kirjalikult) ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava (viitab kasutatud allikatele oma kirjalikes töödes).</p>	<p>materjalidest. Ready-made. Maketi loomine. Võib teha origamit. Kui on keraamika tegemise võimalus, siis seda on hea teha ka lõimingu tööõpetusega.</p> <p>5) Neljamõõtmeliste teoste loomine õpetaja abiga ja iseseisvalt. Video, animatsioon. Lihtsate animatsiooni- ja videotöötlusrakenduste kasutamine nutiseadmetes. Heli ja pildi sobitamine.</p> <p>6) Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin taub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad. Näiteks võivad need olla rõivad, ehted arvutimängud, enda sotsiaalmeedia kuvand, automaatselt tehtud kritseldused, toidu välimus jne. Võib luua märke, logosid, skeeme, tage, allkirja, kirjatüüpe, emotikone; kujundada teadlikumalt oma vihikuid, konspekte või visandiraamatut. Võimalusi on lõputult.</p> <p>7) Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.</p> <p>8) Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine.</p> <p>9) Teose saateteksti kirjutamine</p> <p>10) Ekspositsiooni loomine koostöös</p>
<u>REFLEKSIION, ANALÜÜS JA KRIITIKA</u>		
	<p>1) Kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele;</p> <p>2) Võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või</p>	<p>Eneseanalüüsi ja refleksiiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.</p> <p>Näiteks:</p> <p>1) Kolbi mudeli ainetel: Mis tunnis toimus? Kuidas ma ennast</p>

	<p>filmi meeleolu ja atmosfääri (ruumilisus, värv, valgus, heli, montaaž).</p> <p>3) Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi (Millise teema valisin? Milliste töövahenditega oma tööd tegin? Mis oli kõige keerulisem? Millega olen kõige enam rahul?);</p> <p>4) Annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis (tunnustusemärgid, suuline või kirjalik lühike tagasiside “Mulle meeldib, kuidas sa...”)</p>	<p>tunnen? Mida ma õppisin? Millega õpitu seostub? Kuidas ma õpitud saan kasutada?</p> <p>2) Mis on 3 uut asja, mida täna teada sain? Milliste varasemate teadmiste või kogemustega see seostus? Mis mõtted mul veel peas ringlevad seoses sellega?</p> <p>3) Kuidas mulle kõige rohkem meeldib õppida kunstitunnis? Mis nõuab kõige rohkem pingutust?</p> <p>4) Mida oma töö juures kõige rohkem hindad?</p> <p>5) Kuidas saad iseloomustada oma õppimist sel perioodil?</p> <p>6) Mis laadi kunstiga sulle meeldib tegeleda?</p> <p>7) Mida kaaslaste töö juures kõige rohkem hindad?</p> <p>8) Leia oma tööst kõige rohkem erinev töö ja too välja selle vähemalt üks positiivne omadus?</p> <p>9) Leia kaaslaste töö, kus on palju pingutatud. Tunnusta kaaslast pingutuse eest.</p> <p>10) Leia klassist mõni originaalne lahendus ülesandele. Miks sa just selle töö valisid?</p> <p>11) Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine: Kes on töö autor? Kuidas on teos tehtud (kunstiliik, kasutatudmaterjalid)? Milliseid meeli töö kaasab (nägemine, haistmine, kompimine, kuulmine)? Mis on töö pealkiri? Kirjelda teost õpitud mõisteid kasutades (tehnika, värvid, vorm, mõõtmed, kompositsioon) Mis tundeid see töö tekitab? Mida see töö sinule ütleb? Mis paneb sind nii arvama? Kas see teos jutustab lugu?</p>
--	--	--

		<p>Mis teemaga see töö tegeleb?</p> <p>12) Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.</p> <p>Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi katsetamine</p> <p>Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi mõju tuvastamine ja kaardistamine</p> <p>Uude arendustsüklisse sisenemine</p>
<u>TEEMAVALDKONNAD</u>		
	VISUAALNE KIRJAOSKUS	<p>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</p> <p>Põhiplaan, maakaart, sisekujunduse kavand</p> <p>Karakter, keskkond</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</p> <p>Baaselemendid: Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus</p> <p>Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuursed, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p>

		<p>Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p>Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p>Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu</p> <p>Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitetkuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p>Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade</p> <p>Kujutavus: figuraalne, abstraktne</p>
	<p style="text-align: center;">KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p>	<p>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</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)</p> <p>Etikett Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)</p>
	<p style="text-align: center;">DISAIN JA DISAINIPROTSESS</p>	<p>Disaini baaselemendid Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p>Disaini liigid</p>

		<p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osapooled, tarbija • Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine • Lähteülesanne • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine • Lahenduspakkumine <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p>Kavandamine ja visualiseerimine</p> <p>Kavand, visand, skits, krokii, abijooned</p> <p><i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,</p> <p>Idee sõnastamine</p> <p>Storyboard, stsenaarium</p> <p>Visuaalne lihtsustamine</p>
	<p style="text-align: center;">KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD</p>	<p>Kunstiga seotud elukutsed</p> <p>kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator</p> <p>Kunstiajalugu</p> <p>Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id)</p> <p>Esiaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, megaliitiline arhitektuur)</p> <p>Varased tsivlisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus)</p> <p>Antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, monumendid)</p> <p>Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn)</p> <p>Mõisaarhitektuur</p> <p>Taluarhitektuur</p> <p>Pärimuskultuur</p>
	<p style="text-align: center;">KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS</p>	<p>Jätkusuutlik mõtteviis</p>

		<p>Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p>Kunstielu</p> <p>Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p>Kunstielu</p> <p>Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>
--	--	--

2.11. 5. klassi õpitulemused ja õpisisu

	ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU <i>sh praktilised tööd, õpiprojektid, õppetegevus väljaspool klassiruumi, kogukonnapraktika vm õppetegevused</i>
5.klass	<u>VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE</u>	
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Tunneb ära eri kirjasüsteeme ja seostab neid eri kultuuridega (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id). 2) Kasutab olulisemaid kunstimõisteid (nt kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, looming, maalikunst, animatsioon, skulptuur jne) ühe kunstnikuga seoses. 3) Teab järgmisi mõisteid: arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, abstraktne kunst. Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Karakter, taust, esiplaan, tagaplaan. Koloriit. 4) Teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente (tegelased/karakterid, objektid ja taust/keskkond) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitutele ka dominant, koloriit). 5) Teab kolmemõõtmelise kujutamise (skulptuur, installatsioon, ready-made) lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurussuhted, ruum teose ümber, vaadeldavus erinevatest külgedest). 6) Mõistab õpitud näite põhjal mõne toote keskkonnamõju. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Tekstide lugemine; info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist (õpetaja annab eakohased allikad ette, samuti ka juhtnöörid sobiva info leidmiseks). Intervjuude ja dokfilmide vaatamine; näitusekülastused (ka virtuaalselt); õpetaja koostatud esitlused ja loeng; vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega. 2) Saadud teabe alusel: küsimustele vastamine, selgitamine, võrdlemine, kokkuvõtete tegemine, olulisema eristamine, mõtte- ja mõistekaartide koostamine, esitluse koostamine; info kogumine portfooliosse; õpimappi või visandiraamatusse. 3) Saadud teabe alusel arutlemine. Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel. 4) Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Õpetaja otsustab klassi võimekusest lähtuvalt, kui täpselt piiritletud probleemi ta ette annab. Probleem võiks olla kindlasti valdkonnast, mis on õpilasele tuttav. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud. 5) Sihtrühma kaasamine 6) Info otsimine

<p>7) Võrdleb nüüdisaegse ja ajaloolise tarbeeseme (näiteks kohvitermos ja õlletoop) erinevusi ja sarnasusi ning analüüsib kuidas tarbeeseme funktsionaalsus on arenenenud.</p>	
<p><u>PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE</u></p>	
<p>1) Loob lihtsa visandliku joonise enne kolmemõõtmelise töö loomist.</p> <p>2) Enne värvide kandmist tööle katsetab neid eraldi paberil.</p> <p>3) Rakendab abijooni portree loomisel</p> <p>4) Loob kunstitööd, uurides ja analüüsides teemaga seotud allikaid ning kavandades enda ideed ja kombineerides allikatest leitud ja oma ideid omavahel.</p>	<p>1) Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:</p> <p>a. Mitmekülgsed ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema) andmine õpetaja poolt. Loovust arendavad teemad, millele ei ole valmislahendust või stereotüüpset lahendust.</p> <p>b. harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, suvaline sisend e. <i>random input</i>)</p> <p>c. Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, mõttekaart, omaduste reastamine.</p> <p>d. Idee valik: näiteks originaalsuse või ebatavalisuse alusel.</p> <p>e. Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde. Erinevate väljundite (visandite) loomine ideele.</p> <p>f. Kujutamisaadi valik, meediumi valik, <i>moodboard</i>.</p> <p>g. Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, sümboolika välja selgitamine) ja valik</p> <p>2) Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d visand). Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. Krokiide ja kiirkrokiide harjutamine.</p> <p>3) Plaanimine:</p> <p>a. 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Kogu protsessi võib</p>

		<p>dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.</p> <p>b. 3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.</p> <p>c. 4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Olenevalt sellest, kas tegu video või amonatsiooniga: võttelepaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli valik.</p> <p>d. Protsessi kavandamine</p> <p>4) Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.</p> <p>a. Ressursside planeerimine,</p> <p>b. Lähteülesande sõnastamine</p> <p>c. Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine</p>
<u>LOOMINE</u>		
	<p>1) Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt makett, segatehnika, kollaaž, kõrgtrükk, joonistus, maal, foto jms) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid.</p> <p>2) Loob teose spontaanselt, ilma planeerimata.</p> <p>3) Loob teose eelnevalt uurides, kavandades ja ideid kombineerides.</p> <p>4) Kavandab ja loob vabavaralises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja abiga.</p> <p>5) Valib kahe õpetaja pakutud kunstitehnika, töövõtte või kompositsioonipõhimõtte vahel ja põhjendab oma eelistust.</p> <p>6) Rakendab õpitud kahemõõtmelisi kujutamise baaselemente ja kompositsiooni</p>	<p>1) Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamise harjutamine (Sobis paremini, sest....; Annab mu ideed paremini edasi; Näeb huvitavam välja; Tahtsin teiste töödest erineda; Tahtsin järgi proovida jne)</p> <p>2) Tööle pealkirja panemine.</p> <p>3) Kahemõõtmeliste tööde loomine (õpetaja või õpilaste valitud tehnikates). Lisandub foto. Võimalusel võib teostada keerukamaid trükitehnikaid (monotüüpia, diatüüpia).</p> <p>4) Kolmemõõtmeliste tööde loomine. Installatsioon käepärastest materjalidest. Ready-made. Maketi loomine. Võib teha origamit. Kui on keraamika tegemise võimalus, siis seda on hea teha ka lõimingu tööõpetusega.</p> <p>5) Neljamõõtmeliste teoste loomine õpetaja abiga ja iseseisvalt. Video, animatsioon. Lihtsate animatsiooni- ja</p>

	<p>põhimõtteid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;</p> <p>7) Rakendab õpitud kolmemõõtmelise kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;</p> <p>8) Rakendab loomisel digivahendeid (telefoni kaamera, digijoonistuse rakendused jms).</p>	<p>videotöötlusrakenduste kasutamine nutiseadmetes. Heli ja pildi sobitamine.</p> <p>6) Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin taub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad. Näiteks võivad need olla rõivad, ehted arvutimängud, enda sotsiaalmeedia kuvand, automaatselt tehtud kritseldused, toidu välimus jne. Võib luua märke, logosid, skeeme, tage, allkirja, kirjatüüpe, emotikone; kujundada teadlikumalt oma vihikuid, konspekte või visandiraamatut. Võimalusi on lõputult.</p> <p>7) Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.</p> <p>8) Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine.</p> <p>9) Teose saateteksti kirjutamine</p> <p>10) Ekspositsiooni loomine koostöös</p>
<u>REFLEKSIION, ANALÜÜS JA KRIITIKA</u>		
	<p>1) Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires;</p> <p>2) Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi, tuues välja töökäigu ning põhjendades oma tehtud valikuid (Mida said teada oma teema kohta teistest allikatest? Milliseid mõtteid kasutasid? Mida muutsid või lisasid juurde?);</p> <p>3) Annab klassikaaslaste teoste tagasisidet, põhjendab enda arvamust; (Räägi, mis sulle teise töös meeldib? Too esile, mis</p>	<p>1) Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.</p> <p>2) Näiteks: Kolbi mudeli ainetel: Mis tunnis toimus? Kuidas ma ennast tunnen? Mida ma õppisin? Millega õpitu seostub? Kuidas ma õpitut saan kasutada?</p> <p>3) Mis on 3 uut asja, mida täna teada sain? Milliste varasemate teadmiste või kogemustega see seostus? Mis mõtted mul veel peas ringlevad seoses sellega?</p> <p>4) Kuidas mulle kõige rohkem meeldib õppida kunstitunnis? Mis nõuab kõige rohkem pingutust?</p> <p>5) Mida oma töö juures kõige rohkem hindad?</p> <p>6) Kuidas saad iseloomustada oma õppimist sel perioodil?</p>

	<p>nõudis kõige rohkem pingutust kaaslase töös)</p>	<p>7) Mis laadi kunstiga sulle meeldib tegeleda? 8) Mida kaaslaste töö juures kõige rohkem hindad? 9) Leia oma tööst kõige rohkem erinev töö ja too välja selle vähemalt üks positiivne omadus? 10) Leia kaaslase töö, kus on palju pingutatud. Tunnusta kaaslast pingutuse eest. 11) Leia klassist mõni originaalne lahendus ülesandele. Miks sa just selle töö valisid?</p> <p>Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine:</p> <p>Kes on töö autor? Kuidas on teos tehtud (kunstiliik, kasutatudmaterjalid)? Milliseid meeli töö kaasab (nägemine, haistmine, kompimine, kuulmine)? Mis on töö pealkiri? Kirjelda teost õpitud mõisteid kasutades (tehnika, värvid, vorm, mõõtmed, kompositsioon) Mis tundeid see töö tekitab? Mida see töö sinule ütleb? Mis paneb sind nii arvama? Kas see teos jutustab lugu? Mis temaga see töö tegeleb?</p> <p>Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud. Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi katsetamine Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi mõju tuvastamine ja kaardistamine. Uude arendustsüklisse sisenemine</p>
<u>TEEMAVALDKONNAD</u>		
	<p>VISUAALNE KIRJAOSKUS</p>	<p>Igapäevane visuaalkultuur</p> <p>Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja</p>

		<p>meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad</p> <p>Põhiplaan, maakaart, sisekujunduse kavand</p> <p>Karakter, keskkond</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</p> <p>Baaselemendid:</p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus</p> <p>Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuursed, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p>Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p>Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p>Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu</p>
--	--	--

		<p>Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suurplaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p>Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjöörivaade</p> <p>Kujutavus: figuraalne, abstraktne</p>
	<p>KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p>	<p>Kunstitehnikad ja stiilid</p> <p>maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)</p> <p>Etikett</p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)</p>
	<p>DISAIN JA DISAINIPROTSESS</p>	<p>Disaini baaselemendid</p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p>Disaini liigid</p> <p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osapooled, tarbija

		<ul style="list-style-type: none"> • Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine • Lähteülesanne • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine • Lahenduspakkumine <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p>Kavandamine ja visualiseerimine</p> <p>Kavand, visand, skits, krokii, abijooned</p> <p><i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,</p> <p>Idee sõnastamine</p> <p>Storyboard, stsenaarium</p> <p>Visuaalne lihtsustamine</p>
	<p style="text-align: center;">KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD</p>	<p>Kunstiga seotud elukutsed</p> <p>kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator</p> <p>Kunstiajalugu</p> <p>Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id)</p> <p>Esiaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, megaliitiline arhitektuur)</p> <p>Varased tsivilisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus)</p> <p>Antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, monumendid)</p>

		<p>Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn)</p> <p>Mõisaarhitektuur</p> <p>Taluarhitektuur</p> <p>Pärimuskultuur</p>
	<p>KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS</p>	<p>Jätkusuutlik mõtteviis</p> <p>Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p>Kunstielu</p> <p>Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p> <p>Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p>Kunstielu</p> <p>Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>

2.12. 6. klassi õpitulemused ja õpisisu

	ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU <i>sh praktilised tööd, õpiprojektid, õppetegevus väljaspool klassiruumi, kogukonnapraktika vm õppetegevused</i>
6.klass	<u>VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE</u>	
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Kirjeldab visuaalkultuuri ilminguid, näiteks reklaami linnaruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknad, e-poe vaated. 2) Rakendab eakohaselt teabegraafikat. 3) Teadvustab õpetaja abiga oma digitaalset jalajälge. 4) Tunneb ära ja nimetab varaste kõrgkultuuride ajaloolisi kunstiteoseid (nt koopamaal, amulett, püramiid, tempel, skulptuur, amfiteater jms). 5) Teab mõisteid: Trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia. Tekstuur, rütm, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, mass, dominant, proportsioonid, kaadriplaanid, tempo, puánt, stiliseerimine. 6) Käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info. 7) Teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule digitaalne joonistus või maal), tähtsamaid baaselemente (lisaks varem õpitutele ka tekstuur) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitutele ka ühtsus ja mitmekesisus, rütm, ruumiillusioon (nt kattumine, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, teravus, 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Tekstide lugemine; info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist (õpetaja annab eakohased allikad ette, samuti ka juhtnöörid sobiva info leidmiseks). Intervjuude ja dokfilmide vaatamine; näitusekülastused (ka virtuaalselt); 2) õpetaja koostatud esitlused ja loeng; vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega. Saadud teabe alusel: küsimustele vastamine, selgitamine, võrdlemine, kokkuvõtete tegemine, olulisema eristamine, mõtte- ja mõistekaartide koostamine, esitluse koostamine; info kogumine portfooliosse; õpimappi või visandiraamatusse. 4) Saadud teabe alusel arutlemine. 5) Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel. 6) Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Õpetaja otsustab klassi võimekusest lähtuvalt, kui täpselt piiritletud probleemi ta ette annab. Probleem võiks olla kindlasti valdkonnast, ms on õpilasele tuttav. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud. <ol style="list-style-type: none"> a. Sihtrühma kaasamine b. Info otsimine,

	<p>liikumisillusiooni tekitamine objektide või kehade puhul) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;</p> <p>8) Teab kolmemõõtmelise kujutamise (näit installatsioon, tootedisain, lavakujundus, arhitektuurimakett) põhilisi baaselemente (valgus, mass) ja kompositsiooni põhimõtteid (dominant, proportsioonid) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;</p> <p>9) Rakendab kunstitöö loomisel õpetaja abiga ajalise (4D) kujutamise (video, animatsiooni jne) tehnikaid ja põhi mõtteid (kaadriplaanid, kestus, tempo, tegevuspaik ja tegelased, sissejuhatus, puänt).</p> <p>10) Visualiseerib ühte oma tarbimisharjumust (näiteks küsimuse abil “Millele kulub minu taskuraha”).</p> <p>11) Mõtestab lihtsamal tasemel ajaloolise ja kaasaegse ruumikeskkonna (näiteks koolikeskkond filmis “Kevade” ja oma kool või külapood ja supermarket) erinevusi selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist.</p> <p>12) Märkab ja kirjeldab ruumikeskkonna suurust, vormi ja materjalikasutust selle ruumikeskkonna otstarbe ja kasutatavuse aspektist.</p> <p>13) Selgitab oma loodud digitaalkujutiste avalikustamisega seotud tagajärgi ja ohtusid.</p>	
<u>PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE</u>		
	<p>1) Tuvastab disainiprotsessis osapooled keda õpetaja etteantud probleem puudutab selleks, et luua probleemi lahenduspakumine.</p>	<p>Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:</p> <p>a. Mitmekülgsete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö</p>

	<p>2) Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab) probleemi lahenduspakkumise loomise eesmärgil.</p> <p>3) Sõnastab probleemi võimalikud põhjused.</p> <p>4) Seab õpetaja abiga lähteülesande ja tegevusplaani.</p> <p>5) Selgitab välja osapoolte, keda probleem puudutab, hinnagu lahenduspakkumisele ja arvestab seda lahenduspakkumise arendamisel.</p> <p>6) Vormistab lahenduspakkumise.</p> <p>7) Kasutab neljamõõtmelise teose kavandamisel õpetaja abiga <i>storyboardi</i> või fotosid ja lühikest stsenaariumit.</p> <p>8) Rakendab abijooni figuuri ja tsentraalperspektiivi kujutamisel.</p> <p>9) Leiab ideid praktilisteks töödeks iseenda elust ja teistest õppeainetest.</p> <p>10) Kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda.</p> <p>11) Teab, mis on kavand ning tunneb kavandamise põhimõtteid ja eesmäärke ning oskab rakendada teadmiseid lihtsama kavandi loomisel.</p>	<p>teema) andmine õpetaja poolt. Loovust arendavad teemad, millele ei ole valmislahendust või stereotüüpset lahendust.</p> <p>b. harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, suvaline sisend e. <i>random input</i>)</p> <p>c. Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, mõttekaart, omaduste reastamine.</p> <p>d. Idee valik: näiteks originaalsuse või ebatavalisuse alusel.</p> <p>e. Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde. Erinevate väljundite (visandite) loomine ideele.</p> <p>f. Kujutamisladi valik, meediumi valik, <i>moodboard</i>.</p> <p>g. Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, sümboolika välja selgitamine) ja valik</p> <p>Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d visand). Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. Krokiide ja kiirkrokiide harjutamine.</p> <p>Plaanimine:</p> <p>h. 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.</p> <p>i. 3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Kogu protsessi võib</p>
--	---	--

		<p>dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.</p> <p>j. 4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Olenevalt sellest, kas tegu video või amonatsiooniga: võttepaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli valik.</p> <p>k. Protsessi kavandamine</p> <p>14) Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.</p> <p>a. Ressursside planeerimine,</p> <p>b. Lähteülesande sõnastamine</p> <p>c. Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine</p>
--	--	--

LOOMINE

	<p>1) Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt modelleerimine, voltimine, makett, joonestamine jms), vahendeid isikupärasel viisil ning tunneb eelnevalt õpitud kompositsiooni põhimõtteid (nt ühtsus ja mitmekesisus, tasakaal, rütm, dominant, koloriit, proportsioonid, dominant jms), ning oskab neid teadlikult valida.</p> <p>2) Pakub ise teemasid ning teostamise võimalusi enda huvide ja loomingu väljendamiseks (spontaanselt).</p> <p>3) Loob enda teose teadlikult uurides ja analüüsides teemapõhiseid materjale (nt raamatud, õpikud ja muud infoallikad) ning kavandades enda ideed ja kombineerides neid omavahel (nt kavandi detailide, foto ja joonistuse, tasapinnaliste ja ruumiliste objektide kombineerimine).</p>	<p>1) Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamise harjutamine (Sobis paremini, sest...; Annab mu ideed paremini edasi; Näeb huvitavam välja; Tahtsin teiste töödest erineda; Tahtsin järgi proovida jne)</p> <p>2) Tööle pealkirja panemine.</p> <p>3) Kahemõõtmeliste tööde loomine (õpetaja või õpilaste valitud tehnikates). Lisandub foto. Võimalusel võib teostada keerukamaid trükitehnikaid (monotüüpia, diatüüpia).</p> <p>4) Kolmemõõtmeliste tööde loomine. Installatsioon käepärastest materjalidest. Ready-made. Maketi loomine. Võib teha origamit. Kui on keraamika tegemise võimalus, siis seda on hea teha ka lõimingu tööõpetusega.</p>
--	---	---

	<p>4) Tunneb neljamõõtmeliste tööde teostamise etappe ja võimalusi ning kavandab ja loob vabavaralises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) enamasti iseseisvalt.</p> <p>5) Kombineerib kahe- ja kolmemõõtmelisi elemente digiloomingus.</p> <p>6) Tunneb vabavaraliste programmide ühiseid tööriistu ja oskab neid uurides enamasti iseseisvalt erinevates olukordades rakendada.</p> <p>7) Valib oma idee teostamiseks (vajadusel õpetaja abiga) sobiva väljendusvahendi kõigi õpitud väljendusvahendite, sh digivahendite hulgast;</p> <p>8) Loob õpetaja abiga teostest ekspositsiooni (võib ka virtuaalse)</p>	<p>5) Neljamõõtmeliste teoste loomine õpetaja abiga ja iseseisvalt. Video, animatsioon. Lihtsate animatsiooni- ja videotöötlusrakenduste kasutamine nutiseadmetes. Heli ja pildi sobitamine.</p> <p>6) Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin taub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad. Näiteks võivad need olla rõivad, ehted arvutimängud, enda sotsiaalmeedia kuvand, automaatselt tehtud kritseldused, toidu välimus jne. Võib luua märke, logosid, skeeme, tage, allkirja, kirjatüüpe, emotikone; kujundada teadlikumalt oma vihikuid, konspekte või visandiraamatut. Võimalusi on lõputult.</p> <p>7) Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.</p> <p>8) Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine.</p> <p>9) Teose saateteksti kirjutamine</p> <p>10) Ekspositsiooni loomine koostöös</p>
<u>REFLEKSIOON, ANALÜÜS JA KRIITIKA</u>		
	<p>1) Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeolu, sisu</p>	<p>Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.</p>

	<p>elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires.</p> <p>2) Leiab kunstikultuuri seoseid muude valdkondadega nii ajaloost kui tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, kirjandusele, populaarkultuurile ja isiklikule kogemusele.</p> <p>3) Analüüsib stiliseeritud kujundeid ja sümboleid kasutavaid visuaalkultuuri teoseid (nt logosid, vappe, digitaalseid ikoone).</p> <p>4) Analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma teost ja tööprotsessi, tuues esile tegevuste omavahelised seosed ja järeldused.</p>	<p>Näiteks: Kolbi mudeli ainetel: Mis tunnis toimus? Kuidas ma ennast tunnen? Mida ma õppisin? Millega õpitu seostub? Kuidas ma õpitut saan kasutada?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Mis on 3 uut asja, mida täna teada sain? Milliste varasemate teadmiste või kogemustega see seostus? Mis mõtted mul veel peas ringlevad seoses sellega? 2) Kuidas mulle kõige rohkem meeldib õppida kunstitunnis? Mis nõuab kõige rohkem pingutust? 3) Mida oma töö juures kõige rohkem hindad? 4) Kuidas saad iseloomustada oma õppimist sel perioodil? 5) Mis laadi kunstiga sulle meeldib tegeleda? 6) Mida kaaslaste töö juures kõige rohkem hindad? 7) Leia oma tööst kõige rohkem erinev töö ja too välja selle vähemalt üks positiivne omadus? 8) Leia kaaslaste töö, kus on palju pingutatud. Tunnusta kaaslast pingutuse eest. 9) Leia klassist mõni originaalne lahendus ülesandele. Miks sa just selle töö valisid? <p>Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine:</p> <p>Kes on töö autor?</p> <p>Kuidas on teos tehtud (kunstiliik, kasutatudmaterjalid)?</p> <p>Milliseid meeli töö kaasab (nägemine, haistmine, kompimine, kuulmine)?</p> <p>Mis on töö pealkiri?</p> <p>Kirjelda teost õpitud mõisteid kasutades (tehnika, värvid, vorm, mõõtmed, kompositsioon)</p> <p>Mis tundeid see töö tekitab?</p> <p>Mida see töö sinule ütleb? Mis paneb sind nii arvama?</p>
--	---	--

		<p>Kas see teos jutustab lugu? Mis teemaga see töö tegeleb?</p> <p>Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud. Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi katsetamine Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi mõju tuvastamine ja kaardistamine. Uude arendustsüklisse sisenemine</p>
<u>TEEMAVALDKONNAD</u>		
	<p>VISUAALNE KIRJAOSKUS</p>	<p>Igapäevane visuaalkultuur</p> <p>Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad</p> <p>Põhiplaan, maakaart, sisekujunduse kavand</p> <p>Karakter, keskkond</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</p> <p>Baaselemendid:</p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmel, dominant, rõhutus</p> <p>Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne,</p>

		<p>diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p>Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p>Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p>Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu</p> <p>Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p>Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjöörivaade</p> <p>Kujutavus: figuraalne, abstraktne</p>
	<p>KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p>	<p>Kunstitehnikad ja stiilid</p> <p>maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia</p>

		<p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)</p> <p>Etikett</p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)</p>
	<p>DISAIN JA DISAINIPROTSESS</p>	<p>Disaini baaselemendid Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p>Disaini liigid</p> <p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osapooled,arbija • Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine • Lähteülesanne • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine • Lahenduspakkumine <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p>Kavandamine ja visualiseerimine</p> <p>Kavand, visand, skits, krokii, abijooned</p>

		<p><i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,</p> <p>Idee sõnastamine</p> <p>Storyboard, stsenaarium</p> <p>Visuaalne lihtsustamine</p>
	<p>KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD</p>	<p>Kunstiga seotud elukutsed</p> <p>kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator</p> <p>Kunstiajalugu</p> <p>Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id)</p> <p>Esiaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, megaliitiline arhitektuur)</p> <p>Varased tsivilisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus)</p> <p>Antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, monumendid)</p> <p>Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn)</p> <p>Mõisaarhitektuur</p> <p>Taluarhitektuur</p> <p>Pärimuskultuur</p>
	<p>KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS</p>	<p>Jätkusuutlik mõtteviis</p> <p>Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p>Kunstielu</p> <p>Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p>

	<p>Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p>Kunstielu</p> <p>Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>
--	--

2.13. III KOOLIASTE

2.14. Kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

Õpilane:

- 1) analüüsib õpetaja abiga enne kasutamist visuaalseid kujutisi, jooniseid, skeeme ja sümboleid;
- 2) käitub füüsilistes ja digitaalsetes kultuurikeskkondades enamasti turvaliselt, arvestab visuaalseid kujutisi luues ja kasutades autorsust;
- 3) rakendab õpetaja abiga uurimismeetodeid teoreetiliste, kunstitööde või disainiobjektide loomisel;
- 4) katsetab, julgeb eksida ja töö käigus langetada otsuseid õpetaja abiga;
- 5) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid ja väljapanekuid, uurides ning teadlikult kavandades, valides ja rakendades protsessi käigus sihipäraselt materjale, tehnika- ja töövõtteid ning kompositsiooni põhimõtteid;
- 6) analüüsib õpetaja toel loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt.

2.15. Kooliastme õpitulemused

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

Õpilane:

- 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.

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

Õpilane:

- 1) oskab arendada oma ideed, lähtudes eesmärgist;
- 2) märkab ja kirjeldab igapäevaelu probleeme, mida lahendades läbib kõik disainiprotsessi etapid;
- 3) rakendab uurimismeetodeid õpetaja abiga.

Loomine

Õpilane:

- 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 rühmeliikmena luua ühistöödest tervikliku väljapaneku ja esitleda teost publikule.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

Õpilane:

- 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.

2.16. 7. klassi õpitulemused ja õpisisu

	ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU <i>sh praktilised tööd, õpiprojektid, õppetegevus väljaspool klassiruumi, kogukonnapraktika vm õppetegevused</i>
7.klass	VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE	
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Kirjeldab digitaalseid keskkondi, hindab digitaalse keskkonna turvalisust ja eakohasust 2) Leiab internetist lihtotsinguga infot kunstnike, kunstiteoste või ajastute kohta, kasutab internetis täpsustatud pildiotsingut. 3) Tutvustab eri disainivaldkonna (näiteks tootedisain, digitootedisain, teenusedisain, tööstusdisain, graafiline disain, sotsiaalne disain jne) esindaja tegevust. 4) Tuvastab visuaalkultuuris levinumaid värvikasutusega seotud tavapärasid (<i>näiteks hooaegadega seotud värvid riidemoes</i>). 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Tekstide lugemine, info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist, Intervjuude ja dokfilmide vaatamine, näitusekülastused (ka virtuaalselt), õpetaja koostatud esitlused ja loeng, intervjuueerimine, vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega. 2) Saadud teabe alusel: visuaalteose kirjeldamine, küsimustele vastamine, selgitamine, seostamine, võrdlemine, kokkuvõtete tegemine, mõtte- ja mõistekaartide koostamine, teabe visualiseerimine infograafika abil, esitluse koostamine, tervikteksti kirjutamine (essee, artikkel, sünopsis, saatetekst vms), näitusepäeviku pidamine, info kogumine portfooliosse, õpimappi või visandiraamatusse. 3) Saadud teabe alusel arutlemine. 4) Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel 5) Uurimine 6) Disainiprotsess: 7) Probleemi tuvastamine 8) Sihtrühma täpsustamine, sihtgrupi kirjeldamine, sihtrühma kaasamine 9) Info otsimine. 10) Probleemi täpsustamine

PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE

Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:

- 1) Leiab oma teose jaoks ideid päevakajalistest või ajaloosündmustest.
 - 2) Kasutab idee leidmiseks ja laiendamiseks meetodeid (näit. ajurünnak, suvaline sisend, omaduste reastamine, info otsimine)
 - 3) Teeb töö kavandamisel kirjalikke ja visuaalseid märkmeid.
 - 4) Kavandab enda teose, pakkudes vahest välja ka erinevaid lahendusvõimalusi.
 - 5) Teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik, ning rakendab seda teadmist tööprotsessis.
 - 6) Märkab ja kirjeldab teda ümbritsevaid probleemolukordi.
 - 7) Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab).
 - 8) Uurib näiteid kuidas on sama või sarnast probleemi varasemalt lahendatud.
 - 9) Tutvub erinevate uurimisviiside (näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine) võimalustega.
- 1) Harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, igavikulisest teemast lähtuv, suvaline sisend e. random input, õppeainest või mõnest inimtegevuse valdkonnast lähtuv stiimul)
 - 2) Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, mõttekaart, omaduste reastamine, erinevate stiimulite kombineerimine.
 - 3) Idee valik: originaalsuse, ebatavalisuse, eesmärgi jms alusel.
 - 4) Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde, SCAMPER-meetod. Erinevate väljundite loomine ideele.
 - 5) Kunstilise kujundi (metafoori) valik, kujutamisaadi valik, meediumi valik, moodboard.
 - 6) Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, assotsiatsioonide kasutamine, sümboolika välja selgitamine, kujundite või kujutiste kombineerimine) ja valik.
 - 7) Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d või 3d visand). Krokiide ja kiirkrokiide hajutamine. Visualiseerimise ja visuaalse kokkuvõtte harjutused.

Plaanimine:

- 1) 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn

		<p>tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.</p> <p>2) 3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, 3-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Suuruse, eskponeerimiskoha ja valgustuse valik ja põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.</p> <p>3) 4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Võttepaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli visandid, näited ja valik.</p> <p>4) Protsessi kavandamine</p> <p>Disainiprotsess:</p> <p>1) Ressursside planeerimine, parameetrite tuvastamine, mõjude planeerimine</p> <p>2) Lähteülesande sõnastamine</p> <p>3) Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine</p> <p>4) Uurimisprotsessi kavandamine juhendaja abiga.</p>
<u>LOOMINE</u>		
	<p>1) Õpilane teab, et isikupärasus on väärtuslik ja püüab luua omapäraseid kunstitöid tuues esile enda individuaalsust ja huvisid.</p> <p>2) Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digikunst) kunstitöid spontaanselt (kavandamata).</p> <p>3) Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid uurides ja kavandades.</p> <p>4) Kavandab ja arendab enda ideid enne teose loomist,</p>	<p>1) Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamine (Annab paremini edasi mu ideed; Tahtsin originaalset lähenemist)</p> <p>2) Teoste loomine kontseptsiooni alusel.</p> <p>3) Kahemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Võtta aega planeerimisprotsessiks ja ideeloomeks. Tehnikate kombineerimine. Arvutigraafika ja digimaal.</p>

	<p>kombineeri erinevatest ideedest tervikliku lahenduse.</p> <p>5) Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid enamasti teadlikult või õpetaja abiga.</p> <p>6) Leiab oma töö eksponeerimiseks koha, kus see on hästi vaadeldav.</p> <p>7) Tunneb loomingu esitlemise põhimõtteid ja suudab teha publikule esitamiseks ettevalmistustöid õpetaja abiga</p>	<p>4) Kolmemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Materjalide kombineerimine ja leidlik kasutus. Vormide võtmine kooli võimalusi kasutades.</p> <p>5) Kohaspetsiifiline installatsioon. Kineetiline skulptuur või installatsioon. Prototüüpide loomine füüsilises keskkonnas või 3-d programmis.</p> <p>6) Neljamõõtmeliste teoste loomine: kavandatud ja komponeeritud videokunsti teos või animatsioon. Võib teha grupitööna, jagades rollid analoogselt nagu päris elus (režisöör, stsenaarist, kunstnik, storyboardi joonistaja, animaator, operaator, helirežisöör, monteeriija, valgustaja, kostüümikunstnik jne)</p> <p>7) Teatri või muu etenduskunsti teos koostööna ja lõimituna teiste ainetega.</p> <p>8) Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin taub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad.</p> <p>Disainiprotsess</p> <p>9) Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine</p> <p>10) Essee, referaadi või teose saateteksti kirjutamine.</p> <p>11) Tervikliku ekspositsiooni loomine ja selle esitlemine publikule.</p>
<u>REFLEKSIION, ANALÜÜS JA KRIITIKA</u>		
	<p>1) Analüüsib tarbeeset funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.</p> <p>2) Selgitab enamasti oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi.</p>	<p>1) Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil Näiteks: Bortoni mudeli ainetel: Mida ma tegin, et sellesse punkti jõuda? Mis</p>

	<p>3) Kirjeldab teose ainest, meediumi ja vormi.</p>	<p>mind aitas ja takistas? Mida ma veel saan tulevikus teha?</p> <p>2) Kaaslaste töö analüüsimiseks võib nüüd mõnel juhul kasutada ka küsimusi, mis mõeldud kunstiteoste analüüsimiseks. (vormianalüüs, ikonograafiline analüüs) Tasub lisada alati mõni positiivset tagasisidet võimaldav küsimus.</p> <p>3) Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine:</p> <p><u>Vormianalüüsist lähtuvad küsimused:</u></p> <p>1) Milline ja miks on just selline kompositsioon, materjal, tehnika, vorm, kuju, joon, värv, rütm, proportsioon, pind, sügavus, heletumedus, fookus, koloriit, perspektiiv? Mis on eespool, mis tagapool? Mis suurem, mis väiksem? Mida on rohkem, mida vähem? Kas teoses on korduvaid elemente (joon, värv, vorm, muster)? Mida täpsem ja detailsem on erialane sõnavara, seda täpsemalt on võimalik teost kirjeldada.</p> <p><u>Stiilianalüüsist lähtuvad küsimused:</u></p> <p>1) Autorikeskselt: Milline on autori isiklik stiil? Kas see teos on tema jaoks tüüpiline või erandlik? Mille järgi tunneme autori stiili ära? Kas autor kuulub suurema stiili või rühmituse alla? Kas ja kuidas autori käekiri on muutunud elu jooksul?</p> <p>2) Teosekeskselt: Kas teose vorm vastab mõnele stiilile? Mis täpsemalt loob stiili (nt pintslitöö, värvi- ja materjalikasutus jne)? Kas ekspositsioon või vormistus vastab stiilile? Kas see teos annab stiili kohta uut infot? Kas tehnika on tüüpiline või erandlik? Kas kujutatud teema ja stiil on</p>
--	--	--

		<p>omavahel seotud? Kuidas valitud kujutamiskiil rõhutab teema olulisi omadusi, tähendusi või meeleolu?</p> <p><u>Biograafilisest meetodist lähtuvad küsimused:</u></p> <p>1) Kuidas on autori elulugu mõjutanud tema loomingut? Milline oli tema haridus, väljaõpe, elu- ja töötingimused, suhted võimude (kuninga, kiriku, valitsusega) ja publikuga? Kas ja kuidas näeme autori töödes viiteid tema elukohale, perekonna ajaloole, tema kogemustele ja läbielamistele?</p> <p><u>Ikonoograafilisest analüüsist lähtuvad küsimused:</u></p> <p>1) Mida on kujutatud? Mille järgi selle ära tunneme, milliseid atribuute, sümboleid ja allegooriaid on kasutatud? Mida kujutatud objektid tähendavad selles kontekstis? Mis neile annab sellise tähenduse? Millised tähendused kujutatul on laiemalt? Milliste tekstidega (sh teised kujutised) on kujutatud seotud? Kas see on tavapärane kujutamiskiil, st kas on teisi samatüübilisi pilte või on see erandlik?</p>
	<u>TEEMAVALDKONNAD</u>	
	VISUAALNE KIRJAOSKUS	<p>Igapäevane visuaalkultuur</p> <p>Digitalsed keskkonnad, nt meediaportaaliid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplatvormid.</p> <p>Ideoloogilised sümboolid erinevates kultuurides.</p> <p>Nüüdisaegsed märgid ja sümboolid.</p>

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, värvuse 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.

		<p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p>Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade</p> <p>Kujutavus: figuraalne, abstraktne</p>
	<p>KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p>	<p>Kunstitehnikad ja stiilid</p> <p>maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)</p> <p>Etikett</p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)</p>
	<p>DISAIN JA DISAINIPROTSESS</p>	<p>Disaini baaselemendid</p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p>Disaini liigid</p> <p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Osapooled, tarbija • Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine • Lähteülesanne • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine • Lahenduspakkumine <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile....</p> <p>Kavandamine: kavand, visand, skits, krokii, abijooned</p> <p><i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,</p> <p>Idee sõnastamine</p> <p>Storyboard, stsenaarium</p> <p>Visuaalne lihtsustamine</p>
	<p style="text-align: center;">KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD</p>	<p>Info leidmine</p> <p>Google'i pildiotsing</p> <p>(Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid</p> <p>Kunstiajalugu</p> <p>Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid.</p> <p>Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid.</p>

		<p>Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö).</p> <p>Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo).</p> <p>Barokk-kunst Euroopa õukondades</p> <p>Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas</p> <p>Realism maalikunstis</p> <p>Modernism 19. sajandi lõpu maalis (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend).</p> <p>Maailmanäitused ja tehnoloogia areng.</p> <p>Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.</p>
	<p>KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS</p>	<p>Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed</p> <p>Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja</p> <p>Jätkusuutlik mõtteviis</p> <p>Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p>Kunsti elu</p> <p>Muuseumi haridusprogrammid, kunstüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>

2.17. 8. klassi õpitulemused ja õpisisu

	ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU <i>sh praktilised tööd, õpiprojektid, õppetegevus väljaspool klassiruumi, kogukonnapraktika vm õppetegevused</i>
8.klass	<u>VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE</u>	
	<p>10) Kasutab info leidmiseks sõnastikke ja entsüklopeediaid, nii raamatutena kui digitaalseid andmebaase.</p> <p>11) Otsib teadlikult erinevatest infoallikatest vajalikku informatsiooni ja toob esile detailid ning tähtsamad punktid.</p>	<p>15) Tekstide lugemine, info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist, Intervjuude ja dokfilmide vaatamine, näitusekülastused (ka virtuaalselt), õpetaja koostatud esitlused ja loeng, intervjuueerimine, vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega.</p> <p>16) Saadud teabe alusel: visuaalteose kirjeldamine, küsimustele vastamine, selgitamine, seostamine, võrdlemine, kokkuvõtete tegemine, mõtte- ja mõistekaartide koostamine, teabe visualiseerimine infograafika abil, esitluse koostamine, tervikteksti kirjutamine (essee, artikkel, sünopsis, saatetekst vms), näitusepäeviku pidamine, info kogumine portfooliosse, õpimappi või visandiraamatusse.</p> <p>17) Saadud teabe alusel arutlemine.</p> <p>18) Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel</p> <p>19) Uurimine</p> <p>20) Disainiprotsess:</p> <p>21) Probleemi tuvastamine</p> <p>22) Sihtrühma täpsustamine, sihtgrupi kirjeldamine, sihtrühma kaasamine</p> <p>23) Info otsimine.</p> <p>24) Probleemi täpsustamine</p>
	<u>PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE</u>	
<p>4) Leiab oma teose jaoks ideid läbi eneserefleksiooni.</p> <p>5) Rakendab õpetaja abiga ideede genereerimise ja</p>	<p>Idee leidmise ja arendamise õppetegevused: Harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv,</p>	

	<p>laiendamise/arendamise meetodeid (kombineerimismatriksid, referaat idee tausta uurimiseks).</p> <p>6) Loob storyboardi joonistades või digivahendeid kasutades.</p> <p>7) Märkab ja tuvastab igapäevaelu probleemi, mis teda kõnetab.</p> <p>8) Seab lähteülesande ja tegevusplaani.</p> <p>9) Kavandab õpetaja abiga ja rakendab sihipäraselt üht uurimismeetodit (<i>näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine</i>).</p>	<p>igavikulisest temast lähtuv, suvaline sisend e. random input, õppeainest või mõnest inimtegevuse valdkonnast lähtuv stiimul)</p> <p>Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, mõttekaart, omaduste reastamine, erinevate stiimulite kombineerimine.</p> <p>Idee valik: originaalsuse, ebatavalisuse, eesmärgi jms alusel.</p> <p>Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde, SCAMPER-meetod. Erinevate väljundite loomine ideele.</p> <p>Kunstilise kujundi (metafoori) valik, kujutamislaidi valik, meediumi valik, moodboard.</p> <p>Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, assotsiatsioonide kasutamine, sümboolika välja selgitamine, kujundite või kujutiste kombineerimine) ja valik.</p> <p>Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d või 3d visand). Krokiide ja kiirkrokiide hajutamine. Visualiseerimise ja visuaalse kokkuvõtte harjutused.</p> <p>Plaanimine:</p> <p>2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.</p> <p>3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, 3-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Suuruse, eskponeerimiskoha ja valgustuse valik ja põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.</p> <p>4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Võttepaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli visandid, näited ja valik.</p>
--	--	--

		Protsessi kavandamine Disainiprotsess: Ressursside planeerimine, parameetrite tuvastamine, mõjude planeerimine Lähteülesande sõnastamine Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine Uurimisprotsessi kavandamine juhendaja abiga.
<u>LOOMINE</u>		
	<ol style="list-style-type: none"> 2) Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata). 3) Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid enamasti teadlikult uurides ja kavandades. 4) Laiendab enda ideed kavandamise protsessis, katsetab erinevaid tehnilisi võimalusi ja toob esile idee arenguetapid. 5) Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult. 6) Põhjendab tehnika või meediumi valikut toetudes oma sõnumile või ideele. 7) Rakendab neljamõõtmelise teose loomisel (animatsioon., video, etendus, <i>performance</i>) narratiivi, sissejuhatust ja puänti (lõiming kirjandusega). 8) Oskab õpetaja abiga rühmaliikmena luua ühistöödest väljapaneku. 9) Toetab töö pealkirjaga oma sõnumit või ideed. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamine (Annab paremini edasi mu ideed; Tahtsin originaalset lähenemist) 2) Teoste loomine kontseptsiooni alusel. 3) Kahemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Võtta aega planeerimisprotsessiks ja ideeloomeks. Tehnikate kombineerimine. Arvutigraafika ja digimaal. 4) Kolmemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Materjalide kombineerimine ja leidlik kasutus. Vormide võtmine kooli võimalusi kasutades. 5) Kohaspetsiifiline installatsioon. Kineetiline skulptuur või installatsioon. Prototüüpide loomine füüsilises keskkonnas või 3-d programmis. 6) Neljamõõtmeliste teoste loomine: kavandatud ja komponeeritud videokunsti teos või animatsioon. Võib teha grupitööna, jagades rollid analoogselt nagu päris elus (režisöör, stsenaarist, kunstnik, storyboardi joonistaja, animaator, operaator, helirežisöör, monteeriija, valgustaja, kostüümikunstnik jne) 7) Teatri või muu etenduskunsti teos koostööna ja lõimituna teiste ainetega. 8) Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin taub lähtuda sellest,

		<p>millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad.</p> <p>9) Disainiprotsess</p> <p>10) Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine</p> <p>11) Essee, referaadi või teose saateteksti kirjutamine.</p> <p>12) Tervikliku ekspositsiooni loomine ja selle esitlemine publikule.</p>
<u>REFLEKSIION, ANALÜÜS JA KRIITIKA</u>		
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst). 2) Analüüsib ruumilist keskkonda funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist. 3) Põhjendab valdavalt oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid. 4) Kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib enamasti eriarvamusi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Eneseanalüüsi ja refleksiiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil Näiteks: Bortoni mudeli ainetel: Mida ma tegin, et sellesse punkti jõuda? Mis mind aitas ja takistas? Mida ma veel saan tulevikus teha? 2) Kaaslaste töö analüüsimiseks võib nüüd mõnel juhul kasutada ka küsimusi, mis mõeldud kunstiteoste analüüsimiseks. (vormianalüüs, ikonograafiline analüüs) Tasub lisada alati mõni positiivset tagasisidet võimaldav küsimus. 3) Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine: <p><u>Vormianalüüsist lähtuvad küsimused:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Milline ja miks on just selline kompositsioon, materjal, tehnika, vorm, kuju, joon, värv, rütm, proportsioon, pind, sügavus, heletumedus, fookus, koloriit, perspektiiv? Mis on eespool, mis tagapool? Mis suurem, mis väiksem? Mida on rohkem, mida vähem? Kas teoses on korduvaid elemente (joon, värv, vorm, muster)? Mida täpsem ja detailsem on erialane sõnavara,

seada täpsemalt on võimalik teost kirjeldada.

Stiilianalüüsisist lähtuvad küsimused:

- 1) Autorikeskselt: Milline on autori isiklik stiil? Kas see teos on tema jaoks tüüpiline või erandlik? Mille järgi tunneme autori stiili ära? Kas autor kuulub suurema stiili või rühmituse alla? Kas ja kuidas autori käekiri on muutunud elu jooksul?
- 2) Teosekeskselt: Kas teose vorm vastab mõnele stiilile? Mis täpsemalt loob stiili (nt pintsli töö, värvi- ja materjalikasutus jne)? Kas ekspositsioon või vormistus vastab stiilile? Kas see teos annab stiili kohta uut infot? Kas tehnika on tüüpiline või erandlik? Kas kujutatud teema ja stiil on omavahel seotud? Kuidas valitud kujutamiskiil rõhutab teema olulisi omadusi, tähendusi või meeleolu?

Biograafilisest meetodist lähtuvad küsimused:

- 1) Kuidas on autori elulugu mõjutanud tema loomingut? Milline oli tema haridus, väljaõpe, elu- ja töötingimused, suhted võimude (kuninga, kiriku, valitsusega) ja publikuga? Kas ja kuidas näeme autori töödes viiteid tema elukohale, perekonna ajaloo, tema kogemustele ja läbielamistele?

Ikonoograafilisest analüüsisist lähtuvad küsimused:

- 1) Mida on kujutatud? Mille järgi selle ära tunneme, milliseid atribuute, sümboleid ja allegooriaid on kasutatud? Mida kujutatud objektid tähendavad selles kontekstis? Mis neile annab sellise tähenduse?

		<p>Millised tähendused kujutatul on laiemalt? Milliste tekstidega (sh teised kujutised) on kujutatu seotud? Kas see on tavapärane kujutamiseviis, st kas on teisi samatüübilisi pilte või on see erandlik?</p>
<u>TEEMAVALDKONNAD</u>		
	<p>VISUAALNE KIRJAOSKUS</p>	<p>Igapäevane visuaalkultuur</p> <p>Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplatformid.</p> <p>Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.</p> <p>Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompostisioon</p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus</p> <p>Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p>

		<p>Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p>Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p>Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p>Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu, tegevuspaik, tegelased</p> <p>Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p>Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade</p> <p>Kujutavus: figuraalne, abstraktne</p>
	<p style="text-align: center;">KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p>	<p>Kunstitehnikad ja stiilid</p> <p>maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frottaaž, mosaiik, monotüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia</p>

		<p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)</p> <p>Etikett</p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)</p>
	<p>DISAIN JA DISAINIPROTSESS</p>	<p>Disaini baaselemendid Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p>Disaini liigid</p> <p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osapooled, tarbija • Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine • Lähteülesanne • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine • Lahenduspakkumine <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile....</p>

		<p>Kavandamine: kavand, visand, skits, krokii, abijooned</p> <p><i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,</p> <p>Idee sõnastamine</p> <p>Storyboard, stsenaarium</p> <p>Visuaalne lihtsustamine</p>
	<p style="text-align: center;">KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD</p>	<p>Info leidmine</p> <p>Google'i pildiotsing</p> <p>(Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid</p> <p>Kunstiajalugu</p> <p>Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid.</p> <p>Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid.</p> <p>Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö).</p> <p>Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo).</p> <p>Barokk-kunst Euroopa õukondades</p> <p>Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas</p> <p>Realism maalikunstis</p> <p>Modernism 19. sajandi lõpu maalis (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend).</p> <p>Maailmanäitused ja tehnoloogia areng.</p>

		<p>Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.</p>
	<p>KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS</p>	<p>Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed</p> <p>Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja</p> <p>Jätkusuutlik mõtteviis</p> <p>Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p>Kunstielu</p> <p>Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>

2.18. 9. klassi õpitulemused ja õpisisu

	<p>ÕPITULEMUSED</p>	<p>ÕPPESISU <i>sh praktilised tööd, õpiprojektid, õppetegevus väljaspool klassiruumi, kogukonnapraktika vm õppetegevused</i></p>
<p>9.klass</p>	<p><u>VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE</u></p>	
	<p>1) Seostab eri ideoloogilisi sümboleid vastava ajastuga ja teab nende tähendust.</p> <p>2) Arutleb erinevate nii kaasaegsete kui ajalooliste ideoloogiliste sümbolite rolli üle tänapäeval</p> <p>3) Seostab kunstnikku ja kunstiteost selle loomiskeskkonnaga, leides ja tõendades oma tähelepanekuid.</p> <p>4) Leiab kunstiteose omadused, mis väljendavad nii loomise keskkonna kui kunstniku ideid</p> <p>5) Külatab iseseisvalt kunstinäitust või- sündmust ning käitub seal reeglite kohaselt.</p>	<p>1) Tekstide lugemine, info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist, Intervjuude ja dokfilmide vaatamine, näitusekülastused (ka virtuaalselt), õpetaja koostatud esitlused ja loeng, intervjuuerimine, vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega.</p> <p>2) Saadud teabe alusel: visuaalteose kirjeldamine, küsimustele vastamine, selgitamine, seostamine, võrdlemine, kokkuvõtete tegemine, mõtte- ja mõistekaartide koostamine, teabe visualiseerimine infograafika abil, esitluse koostamine, tervikteksti kirjutamine (essee, artikkel, sünopsis, saatetekst vms), näitusepäeviku pidamine, info kogumine portfooliosse, õpimappi või visandiraamatusse.</p> <p>3) Saadud teabe alusel arutlemine.</p> <p>4) Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel</p> <p>5) Uurimine</p> <p>Disainiprotsess:</p> <p>Probleemi tuvastamine.</p> <p>Sihtrühma täpsustamine, sihtgrupi kirjeldamine, sihtrühma kaasamine</p> <p>Info otsimine.</p> <p>Probleemi täpsustamine</p>
	<p><u>PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE</u></p>	
<p>1) Rakendab teiste autorite teoseid oma töö lähtepunktina.</p>	<p>Idee leidmise ja arendamise õppetegevused: Harjutused erinevate stiimulite</p>	

	<p>2) Rakendab õpetaja abiga keerulisemaid ideede laiendamise / arendamise meetodeid (näiteks Osborni küsimustik).</p> <p>3) Teab ideede selekteerimise meetodeid (näiteks sõelumine küsimuste abil, plussid, miinused)</p> <p>4) Sõnastab oma teose kontseptsiooni.</p> <p>5) Kasutab kavandamisel mitmekesiseid meetodeid (näit visandid, skeemid, asendiplaunid, maketid, värvi- ja materjalinäidised, tööetapide kirjeldused).</p>	<p>kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, igavikulisest teemast lähtuv, suvaline sisend e. random input, õppeainest või mõnest inimtegevuse valdkonnast lähtuv stiimul)</p> <p>Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, mõttekaart, omaduste reastamine, erinevate stiimulite kombineerimine.</p> <p>Idee valik: originaalsuse, ebatavalisuse, eesmärgi jms alusel.</p> <p>Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde, SCAMPER-meetod. Erinevate väljundite loomine ideele.</p> <p>Kunstilise kujundi (metafoori) valik, kujutamisaadi valik, meediumi valik, moodboard.</p> <p>Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, assotsiatsioonide kasutamine, sümbolika välja selgitamine, kujundite või kujutiste kombineerimine) ja valik.</p> <p>Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d või 3d visand). Krokiide ja kiirkrokiide hajutamine. Visualiseerimise ja visuaalse kokkuvõtte harjutused.</p> <p>Planimine:</p> <p>2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.</p> <p>3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, 3-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Suuruse, eskponeerimiskoha ja valgustuse valik ja põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.</p> <p>4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium,</p>
--	--	---

		<p>storyboard. Võttepaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli visandid, näited ja valik.</p> <p>Protsessi kavandamine</p> <p>Disainiprotsess:</p> <p>Ressursside planeerimine, parameetrite tuvastamine, mõjude planeerimine</p> <p>Lähteülesande sõnastamine</p> <p>Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine</p> <p>Uurimisprotsessi kavandamine juhendaja abiga.</p>
<u>LOOMINE</u>		
	<p>2) Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata).</p> <p>3) Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid teadlikult uurides ja kavandades.</p> <p>4) Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult.</p> <p>5) Pakub välja ekspositsiooni või näitusepinna koha kooliruumis ning põhjendab enda valikut ja visiooni.</p> <p>6) Loob näituse kaasteksti, etiketid (autori nimi, töö nimetus, tehnika jms) ja esitluse viisi.</p> <p>7) Tekitab kahemõõtmelises teoses vabalt valitud vahenditega ruumi-illusiooni.</p> <p>8) Rakendab kolmemõõtmelises teoses valgust, ümbritsevat ruumi ja materjali (või muid õpetaja ülesandepüstituses esitatud elemente või põhimõtteid) oma sõnumi edastamiseks.</p>	<p>2) Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamine (Annab paremini edasi mu ideed; Tahtsin originaalset lähenemist)</p> <p>3) Teoste loomine kontseptsiooni alusel.</p> <p>4) Kahemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Võtta aega planeerimisprotsessiks ja ideeloomeks. Tehnikate kombineerimine. Arvutigraafika ja digimaal.</p> <p>5) Kolmemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Materjalide kombineerimine ja leidlik kasutus. Vormide võtmine kooli võimalusi kasutades.</p> <p>6) Kohaspetsiifiline installatsioon. Kineetiline skulptuur või installatsioon. Prototüüpide loomine füüsilises keskkonnas või 3-d programmis.</p> <p>7) Neljamõõtmeliste teoste loomine: kavandatud ja komponeeritud videokunsti teos või animatsioon. Võib teha grupitööna, jagades rollid analoogselt nagu päris elus (režisöör, stsenaarist, kunstnik, storyboardi joonistaja, animaator, operaator, helirežisöör, monteeriija, valgustaja, kostüümikunstnik jne)</p>

		<p>8) Teatri või muu etenduskunsti teos koostööna ja lõimituna teiste ainetega.</p> <p>9) Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin taub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad.</p> <p>10) Disainiprotsess</p> <p>11) Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine</p> <p>12) Essee, referaadi või teose saateteksti kirjutamine.</p> <p>13) Tervikliku ekspositsiooni loomine ja selle esitlemine publikule.</p>
<u>REFLEKSIION, ANALÜÜS JA KRIITIKA</u>		
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata). 2) Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid teadlikult uurides ja kavandades. 3) Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult. 4) Pakub välja ekspositsiooni või näitusepinna koha kooliruumis ning põhjendab enda valikut ja visiooni. 5) Loob näituse kaasteksti, etiketid (autori nimi, töö nimetus, tehnika jms) ja esitluse viisi. 6) Tekitab kahemõõtmelises teoses vabalt valitud vahenditega ruumi-illusiooni. 7) Rakendab kolmemõõtmelises teoses valgust, ümbritsevat ruumi ja materjali (või muid õpetaja ülesandepüstituses esitatud elemente või 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil Näiteks: Bortoni mudeli ainetel: Mida ma tegin, et sellesse punkti jõuda? Mis mind aitas ja takistas? Mida ma veel saan tulevikus teha? 2) Kaaslaste töö analüüsimiseks võib nüüd mõnel juhul kasutada ka küsimusi, mis mõeldud kunstiteoste analüüsimiseks. (vormianalüüs, ikonograafiline analüüs) Tasub lisada alati mõni positiivset tagasisidet võimaldav küsimus. 3) Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine: <p><u>Vormianalüüsist lähtuvad küsimused:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Milline ja miks on just selline kompositsioon, materjal, tehnika, vorm, kuju, joon, värv, rütm, proportsioon, pind, sügavus, heletumedus, fookus, koloriit, perspektiiv? Mis on eespool, mis tagapool? Mis suurem, mis väiksem? Mida on

põhimõtteid) oma sõnumi edastamiseks.

rohkem, mida vähem? Kas teoses on korduvaid elemente (joon, värv, vorm, muster)? Mida täpsem ja detailsem on erialane sõnavara, seda täpsemalt on võimalik teost kirjeldada.

Stiilianalüüsisist lähtuvad küsimused:

- 1) Autorikeskselt: Milline on autori isiklik stiil? Kas see teos on tema jaoks tüüpiline või erandlik? Mille järgi tunneme autori stiili ära? Kas autor kuulub suurema stiili või rühmituse alla? Kas ja kuidas autori käekiri on muutunud elu jooksul?
- 2) Teosekeskselt: Kas teose vorm vastab mõnele stiilile? Mis täpsemalt loob stiili (nt pintsli töö, värvi- ja materjalikasutus jne)? Kas ekspositsioon või vormistus vastab stiilile? Kas see teos annab stiili kohta uut infot? Kas tehnika on tüüpiline või erandlik? Kas kujutatud teema ja stiil on omavahel seotud? Kuidas valitud kujutamiskiil rõhutab teema olulisi omadusi, tähendusi või meeoleolu?

Biograafilisest meetodist lähtuvad küsimused:

- a. Kuidas on autori elulugu mõjutanud tema loomingut? Milline oli tema haridus, väljaõpe, elu- ja töötingimused, suhted võimude (kuninga, kiriku, valitsusega) ja publikuga? Kas ja kuidas näeme autori töödes viiteid tema elukohale, perekonna ajaloole, tema kogemustele ja läbielamistele?

Ikonograafilisest analüüsisist lähtuvad küsimused:

		<p>a. Mida on kujutatud? Mille järgi selle ära tunneme, milliseid atribuute, sümboleid ja allegooriaid on kasutatud? Mida kujutatud objektid tähendavad selles kontekstis? Mis neile annab sellise tähenduse? Millised tähendused kujutatul on laiemalt? Milliste tekstidega (sh teised kujutised) on kujutatu seotud? Kas see on tavapärane kujutamiskiis, st kas on teisi samatüübilisi pilte või on see erandlik?</p>
<u>TEEMAVALDKONNAD</u>		
VISUAALNE KIRJAOSKUS		<p>Igapäevane visuaalkultuur</p> <p>Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplatformid.</p> <p>Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.</p> <p>Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompostisioon</p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus</p> <p>Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuured, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver,</p>

		<p>laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p>Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p>Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p>Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu, tegevuspaik, tegelased</p> <p>Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p>Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade</p> <p>Kujutavus: figuraalne, abstraktne</p>
	<p>KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p>	<p>Kunstitehnikad ja stiilid</p> <p>maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline</p>

		<p>disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)</p> <p>Etikett</p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)</p>
	<p style="text-align: center;">DISAIN JA DISAINIPROTSESS</p>	<p>Disaini baaselemendid Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p>Disaini liigid</p> <p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osapooled, tarbija • Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine • Lähteülesanne • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine • Lahenduspakkumine <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p>

		<p>Tehismaterjalid: plastik, kile....</p> <p>Kavandamine: kavand, visand, skits, krokii, abijooned</p> <p><i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,</p> <p>Idee sõnastamine</p> <p>Storyboard, stsenaarium</p> <p>Visuaalne lihtsustamine</p>
	<p style="text-align: center;">KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD</p>	<p>Info leidmine</p> <p>Google'i pildiotsing</p> <p>(Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid</p> <p>Kunstiajalugu</p> <p>Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid.</p> <p>Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid.</p> <p>Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö).</p> <p>Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo).</p> <p>Barokk-kunst Euroopa õukondades</p> <p>Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas</p> <p>Realism maalikunstis</p>

		<p>Modernism 19. sajandi lõpu maalis (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend).</p> <p>Maailmanäitused ja tehnoloogia areng.</p> <p>Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.</p>
	<p style="text-align: center;">KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS</p>	<p>Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed</p> <p>Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja</p> <p>Jätkusuutlik mõtteviis</p> <p>Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p>Kunsti elu</p> <p>Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>

3. MUUSIKA

Muusikal kui universaalsel suhtlusvahendil on läbi aegade olnud tähtis osa laste ja noorte vaimsel, moraalsel ning esteetilisel kasvatamisel. Muusikaõpetuse taotlus on luua muusikateadmiste, -oskuste ja -kogemuste süsteem. Üldhariduskooli muusikaõpetuse eesmärk on tekitada huvi muusika ja musitseerimise vastu ning kujundada harmoonilist ja loovat isiksust. Muusikaõpetuses lähtutakse eesti koolimuusikas väljakujunenud traditsioonidest ja põhimõtetest (Riho Päts, Heino Kaljuste), mis toetuvad Zoltán Kodály meetodile ja Carl Orffi pedagoogika adapteeritud käsitlusele ning tänapäeva pedagoogika teadmusele ja kogemusele. Muusikaga tegelemine rikastab tundeelu, kujundab esteetilisi hoiakuid ja kultuurilisi tõekspidamisi. Muusikaõpetuse kaudu luuakse võimalused muusikaoskuste arenguks, avatakse ja avardatakse muusikaga tegelemise viise ning toetatakse elukestva muusikaharrastuse teket. Eesti ja maailma muusikakultuuri tutvustamise kaudu kujundatakse õpilaste sotsiaalkultuurilisi väärtushinnanguid ja muusikamaitset. Muusikaõpetuses tähtsustatakse:

- 1) ühislaulmist kui rahvusliku kultuuritraditsiooni olulist väljendust ja edasikandjat;
- 2) loomingulist eneseväljendust;
- 3) õpilase loova ja kriitilise mõtlemise arengu toetamist;
- 4) õpilase isikliku suhet muusikaga ning muusikalise suhtlemise rolli vaimse, füüsilise ja emotsionaalse tasakaalustamise võimalusena;
- 5) muusika osa tasakaalustatud isiksuse eetilise-esteetiliste väärtushinnangute kujunemisel;
- 6) õppija huvi ja isikupära. Muusika õppeaine sisuks on musitseerimine (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine, omalooming), muusika kuulamine ja muusikalugu, muusikaline kirjaoskus ning õppekäigud.

Muusikaõpetuse kaudu kujundatakse ja arendatakse õpilastes järgmisi osaoskusi:

- 1) laulmine,
- 2) pillimäng,
- 3) muusikaline liikumine,
- 4) omalooming,
- 5) muusika kuulamine.

Muusikaõpetuse lahutamatu osa on muusikaline eneseväljendus, millega arendatakse õpilase isikupära, omandatakse oskused ja teadmised üksi ning koos musitseerimiseks ja loominguliseks eneseväljenduseks.

Musitseerimine on keskne tegevus muusikateadmiste ja -oskuste omandamiseks ning loova ja harmoonilise isiksuse kujunemiseks. Rühmas või üksi õppides arendatakse suhtlemis- ja koostööoskust, üksteise kuulamise oskust, ühtekuuluvustunnet, hoolivust, paindlikkust ja tundetarkust ning juhitakse õpilaste enesehinnangut ja õpimotivatsiooni. Ühislaulmise ning koorilauluga arendatakse sotsiaalseid oskusi ning kujundatakse rahvuslikku eneseteadvust ja isamaa-armastust.

Omalooming on seotud lihtsate kaasmängude, saadete, rütmilis-meloodiliste improvisatsioonide, muusikalise liikumise ja tekstide loomisega, mille käigus luuakse võimalused muusikalise eneseväljenduse ja esinemisjulguse kujunemiseks ning arenemiseks. Omaloomingulises tegevuses rakendatakse ja kinnistatakse muusikateadmisi ja -oskusi.

Muusika kuulamisega arendatakse kuulamisoskust, tähelepanu, analüüsi- ja võrdlusoskust. Muusikaloos tutvustatakse muusika väljendusvahendeid, stiile, heliloojaid ja interpreete ning omandatakse kultuuriloolisi teadmisi.


Muusikalise kirjaoskuse all mõistetakse ainekavas sisalduvat elementaarset noodikirja lugemise oskust, mida omandatakse musitseerides ja mis loob eeldused muusika teadlikumaks mõistmiseks. Muusika võimaldab osaleda kultuuris mitmel viisil ja kujundada elukestvat harrastust. Õppekäigud (sh virtuaalsed) kontserdipaikadesse, teatritesse ning muuseumidesse kujundavad õpilaste silmaringi ja muusikamaitset, teadmisi kohalikust, oma riigi ja maailma kultuuripärandist ning nende rollist maailmas ja peamistest kultuurisaavutustest (sh popkultuurist).

Muusikaõpetuse lahutamatu osa on kooli kontserdieluse osalemine, et õpilased omandaksid kogemusi nii esineja, kuulaja kui ka korraldajana. Muusikaõpetust kavandades ja korraldades leitakse tunnivälise loometegevuse võimalusi (koorilaul, solistid, ansamblid, orkestrid, kontsertide jm esinemiste kavandamine, töötoad jms).

3.1. I KOOLIASTE

3.2. Kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

Õpilane:

- 1) tunneb rõõmu laulmisest ja pillimängust, omaloomingust ja muusikalisest liikumisest ning muusika kuulamisest;
- 2) saab esmase ühislaulmise ja koorilaulu kogemuse ning pillimänguoskused;
- 3) kuulab keskendunult muusikat, enda ja kaaslaste muusikaesitusi ning avaldab selle kohta oma arvamust;
- 4) mängib loomeideedega ning katsetab musitseerimisel erinevaid muusika väljendusvahendeid;
- 5) rakendab omandatud muusikateadmisi ja -oskusi muusikategevustes, sh muusikalist kirjaoskust (helivältsused, rütmid ja pausid: , 2- ja 3-osaline taktimõõt; JO- ja RA-astmerida, JOvõti; muusikalised oskussõnad vastavalt valitud temadele).

3.3. Kooliastme õpitulemused

Musitseerimine: laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine, muusikaline omalooming

Laulmine

Õpilane:

- 1) laulab loomuliku kehahoiu ja hingamise, vaba tooni ja selge diktsiooniga üksi, ansamblis või kooris;
- 2) väljendab lauldes muusika sisu ning meeleolu;
- 3) laulab eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regillaule, kaanoneid, eesti ja teiste rahvaste laule;
- 4) laulab peast kooliastme ühislaule: „Eesti hümn“ (F. Pacius), „Mu koduke“ (A. Kiis), „Tiliseb, tiliseb aisakell“ (L. Wirkhaus); lastelaulud „Lapsed, tupp“, „Teele, tee, kurekesed“, „Kevadel“ („Juba linnukesed...“), „Uhti, uhti, uhkesti“, „Emakesele“ (M. Härma), „Rongisõit“ (G. Ernesaks);
- 5) on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja ja/või kuulajana, arutleb suuliselt kogetu üle;
- 6) mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda lauldes.

Pillimäng

Õpilane:

- 1) rakendab keha-, rütmi- ja plaatpille lihtsamates ostinato'des ja/või kaasmängudes;

- 2) musitseerib väikekandlil või plokkflöödil esmaseid mänguvõtteid kasutades;
- 3) mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda pillimängus.

Muusikaline liikumine

Õpilane:

- 1) väljendab muusika sisu ja karakterit liikumise kaudu üksi või rühmas;
- 2) kasutab liikumisel muusika väljendusvahendeid;
- 3) tantsib eesti laulu- ja ringmänge;
- 4) mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda liikumisel.

Muusikaline omalooming

Õpilane:


- 1) rakendab omaloomingus muusika väljendusvahendeid (meloodia, rütm, tempo, tämber, dünaamika);
- 2) loob lihtsaid rütmilis-meloodilisi kaasmänge keha-, rütmi- ja plaatpillidel;
- 3) improviseerib astmemudelitele tuginedes;
- 4) loob lihtsamaid tekste (liisusalme, regivärsse, laulusõnu jne);
- 5) kasutab loovliikumist muusika meeleolu väljendamisel;
- 6) väljendab muusika meeleolu kunstitöodes;
- 7) mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda omaloomingus.

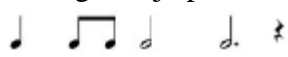
Muusika kuulamine

Õpilane:

- 1) kirjeldab kogetud muusikaelamusi ning avaldab nende kohta arvamust suuliselt või muul looval viisil;
- 2) kirjeldab, iseloomustab ning võrdleb kuulatava laulu või muusikapala meeleolu ja karakterit, kasutades õpitud oskussõnavara ning muusika väljendusvahendeid (meloodia, rütm, tempo, tämber, dünaamika);
- 3) eristab ja iseloomustab kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat, sh muusikažanre (marss, valss, polka);
- 4) otsib infot erinevatest etteantud allikatest, eristab kõla ja välimuse järgi eesti rahvapäille ning kirjeldab neid.

3.4. 1. klassi õpitulemused ja õpisisu

	ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU
1.klass	LAULMINE	
	<p>12) on harjunud laulma sirge selja, püstise pea ja avatud suuga julgelt, ilmekalt ja selge diktsiooniga kooris (kogu klassiga), ansamblis ja/või üksi; võtab osa ühislaulmisest;</p> <p>13) väljendab laulu sisu ja meeleolu, kasutades erinevat dünaamikat ja tempot; pöörab tähelepanu lauldava laulu sõnadele;</p> <p>14) laulab eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regilaule, eesti ja teiste rahvaste laule;</p> <p>15) laulab peast I kooliastme ühislause: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Kevadel“ ehk „Juba linnukesed...“ (eesti rahvaviis / J. H. Hermann ja P. Tekkel);</p> <p>16) on tutvunud laulupidude traditsiooniga;</p> <p>17) on tutvunud muusikalise kirjaoskusega ja rakendab seda lauldes: laulab endale sobivas tessituuris astmemudeleid, kasutades astmeid SO, MI ja RA; teadvustab õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi laulmisel.</p>	<p>Repertuaar. Lauldakse eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regilaule, eesti ja teiste rahvaste laule. Õpitakse laulma peast I kooliastme ühislause (Eesti hümn, „Kevadel“). Repertuaari valikul arvestatakse eesti rahvakalendri tähtpäevadega (mardipäev, kadripäev, jõulud, vastlad, kevadpühad) ja riiklike tähtpäevadega (isadepäev, Eesti vabariigi aastapäev, emadepäev jt).</p> <p>Laulmine ja laulutehnika. Lauldakse <i>a cappella</i> ja saatega nii kooris (kogu klassiga), ansamblis (näiteks pingiridade kaupa jne) kui ka üksi, mille käigus harjutakse kuulma ja kuulama nii ennast kui ka teisi. Tutvutakse laulupidude traditsiooniga ja kaasatakse õpilasi koolikoori.</p> <p>Tekitatakse harjumus lauldes hoida loomulikku kehahoidu (sirge selg, püstine pea, avatud suu). Õpilasi suunatakse laulma julgelt, ilmekalt ja selge diktsiooniga.</p> <p>Interpretatsioon. Mõtestatakse lauldava laulu sõnu, väljendamiseks selle sisu ja meeleolu läbi erineva dünaamika (<i>piano</i>, <i>forte</i>, valjenedes, vaibudes) ja tempo (kiire, aeglane).</p> <p>Muusikaline kirjaoskus. Tutvutakse laulu õppimist toetava muusikateooriaga, sh mõistetega: viis, rütm, meetrum, löök, takt, taktijoon, lõpujoon, taktimõõt (2-osaline ja 3-osaline taktimõõt), noot (noodipea ja noodivars). Tutvutakse rütmide, rütmifiguuride ja pausiga</p> <p style="text-align: center;">  rütmisilpide TA, TI-TI, TA-A, TA-A-A, paus abil ning teadvustatakse neid laulmisel. </p> <ul style="list-style-type: none"> • Noodist laulmine. Õpitakse lugema noodist laulusõnu ning järgima rütmi ja meloodia liikumist. Õpitakse uusi laule noodist SO, MI ja RA astmetega. Tutvutakse erinevate



		<p>noodimärkidega (kordusmärgid, esimene ja teine lõpp). Juhitakse tähelepanu laulu autoritele (helilooja ja luuletaja).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vorm. Kirjeldatakse õpitavate laulude vormi läbi mõistete salm, refrään, eelmäng ja vahemäng. <p>Relatiivsed astmed ja astmemudelid: SO, MI, RA. Mudellaulud. Tutvutakse relatiivsete astmete ja nende käemärkidega. Kinnistatakse eri tessituurides eelkõige SO, MI ja RA astmetel põhinevaid astmemudeleid. Astmed paigutatakse astmetrepile või -redelile ja noodijoonestikule.</p>
<u>PILLIMÄNG</u>		
<p>1) mängib keha- rütmi- ja plaatpillidel lihtsamaid ostinato'sid, kaas-, eel- ja/või vahemänge, kasutades õigeid mänguvõtteid; oskab nimetada enda koolis olevate rütmi- ja plaatpillide nimetusi;</p> <p>2) on tutvunud muusikalise kirjaoskusega: teadvustab õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi musitseerimisel.</p>		<p>Musitseerimisel kasutatakse teadlikult rütme, rütmifiguure ja pausi</p>  <p>Keha-, rütmi- ja plaatpille mängitakse nii orkestris (kogu klassiga), ansamblis (näiteks pingiridade kaupa jne) kui ka üksi, mille käigus harjutakse kuulma ja kuulama nii enda kui ka teiste pillimängu.</p> <p>Kehapill. Tutvutakse kehapilli ning selle erinevate helide ja mänguvõimalustega. Rakendatakse kehapilli lihtsamates <i>ostinato</i>'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Rütmipillid. Tutvutakse oma koolis olevate rütmipillidega (kõlapulgad, triangel, võrutrumm, kõlatoru, marakad, rütmimunad, kuljused, tamburiin, taldrik, kastanjetid, agoogo, guiro, džembe, bongod, konga jt). Õpitakse rütmipillidel õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse rütmipille lihtsamates <i>ostinato</i>'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Plaatpillid. Tutvutakse oma koolis olevate plaatpillidega (ksülofon, kellamäng, metallofon, kõlaplaadid). Õpitakse plaatpilli pulkade õiget käeshoidmist ja õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse plaatpille</p>

		lihtsamates <i>ostinato</i> 'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.
	<u>MUUSIKALINE LIIKUMINE</u>	
	<p>1) väljendab muusika sisu ja karakterit liikumise kaudu üksi või rühmas;</p> <p>2) tajub ja tunnetab liikumise kaudu muusika väljendusvahendeid: rütme, rütmifiguure ja pausi, erinevaid temposid;</p> <p>3) tantsib koos kaaslastega eesti laulu- ja ringmänge.</p>	<p>Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos (kogu klassiga), gruppides (näiteks pingiridade kaupa jne) kui ka üksi, mille käigus harjutakse liikuma ja tunnetama nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis.</p> <p>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu.</p> <p>Tutvutakse liikumise kaudu rütmide, rütmifiguuride ja pausiga</p> <p style="text-align: center;">♪ ♪ ♫ ♪ ♫</p> <p>Tunnetatakse muusika erinevaid temposid ja väljendatakse dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu.</p> <p>Eesti laulu- ja ringmängud. Mängitakse ühiselt erinevaid eesti laulu- ja ringmänge, tutvudes nende sisu ja pärimuslike traditsioonidega. Väljendatakse mängudes esinevate tegelaste karaktereid.</p> <p>Harjutatakse ühistegevustes liikumist paaris, ühiselt ringjoonel (sõõris), vooris ja viirus.</p>
	<u>MUUSIKALINE OMALOOMING</u>	
	<p>1) rakendab omaloomingus muusika väljendusvahendeid (meloodia, rütm, tempo, tämber, dünaamika);</p> <p>2) loob lihtsaid rütmilis-meloodilisi kaasmänge keha-, rütmi- ja plaatpillidel, kasutades õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi.</p> <p>3) improviseerib astmemudelitele tuginedes;</p>	<p>Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansambelis (näiteks pinginaabriga) ja/või kõik koos (kogu klassiga). Muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) kasutatakse omaloomingus nii eraldi kui ka omavahel lõimitult.</p> <p>Laulmine. Luuakse lihtsamaid tekste ja esitatakse neid musitseerides. Improviseeritakse õpitud astmemudelitele (SO, MI, RA) tuginedes.</p> <p>Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, rütmijärgnevusi ja <i>ostinato</i>'sid ning esitatakse neid keha-, rütmi- ja plaatpillidel. Omaloomingut luues kasutatakse õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi</p> <p style="text-align: center;">♪ ♪ ♫ ♪ ♫ .</p>

	<p>4) loob lihtsamaid tekste (liisusalme, regivärsse, laulusõnu jne);</p> <p>5) kasutab loovliikumist muusika meeleolu väljendamisel.</p> <p>6) on tutvunud muusikalise kirjaoskusega: kasutab omaloomingu loomisel astmeid SO, MI ja RA ja õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi.</p>	<p>Liikumine. Väljendatakse muusikapala karaktereid improviseeritud liikumise kaudu. Laulu meeleolule luuakse sobivad liigutused.</p>
<u>MUUSIKA KUULAMINE</u>		
	<p>1) avaldab eakohaselt arvamust kogetud muusikaelamusest, kasutades õpitud oskussõnavara;</p> <p>2) kirjeldab, iseloomustab ning võrdleb eakohaselt kuulatava laulu või muusikapala meeleolu ja karakterit;</p> <p>3) eristab kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat (laul ja muusikapala);</p> <p>4) on tutvunud eesti rahvapillidega ja kirjeldab neid.</p>	<p>Kirjeldatakse kogetud muusikaelamusi ning avaldatakse nende kohta eakohaselt arvamust suuliselt või muul looval viisil.</p> <p>Autorid. Tutvutakse laulu või muusikapala autorite ametitega (helilooja ja luuletaja). Uue repertuaari õppimisel juhitakse tähelepanu autoritele.</p> <p>Eesti rahvamuusika. Tutvutakse eesti rahvalaulude ja rahvapillidega.</p> <p>Vokaalmuusika ja instrumentaalmuusika. Eristatakse kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat (laul ja muusikapala).</p> <p>Muusika väljendusvahendid. Kirjeldatakse kogetud muusikaelamust eakohaselt, kasutades õpitud oskussõnavara.</p> <p>Kontsert. Tutvutakse kontserdikülastaja hea käitumise tavadega.</p>

3.5. 2. klassi õpitulemused ja õpisisu

	ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU <i>sh praktilised tööd, õpiprojektid, õppetegevus väljaspool klassiruumi, kogukonnapraktika vm õppetegevused</i>
2.klass	LAULMINE	
	<p>1) oskab lauldes hoida loomulikku kehahoidu; on tutvunud laulmisele omaste hingamispehmetega; laulab vaba tooni ja selge diktsiooniga üksi, ansamblis või kooris;</p> <p>2) väljendab laulu sisu ja meeleolu, kasutades erinevat dünaamikat ja tempot; loeb iseseisvalt noodist laulusõnu;</p> <p>3) laulab eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regillaule, eesti ja teiste rahvaste laule;</p> <p>4) laulab peast I kooliastme ühislause: „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Mu koduke“ (muusika ja sõnad A. Kiiss), „Tiliseb, tiliseb aisakell“ (L. Wirkhaus / J. Oro); „Rongisõit“ (G. Ernesaks / E. Niit);</p> <p>5) on tutvunud laulupidude traditsiooniga;</p> <p>6) mõistab eakohaselt muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda lauldes: laulab endale sobivad tessituuris astmemudeleid, kasutades astmeid SO, MI, RA, LE, JO, (alumine) RAI ja (alumine) SOI (pentatoonika); kinnistab õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi.</p>	<p>1. klassis omandatud teadmiste kordamine.</p> <p>Repertuaar. Lauldakse eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regillaule, eesti ja teiste rahvaste laule. Õpitakse laulma peast I kooliastme ühislause: Eesti hümn, „Mu koduke“, „Tiliseb, tiliseb aisakell“, „Rongisõit“. Repertuaari valikul arvestatakse eesti rahvakalendri tähtpäevadega (mardipäev, kadripäev, jõulud, vastlad, kevadpühad) ja riiklike tähtpäevadega (isadepäev, Eesti vabariigi aastapäev, emadepäev jt). Tutvutakse laulu autoritega (helilooja ja luuletaja).</p> <p>Laulmine ja laulutehnika. Kinnistatakse harjumust hoida laulmisel loomulikku kehahoidu (sirge selg, püstine pea, avatud suu). Tutvutakse laulmisele omaste hingamise pehmetega. Lauldakse julgelt, ilmekalt ja selge diktsiooniga. Lauldakse <i>a cappella</i> ja saatega nii kooris (kogu klassiga), ansamblis (näiteks pingiridade kaupa jne) kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii ennast kui ka teisi. Tutvutakse laulupidude traditsiooniga ja kaasatakse õpilasi koolikoori.</p> <p>Interpretatsioon. Mõtestatakse lauldava laulu sõnu, väljendamaks selle sisu ja meeleolu läbi erineva dünaamika (<i>piano, forte</i>, valjenedes, vaibudes) ja tempo (kiire, aeglane).</p> <p>Muusikaline kirjaoskus. Täiendatakse juba õpitud laulu õppimist toetavat muusikateooriat, sh kinnistades mõisteid: viis (meloodia), rütm, meetrum, löök, takt, taktijoon, lõpujoon, taktimõõt (2-osaline ja 3-osaline taktimõõt), noot (noodipea ja noodivars). Kinnistatakse rütme, rütmifiguure ja</p>


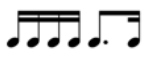
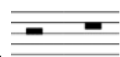
		 <p>pausi rütmisilpide abil TA, TI-TI, TA-A, TA-A-A, paus abil ning teadvustatakse neid laulmisel.</p> <p>Noodist laulmine. Loetakse ladusalt noodist laulusõnu ning järgitakse rütmi ja meloodia liikumist. Õpitakse uusi laule noodist pentatooniliste astmete abil. Arvestatakse lauldes noodimärkidega (kordusmärgid, esimene ja teine volt, fermaat, latern, <i>segno</i>).</p> <p>Vorm. Kinnistatakse laule õppides mõisteid salm, refrään, eelmäng ja vahemäng.</p> <p>Relatiivsed astmed ja astmemudelid: SO, MI, RA, LE, JO, (alumine) RA₁ ja (alumine) SO₁ (pentatoonika). Mudellaulud. Kinnistatakse 1. klassis õpitud astmemudeleid koos käemärkidega. Tutvustatakse uusi relatiivseid astmeid. Kinnistatakse lauldes eri tessituurides eelkõige SO, MI, RA, LE, JO, (alumine) RA₁ ja (alumine) SO₁ astmetel põhinevaid astmemudeleid. Astmed paigutatakse astmetrepile või -redelile ja JO-võtme abil noodijoonestikule.</p>
<u>PILLIMÄNG</u>		
	<p>1) mängib keha- rütmi- ja plaatpillidel lihtsamaid <i>ostinato</i>'sid, kaas-, eel- ja/või vahemänge, kasutades õigeid mänguvõtteid; oskab nimetada enda koolis olevate rütmi- ja plaatpillide nimetusi; mängib ja improviseerib plaatpillidel meloodiat, toetudes pentatoonikale;</p> <p>2) on tutvunud väikekandle või plokkflöödi esmaste mänguvõtetega ja kasutab neid musitseerimisel.</p> <p>3) mõistab eakohaselt muusikalise kirjaoskuse tähtsust: teadvustab õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi musitseerimisel.</p>	<p>Musitseerimisel kasutatakse rütme, rütmifiguure ja</p>  <p>pausi</p> <p>Plaatpillidel musitseerides toetutakse pentatoonikale.</p> <p>Keha-, rütmi- ja plaatpille mängitakse nii orkestris (kogu klassiga), ansambelis (näiteks pingiridade kaupa jne) kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii enda kui ka teiste pillimängu.</p> <p>Väikekandle või plokkflöödi mängimisel kasutatakse esmaseid mänguvõtteid.</p> <p>Kehapill. Kehapilli rakendatakse lihtsamates <i>ostinato</i>'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p>


		<p>Rütmipillid. Musitseeritakse oma koolis olevatel rütmipillidel (kõlapulgad, triangel, võrutrumm, kõlatoru, marakad, rütmimunad, kuljused, tamburiin, taldrük, kastanjetid, agoogo, guiro, džembe, bongod, conga jt), kasutades õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse rütmipille lihtsamates <i>ostinato</i>'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Plaatpillid. Musitseeritakse oma koolis olevatel plaatpillidel (ksülofon, kellamäng, metallofon, kõlaplaadid), kasutades õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse plaatpille lihtsamates <i>ostinatodes</i>, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Plaatpillidel musitseerides toetatakse pentatoonikale.</p> <p>Väikekannel, plokkflööt. Tutvutakse väikekandle või plokkflöödi esmaste mänguvõtetega, mida rakendatakse musitseerimisel.</p>
<u>MUUSIKALINE LIIKUMINE</u>		
	<p>1) väljendab muusika sisu ja karakterit liikumise kaudu üksi või rühmas;</p> <p>2) tajub ja tunnetab liikumise kaudu rütme, rütmifiguure ja pausi; tunnetab muusika erinevaid temposid ja väljendab dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu; arvestab liikudes enda ja teiste asukohaga ruumis;</p> <p>3) tantsib koos kaaslastega eesti laulu- ja ringmänge ning labajalavalssi ja rei(n)lendrit.</p>	<p>Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos (kogu klassiga), gruppides (näiteks pingiridade kaupa jne) kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis.</p> <p>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Tutvutakse liikumise kaudu rütmide, rütmifiguuride ja pausiga .</p> <p>Tunnetatakse muusika erinevaid temposid ja väljendatakse dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu.</p> <p>Eesti laulu- ja ringmängud ning rahvatantsud. Mängitakse ühiselt erinevaid eesti laulu- ja ringmänge, tutvudes laulumängu sisu ja pärimusliku traditsiooniga. Väljendatakse mängudes esinevate tegelaste karaktereid.</p> <p>Tantsitakse ühiselt eesti rahvatantse (labajalg ja reinlender), kasutades tantsude põhisamme.</p>


		Ühistegevuses liigutakse paaris, ühiselt sõõris (ringjoonel), vooris ja viirus.
	<u>MUUSIKALINE OMALOOMING</u>	
	<p>1) rakendab omaloomingus muusika väljendusvahendeid (meloodia, rütm, tempo, tämber, dünaamika);</p> <p>2) loob lihtsaid rütmilis-meloodilisi kaasmänge keha-, rütmi- ja plaatpillidel, kasutades õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi;</p> <p>3) improviseerib pentatoonika astmetele tuginedes;</p> <p>4) loob lihtsamaid tekste (liisusalme, regivärsse, laulusõnu jne);</p> <p>5) kasutab loovliikumist muusika meeolelu väljendamisel.</p> <p>6) mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda omaloomingus: kasutab omaloomingu loomisel astmeid SO, MI, RA, LE, JO (alumine) RA₁ ja (alumine) SO₁ (pentatoonika) ja õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi.</p>	<p>Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansambelis (näiteks pinginaabriga) ja/või kõik koos (kogu klassiga). Muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) kasutatakse omaloomingus nii eraldi kui ka omavahel lõimitult.</p> <p>Laulmine. Luuakse lihtsamaid tekste ja esitatakse neid musitseerides. Improviseeritakse tuginedes pentatoonilistele astmetele (SO, MI, RA, LE, JO, (alumine) RAI ja (alumine) SOI).</p> <p>Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, rütmijärgnevusi ja ostinato'sid ning esitatakse neid keha-, rütmi- ja plaatpillidel. Omaloomingut luues kasutatakse õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi ning pentatoonikat.</p> <p>Liikumine. Improviseeritud liikumise kaudu väljendatakse muusikapala karakterit. Luuakse laulu meeoleluga sobivad liigutused.</p>
	<u>MUUSIKA KUULAMINE</u>	
	<p>1) avaldab eakohaselt arvamust kogetud muusikaelamusest, kasutades õpitud oskussõnavara;</p> <p>2) kirjeldab, iseloomustab ning võrdleb eakohaselt kuulatava laulu või muusikapala meeolelu ja karakterit;</p> <p>3) eristab kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat (laul ja muusikapala);</p>	<p>Kirjeldatakse kogetud muusikaelamusi ning avaldatakse nende kohta arvamust suuliselt või muul looval viisil.</p> <p>Autorid. Tutvutakse laulu või muusikapala autorite ametitega (helilooja ja luuletaja). Uue repertuaari õppimisel tutvutakse autoritega. Otsitakse erinevatest infoallikatest autoritest teavet õpetaja suunamisel.</p> <p>Eesti rahvamuusika. Kuulatakse eesti rahvalaule ja rahvapille. Eristatakse regilaulus ühe- ja kaherealist regiviisi. Tutvutakse erinevate eesti rahvapillidega</p>

	<p>4) eristab kõla ja välimuse järgi eesti rahvapille ning kirjeldab neid.</p>	<p>(kannel, hiiu kannel, lõõtspill, sarved, viled, torupill), neid eristatakse kuuldeliselt.</p> <p>Vokaal- ja instrumentaalmuusika. Eristatakse kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat (laul ja muusikapala). Tutvutakse erinevate esituskoosseisudega (solist, ansambel, koor).</p> <p>Muusika väljendusvahendid. Kirjeldatakse kogetud muusikaelamust eakohaselt, kasutades õpitud oskussõnavara.</p> <p>Kontsert. Korratakse kontserdikülastaja hea käitumise tavasid.</p>
--	--	--

3.6. 3. klassi õpitulemused ja õpisisu

	ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU
3.klass	LAULMINE	
	<p>1) laulab loomuliku kehahoiu ja hingamise, vaba tooni ja selge diktsiooniga üksi, ansambelis või kooris;</p> <p>2) väljendab lauldes muusika sisu ning meeleolu;</p> <p>3) laulab eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regilaule, eesti ja teiste rahvaste laule;</p> <p>4) laulab peast I kooliastme ühislause: „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Lapsed, tupp“ (sõnad E. L. Wöhrmann) „Teele, tee, kurekesed“ (sõnad Fr. Kuhlbars), „Uhti, uhti, uhkesti“ (eesti rahvaviis / A. Piirikivi), „Emakesele“ (M. Härma / A. Oengo-Johanson)</p> <p>5) on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja ja/või kuulajana, arutleb suuliselt kogetu üle;</p> <p>6) mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda lauldes.</p>	<p>1. ja 2. klassis omandatud teadmiste kordamine.</p> <p>Repertuaar. Lauldakse eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regilaule, eesti ja teiste rahvaste laule. Õpitakse laulma peast I kooliastme ühislause: Eesti hümn, „Lapsed tupp“, „Uhti, uhti uhkesti“, „Teele, tee, kurekesed“, „Emakesele“. Repertuaari valikul arvestatakse eesti rahvakalendri tähtpäevadega (mardipäev, kadripäev, jõulud, vastlad, kevadpühad) ja riiklike tähtpäevadega (isadepäev, Eesti vabariigi aastapäev, emadepäev jt). Tutvustatakse laulu autoreid.</p> <p>Laulmine ja laulutehnika. Lauldakse loomuliku kehahoiu ja hingamisega, vaba tooni ja selge diktsiooniga. Lauldakse <i>a cappella</i> ja saatega nii kooris, ansambelis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii ennast kui ka teisi. Tutvutakse laulupidude traditsiooniga ja kaasatakse õpilasi koolikoori.</p> <p>Interpretatsioon. Väljendatakse lauldes muusika sisu ja meeleolu, kasutades erinevat dünaamikat (<i>piano, forte, crescendo, diminuendo</i>) ja tempo (kiire, aeglane).</p> <p>Muusikaline kirjaoskus. Täiendatakse juba õpitud laulu õppimist toetavat muusikateooriat. Kinnistatakse õpitud rütme, rütmifiguure ja</p> <p>pausi  ning õpitakse uusi rütme, rütmifiguure</p> <p>rütmisilpide  TI-RI-TI-RI, TAI-RI abil ning poolpaus,</p> <p>tervetaktpaus  ning teadvustatakse neid laulmisel.</p> <p>Seostatakse noodipikkuste silpnimetusi noodivälvustega (TA = veerandnoot jne).</p>

	<p>Noodist laulmine. Loetakse ladusalt noodist laulusõnu ning järgitakse rütmi ja meloodia liikumist. Õpitakse lihtsamaid laule noodist kasutades kõiki õpitud astmeid. Laulmisel arvestatakse tuttavate ja uute noodimärkidega (sidekaar, pidekaar, süsteem).</p> <p>Vorm. Teadvustatakse õpitavate laulude vormi läbi mõistete salm, refrään, eelmäng ja vahemäng. Tutvutakse kaanoni laulmise põhimõtetega ja esitatakse neid.</p> <p>Relatiivsed astmed ja astmemudelid.</p> <p>Mudellaulud. Kinnistatakse tuttavaid astmemudeleid koos käemärkidega. Tutvustatakse uusi astmeid (NA, DI, ülemine JO⁰). Kinnistatakse eri tessituurides kõiki põhiasemeid. Astmed paigutatakse astmetrepile või -redelile ja JO-võtme abil noodijoonestikule.</p> <p>Tutvutakse JO- ja RA-astmeridadega.</p>
<u>PILLIMÄNG</u>	
<p>1) rakendab keha-, rütmi- ja plaatpille lihtsamates <i>ostinato</i>'des ja/või kaasmängudes;</p> <p>2) musitseerib väikekandlel või plokkflöödil esmaseid mänguvõtteid kasutades;</p> <p>3) mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda pillimängus.</p>	<p>Musitseerimisel kasutatakse rütme, rütmifiguure ja pause</p>  <p>Keha-, rütmi- ja plaatpille mängitakse nii orkestris, ansamblis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii enda kui ka teiste pillimängu. Väikekandle või plokkflöödi mängimisel kasutatakse õpitud mänguvõtteid.</p> <p>Kehapill. Rakendatakse kehapilli lihtsamates <i>ostinato</i>'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Rütmipillid. Mängitakse oma koolis olevate rütmipillidel, kasutades rütmipillide õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse rütmipille lihtsamates <i>ostinato</i>'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Plaatpillid. Mängitakse oma koolis olevate plaatpillidel, kasutades õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse plaatpille lihtsamates <i>ostinato</i>'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p>

		Väikekannel, plokkflööt. Mängitakse väikekandelil või plokkflöödil, kasutades õpitud mänguvõtteid.
	<u>MUUSIKALINE LIIKUMINE</u>	
	<p>1) väljendab muusika sisu ja karakterit liikumise kaudu üksi või rühmas;</p> <p>2) kasutab liikumisel muusika väljendusvahendeid;</p> <p>3) tantsib eesti laulu- ja ringmänge;</p> <p>4) mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda liikumisel.</p>	<p>Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos, gruppides kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis.</p> <p>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Tutvustatakse liikumise kaudu rütme, rütmifiguure ja pause</p>  <p>Tunnetatakse muusika erinevaid temposid ja väljendatakse dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu. Liigutakse marsisammul erinevates tempodes.</p> <p>Eesti laulu- ja ringmängud ning rahvatantsud. Mängitakse ühiselt erinevaid eesti laulu- ja ringmänge, tutvudes laulumängu sisu ja pärimusliku traditsiooniga. Väljendatakse mängudes esinevate tegelaste karaktereid. Ühistegevuses liigutakse paaris, ühiselt sõõris (ringjoonel), vooris ja viirus. Tutvutakse valsi ja polka põhisammudega.</p>
	<u>MUUSIKALINE OMALOOMING</u>	
	<p>1) rakendab omaloomingus muusika väljendusvahendeid (meloodia, rütm, tempo, tämber, dünaamika);</p> <p>2) loob lihtsaid rütmilis-meloodilisi kaasmänge keha-, rütmi- ja plaatpillidel;</p> <p>3) improviseerib astmemudelitele tuginedes;</p> <p>4) loob lihtsamaid tekste (liisusalme, regivärsse, laulusõnu jne);</p> <p>5) kasutab loovliikumist muusika meeleolu väljendamisel;</p> <p>6) väljendab muusika meeleolu kunstitöodes;</p>	<p>Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansambelis ja/või kõik koos. Muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) kasutatakse omaloomingus nii eraldi kui ka omavahel lõimitult.</p> <p>Laulmine. Luuakse lihtsamaid tekste ja esitatakse neid musitseerides.</p> <p>Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, rütmijärgnevusi ja <i>ostinato</i>'sid ning esitatakse neid keha-, rütmi- ja plaatpillidel.</p> <p>Omaloomingut luues rakendatakse õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi.</p> <p>Liikumine. Väljendatakse muusikapala karakterit improviseeritud liikumise</p>

	7) mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda omaloomingus.	kaudu. Luuakse laulu meeleoluga sobivad liigutused.
<u>MUUSIKA KUULAMINE</u>		
	<p>1) kirjeldab kogetud muusikaelamusi ning avaldab nende kohta arvamust suuliselt või muul looval viisil;</p> <p>2) kirjeldab, iseloomustab ning võrdleb kuulatava laulu või muusikapala meeleolu ja karakterit, kasutades õpitud oskussõnavara ning muusika väljendusvahendeid (meloodia, rütm, tempo, tämber, dünaamika);</p> <p>3) eristab ja iseloomustab kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat, sh muusikažanre (marss, valss, polka);</p> <p>4) otsib infot erinevatest etteantud allikatest, eristab kõla ja välimuse järgi eesti rahvapäille ning kirjeldab neid.</p>	<p>Kirjeldatakse kogetud muusikaelamusi ning avaldatakse nende kohta arvamust eakohaselt suuliselt või muul looval viisil.</p> <p>Autorid. Tutvutakse laulu või muusikapala autoritega (helilooja ja luuletaja). Tutvutakse valikuliselt erinevate heliloojatega, näiteks Gustav Ernesaks, Miina Härma, Wolfgang Amadeus Mozart, Pjotr Tšaikovski jne.</p> <p>Eesti rahvamuusika. Kuulatakse eesti rahvamuusikat ja kirjeldatakse ning iseloomustatakse kuuldu. Eristatakse kõla ja välimuse järgi eesti rahvapäille ning kirjeldatakse neid.</p> <p>Vokaalmuusika ja instrumentaalmuusika. Eristatakse kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat (laul ja muusikapala). Tutvutakse erinevate esituskoosseisudega (solist, duo, duett, ansambel, koor, orkester). Eristatakse kuuldeliselt muusikažanre (marss, valss, polka).</p> <p>Kontsert. Korratatakse kontserdiküllastaja hea käitumise tavasid.</p> <p>Muusika väljendusvahendid. Kirjeldatakse kogetud muusikaelamust eakohaselt, kasutades õpitud oskussõnavara.</p>

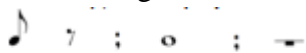
3.7. II KOOLIASTE


3.8. Kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

Õpilane:

- 1) tunneb rõõmu nii iseseisvast kui ka ühisest muusikategevusest ja väärtustab musitseerimist;
- 2) teadvustab ja hindab oma muusikavõimeid, arendab neid muusikategevustes – laulmises, pillimängus, omaloomingus ja muusikalises liikumises;
- 3) kuulab süvenenult Eesti ja teiste rahvaste muusikat ning arutleb muusika üle;
- 4) osaleb aktiivselt muusikaloomes, katsetab oma ideid erinevates muusikategevustes ja sobivates digikeskkondades, on püsiv lahendusi otsides;

- 5) suhtub lugupidavalt enda ja kaaslaste loomingusse, põhjendab ning analüüsib oma arvamusi ja valikuid;
- 6) mõistab enda seotust Eesti kultuuripärandiga ja väärtustab laulupidu;
- 7) märkab ja teadvustab kultuurilist mitmekesisust ning suhtub lugupidavalt eri rahvuskultuuridesse;
- 8) leiab muusikainfot eri teabeallikatest ning käitub vastutustundlikult virtuaalmaailmas;
- 9) väärtustab loojat ja loomingut ning on teadlik autoriõigusest;
- 10) väärtustab teadmisi ja oskusi muusikategevustes, rakendades muusikalist kirjaoskust



(helivältused, rütmifiguurid ja pausid: , taktimõõt 4/4, C ja eeltakt; duur-, moll-helilaad, helistikud C-a, G-e, F-d; muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele).

3.9. Kooliastme õpitulemused

Musitseerimine: laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine, muusikaline omalooming

Laulmine

Õpilane:

- 1) laulab hääle isikupära arvestades võimalikult puhta intonatsiooniga, loomuliku kehahoiu, hingamise ja selge diktsiooniga ning väljendusrikkalt;
- 2) laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ühe- ja kahehäälseid laule, kaanoneid ning teiste rahvaste laule;
- 3) väärtustab ühislaulmist, laulab peast kooliastme ühislaule: „Eesti hümn“ (F. Pacius), „Eesti lipp“ (E. Võrk), „Kui Kungla rahvas“ (K. A. Hermann), „Mu isamaa armas“ (saksa rahvalaul), „Meil aiaäärne tänavas“ (eesti rahvalaul), „Püha öö“ (F. Gruber), „Majakene mere ääres“ (Ü. Vinter);
- 4) osaleb laulupeotraditsiooni edasikandmisel koorilaulja või kuulajana ning analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult;
- 5) rakendab lauldes muusikalist kirjaoskust, kasutab laulu õppides relatiivseid astmeid..

Pillimäng

Õpilane:

- 1) süvendab I kooliastmes omandatud pillimänguoskusi ning mängib keha-, rütmi- ja plaatpille (valdavalt kaasmängudes);
- 2) musitseerib muusikateadmisi ja -oskusi kasutades plokkflöödil ja/või väikekandelil või muul meloodiapillil; rakendab pillimängus digivõimalusi;
- 3) seostab absoluutseid helikõrgusi noodipildis klaviatuuri ja/või õpitava muusikainstrumentiga;
- 4) rakendab muusikalist kirjaoskust musitseerides üksi ja erinevates pillikoosseisudes..

Muusikaline liikumine

Õpilane:

- 1) tunnetab, analüüsib ja väljendab liikumise kaudu muusika väljendusvahendeid (meloodia, dünaamika, tempo, muusikavorm) üksi ja/või rühmas;
- 2) väljendab liikumise kaudu Eesti ja teiste maade rahvamuusikale iseloomulikke karaktereid ning lihtsamaid tantse;
- 3) rakendab liikumises muusikateadmisi.

Muusikaline omalooming

Õpilane:


- 1) julgeb loomeideedega katsetada ning eksida; on lahendusi otsides püsiv ja järjekindel;
- 2) loob rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge või ostinato'sid keha-, rütmi- ja plaatpillidel ning digivahenditel; esitleb neid üksi või rühmas;
- 3) improviseerib astmemudelitele tuginedes;
- 4) loob muusikale lihtsaid tekste (regivärsse, laulusõnu jne);
- 5) loob muusikateadmisi ja -oskusi rakendades üksi ja/või rühmas lihtsa instrumentaalpala, esitab seda.

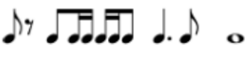
Muusika kuulamine

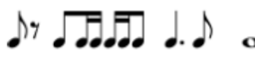
Õpilane:

- 1) kirjeldab ja analüüsib kuulatud muusikat muusika oskussõnavara ja kirjaoskust kasutades;
- 2) tunneb ja eristab eesti rahvamuusikat: rahvalaulu liike, rahvapille ja -tantse, teab oma kodukoha ja Eesti rahvamuusika sündmusi;
- 3) otsib infot ning uurib kuulatud heliteoste autorite ja kodukoha loomeinimeste loometegevust ning tutvustab seda kaaslastele;
- 4) kuulab ning võrdleb hääle- ja kooriliike; tunneb kodukoha koore ja dirigente ning tuntumaid Eesti koore;
- 5) eristab kuuldeliselt sümfooniaorkestri pillirühmi;
- 6) analüüsib kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule ja nähtule hinnangu ning jagab kogemusi kaaslastega;
- 7) rakendab muusikat kuulates muusikalist kirjaoskust.

3.10. 4. klassi õpitulemused ja õpisisu

	ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU
4.klass	LAULMINE	
	<p>1) suunab lauldes meloodiat endale sobivas tessituuris võimalikult puhta intonatsiooniga; laulab loomuliku kehahoiu, hingamise ja selge diktsiooniga ning väljendusrikkalt;</p> <p>2) laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ühe- ja kahehäälsid laule, kaanoneid ning teiste rahvaste laule;</p> <p>3) väärtustab ühislaulmist, laulab peast II kooliastme ühislause: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Mu isamaa armas“ (saksa rahvaviis/ M. Körber), „Püha öö“ (F. Gruber / J. Mohr, tõlkinud K. A. Hermann)</p> <p>4) osaleb laulupeotraditsiooni edasikandmisel koorilaulja või kuulajana ning analüüsib eakohaselt kogetut suuliselt;</p> <p>6) rakendab lauldes muusikalist kirjaoskust, kasutab laulu õppides relatiivseid astmeid.</p>	<p>Korratakse ja kinnistatakse I kooliastmes omandatud oskusi ja teadmisi.</p> <p>Repertuaar. Lauldakse eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ühe- ja kahehäälsid laule, kaanoneid ning teiste rahvaste laule. Õpitakse laulma peast II kooliastme ühislause: Eesti hümn, „Mu isamaa armas“, „Püha öö“. Repertuaari valikul arvestatakse eesti rahvakalendri tähtpäevadega (mardipäev, kadripäev, jõulud, vastlad, kevadpühad) ja riiklike tähtpäevadega (isadepäev, Eesti vabariigi aastapäev, emadepäev jt). Tutvutakse laulu autoritega.</p> <p>Laulmine ja laulutehnika. Lauldakse loomuliku kehahoiu ja hingamisega, vaba tooni ja selge diktsiooniga. Pööratakse tähelepanu meloodia puhtale intoneerimisele, arvestades hääle isikupära ja sobivat tessituuri. Lauldakse <i>a cappella</i> ja saatega nii kooris, ansamblis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii ennast kui ka teisi. Jätkatakse tutvumist laulupeo traditsiooniga, kaasatakse õpilasi koolikoori.</p> <p>Interpretatsioon. Väljendatakse lauldes muusika sisu ja meeleolu, kasutades erinevat dünaamikat (<i>piano, mezzopiano, mezzoforte, forte, crescendo, diminuendo</i>) ja tempot (kiire, aeglane).</p> <p>Muusikaline kirjaoskus. Kinnistatakse laulu õppimist toetavat muusikateooriat. Õpitakse uusi rütme, rütmifiguure rütmisilpide TI, (paus), TI-TI-RI, TI-RI-TI,</p> <p style="text-align: right;">  </p> <p>TA-I-TI, TA-A-A-A abil ning teadvustatakse neid laulmisel.</p>

		<p>Noodipikkuste silpnimetused kinnistatakse noodivältustega (TA = veerandnoot jne). Selgitatakse taktimõõdu kahe numbri tähendust. Tutvutakse 4-osalise taktimõõdu (C) ja eeltaktiga.</p> <p>Relatiivsed astmed ja astmemudelid. Mudellaulud. Kinnistatakse ja korratakse tuttavaid astmeid koos käemärkidega. Seostatakse JO- ja RA-astmerida duur- ja moll-helilaadi ja kolmkõladega. Eristatakse helilaade kõlaliselt (duur ja moll). Kinnistatakse astmemudeleid mudellaulude abil.</p> <p>Absoluutsed helikõrgused. Tutvutakse noodinimetustega (c-d-e jne). Paigutatakse noodid noodijoonestikule viiulivõtme abil. Õpitakse lihtsamaid laule tähtnimetustega.</p> <p>Noodist laulmine. Loetakse lodusalt noodist laulusõnu ning järgitakse rütmi ja meloodia liikumist. Lauldakse noodist uusi laule astme- ja tähtnimetustega. Laulmisel arvestatakse õpitud noodimärkidega.</p> <p>Vorm. Teadvustatakse õpitavate laulude vormi läbi õpitud mõistete. Lauldakse kaanoneid. Tutvutakse 1-, 2- ja 3-osalise lihtvormiga.</p>
<u>PILLIMÄNG</u>		
	<p>1) jätkab I kooliastmes omandatud pillimänguoskuste arendamisega ning mängib keha-, rütmi- ja plaatpille (valdavalt kaasmängudes);</p> <p>2) musitseerib plokkflöödil ja/või väikekandelil või muul meloodiapillil, kasutades õpitud mänguvõtteid; rakendab pillimängus digivõimalusi;</p> <p>3) seostab absoluutseid helikõrgusi noodipildis klaviatuuri ja/või õpitava muusikainstrumendiga;</p>	<p>Musitseerimisel kasutatakse teadlikult uusi rütme ja</p> <p>rütmifiguure  lisaks õpitutele.</p> <p>Keha-, rütmi- ja plaatpille mängitakse nii orkestris, ansambelis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii enda kui ka teiste pillimängu.</p> <p>Noodist mängimisel rakendatakse absoluutset noodisüsteemi.</p> <p>Väikekandle või plokkflöödi mängimisel kasutatakse õpitud mänguvõtteid ning</p>

	<p>4) rakendab muusikalist kirjaoskust musitseerides üksi ja erinevates pillikoosseisudes.</p>	<p>seostatakse neid absoluutse noodisüsteemiga.</p> <p>Kehapill. Rakendatakse kehapilli <i>ostinatodes</i>, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Rütmipillid. Mängitakse oma koolis olevatel rütmipillidel, kasutades rütmipillide õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse rütmipille <i>ostinato</i>'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Plaatpillid. Mängitakse oma koolis olevate plaatpillidel, kasutades õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse plaatpille <i>ostinato</i>'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Esitatakse plaatpillidel meloodiaid toetudes absoluutsele noodisüsteemile.</p> <p>Väikekannel, plokkflööt. Mängitakse väikekandel või plokkflöödil, kasutades õpitud mänguvõtteid.</p> <p>Klaviatuur. Seostatakse absoluutseid helikõrgusi (tähtnimetusi) kindlate asukohtadega klaviatuuril ja mängitakse lihtsamaid meloodiaid klaviatuuril (klaveril, süntesaatoril, erinevatel digitaalsetel rakendustel jne).</p>
<u>MUUSIKALINE LIIKUMINE</u>		
	<p>Õpilane:</p> <p>1) tunnetab, analüüsib ja väljendab liikumise kaudu muusika väljendusvahendeid (meloodia, dünaamika, tempo, muusikavorm) üksi ja/või rühmas;</p> <p>2) väljendab liikumise kaudu eesti rahvamuusikale iseloomulikke karaktereid ning lihtsamaid tantse;</p> <p>3) rakendab liikumises muusikateadmisi.</p>	<p>Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos, gruppides kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis.</p> <p>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Tutvutakse liikumise kaudu uute rütmide ja rütmifiguuridega ja pausidega (TI, kaheksandikpaus, TI-TI-RI, TI-RI-TI, TA-I-TI, tervenoot,  tervepaus).</p> <p>Tunnetatakse muusika erinevaid temposid ja väljendatakse dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu.</p>

		<p>Kujundatakse ühiselt liikumiskompositsioone, väljendamaks muusikapala vormi (1-, 2-, 3-osaline lihtvorm).</p> <p>Eesti laulu- ja ringmängud ning rahvatantsud. Mängitakse ühiselt erinevaid eesti laulu- ja ringmänge, tutvudes laulumängu sisu ja pärimusliku traditsiooniga. Väljendatakse mängudes esinevate tegelaste karaktereid. Ühistegevuses liigutakse paaris, ühiselt sõõris (ringjoonel), vooris ja viirus. Tantsitakse valssi ja polkat, kasutades põhisamme.</p>
<u>MUUSIKALINE OMALOOMING</u>		
	<p>1) julgeb loomeideedega katsetada;</p> <p>2) loob rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge või <i>ostinato</i>'sid keha-, rütmi- ja plaatpillidel ning digivahenditel; esitleb neid üksi või rühmas;</p> <p>3) improviseerib astmemudelitele tuginedes;</p> <p>4) loob muusikale lihtsaid tekste (regivärsse, laulusõnu jne);</p> <p>5) loob muusikateadmisi ja -oskusi rakendades üksi ja/või rühmas lihtsa instrumentaalpala, esitab seda.</p>	<p>Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansambelis ja/või kõik koos. Katsetatakse julgelt loomeideedega, kasutades muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) nii eraldi kui ka omavahel lõimitult. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone. Omaloomingu meloodia noodistamisel rakendatakse relatiivset ja/või absoluutset noodisüsteemi.</p> <p>Laulmine. Luuakse lihtsamaid tekste ja esitatakse neid musitseerides, rakendades õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi.</p> <p>Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge ja <i>ostinato</i>'sid ning esitatakse neid üksi või rühmas. Omaloomingut luues rakendatakse õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi. Väikekandlil ja/või plokkflöödil esitatakse omaloomingut, kasutades õpitud mänguvõtteid.</p> <p>Liikumine. Väljendatakse muusikapala karakterit improviseeritud liikumise kaudu. Luuakse rütmimängudele uusi liigutusi.</p> <p>Digivahendid. Tutvutakse erinevate digitaalsete rakendustega, rikastamaks omaloomingut.</p>
<u>MUUSIKA KUULAMINE</u>		

	<p>1) kirjeldab ja analüüsib kuulatud muusikat, kasutades õpitud muusika oskussõnavara;</p> <p>2) tunneb ja eristab eesti rahvapille;</p> <p>3) otsib infot ning uurib kuulatud heliteoste autorite kohta teavet;</p> <p>4) kuulab ning võrdleb hääle- ja kooriliike; oskab nimetada oma koolis ja/või kodukohas tegutsevaid koore ja nende dirigente;</p> <p>5) eristab kuuldelt pillirühmi (klahvpillid, keelpillid, puhkpillid, löökpillid);</p> <p>6) analüüsib külalastatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt või kirjalikult; jagab kogemusi kaaslastega.</p>	<p>Kirjeldatakse kogetud muusikaelamusi ning avaldatakse nende kohta arvamust eakohaselt suuliselt või muul looval viisil.</p> <p>Autorid. Tutvutakse laulu või muusikapala autoritega. Otsitakse õpetaja suunamisel erinevatest infoallikatest autorite kohta teadmisi ning jagatakse neid klassikaaslastega. Tutvutakse valikuliselt erinevate heliloojatega, näiteks eesti ja õpitava repertuaariga seotud heliloojatega.</p> <p>Eesti rahvamuusika. Kuulatakse eesti rahvamuusikat ja kirjeldatakse ning iseloomustatakse kuuldut. Eristatakse kõla ja välimuse järgi eesti rahvapille (hiu kannel, kannel, löötspill, torupill, sarved, vile, parmupill jt) ning kirjeldatakse neid.</p> <p>Vokaal- ja instrumentaalmuusika. Eristatakse kuuldelt vokaal- ja instrumentaalmuusikat ja esituskoosseise. Kuulatakse ja võrreldakse hääle- ja kooriliike. Kuulatakse erinevaid pillirühmi (klahvpillid, keelpillid, puhkpillid, löökpillid) ja eristatakse pillirühmi kõla ja välimuse järgi.</p> <p>Kontsert. Korratakse kontserdikülastaja hea käitumise tavaid. Kirjeldatakse külalastatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt või kirjalikult. Tutvutakse Eesti ooperiteatritega (Rahvusoper Estonia ja teater Vanemuine).</p> <p>Muusika väljendusvahendid. Kirjeldatakse kogetud muusikaelamust eakohaselt, kasutades õpitud oskussõnavara.</p>
--	---	--

3.11. 5. klassi õpitulemused ja õpisisu

	ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU
5.klass	<u>LAULMINE</u>	
	<p>1) laulab endale sobivas tessituuris ja hääle isikupära arvestades võimalikult puhta intonatsiooniga; laulab loomuliku kehahoiu, hingamise ja selge diktsiooniga ning väljendusrikkalt;</p> <p>2) laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ühe- ja kahehäälseid laule, kaanoneid ning teiste rahvaste laule;</p> <p>3) väärtustab ühislaulmist, laulab II kooliastme ühislause: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Janssen), „Eesti lipp“ (E. Võrk / M. Lipp), „Meil aiaäärne tänavas“ (eesti rahvalaul / L. Koidula)</p> <p>4) osaleb laulupeotraditsiooni edasikandmisel koorilaulja või kuulajana ning analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult;</p> <p>5) rakendab lauldes muusikalist kirjaoskust. Kasutab laulu õppides relatiivseid astmeid, sidudes neid absoluutse noodisüsteemiga.</p>	<p>Korratakse ja kinnistatakse 4. klassis omandatud oskusi ja teadmisi.</p> <p>Repertuaar. Lauldakse eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, eristades neid üksteisest. Jätkatakse ühe- ja kahehäälsed laulude, kaanonite ning teiste rahvaste laulude laulmist. Õpitakse laulma peast II kooliastme ühislause: Eesti hümn, „Eesti lipp“. Repertuaari valikul arvestatakse eesti rahvakalendri tähtpäevadega (mardipäev, kadripäev, jõulud, vastlad, kevadpühad) ja riiklike tähtpäevadega (isadepäev, Eesti vabariigi aastapäev, emadepäev jt). Tutvustatakse laulu autoreid.</p> <p>Laulmine ja laulutehnika. Lauldakse <i>a cappella</i> ja saatega nii kooris, ansamblis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii ennast kui ka teisi. Tutvustatakse laulupeo traditsiooni, kaasatakse õpilasi koolikoori. Lauldakse loomuliku kehahoiu ja hingamisega, vaba tooni ja selge diktsiooniga. Järgitakse meloodia õiget intoneerimist, arvestades hääle isikupära ja sobiva tessituuriga.</p> <p>Interpretatsioon. Väljendatakse lauldes muusika sisu ja meeoleu, kasutades erinevat dünaamikat (<i>piano, mezzopiano, mezzoforte, forte, crescendo, diminuendo</i>) ja tempot (kiire, aeglane). Tutvustatakse erinevaid itaaliakeelseid tempotermineid, näiteks <i>ritenuto, accelerando, largo, andante, moderato, allegro</i> jne.</p> <p>Muusikaline kirjaoskus. Täiendatakse juba õpitud laulu õppimist toetavat muusikateooriat. Kinnistatakse õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Noodipikkuste silpnimetused kinnistatakse noodivältustega (TA-veerandnoot jne).</p>

		<p>Kinnistatakse taktimõõdu kahe numbriga tähendust.</p> <p>Relatiivsed astmed ja astmemudelid. Kinnistatakse ja korratakse tuttavaid astmeid koos käemärkidega. Eristatakse helilaade kõlaliselt (duur ja moll). Seostatakse duur- ja moll-helilaadi helistikega (paralleelhelistikud C-a, G-e, F-d).</p> <p>Absoluutsed helikõrgused. Kinnistatakse tähtnimetusi (c-d-e jne). Paigutatakse noodid noodijoonestikule viiulivõtme abil. Tutvustatakse erinevaid alteratsioonimärke: diees, bemoll, # b ḅ .</p> <p>bekarr</p> <p>Õpitakse lihtsamaid laule tähtnimetustega.</p> <p>Noodist laulmine. Lauldes järgitakse rütmi ja meloodia liikumist. Lauldakse noodist uusi laule astme- ja tähtnimetustega (helistike määramine). Laulmisel arvestatakse õpitud noodimärkidega.</p> <p>Vorm. Teadvustatakse õpitavate laulude vorm ja kinnistatakse 1-, 2- ja 3-osalise lihtvormi. Jätkatakse kaanonite laulmist. Tutvutatakse skertso žanriga.</p>
PILLIMÄNG		
	<ol style="list-style-type: none"> 1) süvendab varasemalt omandatud pillimänguoskusi ning mängib keha-, rütmi- ja plaatpille (valdavalt kaasmängudes); 2) musitseerib muusikateadmisi ja -oskusi kasutades plokkflöödil ja/või väikekandlil või muul meloodiapillil, kasutades õpitud mänguvõtteid; rakendab pillimängus digivõimalusi; 3) seostab absoluutseid helikõrgusi noodipildis klaviatuuri ja/või õpitava muusikainstrumendiga; 4) rakendab muusikalist kirjaoskust musitseerides üksi ja erinevates pillikoosseisudes. 	<p>Musitseerimisel kasutatakse teadlikult õpitud rütme, rütmifiguure ja pause.</p> <p>Keha-, rütmi- ja plaatpille mängitakse nii orkestris, ansambelis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii enda kui ka teiste pillimängu.</p> <p>Noodist mängimisel toetatakse absoluutsele noodisüsteemile.</p> <p>Väikekandle või plokkflöödi mängimisel kasutatakse õpitud mänguvõtteid ning seostatakse neid absoluutse noodisüsteemiga.</p> <p>Kehapill. Rakendatakse kehapilli <i>ostinato</i>'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Rütmipillid. Mängitakse oma koolis olevatel rütmipillidel, kasutades rütmipillide õigeid mänguvõtteid.</p>

		<p>Rakendatakse rütmipille <i>ostinato</i>'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Plaatpillid. Mängitakse oma koolis olevate plaatpillidel, kasutades õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse plaatpille <i>ostinato</i>'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Esitatakse plaatpillidel meloodiaid toetudes absoluutsele noodisüsteemile.</p> <p>Väikekannel, plokkflööt. Mängitakse väikekandel või plokkflöödil, kasutades õpitud mänguvõtteid.</p> <p>Klaviatuur. Paigutatakse absoluutseid helikõrgusi (tähtnimetusi) klaviatuurile (klaver, erinevad rakendused) ja mängitakse õpitud helistikke ja lihtsamaid meloodiaid klaviatuuril.</p>
<u>MUUSIKALINE LIIKUMINE</u>		
	<p>1) tunnetab, analüüsib ja väljendab liikumise kaudu muusika väljendusvahendeid (meloodia, dünaamika, tempo, muusikavorm) üksi ja/või rühmas;</p> <p>2) väljendab liikumise kaudu Eesti rahvamuusikale iseloomulikke karaktereid ning tantsib lihtsamaid tantse;</p> <p>3) rakendab liikumises muusikateadmisi.</p>	<p>Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos, gruppides kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis.</p> <p>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Kinnistatakse liikumise kaudu õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Tajutakse muusika erinevaid temposid ja väljendatakse dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu. Kujundatakse ühiselt liikumiskompositsioone, väljendamaks muusikapala vormi (1-, 2-, 3-osaline lihtvorm).</p> <p>Eesti laulu- ja ringmängud ning rahvatantsud. Mängitakse ühiselt erinevaid eesti laulu- ja ringmänge, tutvudes laulumängu sisu ja pärimusliku traditsiooniga. Väljendatakse mängudes esinevate tegelaste karaktereid. Ühistegevuses liigutakse paaris, ühiselt sõõris (ringjoonel), vooris ja viirus. Tantsitakse erinevaid rahvatantse, kasutades nende põhisamme.</p>
<u>MUUSIKALINE OMALOOMING</u>		
		<p>Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansambelis ja/või kõik koos. Katsetatakse</p>

	<p>1) julgeb loomeideedega katsetada;</p> <p>2) loob rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge või <i>ostinato</i>'sid keha-, rütmi- ja plaatpillidel ning digivahenditel; esitleb neid üksi või rühmas;</p> <p>3) improviseerib astmemudelitele tuginedes;</p> <p>4) loob muusikale lihtsaid tekste (regivärsse, laulusõnu jne);</p> <p>5) loob muusikateadmisi ja -oskusi rakendades üksi ja/või rühmas lihtsa instrumentaalpala, esitab seda.</p>	<p>julgelt loomeideedega, kasutades muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) nii eraldi kui ka omavahel lõimitult. Luuakse iseseisvalt rütmilis-meloodilisi improvisatsioone. Omaloomingu meloodia noodistamisel rakendatakse absoluutset noodisüsteemi.</p> <p>Laulmine. Luuakse erinevaid muusikast lähtuvaid tekste.</p> <p>Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge ja <i>ostinatosid</i> ning esitatakse neid üksi või rühmas.</p> <p>Omaloomingut luues rakendatakse õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi. Väikekandlil ja/või plokkflöödil esitatakse omaloomingut, kasutades õpitud mänguvõtteid.</p> <p>Liikumine. Väljendatakse muusikapala karakterit improviseeritud liikumise kaudu. Luuakse rütmimängudele uusi liigutusi.</p> <p>Digivahendid. Katsetatakse omaloomingus erinevate rakendustega.</p>
<u>MUUSIKA KUULAMINE</u>		
	<p>1) kirjeldab ja analüüsib kuulatud muusikat muusika oskussõnavara ja kirjaoskust kasutades;</p> <p>2) tunneb eesti rahvamuusikat: rahvalaulu liike, rahvapille ja -tantse, teab oma kodukoha ja Eesti rahvamuusika sündmusi;</p> <p>3) otsib infot ning uurib kuulatud heliteoste autorite kohta teavet ning tutvustab seda kaaslastele;</p> <p>4) kuulab ning võrdleb hääle- ja kooriliike; tunneb kodukoha koore ja dirigente ning tuntumaid Eesti koore;</p> <p>5) eristab kuuldeliselt erinevaid orkestriliike ja nende pillirühmi (klahvpillid, keelpillid, puhkpillid, löökpillid);</p> <p>6) analüüsib kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt ja</p>	<p>Kirjeldatakse kogetud muusikaelamusi ning avaldatakse nende kohta arvamust eakohaselt suuliselt või muul looval viisil.</p> <p>Autorid. Tutvutakse laulu või muusikapala autoritega. Otsitakse õpetaja suunamisel erinevatest infoallikatest autorite kohta teadmisi ning jagatakse neid klassikaaslastega. Tutvutakse valikuliselt erinevate heliloojatega, näiteks eesti ja õpitava repertuaariga seotud heliloojatega.</p> <p>Eesti rahvamuusika. Kuulatakse eesti rahvamuusikat ja kirjeldatakse ning iseloomustatakse kuuldot. Eristatakse kõla ja välimuse järgi eesti rahvapille (hiiu kannel, kannel, lõõtspill, torupill, sarved, viled, parmupill jt) ning kirjeldatakse neid. Tutvutakse rahvalaulu liikidega ja erinevate rahvatantsudega. Kuulatakse erinevaid pärimusmuusika töötlusi.</p>

	<p>kirjalikult, annab kuuldule ja nähtule hinnangu ning jagab kogemusi kaaslastega;</p> <p>7) rakendab muusikat kuulates muusikalist kirjaoskust.</p>	<p>Vokaal- ja instrumentaalmuusika. Eristatakse kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat ning erinevaid esituskoosseise. Kuulatakse ja võrreldakse hääle- ja kooriliike. Tutvustatakse kodukoha ja Eesti erinevaid koore ja dirigente. Tutvustatakse erinevaid orkestriliike ja nende pillirühmi.</p> <p>Kontsert. Korratakse kontserdikülastaja hea käitumise tavasid. Kirjeldatakse kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt või kirjalikult.</p> <p>Muusika väljendusvahendid. Kirjeldatakse kogetud muusikaelamust eakohaselt, kasutades õpitud oskussõnavara.</p>
--	---	--

3.12. 6. klassi õpitulemused ja õpisisu

	ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU
6.klass	<u>LAULMINE</u>	
	<p>1) laulab hääle isikupära arvestades võimalikult puhta intonatsiooniga, loomuliku kehahoiu, hingamise ja selge diktsiooniga ning väljendusrikkalt;</p> <p>2) laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ühe- ja kahehääelseid laule, kaanoneid ning teiste rahvaste laule;</p> <p>3) väärtustab ühislaulmist, laulab peast II kooliastme ühislaulu: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Kui Kungla rahvas“ (K. A. Hermann / Fr, Kuhlbars), „Majakene mere ääres“ (Ü. Vinter / E. Vetemaa)</p> <p>5) osaleb laulupeotraditsiooni edasikandmisel koorilaulja või kuulajana ning analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult;</p> <p>6) rakendab lauldes muusikalist kirjaoskust, kasutab laulu õppides relatiivseid astmeid.</p>	<p>Korratakse ja kinnistatakse 5. klassis omandatud oskusi ja teadmisi.</p> <p>Repertuaar. Lauldakse eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ühe- ja kahehääelseid laule, kaanoneid ning teiste rahvaste laule. Väärtustatakse ühislaulmist, lauldakse peast II kooliastme ühislaulu: Eesti hümn, „Kui Kungla rahvas“, „Majakene mere ääres“. Repertuaari valikul arvestatakse ka eesti rahvakalendri ja riiklike tähtpäevadega. Tutvustatakse laulu autoreid.</p> <p>Laulmine ja laulutehnika. Lauldakse hääle isikupära arvestades võimalikult puhta intonatsiooniga, loomuliku kehahoiu, hingamise ja selge diktsiooniga ning väljendusrikkalt <i>a cappella</i> ja saatega nii kooris, ansambelis kui ka üksi. Osaletakse laulupeotraditsiooni edasikandmisel koorilaulja või kuulajana ning analüüsitakse kogetut suuliselt ja kirjalikult.</p> <p>Interpretatsioon. Väljendatakse lauldes muusika sisu ja meeoleolu, kasutades erinevat dünaamikat ja tempot. Kinnistatakse erinevaid itaaliakeelseid tempotermineid.</p> <p>Muusikaline kirjaoskus. Rakendatakse lauldes muusikalist kirjaoskust, kasutatakse laulu õppides relatiivseid astmeid ja absoluutseid helikõrgusi. Noodist lauldes järgitakse rütmi ja meloodia liikumist ning arvestatakse õpitud noodikirja märkidega. Kinnistatakse õpitud helistikke (C-a, G-e, F-d), seostades neid duur- ja moll-helilaadiga. Selgitatakse õpitavate laulude vormi.</p>
	<u>PILLIMÄNG</u>	

	<p>1) süvendab I ja II kooliastmes omandatud pillimänguoskusi ning mängib keha-, rütmi- ja plaatpille (valdavalt kaasmängudes);</p> <p>2) musitseerib muusikateadmisi ja -oskusi kasutades plokkflöödil ja/või väikekandlel või muul meloodiapillil; rakendab pillimängus digivõimalusi;</p> <p>3) seostab absoluutseid helikõrgusi noodipildis klaviatuuri ja/või õpitava muusikainstrumendiga;</p> <p>4) rakendab muusikalist kirjaoskust musitseerides üksi ja erinevates pillikoosseisudes.</p>	<p>Musitseerimisel kasutatakse õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Noodist mängimisel kinnistatakse absoluutset noodisüsteemi.</p> <p>Keha-, rütmi- ja plaatpille mängitakse nii orkestris, ansambelis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii enda kui ka teiste pillimängu.</p> <p>Väikekandle või plokkflöödi mängimisel kasutatakse õpitud mänguvõtteid ning seostatakse neid absoluutse noodisüsteemiga ja helistikega.</p> <p>Kehapill. Rakendatakse kehapilli <i>ostinato</i>'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Rütmipillid. Mängitakse oma koolis olevatel rütmipillidel, kasutades pillide õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse rütmipille <i>ostinato</i>'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Plaatpillid. Mängitakse oma koolis olevatel plaatpillidel, kasutades õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse plaatpille <i>ostinato</i>'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Esitatakse plaatpillidel meloodiaid, kinnistades absoluutset noodisüsteemi.</p> <p>Väikekannel, plokkflööt. Mängitakse väikekandlel või plokkflöödil, kasutades õpitud mänguvõtteid.</p> <p>Klaviatuur. Paigutatakse absoluutsed helikõrgused (tähtnimetused) klaviatuurile (klaver, erinevad rakendused) ja mängitakse õpitud helistikke ja lihtsamaid meloodiaid klaviatuuril.</p>
<u>MUUSIKALINE LIIKUMINE</u>		
	<p>1) tunnetab, analüüsib ja väljendab liikumise kaudu muusika väljendusvahendeid (meloodia, dünaamika, tempo, muusikavorm) üksi ja/või rühmas;</p> <p>2) väljendab liikumise kaudu Eesti ja teiste maade rahvamuusikale iseloomulikke karaktereid ning lihtsamaid tantse;</p>	<p>Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos, gruppides kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis.</p> <p>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Kinnistatakse liikumise kaudu õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Tajutakse muusika erinevaid temposid ja</p>

	<p>3) rakendab liikumises muusikateadmisi.</p>	<p>väljendatakse dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu. Kujundatakse ühiselt liikumiskompositsioone, väljendamaks muusikapala vormi.</p> <p>Eesti laulu- ja ringmängud ning rahvatantsud. Teiste maade rahvatantsud. Mängitakse ühiselt erinevaid eesti laulu- ja ringmänge, tutvudes laulumängu sisu ja pärimusliku traditsiooniga. Tutvutakse valikuliselt erinevate maade rahvatantsudega, kasutades nende põhisamme.</p>
<u>MUUSIKALINE OMALOOMING</u>		
	<p>1) julgeb loomeideedega katsetada; on lahendusi otsides püsiv ja järjekindel;</p> <p>2) loob rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge või ostinato`sid keha-, rütmi- ja plaatpillidel ning digivahenditel; esitleb neid üksi või rühmas;</p> <p>3) improviseerib astmemudelitele tuginedes;</p> <p>4) loob muusikale lihtsaid tekste (regivärsse, laulusõnu jne);</p> <p>5) loob muusikateadmisi ja -oskusi rakendades üksi ja/või rühmas lihtsa instrumentaalpala, esitab seda.</p>	<p>Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansambelis ja/või kõik koos. Katsetatakse julgelt loomeideedega, kasutades muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) nii eraldi kui ka omavahel lõimitult. Luuakse iseseisvalt rütmilis-meloodilisi improvisatsioone. Omaloomingu meloodia noodistamisel rakendatakse õpitud muusikalist kirjaoskust.</p> <p>Laulmine. Luuakse erinevaid muusikast lähtuvaid tekste.</p> <p>Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge, <i>ostinato`</i>sid ning muusikapalu, mida esitatakse üksi või rühmas.</p> <p>Omaloomingut luues rakendatakse õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi. Väikekandel ja/või plokkflöödil esitatakse omaloomingut, kasutades õpitud mänguvõtteid.</p> <p>Liikumine. Väljendatakse muusikapala karakterit improviseeritud liikumise kaudu.</p> <p>Digivahendid. Katsetatakse omaloomingus erinevate rakendustega.</p>
<u>MUUSIKA KUULAMINE</u>		
	<p>1) kirjeldab ja analüüsib kuulatud muusikat muusika oskussõnavara ja kirjaoskust kasutades;</p>	<p>Kirjeldatakse ja analüüsitakse kogetud muusikaelamusi ning avaldatakse nende kohta arvamust eakohaselt suuliselt või kirjalikult muusika oskussõnavara kasutades või muul looval viisil.</p>

- 2) tunneb ja eristab eesti rahvamuusikat: rahvalaulu liike, rahvapille ja -tantse, teab oma kodukoha ja Eesti rahvamuusika sündmusi;
- 3) otsib infot ning uurib kuulatud heliteoste autorite ja kodukoha loomeinimeste loometegevust ning tutvustab seda kaaslastele;
- 4) kuulab ning võrdleb hääle- ja kooriliike; tunneb kodukoha koore ja dirigente ning tuntumaid Eesti koore;
- 5) eristab kuuldeliselt sümfooniaorkestri pille ja pillirühmi;
- 6) analüüsib kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule ja nähtule hinnangu ning jagab kogemusi kaaslastega;
- 7) rakendab muusikat kuulates muusikalist kirjaoskust.

Autorid. Uuritakse valikuliselt (nt eesti heliloojad, õpitava maa helilooja(d)) kuulatud heliteose autori loometegevust, kasutades teabe leidmiseks erinevaid infoallikaid. Tutvustatakse infot kaaslastele. Tutvutakse muusikateose interpreteerimisvõimalustega (töötlus, orkestratsioon, remiks, kaver).

Euroopa rahvaste muusika. Tutvutakse valikuliselt Soome, Rootsi, Norra, Läti, Leedu, Poola, Saksamaa, Austria, Suurbritannia, Venemaa muusikatraditsioonidega. Arutelude ja vestluste käigus võrreldakse õpitud rahvaste muusikat eesti rahvamuusikaga, nt leitakse erinevusi ja sarnasusi eesti rahvapillidega (pillirühm, kuju, kõla).

Laulupidude traditsioon, teekond läbi aja heliloojate Aleksander Kunileid, Karl August Hermann, Miina Härma, Gustav Ernesaks, Veljo Tormis, Rene Eespere, Alo Mattiisen, Olav Ehala, Rasmus Puur, Pärt Uusberg jt loomingu näitel.

Eesti heliloojate põlvkondlik järjepidevus heliloojate Rudolf Tobias, Heino Eller, Eduard Tubin, Arvo Pärt, Lepo Sumera, Jaan Rääts, Erkki-Sven Tüür, Tõnu Kõrvits jt loomingu näitel.


Kontsert. Kinnistatakse kontserdikülastaja hea käitumise tavasid. Analüüsitakse kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt ja kirjalikult, antakse kuuldule ja nähtule hinnang ning jagatakse kogemusi kaaslastega.

Muusika väljendusvahendid. Kirjeldatakse ja analüüsitakse kogetud muusikaelamust õpitud oskussõnavara kasutades.

3.13. III KOOLIASTE

3.14. Kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

Õpilane:

- 1) huvitub muusikast kui kunstiliigist, väärtustab muusikat ning muusikategevust kultuuri ja igapäevaelu rikastajana;
- 2) teadvustab muusika võimalusi vaimse, füüsilise ja emotsionaalse tasakaalu loomisel;
- 3) osaleb aktiivselt musitseerimises: tegutseb koos teistega, vastutab enda tegevuse eest rühmas (klassis, kooris, ansamblis);
- 4) arendab loomeideid muusikalise eneseväljenduse kaudu: katsetab ideid muusikategevustes, leiab lahendusi esile kerkinud probleemidele, hindab isikupära ja erinevaid lahendusi ning on püsiv ja järjekindel;
- 5) tunnetab ja rakendab liikudes muusika karakterit ja väljendusvahendeid;
- 6) väärtustab kodukohta ja Eesti muusikapärandit ning nüüdismuusikat, on traditsioonide edasikandja laulja ja/või pillimängijana ning osaleb laulupidudel;
- 7) teadvustab muusikat kui kultuuridevahelist suhtluskeelt, väärtustab kultuurilist mitmekesisust;
- 8) tegutseb eetilisel ja ohutult (sh autoriõigust arvestades) nii reaalsetes kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades, suhtub kriitiliselt infotehnoloogia ja meedia loodud keskkonnasse;
- 9) valib endale meelepärased muusikaga tegelemise viisid, hindab oma kogemust ja jagab seda kaaslastega;
- 10) teadvustab, et teadlikuma musitseerimise aluseks on muusikaline kirjaoskus, mille hulka kuuluvad helivältsed, rütmifiguurid ja pausid:  kaheksandiktaktimõõt laulurepertuaarist tulenevalt; ühe võtmemärgiga helistikud ja repertuaarist tulenevalt kahe võtmemärgiga helistikud; bassivõti repertuaarist tulenevalt; muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele;
- 11) mõistab, kuidas huvi muusika vastu ning muusikaoskused võimaldavad kujundada sellest elukestva harrastuse või elukutse..

3.15. Kooliastme õpitulemused

Musitseerimine: laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine, muusikaline omalooming

Laulmine

Õpilane:

- 1) laulab ühe- ja/või mitmehäälsed laule klassitunnis, ansamblis ja/või koolikooris; osaleb laulurepertuaari valimisel ning põhjendab oma valikut;
- 2) laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, kaanoneid ning teiste rahvaste laule;
- 3) väärtustab ja hindab ühislaulmise traditsiooni, laulab peast kooliastme ühislause: „Eesti hümn“ (F. Pacius), „Mu isamaa on minu arm“ (G. Ernesaks), „Jää vabaks, Eesti meri“ (V. Oksvort), „Eestlane olen ja eestlaseks jään“ (A. Mattiisen), „Laul Põhjamaast“ (Ü. Vinter), „Saaremaa valss“ (R. Valgre), „Mul meeles veel“ (R. Valgre), „Oma laulu ei leia ma üles“ (V. Ojakäär);
- 4) on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja ja/või kuulajana, analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult;
- 5) kasutab muusikalist kirjaoskust ja muusikateadmisi nii üksi kui ka rühmas lauldes, tunneb oma hääleparaati ja teab, et häält on vaja hoida.

Pillimäng

Õpilane:

- 1) mängib keha-, rütmi- ja plaatpille, plokkflööti ja/või väikekannelt, rakendab digivõimalusi pillimängus;
- 2) musitseerib akustilisel kitarril või ukulelel esmaseid mänguvõtteid kasutades;
- 3) uurib pillide tämbrilisi omadusi, valib ansamblisse sobivad pillid ja põhjendab oma valikut;
- 4) süvendab I ja II kooliastmes omandatud pillimänguoskust, rakendab muusikalist kirjaoskust, musitseerides üksi ja eri pillikoosseisudes.

Muusikaline liikumine

Õpilane:

- 1) võrdleb eri maade rahvamuusika karakterit ja väljendab seda liikumise kaudu;
- 2) tunneb muusikat kuulates ära erinevad muusikavormid ning väljendab neid loovliikumise või improvisatsiooni kaudu;
- 3) leiab erinevaid muusikalise liikumise viise, valib muusika karakteriga sobiva väljenduse ning põhjendab oma valikuid (nt rokk, džäss, hip-hop, rahvaste muusika jm);
- 4) rakendab liikumises muusikateadmisi.

Muusikaline omalooming

Õpilane:


- 1) loob ning esitab iseseisvalt ja/või rühmas kaasmänge, rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, (digi)kompositsioone jm;
- 2) katsetab loomeideedega omaloomingus, sh digitaalseid keskkondi kasutades;
- 3) loob erinevaid muusikast lähtuvaid tekste (nt regivärss, laulusõnad jm);
- 4) analüüsib enda ja kaaslaste loomingut, võrdleb loodut ning annab sellele hinnangu;
- 5) rakendab omaloomingus muusikalist kirjaoskust.

Muusika kuulamine

Õpilane:

- 1) uurib kodukoha ja eesti rahvamuusikat ning selle tänapäevaseid tõlgendusi, leiab sobivaid näiteid ja põhjendab oma arvamust;
- 2) võrdleb ning eristab eesti ja teiste rahvaste muusikat: leiab iseloomulikke tunnuseid, lähtudes muusika väljendusvahenditest;
- 3) võrdleb ja eristab eri muusikastiile, lavamuusika žanre, muusika esituskoosseise, hääleliike, leiab oma eelistuse(d) ning argumenteerib valikut;
- 4) analüüsib kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte, muusikalavastusi ning õppekäike suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule/nähtule hinnangu ning jagab oma kogemusi kaaslastega;
- 5) uurib kodukoha ja Eesti muusikaelu, oskab nimetada heliloojaid, interpreete, dirigente, ansambleid, orkestreid ning muusika suursündmusi;
- 6) rakendab muusikat kuulates erinevaid digikeskkondi;
- 7) rakendab muusikat kuulates muusikalist kirjaoskust;
- 8) teeb valiku muusikaga tegelemise võimalustest, teab muusikaga seonduvaid elukutseid ning õppimisvõimalusi;
- 9) seostab muusikat enda vaimse, füüsilise ja emotsionaalse heaoluga;
- 10) järgib autorikaitse seadust ning käitub ohutult, otsides ja kasutades muusikateavet virtuaalkeskkondades.

3.16. 7. klassi õpitulemused ja õpisisu


	ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU
7.klass	LAULMINE	
	<p>1) laulab ühe- ja/või mitmehääelseid laule klassitunnis, ansamblis ja/või koolikooris; osaleb laulurepertuaari valimisel ning põhjendab oma valikut;</p> <p>2) laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, kaanoneid ning teiste rahvaste laule;</p> <p>3) väärtustab ja hindab ühislaulmise traditsiooni, laulab peast kooliastme ühislause: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Jää vabaks, Eesti meri“ (V. Oxford / V. Oxford), „Mu isamaa on minu arm“ (G. Ernesaks / L. Koidula), „Mul meeles veel“ (R. Valgre / K. Kikerpuu);</p> <p>4) on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja ja/või kuulajana, analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult;</p> <p>5) kasutab muusikalist kirjaoskust ja muusikateadmisi nii üksiki kui ka rühmas lauldes, tunneb oma hääleaparaati ja teab, et häält on vaja hoida.</p>	<p>Repertuaar. Lauldakse ea- ja teemakohaseid ühe-, kahe- ning paiguti kolmehääelseid laule ja kaanoneid ning eesti ja teiste rahvaste laule. Tutvutakse vaimuliku rahvalauluga. Õpitakse laulma peast kooliastme ühislause: Eesti hümn, „Jää vabaks, Eesti meri“, „Mu isamaa on minu arm“, „Mul meeles veel“. Repertuaari valikul arvestatakse ka eesti rahvakalendri ja riiklike tähtpäevadega. Tutvustatakse laulu autoreid.</p> <p>Laulmine ja laulutehnika. Lauldakse <i>a cappella</i> ja saatena nii kooris, ansamblis kui ka üksiki, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii ennast kui ka teisi. Tutvustatakse laulupeo traditsiooni, kaasatakse õpilasi koolikoori. Lauldakse oma hääle omapära arvestades loomuliku kehahoiu, hingamise, selge diktsiooni, puhta intonatsiooniga ja väljendusrikkalt ning arvestatakse esitatava muusikapala stiili, järgitakse häälehoidu häälemurdeperioodil.</p> <p>Muusikaline kirjaoskus.</p> <p>Kinnistatakse I ja II kooliastmes omandatud laulu õppimist toetavat muusikateooriat ja omandatakse uusi teadmisi. Muusikalise kirjaoskuse hulka kuuluvad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • helivältsed, rütmifiguurid ja pausid, uued rütmid süntkoop ja triool  • kaheksandiktaktimõõt laulurepertuaarist tulenevalt; • ühe võtmemärgiga helistikud C–a, G–e, F–d ja repertuaarist tulenevalt kahe võtmemärgiga helistikud D–h;

		<ul style="list-style-type: none"> • rondo ja variatsioonivorm; • muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele. •
	<u>PILLIMÄNG</u>	
	<p>1) mängib keha-, rütmi- ja plaatpille, plokkflööti ja/või väikekannelt, rakendab digivõimalusi pillimängus;</p> <p>2) musitseerib akustilisel kitarril või ukulelel esmaseid mänguvõtteid kasutades;</p> <p>3) uurib pillide tämbrilisi omadusi, valib ansamblesse sobivad pillid ja põhjendab oma valikut;</p> <p>4) süvendab I ja II kooliastmes omandatud pillimänguoskust, rakendab muusikalist kirjaoskust, musitseerides üksi ja eri pillikoosseisudes.</p>	<p>Pillimäng ühismusitseerimisel, omaloomingu esitamisel ja muusikaloo illustreerimiseks koolis olemasolevate pillidega õpetaja ja/või õpilaste valikul kasutades muusikalist kirjaoskust.</p> <p>Süvendatakse pillimänguoskusi ning avardatakse musitseerimisvõimalusi erinevates pillikoosseisudes, omandatakse akustilise kitarril või ukulele esmased mänguvõtted.</p> <p>Pillimängu kaudu tutvutakse valikuliselt maailma rahvaste (Idamaade, Austraalia jt) muusika ja filmimuusikaga.</p>
	<u>MUUSIKALINE LIIKUMINE</u>	
	<p>1) võrdleb eri maade rahvamuusika karakterit ja väljendab seda liikumise kaudu;</p> <p>2) tunneb muusikat kuulates ära erinevad muusikavormid ning väljendab neid loovliikumise või improvisatsiooni kaudu;</p> <p>3) leiab erinevaid muusikalise liikumise viise, valib muusika karakteriga sobiva väljenduse ning põhjendab oma valikuid (nt maailma rahvaste muusika või filmimuusika jm);</p> <p>4) rakendab liikumises muusikateadmisi.</p>	<p>Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos, gruppides kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis.</p> <p>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Kinnistatakse liikumise kaudu õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Kujundatakse ühiselt liikumiskompositsioone, väljendamaks muusikapala vormi (3-osaline lihtvorm, rondo).</p> <p>Maailma rahvaste tantsud ja erinevad tantsustiilid. Liikumises väljendatakse valikuliselt erinevate maailma rahvaste muusikale iseloomulikke karaktereid, võimaluse korral õpitakse rahvatantse ja erinevaid tantsustiile.</p>
	<u>MUUSIKALINE OMALOOMING</u>	
		<p>Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansambelis ja/või kõik koos. Katsetatakse</p>

	<p>1) loob ning esitab iseseisvalt ja/või rühmas kaasmänge, rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, (digi)kompositsioone jm;</p> <p>2) katsetab loomeideedega omaloomingus, sh digitaalseid keskkondi kasutades;</p> <p>3) loob erinevaid muusikast lähtuvaid tekste (nt regivärss, laulusõnad jm);</p> <p>4) analüüsib enda ja kaaslaste loomingu, võrdleb loodut ning annab sellele hinnangu;</p> <p>5) rakendab omaloomingus muusikalist kirjaoskust.</p>	<p>juhgelt loomeideedega, kasutades muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) nii eraldi kui ka omavahel lõimitult rakendades õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi. Omaloomingu meloodia noodistamisel rakendatakse absoluutset noodisüsteemi.</p> <p>Laulmine. Luuakse lihtsaid meloodiaid ja erinevaid muusikast lähtuvaid tekste.</p> <p>Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge ja <i>ostinatosid</i> ning esitatakse neid üksi või rühmas. Väikekandlel, plokkflöödil, kitarril või ukulelel esitatakse omaloomingut kasutades õpitud mänguvõtteid.</p> <p>Liikumine. Muusikaloo illustreerimiseks kasutatakse liikumist vastavalt õpetaja teadmistele ja oskustele.</p> <p>Digivahendid. Katsetatakse omaloomingus erinevate rakenduste ja programmidega, nt Ableton Live, BandLab, BeepBox, GarageBand, MuseScore, Noteflight jt</p>
<u>MUUSIKA KUULAMINE</u>		
	<p>1) avastab seoseid kodukoha ja/või eesti rahvamuusika ning nende tänapäevaste tõlgendustega, leiab sobivaid näiteid ja põhjendab oma arvamust;</p> <p>2) võrdleb ning eristab eesti ja valikuliselt teiste rahvaste (Idamaad, Austraalia jt) muusikapärandid: leiab iseloomulikke tunnuseid, lähtudes muusika väljendusvahenditest;</p> <p>3) võrdleb ja eristab eri muusikastiile, instrumentaalmuusika esituskoosseise, leiab oma eelistuse(d) ning argumenteerib valikut;</p> <p>4) analüüsib kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte, muusikalavastusi ning õppekäike suuliselt ja kirjalikult, annab</p>	<p>Autorid ja interpreetid. Tutvutakse laulu või muusikapala autoritega ja (eelkõige eesti) interpretidega, valikuliselt erinevate heliloojatega (nt eesti ja õpitava repertuaariga seotud heliloojatega).</p> <p>Muusikainstrumendid. Eristatakse kõla ja kuju järgi keel-, puhk-, löök- ja klahvpille. Tutvutakse kammeransamblite koosseisudega (klaveritrio, keelpillikvartett jt).</p> <p>Maailma rahvaste muusika. Kuulatakse ning õpitakse valikuliselt tundma teiste rahvaste (Idamaad, Austraalia jt) muusikapärandid. Luuakse seos eesti muusikas Idamaade kultuurist inspireerunud heliloojatega (nt Sven Grünberg, Peeter Vähi jt).</p>

	<p>kuuldule/nähtule hinnangu ning jagab oma kogemusi kaaslastega;</p> <p>5) uurib kodukoha ja Eesti muusikaelu, oskab nimetada heliloojaid, interpreete, dirigente, ansambleid, orkestreid ning muusika suursündmusi;</p> <p>6) rakendab muusikat kuulates erinevaid digikeskkondi;</p> <p>7) rakendab muusikat kuulates muusikalist kirjaoskust;</p> <p>8) tutvub muusikaga tegelemise võimalustega, muusikaga seonduvate elukutsete ning õppimisvõimalustega;</p> <p>9) seostab muusikat enda vaimse, füüsilise ja emotsionaalse heaoluga;</p> <p>10) järgib autorikaitse seadust ning käitub ohutult, otsides ja kasutades muusikateavet virtuaalkeskkondades.</p>	<p>Vaimulik muusika. Tutvutakse eesti vaimuliku rahvalaulu ja heliloojatega, kes on oma loomingus kasutanud vaimulikke rahvaviise (Cyrillus Kreek, Tõnu Kõrvits jt) ning heliloojatega, kes on loonud vaimulikku muusikat (Rudolf Tobias, Arvo Pärt, Urmas Sisask jt).</p> <p>Eesti pärimusmuusika tänapäeval. Pärimusmuusika mõiste, artistid ja ansamblid, festivalid, õppimisvõimalused.</p> <p>Kontsert. Korratakse kontserdiküllastaja hea käitumise tavasid. Kirjeldatakse kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt või kirjalikult kasutades eakohast muusikaalast oskussõnavara.</p>
--	---	---

3.17. 8. klassi õpitulemused ja õpisisu

	ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU
8.klass	LAULMINE	
	<p>1) laulab ühe- ja/või mitmehääelseid laule klassitunnis, ansamblis ja/või koolikooris; osaleb laulurepertuaari valimisel ning põhjendab oma valikut;</p> <p>2) laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, kaanoneid ning teiste rahvaste laule;</p> <p>3) väärtustab ja hindab ühislaulmise traditsiooni, laulab peast kooliastme ühislaulu: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Eestlane olen ja eestlaseks jään“ (A. Mattiisen / J. Leesment), „Laul Põhjamaast“ (Ü. Vinter / E. Vetemaa), „Oma laulu ei leia ma üles“ (V. Ojakäär / L. Tungal);</p> <p>4) on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja ja/või kuulajana, analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult;</p> <p>5) kasutab muusikalist kirjaoskust ja muusikateadmisi nii üksi kui ka rühmas lauldes, tunneb oma hääleaparaati ja teab, et häält on vaja hoida.</p>	<p>Repertuaar. Lauldakse ea- ja teemakohaseid ühe-, kahe- ning paiguti kolmehääelseid laule ja kaanoneid ning eesti ja teiste rahvaste laule. Õpitakse laulma peast kooliastme ühislaulu: Eesti hümn, „Eestlane olen ja eestlaseks jään“, „Laul Põhjamaast“, „Oma laulu ei leia ma üles“. Repertuaari valikul arvestatakse ka eesti rahvakalendri ja riiklike tähtpäevadega. Tutvustatakse laulu autoreid.</p> <p>Laulmine ja laulutehnika. Lauldakse <i>a cappella</i> ja saatega nii kooris, ansamblis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii ennast kui ka teisi. Tutvustatakse laulupeo traditsiooni, kaasatakse õpilasi koolikoori. Lauldakse oma hääle omapära arvestades loomuliku kehahoiu, hingamise, selge diktsiooni, puhta intonatsiooniga ja väljendusrikkalt ning arvestatakse esitatava muusikapala stiili, järgitakse häälehoitu häälemurdeperioodil.</p> <p>Muusikaline kirjaoskus.</p> <p>Kinnistatakse I ja II kooliastmes omandatud laulu õppimist toetavat muusikateooriat ja omandatakse uusi teadmisi. Muusikalise kirjaoskuse hulka kuuluvad:</p> <p>helivältused, rütmifiguurid ja pausid, uued rütmid süngoop ja triool  kaheksandiktaktimõõt laulurepertuaarist tulenevalt;</p> <p>ühe võtmemärgiga helistikud C–a, G–e, F–d ja repertuaarist tulenevalt kahe võtmemärgiga helistikud D–h; bassivõti repertuaarist tulenevalt; rondo ja variatsioonivorm;</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele.
<u>PILLIMÄNG</u>		
	<ol style="list-style-type: none"> 1) mängib keha-, rütmi- ja plaatpille, plokkflööti ja/või väikekannelt, katsetab digivõimalusi pillimängus; 2) musitseerib akustilisel kitarril või ukulelel esmaseid mänguvõtteid kasutades; 3) uurib pillide tämbrilisi omadusi, valib ansamblesse sobivad pillid ja põhjendab oma valikut; 4) süvendab I ja II kooliastmes omandatud pillimänguoskust, rakendab muusikalist kirjaoskust, musitseerides üksi ja eri pillikoosseisudes. 	<p>Pillimäng ühismusitseerimisel, omaloomingu esitamisel ja muusikaloo illustreerimiseks koolis olemasolevate pillidega õpetaja ja/või õpilaste valikul kasutades muusikalist kirjaoskust.</p> <p>Süvendatakse pillimänguoskusi ning avardatakse musitseerimisvõimalusi erinevates pillikoosseisudes, omandatakse akustilise kitarril või ukulelel esmased mänguvõtted.</p> <p>Tutvutatakse valikuliselt maailma rahvaste (Hispaania, Ladina-Ameerika ja Põhja-Ameerika) muusikaga läbi pillimängu.</p> <p>Leitakse ansamblimängu harrastamise võimalusi õpilaste huvi toetamiseks pop- ja rokkmuusika vastu.</p>
<u>MUUSIKALINE LIIKUMINE</u>		
	<ol style="list-style-type: none"> 1) võrdleb eri maade rahvamuusika karakterit ja väljendab seda liikumise kaudu; 2) tunneb muusikat kuulates ära erinevad muusikavormid ning väljendab neid loovliikumise või improvisatsiooni kaudu; 3) leiab erinevaid muusikalise liikumise viise, valib muusika karakteriga sobiva väljenduse ning põhjendab oma valikuid (nt rokk, hip-hop, rahvaste muusika jm); 4) rakendab liikumises muusikateadmisi. 	<p>Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos, gruppides kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis.</p> <p>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Kinnistatakse liikumise kaudu õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Kujundatakse ühiselt liikumiskompositsioone, väljendamaks muusikapala vormi (3-osaline lihtvorm, rondo).</p> <p>Maailma rahvaste tantsud ja erinevad tantsustiilid. Liikumises väljendatakse valikuliselt erinevate maailma rahvaste muusikale iseloomulikke karaktereid, võimaluse korral õpitakse rahvatantse ja erinevaid tantsustiile. Tantsitakse Ladina-Ameerika tantse (nt rumba, samba jt) kasutades nende põhisamme ning väljendatakse end erinevates tantsustiilides (nt rokk, hip-hop jt).</p>

<u>MUUSIKALINE OMALOOMING</u>	
<p>1) loob ning esitab iseseisvalt ja/või rühmas kaasmänge, rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, (digi)kompositsioone jm;</p> <p>2) katsetab loomeideedega omaloomingus, sh digitaalseid keskkondi kasutades;</p> <p>3) loob erinevaid muusikast lähtuvaid tekste (nt regivärss, laulusõnad jm);</p> <p>4) analüüsib enda ja kaaslaste loomingut, võrdleb loodut ning annab sellele hinnangu;</p> <p>5) rakendab omaloomingus muusikalist kirjaoskust.</p>	<p>Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansambelis ja/või kõik koos. Katsetatakse julgelt loomeideedega, kasutades muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) nii eraldi kui ka omavahel lõimitult rakendades õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi. Omaloomingu meloodia noodistamisel rakendatakse absoluutset noodisüsteemi.</p> <p>Laulmine. Luuakse lihtsaid meloodiaid ja erinevaid muusikast lähtuvaid tekste</p> <p>Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge ja <i>ostinatosid</i> ning esitatakse neid üksi või rühmas.</p> <p>Väikekandel, plokkflöödil, kitarril või ukulelel esitatakse omaloomingut kasutades õpitud mänguvõtteid.</p> <p>Liikumine. Muusikaloo illustreerimiseks kasutatakse liikumist vastavalt õpetaja teadmiste ja oskustele.</p> <p>Digivahendid. Katsetatakse omaloomingus erinevate rakenduste ja programmidega, nt Ableton Live, BandLab, BeepBox, GarageBand, Musescore, Noteflight jt.</p>
<u>MUUSIKA KUULAMINE</u>	
<p>1) uurib kodukoha ja eesti rahvamuusikat ning selle tänapäevaseid tõlgendusi, leiab sobivaid näiteid ja põhjendab oma arvamust;</p> <p>2) võrdleb ning eristab eesti ja teiste rahvaste (Hispaania, Ladina-Ameerika ja Põhja-Ameerika) muusikat: leiab iseloomulikke tunnuseid, lähtudes muusika väljendusvahenditest;</p> <p>3) võrdleb ja eristab rokk- ja popmuusika stiile ning esituskoosseise, leiab oma eelistuse(d) ning argumenteerib valikut;</p> <p>4) analüüsib kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte, muusikalavastusi ning</p>	<p>Autorid ja artistid. Tutvutakse laulu või muusikapala autoritega ja (eelkõige eesti) artistidega, valikuliselt erinevate heliloojatega (nt eesti ja õpitava repertuaariga seotud heliloojatega).</p> <p>Heli ja selle omadused. Elektrofonid.</p> <p>Arvutimuusika. Tutvutakse heli ja selle omadustega ning eristatakse kõla ja kuju järgi akustilisi ja elektroonilisi muusikainstrumente. Tutvutakse arvutimuusika arengulooga ja selle loomise võimalustega.</p> <p>Muusikatööstus. Tutvutakse muusikatehni ka arengulooga. Õpitakse tundma autorikaitse seadust ja</p>

	<p>õppekäike suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule/nähtule hinnangu ning jagab oma kogemusi kaaslastega;</p> <p>5) uurib kodukohta ja Eesti muusikaelu, oskab nimetada heliloojaid, interpreete, dirigente, ansambleid, orkestreid ning muusika suursündmusi;</p> <p>6) rakendab muusikat kuulates erinevaid digikeskkondi;</p> <p>7) rakendab muusikat kuulates muusikalist kirjaoskust;</p> <p>8) tutvub muusikaga tegelemise võimalustega, muusikaga seonduvate elukutsete ning õppimisvõimalustega;</p> <p>9) seostab muusikat enda vaimse, füüsilise ja emotsionaalse heaoluga;</p> <p>10) järgib autorikaitse seadust ning käitub ohutult, otsides ja kasutades muusikateavet virtuaalkeskkondades.</p>	<p>autoriõigusega kaasnevaid kohustusi intellektuaalse omandi kasutamisel (sh internetis).</p> <p>Maailma rahvaste muusika. Kuulatakse ja õpitakse valikuliselt tundma ja eristama Hispaania, Ladina-Ameerika ja Põhja-Ameerika rahvaste muusikat.</p> <p>Rokk- ja popmuusika sünn ja areng. Levimuusika Eestis. Kuulatakse ja võrreldakse rokk- ja popmuusika stiile, luuakse seosed levimuusika arenguga Eestis.</p> <p>Kontsert. Korratakse kontserdikülastaja hea käitumise tavaid. Kirjeldatakse kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt või kirjalikult kasutades eakohast muusikaalast oskussõnavara.</p>
--	--	--

3.18. 9. klassi õpitulemused ja õpisisu

	ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU
9.klass	<u>LAULMINE</u>	
	<p>1) laulab ühe- ja/või mitmehääelseid laule klassitunnis, ansamblis ja/või koolikooris; osaleb laulurepertuaari valimisel ning põhjendab oma valikut;</p> <p>2) laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, kaanoneid ning teiste rahvaste laule;</p> <p>3) väärtustab ja hindab ühislaulmise traditsiooni, laulab peast kooliastme ühislaulu: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Mu isamaa on minu arm“ (G. Ernesaks / L. Koidula), „Jää vabaks, Eesti meri“ (V. Oxford / (V. Oxford), „Eestlane olen ja eestlaseks jään“ (A. Mattiisen / J. Leesment), „Laul Põhjamaast“ (Ü. Vinter / E. Vetemaa), „Saaremaa valss“ (R. Valgre / D. Vaarandi), „Mul meeles veel“ (R. Valgre / K. Kikerpuu), „Oma laulu ei leia ma üles“ (V. Ojakäär / L. Tungal);</p> <p>4) on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja ja/või kuulajana, analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult;</p> <p>5) kasutab muusikalist kirjaoskust ja muusikateadmisi nii ükski kui ka rühmas lauldes, tunneb oma hääleaparaati ja teab, et häält on vaja hoida.</p>	<p>Repertuaar: Lauldakse ea- ja teemakohaseid ühe-, kahe- ning paiguti kolmehääelseid laule ja kaanoneid ning eesti ja teiste rahvaste laule. Tutvutakse vaimuliku rahvalauluga. Laulab peast kooliastme ühislaulu: Eesti hümn, „Mu isamaa on minu arm“, „Jää vabaks, Eesti meri“, „Eestlane olen ja eestlaseks jään“, „Laul Põhjamaast“, „Saaremaa valss“, „Mul meeles veel“, „Oma laulu ei leia ma üles“. Repertuaari valikul arvestatakse ka eesti rahvakalendri ja riiklike tähtpäevadega. Tutvustatakse laulu autoreid.</p> <p>Laulmine ja laulutehnika. Lauldakse <i>a cappella</i> ja saatega nii kooris, ansamblis kui ka ükski, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii ennast kui ka teisi. Tutvustatakse laulupeo traditsiooni, kaasatakse õpilasi koolikoori. Lauldakse oma hääle omapära arvestades loomuliku kehahoiu, hingamise, selge diktsiooni, puhta intonatsiooniga ja väljendusrikkalt ning arvestatakse esitatava muusikapala stiili, järgitakse häälehoide häälemurdeperioodil.</p> <p>Muusikaline kirjaoskus.</p> <p>Kinnistatakse I ja II kooliastmes omandatud laulu õppimist toetavat muusikateooriat ja omandatakse uusi teadmisi. Muusikalise kirjaoskuse hulka kuuluvad:</p> <p>helivältused, rütmifiguurid ja pausid kaheksandiktaktimõõt laulurepertuaarist tulenevalt;</p> <p>ühe võtmemärgiga helistikud C–a, G–e, F–d ja repertuaarist tulenevalt kahe võtmemärgiga helistikud D–h; rondo ja variatsioonivorm;</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele.
<u>PILLIMÄNG</u>		
	<p>1) mängib keha-, rütmi- ja plaatpille, plokkflööti ja/või väikekannelt, rakendab digivõimalusi pillimängus;</p> <p>2) musitseerib akustilisel kitarril või ukulelel esmaseid mänguvõtteid kasutades;</p> <p>3) uurib pillide tämbrilisi omadusi, valib ansamblesse sobivad pillid ja põhjendab oma valikut;</p> <p>4) süvendab I ja II kooliastmes omandatud pillimänguoskust, rakendab muusikalist kirjaoskust, musitseerides üksi ja eri pillikoosseisudes.</p>	<p>Pillimäng ühismusitseerimisel, omaloomingu esitamisel ja muusikaloo illustreerimiseks koolis olemasolevate pillidega õpetaja ja/või õpilaste valikul kasutades muusikalist kirjaoskust.</p> <p>Süvendatakse pillimänguoskusi ning avardatakse musitseerimisvõimalusi erinevates pillikoosseisudes, arendatakse akustilise kitarril või ukulele akordmänguvõtteid.</p> <p>Õpilaste huvi toetamiseks pop- ja rokkmuusika ning džässmuusika vastu tuleks leida koolis ansamblimängu harrastamise võimalusi.</p> <p>Tutvutakse maailma rahvaste (Itaalia, Prantsusmaa, Aafrika) muusikaga pillimängu kaudu.</p>
<u>MUUSIKALINE LIIKUMINE</u>		
	<p>1) võrdleb eri maade (Itaalia, Prantsusmaa ja Aafrika) rahvamuusika karakterit ja väljendab seda liikumise kaudu;</p> <p>2) tunneb muusikat kuulates ära erinevad muusikavormid ning väljendab neid loovliikumise või improvisatsiooni kaudu;</p> <p>3) leiab erinevaid muusikalise liikumise viise, valib muusika karakteriga sobiva väljenduse ning põhjendab oma valikuid (nt rokk, džäss, hip-hop, rahvaste muusika jm);</p> <p>4) rakendab liikumises muusikateadmisi.</p>	<p>Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos, gruppides kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis.</p> <p>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Kinnistatakse liikumise kaudu õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Kujundatakse ühiselt liikumiskompositsioone, väljendamaks muusikapala vormi (3-osaline lihtvorm, rondo).</p> <p>Maailma rahvaste tantsud ja erinevad tantsustiilid. Liikumises väljendatakse valikuliselt erinevate maailma rahvaste muusikale iseloomulikke karaktereid, võimaluse korral õpitakse rahvatantse ja erinevaid tantsustiile.</p>
<u>MUUSIKALINE OMALOOMING</u>		

	<p>1) loob ning esitab iseseisvalt ja/või rühmas kaasmänge, rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, (digi)kompositsioone jm;</p> <p>2) katsetab loomeideedega omaloomingus, sh digitaalseid keskkondi kasutades;</p> <p>3) loob erinevaid muusikast lähtuvaid tekste (nt regivärss, laulusõnad jm);</p> <p>4) analüüsib enda ja kaaslaste loomingut, võrdleb loodut ning annab sellele hinnangu;</p> <p>5) rakendab omaloomingus muusikalist kirjaoskust.</p>	<p>Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansamblis ja/või kõik koos. Katsetatakse julgelt loomeideedega, kasutades muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) nii eraldi kui ka omavahel lõimitult. Luuakse iseseisvalt rütmilis-meloodilisi improvisatsioone. Omaloomingu meloodia noodistamisel rakendatakse absoluutset noodisüsteemi.</p> <p>Laulmine. Luuakse erinevaid muusikast lähtuvaid tekste.</p> <p>Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge ja <i>ostinatosid</i> ning esitatakse neid üksi või rühmas.</p> <p>Omaloomingut luues rakendatakse õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi. Väikekandlel, plokkflöödil, kitarril või ukulelel esitatakse omaloomingut, kasutades õpitud mänguvõtteid.</p> <p>Liikumine. Muusikaloo illustreerimiseks kasutatakse liikumist vastavalt õpetaja teadmistele ja oskustele.</p> <p>Digivahendid. Katsetatakse omaloomingus erinevate rakendustega.</p>
<u>MUUSIKA KUULAMINE</u>		
	<p>1) uurib kodukoha ja eesti rahvamuusikat ning selle tänapäevaseid tõlgendusi, leiab sobivaid näiteid ja põhjendab oma arvamust;</p> <p>2) võrdleb ning eristab eesti ja teiste rahvaste (Itaalia, Prantsusmaa, Aafrika) muusikat: leiab iseloomulikke tunnuseid, lähtudes muusika väljendusvahenditest;</p> <p>3) võrdleb ja eristab eri muusikastiile, lavamuusika žanre, muusika esituskoosseise, hääleliike, leiab oma eelistuse(d) ning argumenteerib valikut;</p>	<p>Autorid. Tutvutakse laulu või muusikapala autoritega ja (eelkõige eesti) interpretide ja artistidega, valikuliselt erinevate heliloojatega (nt eesti ja õpitava repertuaariga seotud heliloojatega).</p> <p>Orkester. Muusikanäidete abil tutvutakse orkestri kujunemise, liikide ja koosseisudega. Õpitakse tundma sümfooniaorkestri koosseisu ning paigutust. Tutvutakse Eesti (esindus)orkestritega.</p> <p>Hääled. Tutvutakse hääleorganitega (hingamiselundid, häälekitajad, resonaatorid), hääle tekkimise</p>

	<p>4) analüüsib kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte, muusikalavastusi ning õppekäike suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule/nähtule hinnangu ning jagab oma kogemusi kaaslastega;</p> <p>5) uurib kodukoha ja Eesti muusikaelu, oskab nimetada heliloojaid, interpreete, dirigente, ansambleid, orkestreid ning muusika suursündmusi;</p> <p>6) rakendab muusikat kuulates erinevaid digikeskkondi;</p> <p>7) rakendab muusikat kuulates muusikalist kirjaoskust;</p> <p>8) teeb valiku muusikaga tegelemise võimalustest, teab muusikaga seonduvaid elukutseid ning õppimisvõimalusi;</p> <p>9) seostab muusikat enda vaimse, füüsilise ja emotsionaalse heaoluga;</p> <p>10) järgib autorikaitse seadust ning käitub ohutult, otsides ja kasutades muusikateavet virtuaalkeskkondades.</p>	<p>protsessiga, häälemurde ning hääle hoidmise viisidega. Kuulatakse ning eristatakse hääleliike.</p> <p>Maailma rahvaste muusika: Itaalia, Prantsusmaa, Aafrika. Kuulatakse ning õpitakse tundma Itaalia, Prantsusmaa ja Aafrika muusikat.</p> <p>Muusikateater: ooper, operett, muusikal, ballett. Näidete abil õpitakse tundma muusikateatri nelja olulisemat alaliiki (ooper, operett, muusikal, ballett). Tutvutakse ooperi, opereti, muusikali ja balleti kujunemise looga ning kuulatakse olulisemate heliloojate (Giuseppe Verdi, Georges Bizet, Jacques Offenbach, Andrew Lloyd Webber, Pjotr Tšaikovski jne) loomingut. Luuakse seosed lavamuusika arenguga Eestis.</p> <p>Džässmuusika. Tutvutakse džässmuusika kujunemise looga. Näidete abil õpitakse tundma džässmuusika põhijooni ja stiile. Kuulatakse olulisemate maailma ja eesti džässmuusika heliloojate muusikat ning iseloomustatakse kuuldot.</p> <p>Filmimuusika. Tutvutakse filmimuusika ajaloo etappidega. Kuulatakse (lauldakse) olulisemate maailma ja eesti filmimuusikaheliloojate muusikat ning iseloomustatakse kuuldot.</p> <p>Kontsert. Korratakse kontserdikülastaja hea käitumise tavaid. Kirjeldatakse kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt või kirjalikult kasutades eakohast muusikaalast oskussõnavara.</p>
--	---	--