

### Lisa 3 Ainevaldkond Kunstiained

#### Üldalused

#### 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.

Kunstiainete valdkonda kuuluvad kunst ja muusika, mida õpitakse 1.–9. klassini.

Õppeainete nädalatundide jagunemine kooliastmete sees ja õppesisu klasside kaupa määratakse kindlaks kooli õppekavas arvestusega, et õpitulemused ning kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud on saavutatavad.

<b>ÕPPEAINE NIMETUS</b>	KUNSTIÕPETUS
<b>ÕPPEAINE KIRJELDUS</b>	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 mistahes inimtegevuse valdkonnas probleeme uut viisi lahendada, jõuda originaalsete, kasulike, eetiliste ja vähemalt looja jaoks soovitud tulemusteni.
	<b>TEADMISED, OSKUSED JA HOIAKUD</b>
<b>I KOOLIASTE</b>	Õpilane: <ul style="list-style-type: none"><li>• kirjeldab visuaalseid pilte, jooniseid ja sümboleid oma kogemuse piires;</li><li>• teab kujutiste kasutamise ja jagamise head tava;</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kavandab lihtsamaid ülesandeid disainis ja loomes kestlikult;</li> <li>• teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi töid spontaanselt ning kavandades, kasutades eri tehnika- ja töövõtteid;</li> <li>• kirjeldab lühidalt enda tööd ja tulemust.</li> </ul>
<b>II KOOLIASTE</b>	<p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• kirjeldab visuaalseid pilte, jooniseid ja sümboleid oma kogemuse piires;</li> <li>• teab kujutiste kasutamise ja jagamise head tava;</li> <li>• kavandab lihtsamaid ülesandeid disainis ja loomes kestlikult;</li> <li>• teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi töid spontaanselt ning kavandades, kasutades eri tehnika- ja töövõtteid;</li> <li>• kirjeldab lühidalt enda tööd ja tulemust.</li> </ul>
<b>III KOOLIASTE</b>	<p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• analüüsib õpetaja abiga enne kasutamist visuaalseid kujutisi, jooniseid, skeeme ja sümboleid;</li> <li>• käitub füüsilistes ja digitaalsetes kultuurikeskkondades enamasti turvaliselt, arvestab visuaalseid kujutisi luues ja kasutades autorsust;</li> <li>• rakendab õpetaja abiga uurimismeetodeid teoreetiliste, kunstitööde või disainiobjektide loomisel;</li> <li>• katsetab, julgeb eksida ja töö käigus langetada otsuseid õpetaja abiga;</li> <li>• 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;</li> <li>• analüüsib õpetaja toel loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ningühiskonna muutustega üldisemalt.</li> </ul>

### Õpitulemused klassiti

1. klass	2.klass	3.klass
<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seostab omavahel raamatuillustratsioone ja teksti sisu.</li> <li>• Selgitab endale tuttavas keskkonnas (koolis ja klassis)</li> </ul>	<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Võrdleb märke (liiklusmärgid, logod, embleemid, sümbolid jms) omavahel ja seostab märgi vorme, värve, kujutatut märgi</li> </ul>	<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selgitab popkultuurist tuttavate tegelaste (koomiksist, filmist, animafilmist, arvutimängust, reklaamidest,</li> </ul>

<p>kasutatavaid märke ja sümboleid ning nende tähendust.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Nimetab, mida näeb pildil, ruumilises teoses, audiovisuaalses teoses.</li> <li>● Nimetab, teoses nähtavaid värve, äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid.</li> <li>● Kasutab vahendeid ja materjale säästlikult ja ohutult.</li> <li>● Korrastab enamasti oma töökoha.</li> <li>● Näitab teoselt autori nime.</li> <li>● Kirjutab oma tööle nime.</li> <li>● Küsib jäädvustatavalt luba enne filmimist või pildistamist.</li> </ul>	<p>tähendusega.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tunneb ära tasapinnalised ja ruumilised teosed.</li> <li>● Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike (kooli õppekavas õpitulemuste tasandil konkreetses klassis tuleks nimetada tehnikad ja kunstiliigid, mida klassis õpetatakse).</li> <li>● Leiab teoses soojasid ja külmasid toone ning heledamat ning tumedamat tonaalsust.</li> <li>● Teab mis on joon ja pind ning iseloomustab erinevaid jooni vastavalt omandatud sõnavarale.</li> <li>● Kirjeldab teoses suurussuhteid ja objektide paiknemist (ees,taga, üleval, all jne)) ning kolmemõõtmelise teose puhul vormi üldisemalt (ümar, kandiline, lapik, püstine jne) .</li> <li>● Nimetab teoses nähtud kujundeid ja objekte, mis meenutavad tuttavaid kujundeid (ring, ruut, ristkülik jne).</li> <li>● Toob näite tegevusest, kuidas ta asjakohaselt ja säästlikult kunstitarbeid kasutab.</li> <li>● Korrastab oma töökoha.</li> <li>● Eristab lihtsamate</li> </ul>	<p>mänguasjade) visuaalset isikupära ja karakterit.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Leiab lihtsamatelt joonistelt ja skeemidelt (sh toote etiketid, pakendid, dokumendid, kunstiraamatute reproduktsioonid) olulise ja vajaliku info.</li> <li>● Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike (kooli õppekavas nimetada tehnikad ja kunstiliigid, mida klassis õpetatakse)</li> <li>● Nimetab lihtsamaid ruumi ja liikumise mulje loomise viise kahemõõtmelises teoses (nt kattumine, teravus, suurus, liikuvad poosid, liikumise faasid, kiirusjooned).</li> <li>● Nimetab põhivärve ja oskab segada teisi värve.</li> <li>● Kirjeldab tarbeeseme vormi, faktuuri ja otstarbe seoseid ja kooskõla.</li> <li>● Kirjeldab skulptuuri ja/või maakunsti teose suurust, mõõtmeid, värvi, ruumi selle ümber, vaadeldavust erinevatest külgedest, suurussuhteid ja materjali lihtsal viisil omandatud sõnavara piires.</li> <li>● Mõistab kunstivahendite</li> </ul>
--	---	--

	<p>näidete põhjal tehisklikke ja looduslikke materjale (näiteks puit ja plastik).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjeldab ühel otstarbel kasutatavate esemete peamisi tunnuseid (näiteks vorm, suurus, raskus, värv) ja arvab, mis materjalist ese tehtud on.</li> <li>• Kirjutab oma näitusetööle nimesildi koos töö pealkirja ja muu õpitud infoga.</li> <li>• Leiab (virtuaal)näitusel muuseumis, galeriis või koolis teose autori, pealkirja ja näituse pealkirja.</li> </ul>	<p>säästmise ja raiskamise tagajärgi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjeldab kunstivahendite (näiteks paber, värv, savi) kasutamise erinevaid võimalusi ja viise.</li> <li>• Üldistab õpetaja abiga lihtsamal moel, millised on tavapäraselt ühe ja sama otstarbega esemed (vorm, materjal). Õpilane oskab anda sellele ka lihtsama selgituse.</li> <li>• Ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.</li> </ul>
<p><b>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teeb enamasti aktiivselt kaasa nii oma initsiatiivil kui etteantud ülesandeid.</li> <li>• Rakendab teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine jms) ja vahendeid.</li> <li>• Väljendab enda kogemuse piires mõtteid, tundeid ja</li> </ul>	<p><b>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (taimetrukk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö jms), vahendeid enamasti isikupärasel viisil.</li> <li>• Järgib enamasti õpitud töö- ja ohutusvõtteid.</li> <li>• Märkab ühel ja samal otstarbel kasutatavaid esemeid, tuvastab nendest oma lemmiku ning põhjendab oma</li> </ul>	<p><b>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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,</li> </ul>

<p>kogemusi oma kunstitöodes.</p>	<p>valikut. Selgitus: Soovime arendada teadlikkust isiklikest ja subjektiivsetest eelistustest.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Arutleb ja seostab värve tekkinud muljega (näiteks miks kirjutavad õpetajad tavaliselt punase värviga ja miks on keelumärk punane) ja valib esemele selle otstarbega sobiva värvitooni.</li> </ul>	<p>prügikunst jms).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Järgib õpitud töö- ja ohutusvõtteid.</li> <li>• Väljendab mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes isikupära väärtustades.</li> <li>• Arvestab lihtsama tarbeeseme loomisel kindla kasutaja vajadustega.</li> <li>• Toob oma kogemuse pinnalt näiteid erinevatest igapäeva valikutest, oma eelistustest ja nende erinevatest tagajärgedest.</li> <li>• Esitab visuaalselt (teos, video, infoplaat, animatsioon, koomiks, mõistekaart jms) erinevate igapäeva valikute tagajärgi.</li> </ul>
<p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjeldab visuaalteosel nähtavat (nimetab äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid, värvid; mis see on, mida ma näen?)</li> <li>• Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid - mida nähtu mulle meenutab, mis siin pildil toimuda võiks?</li> <li>• Kirjeldab etteantud küsimuste toetudes oma töö valmimise protsessi - mida ja</li> </ul>	<p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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?)</li> <li>• Kirjeldab küsimustele toetuses enda ja teiste loodud visuaalteose</li> </ul>	<p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat - nimetab, kirjeldab ja analüüsib visuaalteoseid (näiteks mis see on, mida ma näen, milline see on, kus see asub, kust seda kõige parem vaadata on, kuidas saad aru, et objekt liigub, kuidas tekitatud ruumi mulje, millisest materjalist, milline faktuur jne)</li> <li>• Kirjeldab visuaalteose</li> </ul>

<p>kuidas ma tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida töö tegemisel nautisin? Millised raskused ületasin?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes valminud tööd - mida ma oma töös näen?</li><li>●</li></ul>	<p>vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid, mõtteid ja tundeid - mida nähtu mulle meenutab? Mis teoses toimuda võiks? Mis mind nii arvama paneb? Millist meeleolu see teos minus tekitab?</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi - mida ma tegin, kuidas tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida ma protsessi käigus õppisin?</li></ul>	<p>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> <ul style="list-style-type: none"><li>● 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?</li></ul>
---	---	---

<b>Õppesisu</b>	
<b>Ainesisu teemavaldkonnad</b>	<b>Õppesisu ja mõisted</b>
<b>VISUAALNE KIRJAOSKUS</b>	<p><b>Igapäevane visuaalkultuur</b></p> <p>Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustatsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad</p> <p>Raamatuillustatsioon, koomiks ja piltjutustus</p> <p>Koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga)</p> <p>Teksti, tabelite ja illustatsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted).</p> <p><b>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</b></p> <p><b>Baaselemendid:</b></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><b>Kompositsiooni</b> kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p><b>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri</b> kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Geomeetrilised kujundid ja abstraheerimine</p> <p><b>Värvinimetused</b> primaar- ja sekundaarvärvide piires</p> <p><b>Värvitemperatuur:</b> soojad ja külmad toonid</p> <p><b>Ruumiillusiooni</b> loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p><b>Liikumise</b> mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p>

	<p><b>Kunstiiliidid:</b> joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur</p> <p><b>Kunstižanrid:</b> portree, maastik, natüürmort, animalistika...</p> <p><b>Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed</b></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, popkunst...)</p> <p>Skulptuur või monument (avalikust ruumist).</p> <p>Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.</p> <p>Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.</p>
<p>KUNSTITEHNIKA D JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJEND US</p>	<p><b>Kunstitehnikad ja stiilid</b></p> <p>monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsioonitehnikad</p> <p><b>Kunstiteooria</b></p> <p>Primaar- ja sekundaarvärvid</p> <p><b>Etikett</b></p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi)</p>
<p>DISAIN JA DISAINIPROTSES S</p>	<p><b>Disaini baaselemendid</b></p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesemete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p><b>Disainiprotsessi osad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine</li> <li>• Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine</li> </ul> <p><b>Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat</li> </ul> <p><b>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</b></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><b>Ohutus ja säästlikkus</b></p> <p>Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine</p> <p>Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale</p> <p>Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine</p> <p><b>Autorsus ja autoriõigused</b></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><b>Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane)</b></p> <p>Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged tövõtted</p>

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.

- Diagnostiliselt hinnates selgitatakse välja õpilaste eelteadmiste ja oskuste tase, ainealased väärtused ning eriomased õpiraskused, et kavandada edasist õppimist ja õpetamist. Erineva keerukusastmega teadmiste, oskuste ja hoiakute hindamise võimaldamiseks kasutatakse mitmekesiseid hindamisviise ja -vorme. Hindamisvahendi ja -viisi valik sõltub seatud õppe-eesmärkidest ning eeldatavast õpitulemusest. Kunstiainete valdkonnapädevuse omandamisel on õppe jooksul oluline roll kujundaval hindamisel, mis toetab õpilase eneseuskust 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.
  - 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.

## **Õpitulemused II kooliastmes**

### **Väljaselgitamine, teadmine mõistmine**

II kooliastme lõpuks 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**

II kooliastme lõpuks 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**

II kooliastme lõpuks õpilane:

1) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ning uurides ja kavandades;

2) teeb õpetaja abiga põhjendatud valikuid õpitud kunstitehnikate ja töövõtete, materjalide ning kompositsioonipõhimõtete hulgast.

### **Refleksioon, analüüs ja kriitika**

II kooliastme lõpuks 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.

### **Õpitulemused klassiti**

<b>4.klass</b>	<b>5.klass</b>	<b>6.klass</b>
<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Loeb lihtsamaid kaarte ja põhiplaanid (maakaarti ja hoone (klassiruumi) plaani, sisekujunduse kavand) seostades kujutatut reaalse ruumiga.</li><li>• Viib kokku õpitud kunstniku ja tema teose.</li><li>• Teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule akvarell) lihtsamaid baaselemente (punkt, joon, pind, heledus, värv) ja kompositsiooni põhimõtteid (tasakaal,</li></ul>	<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tunneb ära eri kirjasüsteeme ja seostab neid eri kultuuridega (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id).</li><li>• Kasutab olulisemaid kunstimõisteid (nt kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, looming, maalikunst, animatsioon, skulptuur jne) ühe kunstnikuga seoses.</li><li>• Teab järgmisi mõisteid: arhitektuur,</li></ul>	<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kirjeldab visuaalkultuuri ilminguid, näiteks reklaami linnaruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknad, e-poe vaated.</li><li>• Rakendab eakohaselt teabegraafikat.</li><li>• Teadvustab õpetaja abiga oma digitaalset jalajälge.</li><li>• Tunneb ära ja nimetab varaste kõrgkultuuride ajaloolisi kunstiteoseid (nt koopamaal, amulett, püramiid, tempel,</li></ul>

<p>kattumine, teravus, suurus) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurus, mõõtmed, värv ja materjal) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;</li> <li>• Märkab ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeeseme suurust, vormi ja materjali selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist</li> </ul>	<p>sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, abstraktne kunst. Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Karakter, taust, esiplaan, tagaplaan. Koloriit.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente (tegelased/karakterid, objektid ja taust/keskkond) ja kompositsiooni põhimõtteid ( lisaks õpitutele ka dominant, koloriit).</li> <li>• Teab kolmemõõtmelise kujutamise (skulptuur, installatsioon, ready-made) lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurussuhted, ruum teose ümber, vaadeldavus erinevatest külgedest).</li> <li>• Mõistab õpitud näite põhjal mõne toote keskkonnamõju.</li> <li>• Võrdleb nüüdisaegse ja ajaloolise tarbeeseme (näiteks kohvitermos ja õlletoop) erinevusi ja sarnasusi ning analüüsib kuidas tarbeeseme</li> </ul>	<p>skulptuur, amfiteater jms).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teab mõisteid: Trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia. Tekstuur, rütm, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, mass, dominant, proportsioonid, kaadriplaanid, tempo, puänt, stiliseerimine.</li> <li>• Käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info.</li> <li>• 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, liikumisillusiooni tekitamine objektide või kehade puhul)</li> </ul>
---	--	--

	<p>funktsionaalsus on arenenenud.</p>	<p>ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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;</li> <li>• Rakendab kunstitöö loomisel õpetaja abiga ajalise (4D) kujutamise (video, animatsiooni jne) tehnikaid ja põhivõtteid (kaadriplaanid, kestus, tempo, tegevuspaik ja tegelased, sissejuhatus, puänt).</li> <li>• Visualiseerib ühte oma tarbimisharjumust (näiteks küsimuse abil “Millele kulub minu taskuraha”).</li> <li>• Mõtestab lihtsamal tasemel ajaloolise ja kaasaegse ruumikeskkonna (näiteks koolikeskkond filmis</li> </ul>
--	---------------------------------------	---

		<p>“Kevade” ja oma kool või külapood ja supermarket) erinevusi selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Märkab ja kirjeldab ruumikeskkonna suurst, vormi ja materjalikasutust selle ruumikeskkonna otstarbe ja kasutatavuse aspektist.</li> <li>• Selgitab oma loodud digitaalkujutiste avalikustamisega seotud tagajärgi ja ohtusid.</li> </ul>
<p><b>Plaanimine ja ideede arendamine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tuvastab küsimusi kasutades lihtsamaid probleemi tagamaid (<i>miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab</i>).</li> <li>• Sõnastab enne tööle hakkamist, mida kavatseb teha, mis vahendeid ja materjale kasutab ja kuidas kujutab.</li> </ul>	<p><b>Plaanimine ja ideede arendamine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Loob lihtsa visandliku joonise enne kolmemõõtmelise töö loomist.</li> <li>• Enne värvide kandmist tööle katsetab neid eraldi paberil.</li> <li>• Rakendab abijooni portree loomisel</li> <li>• Loob kunstitööd, uurides ja analüüsides teemaga seotud allikaid ning kavandades enda ideed ja kombineerides allikatest leitud ja oma ideid omavahel.</li> </ul>	<p><b>Plaanimine ja ideede arendamine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tuvastab disainiprotsessis osapooled keda õpetaja etteantud probleem puudutab selleks, et luua probleemi lahendusplakkumine.</li> <li>• Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (<i>miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab</i>) probleemi lahendusplakkumise loomise eesmärgil.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sõnastab probleemi võimalikud põhjused.</li> <li>• Seab õpetaja abiga lähteülesande ja tegevusplaani.</li> <li>• Selgitab välja osapoolte, keda probleem puudutab, hinnagu lahenduspakkumisele ja arvestab seda lahenduspakkumise arendamisel.</li> <li>• Vormistab lahenduspakkumise.</li> <li>• Kasutab neljamõõtmelise teose kavandamisel õpetaja abiga <i>storyboardi</i> või fotosid ja lühikest stsenaariumit.</li> <li>• Rakendab abijooni figuuri ja tsentraalperspektiivi kujutamisel.</li> <li>• Leiab ideid praktilisteks töödeks iseenda elust ja teistest õppeainetest.</li> <li>• Kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda.</li> <li>• Teab, mis on kavand ning tunneb kavandamise põhimõtteid ja eesmärke ning oskab rakendada teadmiseid lihtsama kavandi loomisel.</li> </ul>
<b>Loomine</b>	<b>Loomine</b>	<b>Loomine</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Oskab luua vabavaralises programmis lihtsamaid neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja etteantud teemal ja juhendamisel.</li> <li>• Arvestab kunstitööde loomisel eelnevalt omandatud kompositsiooni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Loob teose spontaanselt, ilma planeerimata.</li> <li>• Loob teose eelnevalt uurides, kavandades ja ideid kombineerides.</li> <li>• Kavandab ja loob vabavaralises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja abiga.</li> <li>• Valib kahe õpetaja pakutud kunstitehnika, töövõtte või kompositsioonipõhimõtte vahel ja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt modelleerimine, voltimeine, makett, joonestamine jms), vahendeid isikupärasel viisil ning tunneb eelnevalt õpitud kompositsiooni põhimõtteid (nt ühtsus ja mitmekesisus, tasakaal, rütm, dominant, koloriit, proportsioonid jms) ning oskab neid teadlikult valida.</li> <li>• Pakub ise teemasid ning teostamise võimalusi enda huvide ja loomingu väljendamiseks (spontaanselt).</li> <li>• Loob enda teose teadlikult uurides ja analüüsides teemapõhiseid</li> </ul>
---	--	--



<p>lihtsamaid põhimõtteid.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rakendab eelnevalt õpitud kunstitehnikaid ja töövõtteid ning materjale põhjendatult ja õpetaja abiga.</li> <li>• Rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid (viitab autorile suuliselt või kirjalikult) ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava (viitab kasutatud allikatele oma kirjalikes töödes).</li> </ul>	<p>põhjustab oma eelistust.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rakendab õpitud kahemõõtmelisi kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;</li> <li>• Rakendab õpitud kolmemõõtmelise kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;</li> <li>• Rakendab loomisel digivahendeid (telefoni kaamera, digijoonistuse rakendused jms).</li> </ul>	<p>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> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tunneb neljamõõtmeliste tööde teostamise etappe ja võimalusi ning kavandab ja loob vabavaralises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) enamasti iseseisvalt.</li> <li>• Kombineerib kahe- ja kolmemõõtmelisi elemente digiloomingus.</li> <li>• Tunneb vabavaraliste programmide ühiseid tööriistu ja oskab neid uurides enamasti</li> </ul>
--	---	--

		<p>iseseisvalt erinevates olukordades rakendada.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valib oma idee teostamiseks (vajadusel õpetaja abiga) sobiva väljendusvahendi kõigi õpitud väljendusvahendite, sh digivahendite hulgast;</li> <li>• Loob õpetaja abiga teostest ekspositsiooni (võib ka virtuaalse)</li> </ul>
<p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele;</li> <li>• Võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeleolu ja atmosfääri</li> </ul>	<p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires;</li> <li>• Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi, tuues välja töökäigu</li> </ul>	<p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires.</li> <li>• Leiab kunstikultuuri seoseid muude valdkondadega nii ajaloost kui</li> </ul>

<p>(ruumilisuus, värv, valgus, heli, montaaž).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi (Millise teema valisin? Milliste töövahenditega oma tööd tegin? Mis oli kõige keerulisem? Millega olen kõige enam rahul?);</li> <li>• Annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis (tunnustusmärgid, suuline või kirjalik lühike tagasiside “Mulle meeldib, kuidas sa...”)</li> </ul>	<p>ning põhjendades oma tehtud valikuid (Mida said teada oma teema kohta teistest allikatest? Milliseid mõtteid kasutasid? Mida muutsid või lisasid juurde?);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Annab klassikaaslaste teostele tagasisidet, põhjendab enda arvamust; (Räägi, mis sulle teise töös meeldib? Too esile, mis nõudis kõige rohkem pingutust kaaslase töös)</li> </ul>	<p>tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, kirjandusele, populaarkultuurile ja isiklikule kogemusele.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analüüsib stiliseeritud kujundeid ja sümboliteid kasutavaid visuaalkultuuri teoseid (nt logosid, vappe, digitaalseid ikoone).</li> <li>• Analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma teost ja tööprotsessi, tuues esile tegevuste omavahelised seosed ja järeldused.</li> </ul>
--	--	---

## Õppetegevused II kooliastmes

### Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- 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.
- Saadud teabe alusel: küsimustele vastamine, selgitamine, võrdlemine, kokkuvõtete tegemine, olulisema eristamine, mõtte- ja mõistekaartide koostamine, esitluse koostamine; info kogumine portfooliosse; õpimappi või visandiraamatusse.
- Saadud teabe alusel arutlemine.

- Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel.
- 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.
  - Sihtrühma kaasamine
  - Info otsimine,

## Plaanimine ja ideede arendamine

- Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:
  - Mitmekülgsete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema) andmine õpetaja poolt. Loovust arendavad teemad, millele ei ole valmislahendust või stereotüüpset lahendust.
  - harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, suvaline sisend e. *random input*)
  - Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, mõttekaart, omaduste reastamine.
  - Idee valik: näiteks originaalsuse või ebatavalisuse alusel.
  - Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde. Erinevate väljundite (visandite) loomine ideele.
  - Kujutamisaadi valik, meediumi valik, *moodboard*.
  - Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, sümboolika välja selgitamine) ja valik
- Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d visand). Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. Krokiide ja kiirkrokiide harjutamine.
- Plaanimine:
  - 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.
  - 3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.
  - 4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Olenevalt sellest, kas tegu video või animatsiooniga: võttepaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli valik.
  - Protsessi kavandamine
- Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.
  - Ressursside planeerimine,
  - Lähteülesande sõnastamine
  - Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine

## Loomine

- 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)
- Tööle pealkirja panemine.
- Kahemõõtmeliste tööde loomine (õpetaja või õpilaste valitud tehnikates). Lisandub foto. Võimalusel võib teostada keerukamaid trükitehnikaid (monotüüpia, diatüüpia).
- 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.
- Neljamõõtmeliste teoste loomine õpetaja abiga ja iseseisvalt. Video, animatsioon, *performance*. Lihtsate animatsiooni- ja videotöötlusrakenduste kasutamine nutiseadmetes. Heli ja pildi sobitamine.
- Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin tasub 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.
- Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.
- Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine.
- Teose saateteksti kirjutamine
- Ekspositsiooni loomine koostöös

## Refleksioon, analüüs ja kriitika

Lisaks I kooliastme refleksiooniküsimustele saab II kooliastmes jätkata suuremat üldistust nõudvate küsimustega.

- Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.
- Näiteks: Kolbi mudeli ainetel: Mis tunnis toimus? Kuidas ma ennast tunnen? Mida ma õppisin? Millega õpitu seostub? Kuidas ma õpitud saan kasutada?
- Mis on 3 uut asja, mida täna teada sain? Milliste varasemate teadmiste või kogemustega see seostus? Mis mõtted mul veel peas ringlevad seoses sellega?
- Kuidas mulle kõige rohkem meeldib õppida kunstitunnis? Mis nõuab kõige rohkem pingutust?
- Mida oma töö juures kõige rohkem hindad?
- Kuidas saad iseloomustada oma õppimist sel perioodil?
- Mis laadi kunstiga sulle meeldib tegeleda?
- Mida kaaslaste töö juures kõige rohkem hindad?

- Leia oma tööst kõige rohkem erinev töö ja too välja selle vähemalt üks positiivne omadus?
- Leia kaaslaste töö, kus on palju pingutatud. Tunnusta kaaslast pingutuse eest.
- Leia klassist mõni originaalne lahendus ülesandele. Miks sa just selle töö valisid?
- Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine:
  - Kes on töö autor?
  - Kuidas on teos tehtud (kunstiliik, kasutatud materjalid)?
  - Milliseid meeli töö kaasab (nägemine, haistmine, kompimine, kuulmine)?
  - Mis on töö pealkiri?
  - Kirjelda teost õpitud mõisteid kasutades (tehnik, 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 teemaga see töö tegeleb?
- 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

## Õppesisu II kooliastmes

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted
<p><b>Visuaalne kirjaoskus</b></p>	<p><b>Igapäevane visuaalkultuur</b></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><b>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</b></p> <p><b>Baaselemendid:</b></p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum,</p>

mass, materjal

**Kompositsioonipõhimõtted:** kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus

Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.

**Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks:** horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne

**Perspektiiv:** tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv

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

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

**Värviteooria:** Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid

**Neljamõõtmelise teose baaselemendid:** kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu

**Kaadriplaanid:** üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.

**Kunstiliigid:** joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.

**Kunstižanrid:** portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade  
Kujutavus: figuraalne, abstraktne

<p><b>Kunstitehnikad ja loominguline eneseväljendus</b></p>	<p><b>Kunstitehnikad ja stiilid</b></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 (püant)</p> <p><b>Etikett</b></p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)</p>
<p><b>Disain ja disainiprotsess</b></p>	<p><b>Disaini baaselemendid</b></p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p><b>Disaini liigid</b></p> <p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p><b>Disainiprotsessi osad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Osapooled, tarbija</li> <li>• Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine</li> <li>• Lähteülesanne</li> <li>• Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine</li> <li>• Lahenduspakkumine</li> </ul> <p><b>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</b></p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile...</p>



	<p><b>Kavandamine ja visualiseerimine</b></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><b>Kunstiajalugu, visuaalkultuur ja kunstnikud</b></p>	<p><b>Kunstiga seotud elukutsed</b></p> <p>kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator</p> <p><b>Kunstiajalugu</b></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><b>Kunst ja kultuur ühiskonnas</b></p>	<p><b>Jätakuuulik mõtteviis</b></p> <p>Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajalg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p><b>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</b></p>

	<p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p><b>Kunstielu</b></p> <p>Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p><b>Autorsus ja autoriõigused</b></p> <p>Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>
--	---

### **III kooliastme õpitulemused ja õppesisu**

#### **Õpitulemused**

#### **Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine**

III kooliastme lõpuks 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**

III kooliastme lõpuks 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**

III kooliastme lõpuks 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 rühmaliikmena luua ühistöödest tervikliku väljapaneku ja esitleda teost publikule.

## **Refleksioon, analüüs ja kriitika**

III kooliastme lõpuks 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.

## Õpitulemused klassiti

7. klass	8.klass	9.klass
<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjeldab digitaalset keskkonda, hindab digitaalset keskkonda turvalisust ja eakohasust</li> <li>• Leiab internetist lihtotsinguga infot kunstnike, kunstiteoste või ajastute kohta, kasutab internetis täpsustatud pilditsingut.</li> <li>• Tutvustab eri disainivaldkonna (näiteks tootedisain, digitootedisain, teenusedisain, tööstusdisain, graafiline disain, sotsiaalne disain jne) esindaja tegevust.</li> <li>• Tuvastab visuaalkultuuris levinumaid värvikasutusega seotud tavapärasid (näiteks hooaegadega seotud värvid riidemoes).</li> </ul>	<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kasutab info leidmiseks sõnastikke ja entsüklopeediaid, nii raamatutena kui digitaalset andmebaasi.</li> <li>• Otsib tedlikult erinevatest infoallikatest vajalikku informatsiooni ja toob esile detailid ning tähtsamad punktid.</li> </ul>	<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seostab eri ideoloogilisi sümboleid vastava ajastuga ja teab nende tähendust.</li> <li>• Arutleb erinevate nii kaasaegsete kui ajalooliste ideoloogiliste sümboolite rolli üle tänapäeval</li> <li>• Seostab kunstnikku ja kunstiteost selle loomiskeskkonnaga, leides ja tõendades oma tähelepanekuid.</li> <li>• Leiab kunstiteose omadused, mis väljendavad nii loomise keskkonna kui kunstniku ideid</li> <li>• Külatab iseseisvalt kunstinäitust või sündmust ning käitub seal reeglite kohaselt.</li> </ul>
<p><b>Plaanimine ja ideede arendamine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leiab oma teose jaoks ideid päevakajalistest või ajaloosündmustest.</li> <li>• Kasutab ideid</li> </ul>	<p><b>Plaanimine ja ideede arendamine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Leiab oma teose jaoks ideid läbi eneserefleksiooni.</li> <li>• Rakendab õpetaja</li> </ul>	<p><b>Plaanimine ja ideede arendamine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rakendab teiste autorite teoseid oma töö lähtepunktina.</li> <li>• Rakendab õpetaja</li> </ul>

<p>leidmiseks ja laiendamiseks meetodeid (näit. ajurünnak, suvaline sisend, omaduste reastamine, info otsimine)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teeb töö kavandamisel kirjalikke ja visuaalseid märkmeid.</li> <li>• Kavandab enda teose, pakkudes vahest välja ka erinevaid lahendusvõimalusi.</li> <li>• Teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik, ning rakendab seda teadmist tööprotsessis.</li> <li>• Märkab ja kirjeldab teda ümbritsevaid probleemolukordi.</li> <li>• Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab).</li> <li>• Uurib näiteid kuidas on sama või sarnast probleemi varasemalt lahendatud.</li> <li>• Tutvub erinevate uurimisviiside (<i>näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine</i>) võimalustega.</li> </ul>	<p>abiga ideede genereerimise ja laiendamise/arendamise meetodeid (kombineerimismaatriksid, referaat idee tausta uurimiseks).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Loob storyboardi joonistades või digivahendeid kasutades.</li> <li>• Märkab ja tuvastab igapäeva elu probleemi, mis teda kõnetab.</li> <li>• Seab lähteülesande ja tegevusplaani.</li> <li>• Kavandab õpetaja abiga ja rakendab sihipäraselt üht uurimismeetodit (<i>näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine</i>).</li> </ul>	<p>abiga keerulisemaid ideede laiendamise / arendamise meetodeid (näiteks Osborni küsimustik).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teab ideede selekteerimise meetodeid (näiteks sõelumine küsimuste abil, plussid, miinused)</li> <li>• Sõnastab oma teose kontseptsiooni.</li> <li>• Kasutab kavandamisel mitmekesiseid meetodeid (näit visandid, skeemid, asendiplaanid, maketid, värvi- ja materjalinäidised, tööetapide kirjeldused).</li> </ul>
---	---	--

Loomine	Loomine	Loomine
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Õpilane teab, et isikupärasus on väärtuslik ja püüab luua omapäraseid kunstitöid tuues esile enda individuaalsust ja huvisid.</li> <li>• Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digikunst) kunstitöid spontaanselt (kavandamata).</li> <li>• Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid uurides ja kavandades.</li> <li>• Kavandab ja arendab enda ideid enne teose loomist, kombineeri erinevatest ideedest tervikliku lahenduse.</li> <li>• Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid enamasti teadlikult või õpetaja abiga.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata).</li> <li>• Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid enamasti teadlikult uurides ja kavandades.</li> <li>• Laiendab enda ideed kavandamise protsessis, katsetab erinevaid tehnilisi võimalusi ja toob esile idee arenguetapid.</li> <li>• Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult.</li> <li>• Põhjustab tehnika või meediumi valikut toetudes oma sõnumile või ideele.</li> <li>• Rakendab neljamõõtmelise teose</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata).</li> <li>• Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid teadlikult uurides ja kavandades.</li> <li>• Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult.</li> <li>• Pakub välja ekspositsiooni või näitusepinna koha kooliruumis ning põhjustab enda valikut ja visiooni.</li> <li>• Loob näituse kaasteksti, etiketid (autori nimi, töö nimetus, tehnika jms) ja esitluse viisi.</li> <li>• Tekitab kahemõõtmelises</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leiab oma töö eksponeerimiseks koha, kus see on hästi vaadeldav.</li> <li>• Tunneb loomingu esitlemise põhimõtteid ja suudab teha publikule esitamiseks ettevalmistustöid õpetaja abiga.</li> </ul>	<p>loomisel (animatsioon., video, etendus, <i>performance</i>) narratiivi, sissejuhatust ja puänti (lõiming kirjandusega).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Oskab õpetaja abiga rühmaliikmena luua ühistöödest väljapaneku.</li> <li>• Toetab töö pealkirjaga oma sõnumit või ideed.</li> </ul>	<p>teoses vabalt valitud vahenditega ruumi-illusiooni.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rakendab kolmemõõtmelises teoses valgust, ümbritsevat ruumi ja materjali (või muid õpetaja ülesandepüstituses esitatud elemente või põhimõtteid) oma sõnumi edastamiseks.</li> </ul>
<p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analüüsib tarbeeset funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.</li> <li>• Selgitab enamasti oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi.</li> <li>• Kirjeldab teose ainet, meediumi ja vormi.</li> </ul>	<p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst).</li> <li>• Analüüsib ruumilist keskkonda funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.</li> <li>• Põhjub valdavalt oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid</li> </ul>	<p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mõtestab disaininäiteid funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.</li> <li>• Põhjub oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid.</li> <li>• Kirjeldab, analüüsib, tõlgendab ja hindab</li> </ul>

	ja eksponeerimise valikuid. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib enamasti eriarvamusi.</li> </ul>	kunstiteoseid (nende ainet, meediumi, vormi ja konteksti). <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uurib teose loomise konteksti – sotsiaalne kontekst, ajalooline taust, põhjuslik keskkond, milles kunstiteos loodi.</li> </ul>
--	--	--

### **Õppetegevused III kooliastmes**

#### **Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine**

Tekstide lugemine, info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist, Intervjuude ja dokfilmide vaatamine, näitusekülastused (ka virtuaalselt), õpetaja koostatud esitlused ja loeng, intervjuerimine, vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega. 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. Saadud teabe alusel arutlemine. Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel

Uurimine

#### **Disainiprotsess:**

Probleemi tuvastamine Sihtrühma täpsustamine, sihtgrupi kirjeldamine, sihtrühma kaasamine  
Info otsimine. Probleemi täpsustamine

#### **Plaanimine ja ideede arendamine**

#### **Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:**

Harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, igavikulisest teemast lähtuv, suvaline sisend e. random input, õppeainest või mõnest inimtegevuse valdkonnast lähtuv stiimul)

Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, mõttekaart, omaduste reastamine,



erinevate stiimulite kombineerimine.

**Idee valik:** originaalsuse, ebatavalisuse, eesmärgi jms alusel.

Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde, SCAMPER-meetod. Erinevate väljundite loomine ideele.

Kunstilise kujundi (metafoori) valik, kujutamisaadi valik, meediumi valik, moodboard.

Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, assotsiatsioonide kasutamine, sümboolika välja selgitamine, kujundite või kujutiste kombineerimine) ja valik.

Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d või 3d visand). Krokiide ja kiirkrokiide hajutamine. Visualiseerimise ja visuaalse kokkuvõtte harjutused.

### **Plaanimine:**

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.

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.

4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Võttepaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli visandid, näited ja valik.

Protsessi kavandamine

### **Disainiprotsess:**

Ressursside planeerimine, parameetrite tuvastamine, mõjude planeerimine

Lähteülesande sõnastamine

Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine

Uurimisprotsessi kavandamine juhendaja abiga.

### **Loomine**

- Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamine (Annab paremini edasi mu ideed; Tahtsin originaalset lähenemist)

- Teoste loomine kontseptsiooni alusel.
- Kahemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Võtta aega planeerimisprotsessiks ja ideeloomeks. Tehnikate kombineerimine. Arvutigraafika ja digimaal.
- Kolmemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Materjalide kombineerimine ja leidlik kasutus. Vormide võtmine kooli võimalusi kasutades.
- Kohaspetsiifiline installatsioon. Kineetiline skulptuur või installatsioon. Prototüüpide loomine füüsilises keskkonnas või 3-d programmis.
- Neljamõõtmeliste teoste loomine: kavandatud ja komponeeritud videokunsti teos või animatsioon. Võib teha grupitööna, jagades rollid analoogselt nagu päris elus (režisöör, stsenarist, kunstnik, storyboardi joonistaja, animaator, operaator, helirežisöör, monteeriija, valgustaja, kostüümikunstnik jne)
- Teatri või muu etenduskunsti teos koostööna ja lõimituna teiste ainetega.
- Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin taub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad.
- Disainiprotsess
- Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine
- Essee, referaadi või teose saateteksti kirjutamine.
- Tervikliku ekspositsiooni loomine ja selle esitlemine publikule.

### **Refleksioon, analüüs ja kriitika**

- 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?
- 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.
- Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine:

Vormianalüüsist lähtuvad küsimused:

- 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.

#### Stiilianalüüsisist lähtuvad küsimused:

- 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?
- 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:

- Kuidas on autori elulugu mõjutanud tema loomingu? 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:

- 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 kujutamiskiil, st kas on teisi samatüübilisi pilte või on see erandlik?

## Õppesisu III kooliastmes

Ainesisu ja teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted
<b>Visuaalne kirjaoskus</b>	<p><b>Igapäevane visuaalkultuur</b></p> <p>Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplatvormid.</p> <p>Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.</p> <p>Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.</p> <p><b>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</b></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><b>Kompositsiooni</b> kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p><b>Joone, kujundi, vormi ja teksturi</b> kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p><b>Perspektiiv:</b> tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p><b>Värviteooria:</b> Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p><b>Ruumiillusiooni</b> loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p>

	<p><b>Liikumise</b> mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p><b>Neljamõõtmelise teose baaselemendid:</b> kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu, tegevuspaik, tegelased</p> <p><b>Kaadriplaanid:</b> üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p><b>Kunstiliigid:</b> joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p><b>Kunstižanrid:</b> portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade</p> <p><b>Kujutavus:</b> figuraalne, abstraktne</p>
<p><b>Kunstitehnikad ja loominguline eneseväljendus</b></p>	<p><b>Kunstitehnikad ja stiilid</b></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><b>Etikett</b></p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)</p>
<p><b>Disain ja disainiprotsess</b></p>	<p><b>Disaini baaselemendid</b></p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p>

	<p><b>Disaini liigid</b></p> <p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p><b>Disainiprotsessi osad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Osapooled, tarbija</li> <li>• Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine</li> <li>• Lähteülesanne</li> <li>• Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine</li> <li>• Lahenduspakkumine</li> </ul> <p><b>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</b></p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile....</p> <p><b>Kavandamine:</b> 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><b>Kunstiajalugu, visuaalkultuur ja kunstnikud</b></p>	<p><b>Info leidmine</b></p> <p>Google'i pildiotsing</p> <p>(Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid</p> <p><b>Kunstiajalugu</b></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</p>

	<p>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><b>Kunst ja kultuur ühiskonnas</b></p>	<p><b>Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed</b></p> <p>Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja</p> <p><b>Jätkusuutlik mõtteviis</b></p> <p>Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p><b>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</b></p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p><b>Kunstielu</b></p> <p>Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p><b>Autorsus ja autoriõigused</b></p> <p>Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>

## **MUUSIKA**

### Õppeaine kirjeldus

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, analüüsivõimet 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)

Kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

I kooliaste

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 (helivältsed, rütmid ja pausid):



2- ja 3-osaline taktimõõt; JO- ja RA-astmerida, JO-võti; muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele).

## II kooliaste

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 (helivältsed, rütmifiguurid ja pausid):



taktimõõdud 2/4, 3/3, 4/4, C ja eeltakt;

duur-, moll-helilaad, helistikud C-a, G-e, F-d;

muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele).

## III kooliaste

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, ansambelis);
- 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 kodukoha 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 meelepärase(d) muusikaga tegelemise viisi(d), hindab oma kogemust ja jagab seda kaaslastega;
- 10) teadvustab, et teadlikuma musitseerimise aluseks on muusikaline kirjaoskus, mille hulka kuuluvad helivältsed, rütmifiguurid ja pausid:



kaheksandiktaktimõõtu 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.

## **1 kl ainekava muusikaõpetuses**

### **Eesmärgid**

Õpilane 1) tunneb rõõmu laulmisest ja pillimängust, omaloomingust ja muusikalisest liikumisest ning muusika kuulamisest; 2) saab esmase ühislaulmise ja koorilaulu kogemuse ning pillimängu oskused; 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 (helivältsed, rütmid ja pausid: 2- ja 3-osaline taktimõõtu; JO- ja RA-astmerida, JOvõti; muusikalised oskus

## Õpitulemused

Musitseerimine: laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine, muusikaline omalooming

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 ühislause: „Eesti hümn“ (F. Pacius), „Mu koduke“ (A. Kiis), „Tasa, tasa“ (Wirkhaus); lastelaulud „Lapsed, tuppa“, „Teele, tee, kurekesed“, „Kevadel“ („Juba linnukesed...“), „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- ja rütmipille 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-, rütmipillidel; 3) improviseerib astmemudelitele tuginedes; 4) loob lihtsamaid tekste (liisusalme, regivärsse, laulusõnu jne); 5) kasutab loovliikumist muusika meeleolu väljendamisel; 6) väljendab muusika meeleolu kunstitöös.

### 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) tunneb ära eesti rahvapille ja kirjeldab neid.

## 2 kl ainekava muusikaõpetuses

### Eesmärgid

Õpilane 1) tunneb rõõmu laulmisest ja pillimängust, omaloomingust ja muusikalisest liikumisest ning muusika kuulamisest; 2) saab esmase ühislaulmise ja koorilaulu kogemuse ning pillimängu oskused; 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 oskus

## Õpitulemused

Musitseerimine: laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine, muusikaline omalooming

Õpilane: 1) laulab loomuliku kehahoiu ja hingamise, vaba tooni ja selge diktsiooniga üksi, ansambelis 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 ühislaulu: „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 rahvapille ning kirjeldab neid.

### 3 kl ainekava muusikaõpetuses

#### Eesmärgid

Õpilane 1) tunneb rõõmu laulmisest ja pillimängust, omaloomingust ja muusikalisest liikumisest ning muusika kuulamisest; 2) saab esmase ühislaulmise ja koorilaulu kogemuse ning pillimängu oskused; 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 oskus

#### Õpitulemused

Musitseerimine: laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine, muusikaline omalooming  
Laulmine  
Õpilane: 1) laulab loomuliku kehahoiu ja hingamise, vaba tooni ja selge diktsiooniga üksi, ansambelis 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 ühislause: „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 rütmilisi-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 rahvapille ning kirjeldab neid.

**Hindamise eesmärk muusikas** on toetada õpilaste arengut, innustada õpilasi leidma isikupäraseid ideid ja loovaid lahendusi ning suunata neid sihikindlalt õppima; suunata õpilaste enesehinnangu kujunemist, tekitada neis muusika- ja kultuurihuvi ning luua alus elukestvatele muusikaharrastusele; juhtida ja toetada õpilasi haridustee valikul muusika valdkonnas. Hindamine annab tagasisidet õpilaste individuaalse arengu kohta ning on lähtekohaks järgnevat õpet kavandades. Hinnates lähtutakse kooli õppekavas kirjeldatud põhimõtetest ja nõuetest

## **4 kl ainekava muusikaõpetuses**

### **Eesmärgid**

Õpilane: 1) tunneb rõõmu nii iseseisvalt kui ka ühisest muusika tegevusest ja väärtustab musitseerimist; 2) teadvustab ja hindab oma muusika võimeid, 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 muusika infot eri teabeallikatest ning käitub vastutustundlikult virtuaalmaailmas; 9) väärtustab loojat ja sõnad vastavalt valitud teemadele). loomingut ning on teadlik autoriõigusest; 10) väärtustab teadmisi ja oskusi muusikategevustes, rakendades muusikalist kirjaoskust (helivälitused, rütmifiguurid ja pausid: taktimõõt 4/4, C ja eeltakt; duur-, moll-helilaad, helistikud C-a, G-e, F-d; muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele).

### **Õpitulemused**

#### **Pillimäng**

Õpilane: 1) süvendab I kooliastmes omandatud pillimänguoskusi ning mängib keha-, rütmi- ja plaatpille (valdavalt kaasmängudes); 2) musitseerib muusika teadmisi ja -oskusi kasutades plokkflöödil ja/või väikekandlel või muul meloodiapillil; rakendab pillimängus digivõimalusi; 3)

seostab absoluutseid helikõrgusi noodipildis klaviatuuri ja/või õpitava muusikainstrumendiga; 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 usikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele)ning lihtsamaid tantse; 3) rakendab liikumises muusika teadmisi. 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 astme mudelitele tuginedes; 4) loob muusikale lihtsaid tekste (regivärsse, laulusõnu jne); 5) loob muusika teadmisi 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.

## **5 kl ainekava muusikaõpetuses**

### **Eesmärgid**

Õpilane: 1) tunneb rõõmu nii iseseisvalt kui ka ühisest muusika tegevusest ja väärtustab musitseerimist; 2) teadvustab ja hindab oma muusika võimeid, 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 muusika infot eri teabeallikatest ning käitub vastutustundlikult virtuaalmaailmas; 9) väärtustab loojat ja sõnad vastavalt valitud teemadele). loomingut ning on



teadlik autoriõigusest; 10) väärtustab teadmisi ja oskusi muusikategevustes, rakendades muusikalist kirjaoskust (helivältsed, rütmifiguurid ja pausid: taktimõõt 4/4, C ja eeltakt; duur-, moll-helilaad, helistikud C-a, G-e, F-d; muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele).

## Õpitulemused

### Pillimäng

Õpilane: 1) süvendab I kooliastmes omandatud pillimänguoskusi ning mängib keha-, rütmi- ja plaatpille (valdavalt kaasmängudes); 2) musitseerib muusika teadmisi ja -oskusi kasutades plokkflöödil ja/või väikekandel või muul meloodiapillil; rakendab pillimängus digivõimalusi; 3) seostab absoluutseid helikõrgusi noodipildis klaviatuuri ja/või õpitava muusikainstrumendiga; 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 usikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele)ning lihtsamaid tantse; 3) rakendab liikumises muusika teadmisi. 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 astme mudelitele tuginedes; 4) loob muusikale lihtsaid tekste (regivärsse, laulusõnu jne); 5) loob muusika teadmisi 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.

## 6 kl ainekava muusikaõpetuses

### Eesmärgid

Õpilane: 1) tunneb rõõmu nii iseseisvalt kui ka ühisest muusika tegevusest ja väärtustab musitseerimist; 2) teadvustab ja hindab oma muusika võimeid, 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 loominguks, 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 muusika infot eri teabeallikatest ning käitub vastutustundlikult virtuaalmaailmas; 9) väärtustab loojat ja sõnad vastavalt valitud teemadele). loominguks ning on teadlik autoriõigusest; 10) väärtustab teadmisi ja oskusi muusikategevustes, rakendades muusikalist kirjaoskust (helivältsed, rütmifiguurid ja pausid: taktimõõt 4/4, C ja eeltakt; duur-, moll-helilaad, helistikud C-a, G-e, F-d; muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele).

### Õpitulemused

#### Pillimäng

Õpilane: 1) süvendab I kooliastmes omandatud pillimänguoskusi ning mängib keha-, rütmi- ja plaatpille (valdavalt kaasmängudes); 2) musitseerib muusika teadmisi ja -oskusi kasutades plokkflöödil ja/või väikekandelil või muul meloodiapillil; rakendab pillimängus digivõimalusi; 3) seostab absoluutseid helikõrgusi noodipildis klaviatuuri ja/või õpitava muusikainstrumendiga; 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 usikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele)ning lihtsamaid tantse; 3) rakendab liikumises muusika teadmisi. 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 astme mudelitele tuginedes; 4) loob muusikale lihtsaid tekste (regivärsse, laulusõnu jne); 5) loob muusika teadmisi 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.

**Hindamise eesmärk muusikas** on toetada õpilaste arengut, innustada õpilasi leidma isikupäraseid ideid ja loovaid lahendusi ning suunata neid sihikindlalt õppima; suunata õpilaste enesehinnangu kujunemist, tekitada neis muusika- ja kultuurihuvi ning luua alus elukestvatele muusikaharrastusele; juhtida ja toetada õpilasi haridustee valikul muusika valdkonnas. Hindamine annab tagasisidet õpilaste individuaalse arengu kohta ning on lähtekohaks järgnevat õpet kavandades. Hinnates lähtutakse kooli õppekavas kirjeldatud põhimõtetest ja nõuetest

## **Hindamise põhimõtted II kooliastme muusikaõpetuses**

Muusikaõpetuses hinnatakse protsessihinnetega võimetekohast laulmist ja lihtsamaid kirjalikke töid, mida tehakse tunnis või koduülesandena. Arvestuslikult hinnatakse kontrolltöid, pähe õpitud laule ning esinemist erinevatel kooli sündmustel. Kui õpilane jätab tunnis või koduse tööna tehtud kirjaliku töö õigeaegselt esitamata või laulu vastamata ning esitab oma töö või vastab laulu peale tähtaja möödumist (mitte hiljem kui 10 koolipäeva jooksul), hinnatakse tulemust palli võrra madalama hindega. Kui õpilane on mõjuva põhjusega puudunud tunnist, mil hindamine toimus, on tal õigus järelevastamiseks 10 koolipäeva jooksul. Kui õpilane on sooritanud hindelise töö hindele „2“ või „1“, on tal samuti õigus järelevastamiseks 10 koolipäeva jooksul, kuid maksimumhinnet „5“ ei ole enam võimalik saada. Hindamisel arvestatakse iga õpilase individuaalseid eripärasid, kokkuvõtval hindamisel arvestatakse lisaks nt kooli esindamist lauluvõistlusel või väljaspool kooli esinemisel.

## **7. klassi ainekava muusikaõpetuses**

### **I Eesmärgid:**

- 1) tunneb rõõmu muusikast ning tunnetab, teadvustab ja arendab musitseerimise kaudu oma võimeid;
- 2) tunneb huvi muusika kui kunstiliigi vastu ning kujundab enda esteetilist maitset;

3) mõistab ja austab erinevate maade rahvamuusikat 4) kasutab muusikalistes tegevustes omandatud muusikalise kirjaoskuse põhialuseid.

## **II Õpitulemused:**

- 1) laulab rühmas ühe- või mitmehäälselt olenevalt oma hääle omapärasest;
- 2) laulab koolikooris õpetaja soovitusel ja/või musitseerib erinevates vokaalinstrumentaalkoosseisudes, mõistab ja väärtustab laulupeo sotsiaal-poliitilist olemust ning muusikahariduslikku tähendust;
- 3) väljendab oma arvamust kuulnud muusikast ning põhjendab ja analüüsib seda muusika oskussõnavara kasutades suuliselt ja kirjalikult;
- 4) leiab iseloomulikke jooni teiste maade rahvamuusikas ning toob eesti rahvamuusikaga võrreldes esile erinevad ja sarnased tunnused.

## **III Õppesisu:**

### **Laulmine:**

- 1) laulab oma hääle omapära arvestades loomuliku kehahoiu, hingamise, selge diktsiooni, puhta intonatsiooniga ja väljendusrikkalt ning arvestab esitatava muusikapala stiili; järgib häälehoitu häälemurdeperioodil;
- 2) kasutab teadlikult muusikalisi teadmisi nii üksi kui ka rühmas lauldes. Laulab peast kooliastme ühislaulu: „Eesti hümn” (F. Pacius), „Jää vabaks, Eesti meri” (V. Oksvort), „Eestlane olen ja eestlaseks jään”(A.Mattiisen)

### **Muusikaline liikumine:**

tunnetab ja rakendab liikudes muusika väljendusvahendeid;

Muusika kuulamine ja muusikalugu

- 1) eristab kõla ja kuju järgi keel-, puhk-, löök- ja klahvpille ning elektrofone ja pillikoosseise; oskab nimetada tuntud heliloojaid, interpreete, dirigente, ansambleid, orkestreid ning muusika suursündmusi;
- 2) arutleb muusika üle ja analüüsib seda oskussõnavara kasutades; võtab kuulda ja arvestab teiste arvamust ning põhjendab enda oma nii suuliselt kui ka kirjalikult;

Muusikaline kirjaoskus:

- 1) mõistab õpitud helivältuste, rütmifiguuride ja pausi tähendust ning kasutab neid muusikalistes tegevustes;
- 2) kordavalt I ja II kooliastme muusikaline kirjaoskus ja oskussõnavara

## **8. klassi ainekava muusikaõpetuses**

### **Eesmärgid:**

- 1) tunneb rõõmu muusikast ning tunnetab, teadvustab ja arendab musitseerimise kaudu oma võimeid;
- 2) tunneb huvi muusika kui kunstiliigi vastu ning kujundab enda esteetilist maitset;
- 3) kasutab muusikalistes tegevustes omandatud muusikalise kirjaoskuse põhialuseid;
- 4) teab ja hoiab rahvuskultuuri traditsioone, osaleb selle edasikandmises ning mõistab ja austab erinevaid rahvuskultuure.

### **Õpitulemused:**

- 1) laulab rühmas ühe- või mitmehäälselt olenevalt oma hääle omapärast,  
  
laulab koolikooris õpetaja soovitusel ja/või musitseerib erinevates vokaalinstrumentaalkoosseisudes; 2) mõistab ja väärtustab laulupeo sotsiaal-poliitilist olemust ning muusikahariduslikku tähendust; 3) oskab laulda peast oma kooliastme ühislaule;
- 4) väljendab oma arvamust kuuldu muusikast ning põhjendab ja analüüsib seda muusika oskussõnavara kasutades suuliselt ja kirjalikult;
- 5) on tutvunud iseloomulike joontega teiste maade rahvamuusikas ning toob eesti rahvamuusikaga võrreldes esile erinevad ja sarnased tunnused;
- 6) teab autoriõigusi ning sellega kaasnevat õigusi ja kohustusi;
- 7) huvitub muusikaalasest tegevusest ja väärtustab seda ning osaleb oma võimete kohaselt kohalikus kultuurielus;

### **Õppesisu:**

#### **Laulmine**

- 1) laulab oma hääle omapära arvestades loomuliku kehahoiu, hingamise, selge diktsiooni,

puhta intonatsiooniga ja väljendusrikkalt ning arvestab esitatava muusikapala stiili;

2) järgib häälehoidu häälemurdeperioodil;

3) kasutab teadlikult muusikalisi teadmisi nii üksi kui ka rühmas lauldes;

4) laulab ea- ja teemakohaseid ühe- ja kahehääelseid laule ja kaanoneid ning eesti ja teiste rahvaste laule;

5) laulab peast kooliastme ühislause: „Eesti hümn” (F. Pacius) „Oma laulu ei leia ma üles” (V. Ojakäär).

### **Muusikaline liikumine:**

tunnetab ja rakendab liikudes muusika väljendusvahendeid;

### **Muusika kuulamine ja muusikalugu:**

1) eristab pop-, rokk-, džäss-, filmi- ja lavamuusikat;

2) on tutvunud Eesti ning Prantsuse, Itaalia, Hispaania, Põhja- ja Ladina-Ameerika, Aafrika või Idamaade muusikapärandiga ning suhtub sellesse lugupidavalt;

3) arutleb muusika üle ja analüüsib seda oskussõnavara kasutades;

4) võtab kuulda ja arvestab teiste arvamust ning põhjendab enda oma nii suuliselt kui ka kirjalikult;

5) tunneb autoriõigusi ja nendega kaasnevaid kohustusi intellektuaalse omandi kasutamisel (sh internetis)

### **Muusikaõpetuse 9. klassi ainekava**

#### **Eesmärgid:**

1) õpilane tunneb rõõmu muusikast ning tunnetab, teadvustab ja arendab musitseerimise kaudu oma võimeid;

2) tunneb huvi muusika kui kunstiliigi vastu ning kujundab enda esteetilist maitset väärtustab muusikat ning muusikategevust inimese, kultuuri ja igapäevaelu rikastajana;

3) teab ja hoiab rahvuskultuuri traditsioone, osaleb selle edasikandmises ning mõistab ja austab erinevaid rahvuskultuure;

4) teadvustab ja väärtustab muusikateoste autorsust ning suhtub kriitiliselt infotehnoloogia ja meedia loodud keskkonda;

5) kasutab muusikalistes tegevustes omandatud muusikalise kirjaoskuse põhialuseid

### **Õpitulemused:**

1) osaleb meeeldi muusikalistes tegevustes ning kohalikus kultuurielus; aktsepteerib muusika erinevaid avaldusvorme;

2) laulab rühmas ühe- või mitmehäälselt olenevalt oma hääle omapärast;

3) laulab koolikooris õpetaja soovitusel ja/või musitseerib erinevates vokaalinstrumentaalkoosseisudes; mõistab ja väärtustab laulupeo sotsiaal-poliitilist olemust ning muusikahariduslikku tähendust;

4) oskab kuulata iseennast ja kaaslasi ning hindab enda ja teiste panust koos musitseerides; suhtub kohustetundlikult endale võetud ülesannetesse;

5) oskab laulda eesti rahvalaulu (sh regilaulu) ning peast oma kooliastme ühislause, osaleb meeeldi muusikalistes tegevustes ning kohalikus kultuurielus; aktsepteerib muusika erinevaid avaldusvorme;

6) väärtustab heatasemelist muusikat elavas ja salvestatud ettekandes;

7) omab ülevaadet muusikaga seotud elukutsest ja võimalustest muusikat õppida.

### **Õppesisu:**

#### **Laulmine**

Laulab oma hääle omapära arvestades loomuliku kehahoiu, hingamise, selge diktsiooni, puhta intonatsiooniga ja väljendusrikkalt ning arvestab esitatava muusikapala stiili; järgib häälehoitu häälemurdeperioodil, kasutab teadlikult muusikalisi teadmisi nii üksi kui ka rühmas lauldes; laulab ea- ja teemakohaseid ühe- ja kahehäälsed laule ja kaanoneid ning eesti ja teiste rahvaste laule; laulab peast kooliastme ühislause: „Eesti hümn” (F. Pacius) „Saaremaa valss” (R. Valgre), „Ojalaul“ (J. Tätte)

#### **Muusikaline liikumine**

Tunnetab ja rakendab liikudes muusika väljendusvahendeid,

#### **Muusika kuulamine ja muusikalugu**

1) kuulab ja eristab muusikapalades muusika väljendusvahendeid (meloodiat, rütmi, tempot, dünaamikat, tämbrit) ning muusikateose ülesehitust, arutleb muusika üle ja analüüsib seda oskussõnavara kasutades; võtab kuulda ja arvestab teiste arvamust ning põhjendab enda oma nii suuliselt kui ka kirjalikult.

### **Muusikaline kirjaoskus**

Mõistab järgmiste oskussõnade tähendust ja kasutab neid praktikas: a) elektrofonid, sümfooniaorkester, kammerorkester, keelpilliorkester, džässorkester, partituur, muusikainstrumentide nimetused; b) ooper, operett, ballett, muusikal, sümfoonia, instrumentaalkontsert, spirituaal, gospel; c) rondo, variatsioon; d) pop- ja rokkmuusika, džässmuusika, süvamuusika

### **Hindamise põhimõtted III kooliastme muusikaõpetuses:**

Muusikaõpetuses hinnatakse protsessihinnetega võimetekohast laulmist ja lihtsamaid kirjalikke töid, mida tehakse tunnis või koduülesandena. Arvestuslikult hinnatakse kontrolltöid, pähe õpitud laule ning esinemist erinevatel kooli sündmustel. Kui õpilane jätab tunnis või koduse tööna tehtud kirjaliku töö õigeaegselt esitamata või laulu vastamata ning esitab oma töö või vastab laulu peale tähtaja möödumist (mitte hiljem kui 10 koolipäeva jooksul), hinnatakse tulemust palli võrra madalama hindega. Kui õpilane on mõjuva põhjusega puudunud tunnist, mil hindamine toimus, on tal õigus järelevastamiseks 10 koolipäeva jooksul. Kui õpilane on sooritanud hindelise töö hindele „2“ või „1“, on tal samuti õigus järelevastamiseks 10 koolipäeva jooksul, kuid maksimumhinnet „5“ ei ole enam võimalik saada. Hindamisel arvestatakse iga õpilase individuaalseid eripärasid, kokkuvõtval hindamisel arvestatakse lisaks nt kooli esindamist lauluvõistlusel või väljaspool kooli esinemisel.