

Ainevaldkond “Kunstiained”

1. Üldalused

1.1. Valdkonnapädevus

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

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

1.2. Ainevaldkonna õppeainete arvestuslik maht

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

õppeaine	I kooliaste	II kooliaste	III kooliaste
kunst	5	3	3
muusika	6	5	3

1.3. Ainevaldkonna kirjeldus ja valdkonnasisene lõiming

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

Kunstiained rõhutavad õppe koondumist viie põhimõtte ümber:

- 1) kunste on vaja tõlgendada. Kunstide kõne ei ole sõnasõnaline, kunstiteosed pakuvad eri tõlgendusvõimalusi ja tähendusi, mis põhinevad alati maailmavaatel, varasemal elu- ja kunstikogemusel ning on juhitud tunnetest, samuti kogemise kontekstist. Tõlgendamise puhul on alati võimalik lähtuda erinevatest vaatepunktidest ja ootustest. Isiklik kogemus kasvatab kogemuse tähenduslikkust õpilase jaoks. Kunsti ja muusika õppimisel on vaja toetada tõlgendamisoskust;
- 2) kunstid toetavad mitmekülgset loovust. Kunsti ja muusika õppimine kujundab õppija loovust ja isiksuseomadusi, mis annavad eeldused mis tahes inimtegevuse valdkonnas probleeme uut viisi lahendada, et jõuda originaalsete, kasulike, eetiliste ja vähemalt looja jaoks soovitud tulemusteni. Kunstidega tegelemine põhikoolis toetab õpiloovust (uudsed tähenduslikud kogemused ja nende mõtestamine, uurimis- ja refleksioonioskused) ning argiloovust (fantaasia, maailma uudne mõtestamine enda jaoks, uudne toimimisviis igapäevaelus);

3) kunstid toetavad esteetilise tundlikkuse kasvu ning inimese heaolu. Kunsti ja muusika õppimine põhikoolis võimaldab õpilasel ära tunda, emotsionaalselt kogeda ja hinnata enda ümber subjektiivset ilu (kuuldavat, kombatavat, nähtavat, abstraktset) ning nautida seda samavõrra nagu teiste oskusi või meisterlikkust. Ilu ja meisterlikkuse väärtustamine toetab rahulolu ja tähenduse leidmist maailmas, suurendab maailmaga seotuse tunnet ning innustab inimest püüdlema oma eesmärkide poole. Kunstiainetel on tähtis osa muutuvates oludes isiklikku ja ühiskondlikku heaolusse panustava inimese kujundamisel;

4) kunstiaineid õppides arenevad kinesteetilised oskused ja kognitiivsed võimed, mis on lahutamatu seotud loomega – musitseerimise ja visuaalkunsti, ent ka performatiivsete kunstide loomisega. Kunstitegevustes toetatakse sügavama kognitiivse võimekuse kujunemist. Õppimine (sh musitseerimine ja visuaalkunst, kuid ka performatiivsete kunstide loomine) on sügavam, kui see toimub terviklikult nii keha kui ka vaimu ja eri meelte koostöös;

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

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

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

1.4. Võimalusi valdkonnaüleseks lõiminguks, üldpädevuste arengu toetamiseks ja õppekava läbivate teemade käsitlemiseks

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

Üldpädevuste kujundamise ning läbivate teemade käsitlemise ja lõimingu korraldamise põhimõtted määratakse kooli õppekava üldosas ning rakendamist täpsustatakse valdkonnakavas.

1.5. Üldpädevuste kujundamine ainevaldkonna õppeainetes

1) *Kultuuri- ja väärtuspädevus*- kunstivaldkonna õppeainetes rõhutatakse kultuuriteadmisi ja ühisel kultuuripärandil põhinevat kultuuriruumi õppija identiteedi osana. Tegevustes

väärtustatakse individuaalset ning kultuurilist mitmekesisust. Käsitlevate teemade, analüüsitavate kunstiteoste ja sündmuste kaudu toetatakse eetiliste ning esteetiliste väärtushoiakute kujunemist. Praktiline loominguline tegevus ja selle üle arutlemine õpetavad teadvustama kunsti ja muusikat eneseväljenduse vahendina, hindama erinevaid ideid, seisukohti ja probleemilahendusi ning austama autorsust. Kasvatatakse teadlikku ja kriitilist suhtumist kõikidesse infokanalitesse.

2) *Sotsiaalne ja kodanikupädevus*- uurimuslikud ja praktilised rühmatööd, loovtööd, arutlused ja esitlused, ühismusitseerimine, ühistes kunstiprojektides ning valdkondlikes ja valdkondadeülelises õppeprojektides osalemine kujundavad koostöövalmidust ning aitavad väärtustada üksteise toetamist. Kultuurisündmustel osalemine aitab kujundada kultuurilist ühtsustunnet. Kunstiteoste üle arutledes harjuvad õpilased oma seisukohti kaitsma ning teiste arvamustest lugu pidama. Kunstiained teadvustavad inimese kui keskkonna kujundaja ja kasutaja mõju, juhtides teadlikult ning jätkusuutlikult tegutsema nii looduses kui ka inimeste loodud ruumilistes ja virtuaalsetes 3 keskkondades.

3) *eneseääratluspädevus*- pidev tagasiside andmine ja eneseanalüüsi oskuse arendamine aitavad tundma õppida oma huve ja võimeid ning kujundada positiivset minapilti. Kultuuriliste ja sotsiaalsete teemade käsitlemine.

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

5) *Suhtluspädevus*- kunstiainetes on tähtsal kohal kunstiteostest, -stiilidest, ajastutest jms rääkimine, kasutades kirjelduses nii korrektset emakeelt kui ka ainespetsiifilist terminoloogiat. Tööde esitlemine ning aruteludes erinevate seisukohtade võrdlemine ja kaitsmine toetavad väljendusoskust ning ainealase oskussõnavara kasutamist. Kunsti- ja muusikateemaliste referatiivsete ning loovtööde koostamine eeldab oskust mõista teabetekste ning suunab kasutama mitmesuguseid info esitamise viise (tekst, joonis, skeem, tabel, graafik jms). Kunstiainetes tutvutakse kunsti ja muusika kui kommunikatsioonivahenditega, õppides tundma neile eriomast mitteverbaalset keelt ning „tõlkides” sõnumeid ühest keelest teise

6) *Ettevõtlikkuspädevus*- vajalike oskuste kujunemist toetavad kunstiainetes individuaal- ja rühmatöö, uurimuslikud ning probleemipõhised ülesanded ja õpitava sidumine nüüdisaegse igapäevaeluga. Kunstiainetes väärtustatakse uuenduslikke ning loovaid lahendusi. Praktiline loovtegevus annab võimaluse katsetada erinevaid ideede väljendamise ja esitlemise võimalusi, valides leidlikult sobivaid meetodeid ning rõhutades oma tugevaid külgi. Õpitakse tegevust planeerima ja analüüsima, vastutama tööde lõpetamise ja tulemuse eest. Tutvutakse ka valdkonnaga seotud elukutsete ning institutsioonidega.

7) *Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiapädevus*- kunstiainetes rakendatavate ülesannete lahendamiseks tuleb sõnastada probleeme, arutleda lahenduste üle, põhjendada valikuid ja analüüsida tulemusi. Õpitakse kasutama kunstimõisteid (kompositsioon, struktuur, rütm jne), võrdlema ja liigitama erinevate nähtuste tunnuseid ning kasutama sümboleid. Kunstiterminoloogias kasutatakse matemaatika ja tehnoloogia sõnavara ja mõisteid.

Loomeülesandeid täites õpitakse kasutama tehnoloogiavahendeid ning innovaatilisi lahendusi, mõistma teaduse ja tehnoloogia rolli muusika ning kunsti arengus

8) *Digipädevus*- suutlikkus kasutada uuenevat digitehnoloogiat toimetulekuks kiiresti muutuvast ühiskonnas nii õppimisel, kodanikuna tegutsedes kui ka kogukondades suheldes; leida ja säilitada digivahendite abil infot ning hinnata selle asjakohasust ja usaldusväärsust; osaleda digitaalses sisuloomes, sh tekstide, piltide loomisel ja kasutamisel; kasutada probleemilahenduseks sobivaid digivahendeid ja võtteid, suhelda ja teha koostööd erinevates digikeskkondades; olla teadlik digikeskkonna ohtudest ning osata kaitsta oma privaatsust, isikuandmeid ja digitaalset identiteeti; järgida digikeskkonnas samu moraali- ja väärtuspõhimõtteid nagu igapäevaelus.

1.5.1. Lõiming teiste ainevaldkondadega

Nüüdisaegsele kultuurile on olemuslik interdistsiplinaarsus. Kunstid on tihedalt seotud kõigi inimtegevuse valdkondade ning oma ajastu mõtteviisidega. Inimeseks olemine, sotsiaalsed suhted ja maailm on oma erinevates avaldumisvormides kunstide aines, seega teiste ainevaldkondadega suhestumine on kunstide loomulik osa. Kunstiainete ja teiste ainevaldkondade seostamiseks on palju võimalusi.

1. Väärtushoiakute kujundamine ja maailma kultuurilise mitmekesisuse teadvustamine.

Paljudes ainetes tutvutakse erinevate kultuuridega ning toetatakse kultuurilise ja sotsiaalse identiteedi kujunemist (kunstid, eesti keel ja kirjandus, võõrkeeled, ajalugu ja ühiskonnaõpetus, geograafia, käsitöö ja tehnoloogia, kehaline kasvatus). Kunstide kaudu saab eriti hästi teadvustada kultuuridevahelist dialoogi ja loovust nüüdisühiskonna innovatsiooni allikana.

2. Kattuvate või lähedaste mõistete kasutamine (kompositsioon, struktuur, rütm, plaan, stiil, variatsioon, improvisatsioon, liikumine, dünaamika jm): kunstid, keeled ja kirjandus, tehnoloogia, kehaline kasvatus.

3. Ainete sisust lähtuvate seoste esiletoomine:

1) sotsiaalainetest lähtudes vaadeldakse inimese suhteid teiste inimeste ja inimrühmadega ning erinevate kultuuride kommete ja pärimustega;

2) emakeelest ja võõrkeeltest lähtudes arendatakse verbaalset eneseväljendusoskust, diktsiooni, funktsionaalset lugemisoskust ning infokanalite kasutamise oskust; kirjandusest lähtudes vaadeldakse eri ajastute ja kultuuride lugusid muusikas ja kunstis, teatri- ja filmikunstis;

3) loodusainetest lähtudes teadvustatakse inimese kuulmis- ja nägemismeele füsioloogilist eripära, õpitakse tundma looduskeskkonda ja selle eluvormide mitmekesisust ning helide, valguse ja värvide omadusi;

4) matemaatikast lähtudes arendatakse seoste loomise oskust ja loogilist mõtlemist (matemaatiline keel, struktuur, sümbolid ja meetodid);

5) käsitööst ja tehnoloogiast lähtudes arendatakse käelist tegevust ning loovat mõtlemist (loomise protsess, tehnoloogiad ja tehnikad); oskust innovaatilisi ideid kavandada ja praktikas ellu viia.

6) kehalisest kasvatuses lähtudes arendatakse kehatunnetust, tähelepanu, mootorikat, reageerimiskiirust ja koordineerimist.

4. Ainevaldkondade piire ületavad õppeprojektid.

1.5.2. Läbivad teemad

Kunstiaineid on võimalik seostada kõigi läbivate teemadega. Õppekava läbivaid teemasid peetakse silmas valdkonna õppeainete eesmärgiseade puhul, õpitulemuste ning õppesisu kavandamisel lähtutakse kooliastmest ning õppeaine spetsiifikast.

Elukestev õpe ja karjääri planeerimine. Kujundatakse iseseisva õppimise ja tegutsemise oskust, mis on oluline alus elukestva õppe harjumuste ning hoiakute omandamisel. Erinevate õppevormide kaudu arendatakse õpilaste suhtlus- ja koostööoskusi, mis on olulised tulevases tööelus. Kunst ja muusika võimaldavad õpilastel teadvustada oma võimeid ja huvisid, omandada nii ainealaseid kui ka üldisemaid mõtlemis- ning tegutsemisstrateegiaid. Tutvutakse kunstide mitmekülgsede väljunditega igapäevaelus, kunstidega seotud ametite ja elukutsetega, võimaldatakse vahetult kokku puutuda töömaailmaga, nt külastades loomeettevõtteid. Õpilastele tutvustatakse ainevaldkonnaga seotud erialasid ja edasiõppimise võimalusi.

Keskkond ja jätkusuutlik areng. Teabekeskond. Need teemad hõlmavad mitmekülgsed oskusi, nagu info leidmine muusika ja kunsti kohta, helilise ja visuaalse kommunikatsiooni väljendusvahendid, keskkonna visuaalne ning heliline kujundamine. Tutvutakse andmebaasidega, meediakeskkonna võimaluste ja ohtudega ning autorikaitse probleemidega. Teadvustatakse ümbritsevat loodus- või tehiskeskkonda loomingu allikana ja õpitakse keskkonda säästma. Väärtustatakse pärandkultuuri ning rahvuskultuuri jätkusuutlikku arengut. Osatakse näha võimalusi taaskasutuseks, analüüsitakse tehiskeskkonna objekte ökoloogilisest, esteetilisest ja eetilise vaatepunktist.

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus. Kunstiainetes julgustatakse kujundama ja väljendama oma seisukohti ühiskonnas toimuvate protsesside kohta ning ideesid katsetama ja ellu viima.

Tehnoloogia ja innovatsioon. Kunstiainetes kasutatakse praktiliste loovtegevuste kaudu erinevaid oskusi ja vahendeid ning leiutatakse ja katsetatakse uusi võimalusi, toetades pidevalt muutuvast tehnoloogilises elu-, õpi- ning töökeskkonnas toime tuleva inimese kujunemist.

Tervis ja ohutus. Kunstiainetes teadvustatakse kunstidega tegelemise emotsionaalselt tasakaalustavat mõju. Kujutavas kunstis kasutatakse materjale, töövahendeid ja instrumente, mille juures tuleb järgida ohutuse ning otstarbekuse printsiipe.

Väärtused ja kõlblus. Kultuuriline identiteet. Õppesisus ja -tegevustes tutvutakse kohaliku, Eesti ja maailma kultuuripärandiga, teadvustatakse kultuuri rolli igapäevaelus, pärandkultuuri arenemist tänapäevases globaliseeruvast maailmas. Kujundatakse avatud ja lugupidavat suhtumist nii erinevatesse kultuuritraditsioonidesse kui ka nüüdisaja kultuurinähtustesse. Väärtustatakse uute ideede ning isiklike kogemuste ja emotsioonide loomulist väljendamist. Õpilasi suunatakse osalema ühiseid väärtusi kujundavatel kunstisündmustel (näitused, muuseumid, kontserdid ja etendused). Tähtis on noorte endi osalemine/esinemine laulupidudel, muusika- ja kunstiüritustel.

1.6. Õppe kavandamine ja korraldamine

Õpe on õppijakeskne, toetab õpimotivatsiooni hoidmist ning õpilaste kujunemist aktiivseiks ja iseseisvaiks õppijaiks ning loovaiks ja kriitiliselt mõtlevaiks ühiskonnaliikmeiks, kes suudavad teha valikuid ja vastutada oma õppimise eest. Õpet kavandades ja korraldades lähtutakse õppekava üldpädevustest, kooli väärtustest, kooliastme lõpuks taotletavatest teadmistest, oskustest ja hoiakutest ning õpitulemustest ja kooli õppekavas sätestatud õppesisust, kooliastmete õppe ja kasvatus rõhuasetustest ning läbivate teemade ja lõimingu rakendamise põhimõtetest.

Põhikoolis õpet kavandades ja korraldades teevad õpetajad koostööd, seejuures:

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

1.7. Hindamine

Hindamine kunstiainetes suunab ja julgustab õpilasi õppima ning tekitab ja hoiab huvi kunsti ja muusika vastu. Hindamise aluseks on põhikooli riikliku õppekava üldosas sätestatu, kunsti ja muusika ainekavas esitatud õpitulemused ning kooli kehtestatud hindamisjuhised.

Hindamise nõuded ja korraldus, sh mittedumbrilise hindamise kasutus ja kooliõppekava väliselt, sh mitteformaalhariduses omandatud teadmiste ja oskuste arvestamine täpsustatakse kooli õppekavas. Hindamise käigus saavad õpilased mitmekülgset tagasisidet oma töökultuuri ja töö ning individuaalse arengu kohta, millega toetatakse nende kujunemist positiivse minapildi ja adekvaatse enesehinnanguga ennastjuhtivaiks õppijaiks. Hindamisega luuakse õpilastele võimalusi õppe vältel oma edusamme esile tuua, julgustades neid enda tugevaid külgi kasutama ja uusi oskusi arendama. Õpilastele võimaldatakse eri viise eneseanalüüsiks ja kaaslastelt tagasiside saamiseks ning selle aktseptimiseks. Õpetaja saab hindamise kaudu teavet oma õpetamise tulemuslikkuse kohta ning sisendit nii õppe kui ka iseenda pädevuste arendamiseks. Alates esimesest kooliastmest kaasatakse õpilane nii oma tööd hindama kui ka kaasõpilastele tagasisidet andma. Õpilasele on õppeühiku (õppetegevuste kogum, mis on suunatud samade õpitulemuste saavutamisele) alguses teada, mida ja millal hinnatakse, mis hindamisvahendeid kasutatakse ning mis on hindamiskriteeriumid.

Õpilast suunatakse õppe käigus oma õppimist ja seatud eesmärkide saavutamist analüüsima ning reflekteerima. Aineteadmiste ja -oskuste kõrval antakse tagasisidet üldpädevuste arengu ning väärtushoiakute ja -hinnangute kujunemise kohta. Hoiakute kujunemise kohta antakse tagasisidet suunavate ja toetavate sõnaliste hinnangutega. Õpilase seisukohtadele ühiskonnas ja maailmas toimuva kohta antakse sõnalist kirjeldavat tagasisidet. Kirjalikke ülesandeid hinnates arvestatakse eelkõige töö sisu, kuid pööratakse tähelepanu ka õpilase keelekasutusele, sh kunsti- ja muusikaterminite õigele kasutusele ning õigekirjale, mida arvestatakse hindamisel ülesande eesmärgi ja kokkulepitud hindamiskriteeriumide põhjal. 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 vääramusaamad 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 eneseusku ja innustab teda oma võimeid arendama. Kujundava hindamise kaudu saab õpilane temale arusaadaval viisil esitatud suulist ja kirjalikku tagasisidet oma õpitulemuste saavutamise taseme ning tugevate külgede ja arenguvõimaluste kohta. Kujundava hindamise rakendamist toetab õppeolukorras tehtud tööde õpilasepoolne dokumenteerimine näiteks kavandite, jooniste, õpimapi, blogina vms. Kunstiainetes väärtustatakse harjutamist.

Õpitulemuste saavutamise toetamise kõrval keskendutakse kujundava hindamise vältel järgmistele aspektidele:

- 1) loovuse arengu toetamine (probleemide märkamine, mõtete voolavus ja paindlikkus, originaalsus, probleemi lahendamisoskused, refleksioon);
- 2) huvi ja nii õppes kui ka kunsti- ja kultuurielust aktiivse osavõtu toetamine;
- 3) isikliku sideme loomine ainega ja isikupärase väljenduslaadi otsimine;
- 4) sallivuse areng ja silmaringi avardamine.

Kooli õppekavas kehtestatud hindamisjuhiste järgi võib arvestada tunnist osavõtu aktiivsust ja tunnivälist muusikategevust (nt osalemine koolikooris, orkestris, ansambelis, esinemine kooliüritustel, kooli esindamine konkurssidel/võistlustel, sh muusikaolümpiaadil).

Kokkuvõtvalt hinnatakse üldjuhul õppeperioodi või mahuka õppeteema lõpul, lähtudes õppes kui tervikust ja taotletavatest õpitulemustest, seejuures arvestatakse, et hinnatel võib olla sõltuvalt töö mahust erinev kaal.

1.8. Õppekeskkond

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

Kunstiainete pädevuse kujunemise eeldus on õppimist, loovust ning eneseväljendust toetav sotsiaal-emotsionaalne, vaimne ja füüsiline õppekeskkond, mis peab soodustama õpilase iseseisvust, olema kaasav, piisavalt struktureeritud ning eakohane, mis on loovuse ja

originaalsuse arendamisel ning avaldumisel oluline. Nii füüsiline kui ka vaimne keskkond peab vastama õpilaste võimetele. Eriti tähtis on arvestada psühholoogilisi baasvajadusi.

Kunstid on muutuvad, vastuolusid tekitavad ning väärtuste ja kokkulepete piire kompavad. Seetõttu on eriti tähtis tagada turvaline vaimne keskkond, mille kujundamisele aitavad kaasa hinnanguvabad arutelud ja õpetaja pädevus tulla toime väärtuskonfliktidega. Kunstiainete õppimise füüsilise õppekeskkonna tagab kool, võimaldades õpet ruumis, mis on varustatud kvaliteetsete, õpilastele kokkulepitud korras kättesaadavate töövahendite ja materjalidega vabaks kasutamiseks, et toetada valikute tegemise oskust ja loovat eneseväljendust. Õpe toimub ka autentsetes keskkondades, linnaruumis, kontserdisaalides, näituse- ja etendusasutustes, kooli ümbruses, paikkonna kultuuriasutustes ja mujal.

Kunsti õpetamiseks on vaja:

- 1) iseseisvaks ja rühmatöökõks vajalikku pinda eri formaadis tööde, ka suure formaadiga tööde tegemiseks;
- 2) 500-luksise päevavalgusspektriga valgustust tööpinnal ning käte ja töövahendite puhastamise võimalust;
- 3) reguleeritava kõrgusega molberteid või laudu koos joonistusalustega ning tööde kuivatamise, hoiustamise ja eksponeerimise võimalust;
- 4) kunstiraamatuid, ajakirju ja teatmeteoseid;
- 5) videoprojektori, foto- ja videokaamerate, arvutite, skanneri ja printeri kasutamise võimalust ning internetiühendust.

Muusika õpetamiseks on vaja :

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

2. Ainekavad

2.1. Muusikaõpetus

2.1.1. Õppeaine kirjeldus

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

avatakse ja avardatakse muusikaga tegelemise viise ning toetatakse elukestva muusikaharrastuse teket. Eesti ja maailma muusikakultuuri tutvustamise kaudu kujundatakse õpilaste sotsiaalkultuurilisi väärtushinnanguid ja muusikamaitset. Muusikaõpetuses tähtsustatakse: 1) ühislaulmist kui rahvusliku kultuuritraditsiooni olulist väljendust ja edasikandjat; 2) loomingulist eneseväljendust; 3) õpilase loova ja kriitilise mõtlemise arengu toetamist; 4) õpilase isiklikku suhet muusikaga ning muusikalise suhtlemise rolli vaimse, füüsilise ja emotsionaalse tasakaalustamise võimalusena; 5) muusika osa tasakaalustatud isiksuse eetilise-esteetilise 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 kontserdielus 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).

2.1.2. Kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

I kooliaste	II kooliaste	III kooliaste
<p>Õpilane:</p> <p>1) tunneb rõõmu laulmisest ja pillimängust, omaloomingust ja muusikalisest liikumisest ning muusika kuulamisest;</p> <p>2) saab esmase ühislaulmise ja koorilaulu kogemuse ning pillimänguoskused;</p> <p>3) kuulab keskendunult muusikat, enda ja kaaslaste muusikaesitusi ning avaldab selle kohta oma arvamust;</p> <p>4) mängib loomeideedega ning katsetab musitseerimisel erinevaid muusika väljendusvahendeid;</p> <p>5) rakendab omandatud muusikateadmisi ja -oskusi muusikategevustes, sh muusikalist kirjaoskust (helivältused, rütmid ja pausid: TA, TI-TI, TA-A, TA-A-A, TI-RI-TI-RI, TAI-RI ja poolpaus ning tervepaus; 2- ja 3-osaline taktimõõt; JO- ja RA-astmerida, JOvõti; muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele).</p>	<p>Õpilane:</p> <p>1) tunneb rõõmu nii iseseisvast kui ka ühisest muusikategevusest ja väärtustab musitseerimist;</p> <p>2) teadvustab ja hindab oma muusikavõimeid, arendab neid muusikategevustes – laulmisest, pillimängust, omaloomingust ja muusikalisest liikumisest;</p> <p>3) kuulab süvenenult Eesti ja teiste rahvaste muusikat ning arutleb muusika üle;</p> <p>4) osaleb aktiivselt muusikaloomes, katsetab oma ideid erinevates muusikategevustes ja sobivates digikeskkondades, on püsiv lahendusi otsides;</p> <p>5) suhtub lugupidavalt enda ja kaaslaste loomingusse, põhjendab ning analüüsib oma arvamusi ja valikuid;</p> <p>6) mõistab enda seotust Eesti kultuuripärandiga ja väärtustab laulupidu;</p> <p>7) märkab ja teadvustab kultuurilist mitmekesisust ning suhtub lugupidavalt eri rahvuskultuuridesse;</p> <p>8) leiab muusikainfot eri teabeallikatest ning käitub vastutustundlikult virtuaalmaailmas;</p> <p>9) väärtustab loojat ja loomingut ning on teadlik autoriõigusest;</p> <p>10) väärtustab teadmisi ja oskusi muusikategevustes, rakendades muusikalist kirjaoskust (helivältused, rütmifiguurid ja pausid: taktimõõt 4/4, C ja eeltakt; duur-, moll-helilaad,</p>	<p>Õpilane:</p> <p>1) huvitub muusikast kui kunstiliigist, väärtustab muusikat ning muusikategevust kultuuri ja igapäevaelu rikastajana;</p> <p>2) teadvustab muusika võimalusi vaimse, füüsilise ja emotsionaalse tasakaalu loomisel;</p> <p>3) osaleb aktiivselt musitseerimises: tegutseb koos teistega, vastutab enda tegevuse eest rühmas (klassis, kooris, ansamblis);</p> <p>4) arendab loomeideid muusikalise eneseväljenduse kaudu: katsetab ideid muusikategevustes, leiab lahendusi esile kerkinud probleemidele, hindab isikupära ja erinevaid lahendusi ning on püsiv ja järjekindel;</p> <p>5) tunnetab ja rakendab liikudes muusika karakterit ja väljendusvahendeid;</p> <p>6) väärtustab kodukoha ja Eesti muusikapärandit ning nüüdismuusikat, on traditsioonide edasikandja laulja ja/või pillimängijana ning osaleb laulupidudel;</p> <p>7) teadvustab muusikat kui kultuuridevahelist suhtluskeelt, väärtustab kultuurilist mitmekesisust;</p> <p>8) tegutseb eetiliselt ja ohutult (sh autoriõigust arvestades) nii reaalsetes kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades, suhtub kriitiliselt infotehnoloogia ja meedia loodud keskkonnasse;</p>

	<p>helistikud C-a, G-e, F-d; muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele).</p>	<p>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 helivältused, rütmifiguurid ja pausid: kaheksandiktaktimõõt laulurepertuaarist tulenevalt; ühe võtmemärgiga helistikud ja repertuaarist tulenevalt kahe võtmemärgiga helistikud; bassivõti repertuaarist tulenevalt; muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele; 11) mõistab, kuidas huvi muusika vastu ning muusikaoskused võimaldavad kujundada sellest elukestva harrastuse või elukutse.</p>
--	--	--

2.2. Kunst

2.2.1. Õppeaine kirjeldus

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 igapähele. Kunst toetab õppija loovust ja isiksuseomadusi, mis annavad eeldused mis tahes inimtegevuse valdkonnas probleeme uut viisi lahendada, jõuda originaalsete, kasulike, eetiliste ja vähemalt looja jaoks soovitud tulemusteni.

Õppeaine lähtealused on:

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

loomisega. Kunstipädevuse omandamist toetab maailma kunsti ja visuaalkultuuri käsitlemine nii nüüdisaegses kui ka ajaloolises kontekstis;

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

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

4) kunsti õppeaines on võrdselt oluline nii kunstikogemus kui ka õppimiskogemus. Sageli on teosest kui lõpptulemusest tähtsam loominguiline ja otsinguline tee, tagasiside ja refleksioon, üldpädevuste kujundamine, motivatsiooni leidmisele ja hoidmisele suunatud tegevused. Koolikunstis on vaja väärtustada õppija isikliku tasandi loomet, avastusi, pingutust ja sõnumit, sest õppijale endale tähtis tegevus loob talle just nimelt tähendusliku kunstikogemuse ka siis, kui lõpptulemus ei ole originaalne või sisukas laiemas kunsti ja visuaalkultuuri kontekstis. Juhul kui lõpptulemus visuaalkultuuri-, disaini- või kunstiteosena on õppes oluline, peab õpetaja kvalitatiivse muutuse teket valmivas teoses teadvustama ja toetama eesmärkide ning hindamiskriteeriumide sõnastamisega. Kunsti osaoskused võimaldavad kunsti õpetamist mitmekülgsest käsitleda ja jälgivad disaini tsüklist loogikat, mis on maailmas järjest laiemalt käibel nii kunstiteoste, toodete, protsesside kui ka uuringute kavandamisel.

Kunsti osaoskused on:

1) väljaselgitamine, teadmine, mõistmine (kuulamine, vaatamine, lugemine, info otsimine, kirjeldamine, sõnastamine, valimine, uurimine);

2) plaanimine ja ideede arendamine (ideede genereerimine, visandamine, katsetamine, organiseerimine, protsessi plaanimine, koostamine, leiutamine);

3) loomine (eesmärgipärane väljendus- ja töövahendite rakendamine, viimistlemine, toimetamine, täiendamine, esitlemine);

4) refleksioon, analüüs ja kriitika (uurimine, tõlgendamine, retsenseerimine, tagasisidestamine, arutlemine, väärtushinnangute arendamine ja andmine).

Õpitulemuste sõnastamise puhul on arvestatud, et õpetaja saaks koostöös õpilastega ise otsustada, mis õppeülesannete ja teemade käsitlemisega õpitulemusi saavutada, pidades silmas õpilaste vajadusi ja muutusi kunstimaailmas. Põhikooli õpitulemustes on rõhk teadmisel ja mõistmisel ning sihipärasel kunstilisel tegevusel: idee arendamine ja prima

võimaliku lahendi leidmine oma ideele. Disainiga seotud õpitulemused võrdsustatakse ainekavas plaanimise ja idee arendamisega nii, nagu see on kujunenud nüüdisaja praktikas.

2.2.2. Kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud I kooliaste

Õpilane:

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

2.2.3. Õpitulemused I kooliaste

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

Õpilane:

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

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

Õpilane:

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

Refleksioon, analüüs ja kriitika

Õpilane:

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

Õpitulemused ja rõhuasetused õppesisu käsitlemisel I kooliastmes klassiti

Õpitulemused I kooliastme lõpuks	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel klassiti
Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine. Peamise esiletõstmine suuruse,	Pildiline ja ruumiline väljendus Visuaalse kompositsiooni baaselemendid

<p>asukoha ja värvi abil. Oma tööde esitlemine ja selgituste andmine.</p> <p>1. klass Vabanemine stampkujunditest (päikese-neljandik, aknarist jms). Tuttavate asjade kujutamine – lilled, mänguasjad jms. Inimese vanuse, ameti jms joonistamine mälu järgi. Mõisted kolmnurk, ruut, ring jne.</p> <p>2. klass Puude, mägede, pilvede jms kujutamine mitmel erineval moel. Esemete tähtsamad tunnused. Esmased proportsioonireeglid. Geomeetristest kujunditest pildi loomine. Piltjutustused: joonistus, maal, illustratsioon.</p> <p>3. klass Maastik kevadel, suvel, sügisel ja talvel. Esimesed katsetused kujutamisel natuurist. Dünaamiline kriipsujuku liikumise kavandamine. Piltjutustused: lisandub koomiks ja animatsioon.</p>	<p>(joon, värv, vorm, ruum, rütm). Inimeste, esemete ja loodusobjektide iseloomulikud tunnused ning peamise esiletoomine kujutamisel.</p>
<p>Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine. Kunstitehnikate ja töövõtete loominguiline rakendamine. Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.</p> <p>1. klass</p> <p>Maal – näpuvärvid, guašš. Skulptuur – plastiliin, savi jt pehmed voolimismaterjalid. Graafika – riipimine vms. Trükkimine (erinevad vahendid)</p> <p>2. klass</p> <p>Maal – tempera, akrüül. Skulptuur - seisvad figuurid materjali lisamisega. Graafika – monotüüpia jt erinevad tõmmised. Trükkimine</p> <p>3. klass</p> <p>Maal – akvarell, pastell. Skulptuur – voolimine ühest tükist, ilma juurde lisamata. Graafika – papitrükk vms. Trükkimine</p>	<p>Materjalid ja tehnikad</p> <p>Erinevate kunstitehnikate materjalid, töövõtted ning töövahendid (nt joonistamine, maalimine, trükkimine, kollaaž, vormimine jne).</p>
<p>Ideede selgitamine ja vormistamine jooniste</p>	<p>Disain ja keskkond</p>

<p>ja makettidena tulenevalt situatsiooni kirjeldavast lähteülesandest. Vormi ja funktsiooni seos. Kunstitunnis omandatud oskuste rakendamine digitaalsete vahenditega töödes.</p> <p>1. klass</p> <p>Märk – geomeetriliste kujundite erinevad tähendused. Kiri – oma nime kujundus portfooliol vms.</p> <p>2. klass</p> <p>Märk – liiklusmärkide keel. Kiri – dekoratiivkiri kingipakil.</p> <p>3. klass</p> <p>Märk – stilisatsioon. Kiri – šrifti valik vastavalt ülesandele.</p>	<p>Disain igapäevaelus: trükis, tarbevorm, ruum ja ehitis keskkonnas. Vormi, otstarbe, materjali ja tehnoloogia seosed ning nende arvestamine kujundamisel. Turvaline ning keskkonnasäästlik tarbimine.</p>
<p>Vana ja uue võrdlemine. Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja nende üle arutlemine.</p> <p>1. klass</p> <p>Eesti ja maailm – keskaegsed hooned. Rahvakunst – laulupidu ja rahvariided.</p> <p>2. klass</p> <p>Eesti ja maailm – lossid, kindlused ja mõisahooned. Rahvakunst – talu ja taluriistad.</p> <p>3. klass</p> <p>Eesti ja maailm – lähikonna kunstigaleriide ja muuseumide asukoht ja funktsioonid. Rahvakunst – kindamustrid, sokisääred jms. Tegelikuse ja virtuaalsete keskkondade võrdlus.</p>	<p>Kunstikultuur</p> <p>Kunstiteosed kohalikes muuseumides ja kunstigaleriides, ajaloolised kunstitehnikad ja materjalid. Lähiumbruse loodus ja ehituskunst. Reaalsed ning virtuaalsed kunsti- ja meediakeskkonnad.</p>
<p>Meedia kodus ja koolis.</p> <p>1. klass</p> <p>Asjade tähendus pildil.</p>	<p>Meedia ja kommunikatsioon</p> <p>Kunstiteoste, visuaalse kommunikatsiooni ja meedia roll ning mõju igapäevaelus.</p>

<p>2. klass Piltjutustuse kujundamine (nt foto sidumine joonistuste ja tekstiga). E-kaart.</p> <p>3. klass Uue tähenduse andmine asjadele või kujutatava konteksti muutmisega (nt juurviljadest tegelased tervisliku toitumise videos). Lihtsama reklaami kujundamine.</p>	<p>Visuaalse kultuuri näidete (reklaamide, filmide, arvutimängude jne) kriitiline vaatlemine, arutlemine ja oma arvamuste põhjendamine.</p>
--	---

II kooliaste

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

Õpilane:

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

Plaanimine ja ideede arendamine

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

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

Refleksioon, analüüs ja kriitika

Õpilane:

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

Õpitulemused klassiti

4. klass	5. klass	6. klass
-----------------	-----------------	-----------------

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine	Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine	Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine
<ul style="list-style-type: none"> • Loeb lihtsamaid kaarte ja põhiplaane (maakaarti ja hoone (klassiruumi) plaani, sisekujunduse kavand) seostades kujutatut reaalse ruumiga. • Viib kokku õpitud kunstniku ja tema teose. • Teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule akvarell) lihtsamaid baaselemente (punkt, joon, pind, heletumedus, värv) ja kompositsiooni põhimõtteid (tasakaal, kattumine, teravus, suurus) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel; • Teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurus, mõõtmed, värv ja materjal) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel; • Märkab ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeeseme suurust, vormi ja materjali selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tunneb ära eri kirjasüsteeme ja seostab neid eri kultuuridega (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id). • Kasutab olulisemaid kunstimõisteid (nt kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, looming, maalikunst, animatsioon, skulptuur jne) ühe kunstnikuga seoses. • Teab järgmisi mõisteid: arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, abstraktne kunst. Kaadriplaani: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Karakter, taust, esiplaan, tagaplaan. Koloriit. • Teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente (tegelased/karakterid, objektid ja taust/keskkond) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitutele ka dominant, koloriit). • Teab kolmemõõtmelise kujutamise (skulptuur, installatsioon, ready-made) lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni 	<ul style="list-style-type: none"> • Kirjeldab visuaalkultuuri ilminguid, näiteks reklaami linnaruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknad, e-poe vaated. • Rakendab eakohaselt teabegraafikat. • Teadvustab õpetaja abiga oma digitaalset jalajälge. • Tunneb ära ja nimetab varaste kõrgkultuuride ajaloolisi kunstiteoseid (nt koopamaal, amulett, püramiid, tempel, skulptuur, amfiteater jms). • Teab mõisteid: Trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia. Tekstuur, rütm, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, mass, dominant, proportsioonid, kaadriplaani, tempo, puänt, stiliseerimine. • Käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info. • Teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule digitaalne joonistus

	<p>põhimõtteid (suurussuhted, ruum teose ümber, vaadeldavus erinevatest külgedest).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mõistab õpitud näite põhjal mõne toote keskkonnamõju. • Võrdleb nüüdisaegse ja ajaloolise tarbeeseme (näiteks kohvitermos ja õlletoop) erinevusi ja sarnasusi ning analüüsib kuidas tarbeeseme funktsionaalsus on arenenen 	<p>või maal), tähtsamaid baaselemente (lisaks varem õpitutele ka tekstuuri) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitutele ka ühtsus ja mitmekesisus, rütm, ruumiillusioon (nt kattumine, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, teravus, liikumisillusiooni tekitamine objektide või kehade puhul) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; • Rakendab kunstitöö loomisel õpetaja abiga ajalise (4D) kujutamise (video, animatsiooni jne) tehnikaid ja põhivõtteid (kaadriplaanid, kestus, tempo, tegevuspaik ja tegelased, sissejuhatus, puänt). • Visualiseerib ühte oma tarbimisharjumust (näiteks küsimuse
--	---	---

		<p>abil “Millele kulub minu taskuraha”).</p> <ul style="list-style-type: none">• Mõtestab lihtsamal tasemel ajaloolise ja kaasaegse ruumikeskkonna (näiteks koolikeskkond filmis “Kevade” ja oma kool või külapood ja supermarket) erinevusi selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist.• Märkab ja kirjeldab ruumikeskkonna suurust, vormi ja materjalikasutust selle ruumikeskkonna otstarbe ja kasutatavuse aspektist.• Selgitab oma loodud digitaalkujutiste avalikustamisega seotud tagajärgi ja ohtusid.
--	--	--

<p>Plaanimine ja ideede arendamine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tuvastab küsimusi kasutades lihtsamaid probleemi tagamaid (<i>miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab</i>). • Sõnastab enne tööle hakkamist, mida kavatseb teha, mis vahendeid ja materjale kasutab ja kuidas kujutab. 	<p>Plaanimine ja ideede arendamine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Loob lihtsa visandliku joonise enne kolmemõõtmelise töö loomist. • Enne värvide kandmist tööle katsetab neid eraldi paberil. • Rakendab abijooni portree loomisel • Loob kunstitööd, uurides ja analüüsides teemaga seotud allikaid ning kavandades enda ideed ja kombineerides allikatest leitud ja oma ideid omavahel. 	<p>Plaanimine ja ideede arendamine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tuvastab disainiprotsessis osapooled keda õpetaja etteantud probleem puudutab selleks, et luua probleemi lahenduspakkumine. • Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (<i>miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab</i>) probleemi lahenduspakkumise loomise eesmärgil. • Sõnastab probleemi võimalikud põhjused. • Seab õpetaja abiga lähteülesande ja tegevusplaani. • Selgitab välja osapoolte, keda probleem puudutab, hinnagu lahenduspakkumisele ja arvestab seda lahenduspakkumise arendamisel. • Vormistab lahenduspakkumise. • Kasutab neljamõõtmelise teose kavandamisel õpetaja abiga <i>storyboardi</i> või fotosid ja lühikest stsenaariumit. • Rakendab abijooni figuuri ja tsentraalperspektiivi kujutamisel. • Leiab ideid praktilisteks töödeks iseenda elust ja teistest õppeainetest.
---	---	---

		<ul style="list-style-type: none">• Kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda.• Teab, mis on kavand ning tunneb kavandamise põhimõtteid ja eesmärke ning oskab rakendada teadmiseid lihtsama kavandi loomisel.
--	--	---

Loomine	Loomine	Loomine
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Oskab luua vabavaralises programmis lihtsamaid neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja etteantud teemal ja juhendamisel. • Arvestab kunstitööde loomisel eelnevalt omandatud kompositsiooni lihtsamaid põhimõtteid. • Rakendab eelnevalt õpitud kunstitehnikaid ja töövõtteid ning materjale põhjendatult ja õpetaja abiga. • Rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid (viitab autorile suuliselt või kirjalikult) ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava (viitab kasutatud allikatele oma kirjalikes töodes). 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Loob teose spontaanselt, ilma planeerimata. • Loob teose eelnevalt uurides, kavandades ja ideid kombineerides. • Kavandab ja loob vabavaralises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja abiga. • Valib kahe õpetaja pakutud kunstitehnika, töövõtte või kompositsioonipõhi mõtte vahel ja põhjendab oma eelistust. • Rakendab õpitud kahemõõtmelisi kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel; • Rakendab õpitud kolmemõõtmelise kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid rakendab neid õpetaja abiga enda 	<ul style="list-style-type: none"> • Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt modelleerimine, voltimine, makett, joonestamine jms), vahendeid isikupärasel viisil ning tunneb eelnevalt õpitud kompositsiooni põhimõtteid (nt ühtsus ja mitmekesisus, tasakaal, rütm, dominant, koloriit, proportsioonid jms) ,ning oskab neid teadlikult valida. • Pakub ise teemasid ning teostamise võimalusi enda huvide ja loomingu väljendamiseks (spontaanselt). • Loob enda teose teadlikult uurides ja analüüsides teemapõhiseid materjale (nt raamatud, õpikud ja muud infoallikad) ning kavandades enda ideed ja kombineerides neid omavahel (nt kavandi detailide, foto ja joonistuse, tasapinnaliste ja ruumiliste objektide kombineerimine). • Tunneb neljamõõtmeliste tööde teostamise etappe ja võimalusi ning kavandab ja loob vabavaralises programmis neljamõõtmelisi töid

	<p>idee edasiandmisel;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rakendab loomisel digivahendeid (telefoni kaamera, digijoonistuse rakendused jms). 	<p>(animatsioon, video) enamasti iseseisvalt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kombineerib kahe- ja kolmemõõtmelisi elemente digiloomingus. • Tunneb vabavaraliste programmide ühiseid tööriistu ja oskab neid uurides enamasti iseseisvalt erinevates olukordades rakendada. • Valib oma idee teostamiseks (vajadusel õpetaja abiga) sobiva väljendusvahendi kõigi õpitud väljendusvahendite, sh digivahendite hulgast; • Loob õpetaja abiga teostest ekspositsiooni (võib ka virtuaalse)
--	---	--

Refleksioon, analüüs ja kriitika	Refleksioon, analüüs ja kriitika	Refleksioon, analüüs ja kriitika
<ul style="list-style-type: none"> • Kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, meeolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele; • Võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeolu ja atmosfääri (ruumilisu, värv, valgus, heli, montaaž). • Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi (Millise teema valisin? Milliste töövahenditega oma tööd tegin? Mis oli kõige keerulisem? Millega olen kõige enam rahul?); • Annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis (tunnustusmärgid, suuline või kirjalik lühike tagasiside “Mulle meeldib, kuidas sa...”) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires; • Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi, tuues välja töökäigu ning põhjendades oma tehtud valikuid (Mida said teada oma teema kohta teistest allikatest? Milliseid mõtteid kasutasid? Mida muutsid või lisasid juurde?); • Annab klassikaaslaste teostele tagasisidet, põhjendab enda arvamust; (Räägi, mis sulle teise töös meeldib? Too esile, mis nõudis kõige rohkem pingutust kaaslaste töös) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires. • Leiab kunstikultuuri seoseid muude valdkondadega nii ajaloost kui tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, kirjandusele, populaarkultuurile ja isiklikule kogemusele. • Analüüsib stiliseeritud kujundeid ja sümboleid kasutavaid visuaalkultuuri teoseid (nt logosid, vappe, digitaalseid ikoone). • Analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma teost ja tööprotsessi, tuues esile tegevuste omavahelised seosed ja järeldused.

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:
 - Mitmekülgsede 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.
 - Kujutamislaiendi 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 portfoolios, visandiraamatus, õpimapis.
 - 3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida portfoolios, 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 lõimingus 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 (tehnika, värvid, vorm, mõõtmed, kompositsioon)
 - Mis tundeid see töö tekitab?
 - Mida see töö sinule ütleb? Mis paneb sind nii arvama?
 - Kas see teos jutustab lugu?
 - Mis temaga see töö tegeleb?
- **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	Õppematerjalid
VISUAALNE KIRJAOSKUS	<p>Igapäevane visuaalkultuur</p> <p>Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad</p> <p>Põhiplaan, maakaart, sisekujunduse kavand</p> <p>Karakter, keskkond</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</p>	<p>Fotograafia vorimianalüüs.</p> <p>Fotograafia kaasaegses kunstis: https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/33720-Kuidas-lugeda-fotot-Fotokuu-haridusvihik-2012</p> <p>Liikumise kujutamine: https://smarthistory.org/movement/</p> <p>Õpetajale kujutamise elementide ülevaade: https://app.wisemapping.com/c/maps/158177/public</p>

	<p>Baaselemendid:</p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus</p> <p>Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuursed, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p>Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p>Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide</p>	
--	---	--

	<p>piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p>Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu</p> <p>Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitetkuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p>Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade</p> <p>Kujutavus: figuraalne, abstraktne</p>	
<p>KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p>	<p>Kunstitehnikad ja stiilid</p> <p>maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus,</p>	<p>Lühike videoõpetus ühe- ja kahe punkti perspektiivi joonistamisest:</p> <p>https://www.youtube.com/@KamilleSaabre</p> <p>Valgus ja varjud, Videoõps: https://www.youtube.com/watch?v=rsdnAQAg7HQ</p> <p>Värvused, Videoõps: https://www.youtube.com/watch?v=iphkwx0mhQI&list=PL70HIWp0tGWCdLxJRUKDF4F5mFBc6UDK6&index=6</p>

	<p>teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)</p> <p>Etikett</p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)</p>	<p>Õppevideo portree joonistamisest</p> <p>Kunstiga seotud allikad: Kunstiajakirjad, populaarteaduslikud ajakirjad</p> <p>Fototöötlusprogrammid: www.pixlr.com, https://fotoram.io/</p> <p>Joonistamisprogrammid (vektor): https://app.corelvector.com/</p> <p>Kujundamisprogrammid: canva.com, https://create.vista.com/</p>
<p>DISAIN JA DISAINIPROTSESS</p>	<p>Disaini baaselemendid</p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p>Disaini liigid</p> <p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osapooled, tarbija • Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine • Lähteülesanne • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine • Lahenduspakumid 	<p>Disain: https://et.wikipedia.org/wiki/Disain</p> <p>Disainiprotsess: https://et.wikipedia.org/wiki/Disainiprotsess</p> <p>Disaini liigid, EKMi tööleht: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/ATolts_tegevusleht_IIaste_A3.pdf</p> <p>Kunst ettevõtlikkuse vaatenurgast õpiobjekt: https://sisu.ut.ee/edujategu7/avaleht</p> <p>Illustraatori ja graafilise disaineri elukutsesest</p> <p>Iseõppimine ja jalgratta leiutamine Eiko Ojala TEDxTallinn</p> <p>Veebipõhine tahvel, mis võimaldab õpetajal või</p>

	<p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p>Kavandamine ja visualiseerimine</p> <p>Kavand, visand, skits, krokii, abijooned</p> <p><i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,</p> <p>Idee sõnastamine</p> <p>Storyboard, stsenaarium</p> <p>Visuaalne lihtsustamine</p>	<p>õpilasel luua erinevatel eesmärkidel ülesandeid (nt õpilaste tööde eksponeerimine ja tagasiside saamine kaasõpilastelt).</p> <p>https://padlet.com/</p> <p>Õpilaste kaasamiseks: www.wooclap.com/</p> <p>Mõttekaardi loomiseks: https://www.mindmaps.app/</p>
<p>KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD</p>	<p>Kunstiga seotud elukutsed</p> <p>kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator</p> <p>Kunstiajalugu</p> <p>Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id)</p> <p>Esiaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, megaliitiline arhitektuur)</p> <p>Varased tsivilisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus)</p> <p>Antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, monumendid)</p> <p>Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused,</p>	<p>Eesti Muuseumide veebivärv MUIS: https://www.muis.ee/et/catalogue</p> <p>Eesti mõisaportaal: https://www.mois.ee/</p>

	Tallinna vanalinn) Mõisaarhitektuur Taluarhitektuur Pärimuskultuur	
KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS	<p>Jätkusuutlik mõtteviis</p> <p>Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p>Kunstielu</p> <p>Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>	<p>Digitaalne jalajälg: https://digipadevus.ee/sonastik/digitaalne-jalajalg/</p> <p>Digitaalse jalajälje analüüs: https://sites.google.com/site/digitaalnejalajalg/digitaalse-jalajaelje-mootmine</p> <p>Kiirmoe keskkonnamõju hindamine: https://www.janiiedasi.ee/blog/s83zbfwno085ayhld9z7pca9dc8xm</p> <p>Puuvillase T-särgi eluring: https://bioneer.ee/milline-puuvillase-t-s%C3%A4rgi-eluring Näituse loomise tööleht EKM: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/Avatud-kollektsioonid_tegevusleht_IjaIIaste_A4</p>

III kooliaste

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

Õpilane:

- 1) analüüsib enne kasutamist visuaalseid kujutisi, keskkondi, jooniseid, skeeme ja sümboleid suhtluses;
- 2) uurib iseseisvalt kunstnike, kunstiteoste ja kunstivoolude tausta;
- 3) leiab infot erinevate allikate kohta, suhtudes neisse allikakriitiliselt;
- 4) kasutab peamisi kunstimõisteid ja teab kunstnikke;
- 5) käitub kultuurikeskkonnades 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

Õpilane:

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

Loomine

Õpilane:

- 1) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ja põhjalikult uurides ning teadlikult kavandades;
- 2) valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid;
- 3) oskab rühmaliikmena luua ühistöödest tervikliku väljapaneku ja esitleda teost publikule.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

Õpilane:

- 1) analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst), leiab erinevaid tõlgendusvõimalusi ja vaatepunkte, põhjendab neid tööle tuginedes ning kasutab kunstist rääkides oskussõnavara;
- 2) leiab seoseid ühiskonnaelu valdkondadega nii ajaloost kui ka tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, erialakirjandusele, aimekirjandusele, popkultuurile ja meediale;
- 3) mõtestab esemelise ja ruumilise keskkonna või disaininäidete esteetilisi, funktsionaalseid ning ökoloogilisi aspekte;
- 4) selgitab oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi; põhjendab sisulisi, uurimuslikke või loominguilisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid;
- 5) kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktsepteerib eriarvamusi.

III kooliastme õpitulemused ja õppesisu

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
Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine <ul style="list-style-type: none">• Kirjeldab digitaalseid keskkondi, hindab digitaalse keskkonna turvalisust ja eakohasust• Leiab internetist lihtotsinguga infot kunstnike, kunstiteoste või	Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine <ul style="list-style-type: none">• Kasutab info leidmiseks sõnastikke ja entsüklopeediaid, nii raamatutena kui digitaalseid andmebaase.• Otsib tedlikult erinevatest	Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine <ul style="list-style-type: none">• Seostab eri ideoloogilisi sümboleid vastava ajastuga ja teab nende tähendust.• Arutleb erinevate nii kaasaegsete kui ajalooliste ideoloogiliste

<p>ajastute kohta, kasutab internetis täpsustatud pildiotsingut.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tutvustab eri disainivaldkonna (näiteks tootedisain, digitootedisain, teenusedisain, tööstusdisain, graafiline disain, sotsiaalne disain jne) esindaja tegevust. • Tuvastab visuaalkultuuris levinumaid värvikasutusega seotud tavapärasid (näiteks hooaegadega seotud värvid riidemoes). 	<p>infoallikatest vajalikkude informatsiooni ja toob esile detailid ning tähtsamad punktid.</p>	<p>sümbolite rolli üle tänapäeval</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seostab kunstnikku ja kunstiteost selle loomiskeskkonnaga, leides ja tõendades oma tähelepanekuid. • Leiab kunstiteose omadused, mis väljendavad nii loomise keskkonna kui kunstniku ideid • Küllastab iseseisvalt kunstinäitust või-sündmust ning käitub seal reeglite kohaselt.
---	---	---

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

<i>pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine)</i> võimalustega.		
---	--	--

Loomine	Loomine	Loomine
<ul style="list-style-type: none"> • Õpilane teab, et isikupärasus on väärtuslik ja püüab luua omapäraseid kunstitöid tuues esile enda individuaalsust ja huvisid. • Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digikunst) kunstitöid spontaanselt (kavandamata). • Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid uurides ja kavandades. • Kavandab ja arendab enda ideid enne teose loomist, kombineeri erinevatest ideedest tervikliku lahenduse. • Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid enamasti teadlikult või õpetaja abiga. • Leiab oma töö eksponeerimiseks koha, kus see on hästi vaadeldav. • Tunneb loomingu esitlemise põhimõtteid ja suudab teha publikule esitamiseks ettevalmistustöid õpetaja abiga. 	<ul style="list-style-type: none"> • Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata). • Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid enamasti teadlikult uurides ja kavandades. • Laiendab enda ideed kavandamise protsessis, katsetab erinevaid tehnilisi võimalusi ja toob esile idee arenguetapid. • Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult. • Põhjab tehnika või meediumi valikut toetudes oma sõnumile või ideele. • Rakendab neljamõõtmelise teose loomisel (animatsioon., video, etendus, <i>performance</i>) narratiivi, sissejuhatust ja puänti (lõiming kirjandusega). • Oskab õpetaja abiga rühmaliikmena luua ühistöödest väljapaneku. • Toetab töö pealkirjaga oma sõnumit või ideed. 	<ul style="list-style-type: none"> • Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata). • Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid teadlikult uurides ja kavandades. • Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult. • Pakub välja ekspositsiooni või näitusepinna koha kooliruumis ning põhjab enda valikut ja visiooni. • Loob näituse kaasteksti, etiketid (autori nimi, töö nimetus, tehnika jms) ja esitluse viisi. • Tekitab kahemõõtmelises teoses vabalt valitud vahenditega ruumi-illusiooni. • Rakendab kolmemõõtmelises teoses valgust, ümbritsevat ruumi ja materjali (või muid õpetaja ülesandepüstituses esitatud elemente või põhimõtteid) oma sõnumi edastamiseks.

Refleksioon, analüüs ja kriitika	Refleksioon, analüüs ja kriitika	Refleksioon, analüüs ja kriitika
<ul style="list-style-type: none"> • Analüüsib tarbeeset funktsionaalsuse, ökoloogilise ja esteetilisuse aspektist. • Selgitab enamasti oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi. • Kirjeldab teose ainet, meediumi ja vormi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst). • Analüüsib ruumilist keskkonda funktsionaalsuse, ökoloogilise ja esteetilisuse aspektist. • Põhjendab valdavalt oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid. • Kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib enamasti eriarvamusi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mõtestab disaininäiteid funktsionaalsuse, ökoloogilise ja esteetilisuse aspektist. • Põhjendab oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid. • Kirjeldab, analüüsib, tõlgendab ja hindab kunstiteoseid (nende ainet, meediumi, vormi ja konteksti). • Uurib teose loomise konteksti – sotsiaalne kontekst, ajalooline taust, põhjuslik keskkond, milles kunstiteos loodi.

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, intervjuueerimine, 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, sümbolika 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, stsenaarist, kunstnik, storyboardi joonistaja, animaator, operaator, helirežisöör, monteerija, 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.

Stiilianalüüsist 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 kujutamistiil rõhutab teema olulisi omadusi, tähendusi või meeleolu?

Biograafilisest meetodist lähtuvad küsimused:

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

Ikonograafilisest analüüsist 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 tavapärase kujutamise viis, st kas on teisi samatüübilisi pilte või on see erandlik?

Õppesisu III kooliastmes

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted	Õppematerjalid
VISUAALNE KIRJAOSKUS	<p>Igapäevane visuaalkultuur</p> <p>Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplatformid.</p> <p>Ideoloogilised sümboolid erinevates kultuurides.</p> <p>Nüüdisaegsed märgid ja sümboolid.</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus</p> <p>Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuured, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks:</p>	<p>Õpetajale kujutamise elementide selgituseks</p> <p>https://app.wisemapping.com/c/maps/158177/public</p> <p>https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/22969-EESTI-PARIMUSTEEMALISED-OPPEULESANDED-POHIKOOILILE-KAASAEGSE-KUNSTI-MEEDIUMITE-VAHENDUSEL</p> <p>Autori, teose ja lugejakesksest kunstiteose tõlgendamisest (küll kirjandusteose näitel):</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=rGZK040Vnz8&t=650s</p> <p>Loovprotsessi refleksioonimudel:</p> <p>https://loojauuri.artun.ee/#/lessons/Lp2XU7N9qyZoq-8x5bPgstxgSTLBbefp</p> <p>Fototöötlusprogrammid:</p> <p>www.pixlr.com, https://fotoram.io/</p> <p>Joonistamisprogrammid (vektor):</p> <p>https://app.corelvector.com/</p> <p>Kujundamisprogrammid:</p> <p>canva.com, https://create.vista.com/</p>

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

<p>ENESEVÄLJENDUS</p>	<p>maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)</p> <p>Etikett</p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)</p>	<p>joonistamisest:</p> <p>https://www.youtube.com/@KamilleSaabre</p> <p>Kumu jt EKMi filiaalide näitusevaated: https://digikogu.ekm.ee/filialid/kumu</p> <p>Trükitehnikate õpetamine: https://trykitehnikad.weebly.com/</p> <p>Kunstiajakirjad, populaartheaduslikud ajakirjad</p> <p>Sirp www.sirp.ee, Kunst.ee https://ajakirikunst.ee/?c=avaleht&l=et, Müürileht https://www.muurileht.ee/</p>
<p>DISAIN JA DISAINIPROTSESS</p>	<p>Disaini baaselemendid</p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p>Disaini liigid</p> <p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osapooled, tarbija • Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine • Lähteülesanne • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute 	<p>Tartu Kunstikooli õpetaja Kalli Kalde õppevideo portree joonistamisest: https://www.youtube.com/watch?v=ksTTRixd0aU</p> <p>Loovuurimuse õppematerjal põhikoolile ja gümnaasiumile: https://loojauuri.artun.ee/#/</p> <p>Uurimismeetodid loovuurimuses: https://loojauuri.artun.ee/#/lessons/jeDtJabmjC84w2F4_Lpe14_0Wdv8NTqn</p> <p>Disaini liigid, EKMi tööleht: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/ATolts_tegevusleht_IIaste_A3.pdf</p> <p>Kunst ettevõtlikkuse vaatenurgast õpiobjekt: https://sisu.ut.ee/edujategu7/avaleht</p>

	<p>tegemine, kavandamine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lahenduspakkumine <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile....</p> <p>Kavandamine: kavand, visand, skits, krokii, abijooned</p> <p><i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,</p> <p>Idee sõnastamine</p> <p>Storyboard, stsenaarium</p> <p>Visuaalne lihtsustamine</p>	
<p>KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD</p>	<p>nfo leidmine</p> <p>Google'i pildiootsing</p> <p>(Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid</p> <p>Kunstiajalugu</p> <p>Keskaja arhitektuur</p> <p>Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur.</p> <p>Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid.</p> <p>Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid.</p> <p>Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö).</p> <p>Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud</p>	<p>Kirikukunst Eestis: https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/kirikukunst</p> <p>Lääne-Euroopa ja Venemaa kunst 16.--20. saj EKM-i kogus: https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/valiskunst</p> <p>Eri ajastute kunstist EKM-i kogude põhjal (video koos töölehega): https://kunstimuuseum.ekm.ee/eesti-kunsti-digisild/</p> <p>Nüüdiskunst EKM-i kogus: https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/kaasaegne_kunst</p> <p>Eesti Kunstnike Biograafiline Leksikon: https://ekabl.ee/index.php</p> <p>Eesti kunstiteaduse audio- ja videoarhiiv:</p>

	<p>(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 temadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.</p>	<p>https://cca.ee/arhiiv/eesti-kunstiteaduse-audio-ja-videoarhiiv</p> <p>Ajaloopildi tööleht, EKM: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/03/Ajaloopilt_t%C3%B6leht_III-kooliaste.pdf</p> <p>Eesti kunstnikud Veneetsia nüüdiskunsti biennaalil: https://cca.ee/veneetsia-biennaal</p>
<p>KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS</p>	<p>Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed</p> <p>Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja</p> <p>Jätkusuutlik mõtteviis</p> <p>Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p>Kunsti elu</p> <p>Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p>Autorsus ja autoriõigused</p> <p>Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>	<p>Konservaator: Hilikka Hiiop „Loodusteadused ja infotehnoloogia kunsti uurimise teenistuses” https://www.youtube.com/watch?v=4A4YgmfQrRo</p> <p>Kunstikoolide näidisõppekava: https://kunstikoolid.ee/kunsti-valdkonna-huvikoolide-naidisopekava-on-valmis/</p> <p>Eesti Muuseumide Veebivärv: https://www.muis.ee/et/catalogue</p> <p>Intellektuaalomand: https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/7453-Intellektuaalomandi-oppematerjal-I-osa</p>

2. MUUSIKA

Õppe- ja kasvatuseesmärgid

Põhikooli muusikaõpetusega taotletakse, et õpilane:

- 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) mõtleb ja tegutseb loovalt ning väljendab end loominguliselt muusikaliste tegevuste kaudu;
- 4) kasutab muusikalistes tegevustes omandatud muusikalise kirjaoskuse põhialuseid;
- 5) väärtustab muusikat ning muusikategevust inimese, kultuuri ja igapäevaelu rikastajana;
- 6) teab ja hoiab rahvuskultuuri traditsioone, osaleb selle edasikandmises ning mõistab ja austab erinevaid rahvuskultuure;
- 7) teadvustab ja väärtustab muusikateoste autorsust ning suhtub kriitiliselt infotehnoloogia ja meedia loodud keskkonda.

Õppeaine kirjeldus

Muusikaõpetus toetab õpilase individuaalse eripära kujunemist muusikalise eneseväljenduse kaudu. Muusikaõpetuses avatakse ja avardatakse võimalusi muusikaga tegelda ja muusikast rõõmu tunda ning toetatakse elukestva muusikaharrastuse teket. Eesti ja maailma muusikakultuuri tutvustamisega kujundatakse õpilaste muusikalist maitset ning sotsiaalkultuurilisi väärtushinnanguid.

Muusika õppeaine koostisosad on:

- 1) laulmine;
- 2) pillimäng;
- 3) muusikaline liikumine;
- 4) omalooming;
- 5) muusika kuulamine ja muusikalugu;
- 6) muusikaline kirjaoskus;
- 7) õppekäigud.

Muusikaõpetuses lähtutakse eesti koolimuusikas väljakujunenud traditsioonidest ja põhimõtetest (Riho Päts, Heino Kaljuste), mis toetuvad Zoltán Kodály meetodi ja Carl Orffi pedagoogika adapteeritud käsitlusele ning tänapäeva pedagoogika teadmusele ja kogemusele. Muusika on aine, mille õpetuse osad on üksteisega mitmetähenduslikus ja tihedas seoses, seetõttu on neid keeruline eraldada. Õppeaine koostisosad kattuvad muusikaliste tegevustega. Musitseerimise all mõistetakse igasugust muusikalist eneseväljendust, nagu laulmist, pillimängu, liikumist ja omaloomingut. Muusika kuulamisega arendatakse kuulamisoskust, tähelepanu, analüüsivõimet ja võrdlusoskust. Muusikaloos tutvustatakse erinevaid karaktereid, väljendusvahendeid, stiile, heliloojaid ja interpreete. Muusikalise kirjaoskuse all mõistetakse õppekavas sisalduva noodikirja lugemise oskust musitseerides. Õpilaste silmaringi ja muusikalise maitse kujundamiseks on vajalikud õppekäigud (sh virtuaalsed) kontserdipaikadesse, teatritesse ning muuseumidesse. Õpilaste üldkultuurilised teadmised põhinevad teadlikkusel kohalikul, oma riigi ja Euroopa kultuuripärandist ning nende rollist maailmas. See hõlmab teadmisi peamistest kultuurisaavutustest (sh popkultuurist). Oluline on kontserdielu korraldamine oma koolis, et õpilastel tekiks muusika kuulamise harjumus ning ürituste korraldamise kogemus. Muusika kaudu kujundatakse harmoonilist isiksust,

puudutades nii keha, tundeid kui ka intellekti. Muusikaõpetusel on tasakaalustav ja toetav roll õpilase emotsionaalses arengus ning teiste õppeainete omandamises. Musitseerides arendatakse õpilase isikupära, omandatakse oskused ja teadmised üksi ja koos musitseerimiseks ning loominguks eneseväljenduseks. Rühmas ja üksi õppides arendatakse suhtlemis- ja koostööoskust, üksteise kuulamise oskust, ühtekuuluvustunnet, sallivust, paindlikkust ja emotsionaalset kompetentsust ning juhitakse õpilase enesehinnangut ja õpimotivatsiooni. Ühislaulmise ja koorilauluga arendatakse sotsiaalseid oskusi ning kujundatakse isamaa-armastust.

Muusika ainekava koostades on lähtutud järgmistest põhimõtetest:

- 1) teadvustada ja tähtsustada ühislaulmise kui rahvusliku kultuuritraditsiooni olulist rolli;
- 2) rõhutada musitseerimise osatähtsust;
- 3) julgustada ja toetada loominguks eneseväljendust;
- 4) teadvustada ja süvendada õpilase isiklikku suhet muusikaga;
- 5) rõhutada muusika osa tasakaalustatud isiksuse eetilise-esteetilise väärtushinnangute kujundamisel, tunde- ja mõttemaailma arendamisel ning rikastamisel;
- 6) lähtuda õppes õppija vajadustest ning tähtsustada integreeritud tegevusi.

Õppetegevus

Õppetegevust kavandades ja korraldades:

- 1) lähtutakse õppekava alusväärtustest, üldpädevustest, õppeaine eesmärkidest, õppesisust ja oodatavatest õpitulemustest ning toetatakse lõimingu teiste õppeainete ja läbivate teemadega;
- 2) taotletakse, et õpilase õpikoormus (sh kodutööde maht) on mõõdukas, jaotub õppeaasta ulatuses ühtlaselt ning jätab piisavalt aega puhata ja huvitegevustega tegelda;
- 3) võimaldatakse õppida individuaalselt ning üheskoos teistega (iseseisvad, paaris- ja rühmatööd), et toetada õpilaste kujunemist aktiivseteks ning iseseisvateks õppijateks;
- 4) kasutatakse diferentseeritud õppeülesandeid, arvestades sealjuures õpilaste individuaalsust;
- 5) rakendatakse nii traditsioonilisi kui ka tänapäevaseid info- ja kommunikatsioonitehnoloogiatel põhinevaid õpikeskkondi ning õppematerjale ja -vahendeid;
- 6) laiendatakse õpikeskkonda: õppekäigud kontsertidele, teatritesse, muuseumidesse, stuudiosse, muusikakoolidesse, looduskeskkonda, näitustele, raamatukogudesse jne;
- 7) kasutatakse mitmekesist ja tänapäevast õppemetoodikat;
- 8) leitakse tunnivälise muusikaalase tegevuse võimalusi (koorilaul, solistid, ansamblid, orkestrid jm).

I kooliastme õppetegevused:

3. klassi lõpetaja:

- 1) osaleb meeleldi muusikalistes tegevustes: laulmises, pillimängus, muusika kuulamises ja liikumises;
- 2) laulab loomuliku häälega üksinda ja koos teistega klassis ning vastavalt võimetele ühe- ja/või kahehäälses kooris;
- 3) laulab eesti rahvalaule (sh regilaule) ning peast oma kooliastme ühislaule;
- 4) laulab meloodiat käemärkide, astmetrepi ja noodipildi järgi ning kasutab relatiivseid helikõrgusi (astmeid);
- 5) lähtub muusikat esitades selle sisust ja meeleolust;
- 6) rakendab pillimängu kaasmängudes;
- 7) kasutab muusikalisi teadmisi kõigis muusikalistes tegevustes;

8) kirjeldab kuulatavat muusikat suunavate küsimuste järgi ning omandatud muusika oskussõnadega;

9) väärtustab enese ja teiste loomingut;

10) mõistab laulupeo tähendust.

Õpitulemused ja rõhuasetused õppesisu käsitlemisel I kooliastmes klassiti

Laulmine

Õpitulemused I kooliastme lõpuks	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel klassiti
Laulab loomuliku kehahoiu ja hingamise vaba tooni tekitamise ja selge diktsiooniga ning emotsionaalselt üksi ja rühmas.	<p>1. klass Õpilaste vokaalsete võimete arendamine rühmas laulmisel. Õige keha hoiaku, hingamise ja diktsiooni kujundamine. Hingamisharjutused.</p>
	<p>2. klass Õpilaste vokaalsete võimete arendamine rühmas laulmisel. Õige keha hoiaku, hingamise ja diktsiooni teadlik jälgimine.</p>
	<p>3. klass Õpilaste vokaalsete võimete arendamine rühmas ja individuaalsel laulmisel. Õige keha hoiaku, hingamise ja diktsiooni teadlik jälgimine.</p>
Mõistab ja väljendab lauldes muusika sisu ja meeleolu.	<p>1. klass Tutvumine muusikale iseloomuliku väljendusviisidega. Dünaamika põhimõisted: vaikselt, valjult.</p>
	<p>2. klass Dünaamika mõisted <i>forte</i>, <i>piano</i>. Helikõrgused. Laulmine.</p>
	<p>3. klass Erinevat liiki muusika kuulamine ja iseloomustamine. Tempo tajumine.</p>
Laulab meloodiat käemärkide, astmetreppi ja noodipildi järgi ning kasutab relatiivseid helikõrgusi.	<p>1. klass Astmete SO, MI, RA, LE, JO tundmaõppimine kuulamise, käemärkide, rütmistatud astmenoodi järgi.</p>
	<p>2. klass Astmete RA₁, SO₁, JO¹, NA, DI tundmaõppimine kuulamise, käemärkide, rütmistatud astmenoodi järgi.</p>
	<p>3. klass Astmemudelite (SO-MI, SO-RA, SO-MI-RA jne.) tajumine kuulamise, käemärkide, rütmistatud astmenoodi järgi.</p>

Laulab eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, kaanoneid ning eesti ja teiste rahvaste laule.	1. klass 1. klassile eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaulud, kaanonid ning eesti ja teiste rahvaste laulud.
	2. klass 2. klassile eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaulud, kaanonid ning eesti ja teiste rahvaste laulud.
	3. klass 3. klassile eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaulud, kaanonid ning eesti ja teiste rahvaste laulud.
Laulab peast kooliastme ühislaule: „Eesti hümn“ (F. Pacius), „Mu koduke“ (A. Kiiss), „Tiliseb, tiliseb aisakell“ (L. Wirkhaus); lastelaulud „Lapsed, tuppa“, „Teele, teele, kurekesed“, „Kevadel“ (Juba linnukesed), „Kevadpidu“ (Elagu kõik).	1. klass “Eesti hümn” (F .Pacius), “Mu koduke”(A. Kiiss) , lastelaul “Lapsed tuppa”.
	2. klass “Eesti hümn”(F .Pacius), lastelaulud “Teele teele kurekesed”, “Tiliseb tiliseb aisakell” (L.Wirkhaus).
	3. klass “Eesti hümn”(F .Pacius), “Kevadpidu” (Elagu kõik...), “Kevadel” (Juba linnukesed...).

Pillimäng

Õpitulemused I kooliastme lõpuks	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel klassiti
Kasutab keha-, rütmi- ja plaatpille lihtsamates kaasmängudes ja/või <i>ostinato'des</i> . On omandanud plokkflöödi esmased mänguvõtted ning kasutab neid musitseerides.	1. klass Orffi pedagoogika – kaasmängud, <i>ostinatod</i> , meloodilis-rütmilised improvisatsioonid. Rütmimängud – rütmirondo, rütmikett, rütmilis-meloodilised küsimus-vastus motiivid.
	2. klass Orffi pedagoogika. Seoses pillimänguga viiulivõtme, tähtnimede ja nende asukoha tundmaõppimine noodijoonestikul. Tähtnimede kasutamine plaatpillide ja plokkflöödi omandamisel.
	3. klass Orffi pedagoogika. Plokkflöödi kasutamine musitseerimisel.
Väljendab pillimängus muusika sisu ja meeleolu.	1. klass Pillimängus muusika sisu ja meeleolu erinevad väljendamise võimalused. Käte ning jalgadega rütmi kaasa löömine.
	2. klass Pillimängus muusika sisu ja meeleolu väljendamine, kasutades dünaamikat: <i>forte</i> -

	<i>piano</i> . Uued rütmipillid.
	3. klass Pillimängus muusika sisu ja meeleolu väljendamine, kasutades iseseisvalt dünaamikat. Rütmissaate väljamõtlemine.

Muusikaline liikumine

Õpitulemused I kooliastme lõpuks	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel klassiti
Tunnetab ning väljendab muusika sisu, meeleolu ja ülesehitust liikumise kaudu.	1. klass Erineva tempo järgi muusika eristamine ja selle järgi tempos liikumine.
	2. klass Liikumine erinevates rütmides: valss, marss, polka.
	3. klass liikumine kahelöögilises ning kolmelöögilises taktimõõdus.
Tantsib eesti laulu- ja ringmänge.	1., 2. ja 3. klass Eesti laulu- ja ringmängude tantsimine, näiteks „Kaks sammu sissepoole“ ja „Plaks plaks“.

Omalooming

Õpitulemused I kooliastme lõpuks	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel klassiti
Loob lihtsaid rütmilisi kaasmänge keha-, rütmi- ja plaatpillidel.	1. klass Lihtsate rütmiliste kaasmängude loomine keha-, rütmi- ja plaatpillidel.
	2. klass Lihtsate rütmiliste kaasmängude loomine keha-, rütmi- ja plaatpillidel. Rütmilis-meloodilised improvisatsioonid.
	3. klass Lihtsate rütmiliste kaasmängude loomine keha-, rütmi- ja plaatpillidel. Lihtsate rütmipillide valmistamine.
Kasutab lihtsates kaasmängudes astmemudeleid.	1., 2. ja 3. klass Käemärkidega erinevate astmenimede näitamine ja kasutamine kaasmängudes õpitu piires.
Loob lihtsamaid tekste: liisusalme, regivärsse, laulusõnu jne.	1. klass Lihtsamate liisusalvide loomine.
	2. klass Lihtsamate regivärsside loomine.
	3. klass Lihtsamate laulutekstide loomine.

Kasutab loovliikumist muusika meeleolu väljendamiseks.	1. klass Muusika meeleolu edasi andmine loovliikumise kaudu vabas vormis.
	2. klass Tantsuliikumiste väljamõtlemine eri rütmidele.
	3. klass Loovliikumise kavandamine muusika meeleolu väljendamiseks ja selle kasutamine.

Muusika kuulamine ja muusikalugu

Õpitulemused I kooliastme lõpuks	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel klassiti
On tutvunud karakterpalu kuulates muusika väljendusvahenditega (meloodia, rütm, tempo, dünaamika ja muusikapala ülesehitus).	1. klass Meloodia, rütm, tempo. Tutvumine erinevate karakterpaladega
	2. klass Uued oskussõnad muusika kirjeldamiseks. Tutvumine erinevate karakterpaladega
	3. klass Meloodia, rütm, tempo, dünaamika ja muusikapala ülesehitus. Tutvumine erinevate karakterpaladega
Eristab kuuldelisel laulu ja pillimuusikat.	1. klass Instrumentaal- ja vokaalmuusika eristamine
	2. klass Kuulmise järgi erinevad pillide äratundmine.
	3. klass Peamiste hääleliikide eristamine.
Eristab kuuldeliselt marssi, valssi ja polkad.	1. klass Erinevaid žanride tutvustamine.
	2. klass Kahe- ning kolmelöögilised muusikapalad ja tantsud
	3. klass Kuuldeliselt marsi, valsi ja polka eristamine.
On tutvunud eesti rahvalaulu ja rahvapillidega (kannel, Hiiu kannel, lõõtspill, torupill, sarvepill, vilepill).	1. klass Eesti rahvalaulud: „Linnukesed“, „Kus on minu koduke?“, „Tihane“. Kannel, Hiiu kannel.
	2. klass Eesti rahvalaulud: „Laula, laula kuukene, „Sokukene“, „Päkapikk“. Lõõtspill, torupill.
	3. klass Eesti rahvalaulud: „Karjapoiss“, „Laulu mõju“, „Kaera-Jaan“. Sarvepill, vilepill.
Kirjeldab ning iseloomustab kuulatava muusikapala meeleolu ja	1. klass Kuulatud muusika kirjeldamine vabas vormis.

karakterit, kasutades õpitud oskussõnavara.	2. klass Kuulatud muusika meeleolu ja karakteri kirjeldamine, kasutades termineid duur, moll.
	3. klass Kuulatud muusika meeleolu ja karakteri kirjeldamine, tuues esile erinevad kontrastid muusikas.
Väljendab muusika meeleolu ja karakterit kunstiliste vahenditega.	1. klass Muusikapala järgi pildi joonistamine.
	2. klass Muusikameeleolu kirjeldamine joonistades
	3. klass Muusika meeleolu ja karakteri väljendamine vabalt valitud kunstiliste vahenditega.
Seostab muusikapala selle autoritega.	1. klass Tšaikovski „Pähklipureja“, „Laste album“
	2. klass Bach „Nali“, Beethoven „Elisele“, Saint-Saens „Loomade karneval“
	3. klass Vivaldi „Aastaajad“, Kevad, Lepo Sumera „Lugu liblikatest“, Grieg „Mäekuninga tants“

Muusikaline kirjaoskus

Õpitulemused I kooliastme lõpuks	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel klassiti
Mõistab allolevate helivältuste, rütmifiguuride ja pauside tähendust ning kasutab neid muusikalistes tegevustes	1. klass Noodivältused, paus, rütmifiguurid:
	2. klass Noodivältused, paus, rütmifiguurid:
	3. klass Rütmifiguurid ja paus:
Mõistab 2- ja 3-osalise taktimõõdu tähendust ning arvestab neid musitseerides.	1., 2. ja 3. klass 2- ja 3-osalise taktimõõdu kasutamine musitseerimisel.
Tajub ja õpib laulma astmemudeleid erinevates kõrguspositsioonides. Mõistab JO-võtme tähendust ning kasutab seda noodist lauldes. Õpib lauludes tundma JO- ja RA-astmerida.	1. klass Astmemudelite laulmine erinevates kõrguspositsioonides: astmetel SO, MI, RA, (JO) põhinevad mudelid.
	2. klass Astmemudelite laulmine erinevates kõrguspositsioonides: astmetel SO, MI, RA, LE, JO, RA ₁ , SO ₁ põhinevad mudelid. JO-

	võtme tähenduse mõistmine ning noodist lauldes kasutamine.
	3. klass Astmemudelite laulmine erinevates kõrguspositsioonides: astmetel SO, MI, RA, LE, JO, RA ₁ , SO ₁ , JO ¹ , NA, DI põhinevad mudelid. JO- ja RA- astmerida (duur ja moll) seoses lauludega
Mõistab allolevate oskussõnade tähendust ja kasutab neid praktikas: meetrum , takt , taktimõõt, taktijoon , kahekordne taktijoon , noodijoonestik , noodipea , noodivars , astmerida , astmetrepp , punkt noodivälduse pikendajana.	1. klass Noodijoonestik , noodipea , noodivars.
	2. klass Astmerida , astmetrepp , punkt noodivälduse pikendajana.
	3. klass Meetrum , takt , taktimõõt, taktijoon , kahekordne taktijoon
Mõistab allolevate oskussõnade tähendust ja kasutab neid praktikas: koorijuht, koor, ansambel, solist, eeslaulja, rahvalaul, rahvapill, rahvatants, dirigent, orkester, helilooja, sõnade autor.	1. klass Rahvalaul, rahvapill, rahvatants.
	2. klass Dirigent, orkester, helilooja, sõnade autor.
	3. klass Koorijuht, koor, ansambel, eeslaulja.
Mõistab allolevate oskussõnade tähendust ja kasutab neid praktikas: muusikapala, salm, refrään, kaanon, marss, polka, valss, <i>ostinato</i> , kaasmäng, eelmäng, vahemäng.	1. klass Marss, polka, valss, muusikapala.
	2. klass Eelmäng, vahemäng, kaasmäng, <i>ostinato</i> .
	3. klass Salm , refrään , kaanon
Mõistab allolevate oskussõnade tähendust ja kasutab neid praktikas: rütm, meloodia, tempo, kõlavärv, vaikselt, valjult, <i>piano</i> , <i>forte</i> , fermaat.	1. klass Rütm , meloodia
	2. klass Tempo, kõlavärv, vaikel, valjult.
	3. klass <i>Piano</i> , <i>forte</i> , fermaat.
Mõistab allolevate oskussõnade tähendust ja kasutab neid praktikas: laulurepertuaariga tutvustatakse märke <i>latern</i> , <i>segno</i> , <i>volt</i> .	1. klass <i>Latern</i> .
	2. klass <i>Segno</i> .
	3. klass <i>Volt</i> .

Õppekäigud

Õpitulemused I kooliastme lõpuks	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel klassiti
----------------------------------	---

Kirjeldab kogetud muusikaelamusi ning avaldab nende kohta arvamust suulisel või muul looval viisil.	1.klass Õppekäikudel kogetud muusikaelamuste kirjeldamine ning nende kohta arvamuse avaldamine suuliselt.
	2.klass Õppekäikudel kogetud muusikaelamuste kirjeldamine ning nende kohta arvamuse avaldamine suuliselt ning mingil kunstilisel viisil
	3. klass Õppekäikudel kogetud muusikaelamuste kirjeldamine ning nende kohta arvamuse avaldamine suuliselt ja kirjalikult ning vabalt valitud looval (kunstilisel) viisil.
Kasutab arvamust väljendades muusikalist oskussõnavara.	1. klass Suuliselt arvamuse väljendamine, kasutades seni õpitud muusikalist oskussõnavara.
	2. klass Suuliselt arvamuse väljendamine, kasutades seni õpitud muusikalist oskussõnavara.
	3. klass Suuliselt ja kirjalikult arvamuse väljendamine, kasutades seni õpitud muusikalist oskussõnavara.

2.3. II kooliaste

Õpitulemused II kooliastme lõpuks

- 1) osaleb meeeldi muusikalistes tegevustes: laulmises, pillimängus, muusika kuulamises, liikumises; huvitub oma kooli ja kodukoha kultuurielust ning osaleb selles;
- 2) laulab ühe- või kahehäälselt klassis oma hääle omapära arvestades;
- 3) laulab koolikooris õpetaja soovitusel ja/või erinevates vokaal-instrumentaalkoosseisudes tunnis ning tunnivälises tegevuses; mõistab laulupeo traditsiooni ja tähendust;
- 4) oskab kuulata iseennast ja teisi koos musitseerides, mõistab oma panust ning toetab ja tunnustab kaaslasi;
- 5) oskab laulda eesti rahvalaulu (sh regilaulu) ning peast oma kooliastme ühislaule;
- 6) kasutab laule õppides relatiivseid helikõrgusi (astmeid);
- 7) kasutab üksinda ning koos musitseerides muusikalisi oskusi ja teadmisi;
- 8) julgeb esitada ideid ja rakendab võimetekohaselt oma loovust nii sõnaliselt kui ka erinevates muusikalistes eneseväljendustes, sh infotehnoloogia võimalusi kasutades;
- 9) kirjeldab ning põhjendab suunavate küsimuste ja omandatud muusika oskussõnade abil kuulatavat muusikat; mõistab autorsuse tähendust;
- 10) eristab kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat;
- 11) leiab iseloomulikke jooni eesti ja teiste maade rahvamuusikas.

Õppeaine kirjeldus

Muusika kaudu kujundatakse harmoonilist isiksust, puudutades nii keha, tundeid kui ka intellekti. Muusikaõpetusel on tasakaalustav ja toetav roll õpilase emotsionaalses arengus ning teiste õppeainete

omandamises. Musitseerides arendatakse õpilase isikupära, omandatakse oskused ja teadmised üksi ja koos musitseerimiseks ning loominguliseks eneseväljenduseks.

Hindamine

Hindamine sisaldab kõiki muusikaõpetuse komponente: laulmist, pillimängu, muusikalist liikumist, omaloomingut, muusika kuulamist ja muusikalugu, muusikalist kirjaoskust ning ka õpilase aktiivsust, tunnist osavõttu, hinnangut enese ja kaasõpilaste osalemisele ning saavutustele õppes. II kooliastmes on suurem kaal muusikaliste teadmiste ning oskuste kasutamisel muusikalistes tegevustes.

Õpitulemused ja rõhuasetused õppesisu käsitlemisel II kooliastmes klassiti

Laulmine

Õpitulemused II kooliastme lõpuks	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel klassiti
Laulab oma hääle omapära arvestades loomuliku kehahoiu, hingamise, selge diktsiooni ja puhta intonatsiooniga ning väljendusrikkalt; on teadlik häälehoiu vajadusest. Rakendab muusikalisi teadmisi ning arvestab muusika väljendusvahendeid üksi ja rühmas lauldes. Laulab eakohaseid ühe- ja kahehäälsid laule ja kaanoneid ning eesti ja teiste rahvaste laule.	4., 5. ja 6. klass Laulmine klassis oma hääle omapära arvestades ühe- või kahehäälselt (kaanonid ning eesti ja teiste rahvaste laule <i>a cappella</i> ja saatega). Laulmine koolikooris ja/või erinevates vokaal-instrumentaalkoosseisudes tunnis ning tunnivälises tegevuses. Lauulupeo traditsiooni ja tähenduse mõistmine.
Seostab relatiivseid helikõrgusi (astmeid) absoluutsete helikõrgustega g-G ²	4. klass Meloodiate laulmine relatiivseid helikõrgusi kasutades käemärkide, rütmistatud astmenoodi järgi ja noodijoonestikul erinevates kõrguspositsioonides (SO, MI, RA, JO, RA ₁ , SO ₁ , JO ¹ , LE, NA, DI). 5. ja 6. klass Meloodiate laulmine relatiivseid helikõrgusi kasutades käemärkide, rütmistatud astmenoodi järgi ja noodijoonestikul erinevates kõrguspositsioonides (SO, MI, RA, JO, RA ₁ , SO ₁ , JO ¹ , LE, NA, DI). Duur- ja moll helilaad ning duur- ja moll kolmkõla seoses lauludega.
Laulab peast kooliastme ühislaulu: „Eesti hümn“ (F. Pacius), „Eesti lipp“ (E. Võrk), „Kas tunned maad“ (J. Berad), „Kui Kungla rahvas“ (K. A. Hermann), „Mu isamaa armas“ (saksa rahvalaul), „Meil aiaäärne tänavas“ (eesti rahvalaul), „Püha öö“ (F. Gruber).	4. klass „Eesti hümn“ (F. Pacius), „Kas tunned maad“ (J. Beerat), „Kui Kungla rahvas“ (K. A. Hermann). 5. klass „Eesti hümn“ (F. Pacius), „Eesti lipp“ (E. Võrk), „Mu isamaa armas“ (Saksa rahva laul), „Meil aiaäärne tänavas“ (Eesti rahva laul). 6. klass „Eesti hümn“ (F. Pacius), „Püha öö“ (F. Gruber).

Pillimäng

Õpitulemused II kooliastme lõpuks	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel klassiti
Kasutab keha-, rütmi- ja plaatpille kaasmängudes ja/või <i>ostinato</i> 'des. Rakendab musitseerides 6-keelse väikekandle või plokkflöödi mänguvõtteid. Seostab absoluutseid helikõrgusi pillimänguga. Kasutab pillimängus muusikalisi teadmisi ja oskusi.	4. klass Orffi pedagoogika – kaasmängud, <i>ostinatod</i> , meloodilis-rütmilised improvisatsioonid. Rütmmängud – rütmirondo, rütmikett, rütmilis-meloodilised küsimus-vastus motiivid. Absoluutse süsteemi kasutamine pillimängus. Süvendatult pilli õppinud õpilaste rakendamine musitseerimisel.
	5. klass Helistikke ja toonika kolmkõlade C-duur, a-moll seostamine pillimänguga.
	6. klass Helistikke G-duur, e-moll ning F-duur ja d-moll seostamine pillimänguga.

Muusikaline liikumine

Õpitulemused II kooliastme lõpuks	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel klassiti
Tunnetab ja väljendab liikumises meloodiat, rütmi, tempot, dünaamikat ning vormi. Tantsib eesti laulu- ja ringmänge. Väljendab liikumise kaudu eri maade rahvamuusikale (sh rahvatantsudele) iseloomulikke karaktereid.	4. klass Orffi pedagoogika. Eri maade rahvamuusikale (sh rahvatantsudele) iseloomulike karakterite väljendamine: Eesti, Vene.
	5. klass Orffi pedagoogika. Eri maade rahvamuusikale (sh rahvatantsudele) iseloomulike karakterite väljendamine: (valikuliselt) Soome, Läti, Leedu, Rootsi, Norra.
	6. klass Orffi pedagoogika. Eri maade rahvamuusikale (sh rahvatantsudele) iseloomulike karakterite väljendamine: (valikuliselt) Suurbritannia, Iiri, Poola, Austria, Ungari, Saksa.

Omalooming

Õpitulemused II kooliastme lõpuks	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel klassiti
Loob rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge ja/või <i>ostinato</i> 'sid keha-, rütmi- ja plaatpillidel. Kasutab improvisatsioonides astmemudeleid. Loob tekste: regivärsse, lihtsamaid	4. klass Orffi pedagoogika – omaloomingulised kaasmängud, tekstid, muusikaline liikumine; rütmilis-meloodilised improvisatsioonid. Omaloomingus üksinda ning koos musitseerides omandatud muusikaliste oskuste ja teadmiste kasutamine. Lihtsamate pillide

laulusõnu jne. Kasutab muusika karakteri ja meeleolu väljendamiseks loovliikumist.	valmistamine.
	5. klass Ideede esitamine ja oma loovuse võimetekohane rakendamine nii sõnaliselt kui ka erinevates muusikalistes eneseväljendustes.
	6. klass Infotehnoloogia võimaluste kasutamine ideede esitamisel ja oma loovuse võimetekohasel rakendamisel nii sõnaliselt kui ka erinevates muusikalistes eneseväljendustes.

Muusika kuulamine ja muusikalugu

Õpitulemused II kooliastme lõpuks	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel klassiti
Kuulab ja eristab muusikapalades muusika väljendusvahendeid: meloodiat, rütmi, tempot, dünaamikat, tämbrit ja vormi. Iseloomustab kuulatavat muusikapala ning põhjendab oma arvamust, kasutades muusika oskussõnavara.	4. klass Erinevates muusikapalades muusika väljendusvahendite kuulamine ja eristamine: meloodia, rütm, tempo. Kuulatava muusikapala iseloomustamine ja põhjendamine kasutades õpitut oskussõnavara.
	5. klass Erinevates muusikapalades muusika väljendusvahendite kuulamine ja eristamine: dünaamika, tämber. Kuulatava muusikapala iseloomustamine ja põhjendamine kasutades õpitut oskussõnavara.
	6. klass Erinevates muusikapalades muusika väljendusvahendite kuulamine ja eristamine: vorm. Kuulatava muusikapala iseloomustamine ja põhjendamine kasutades õpitut oskussõnavara.
Kuulab ning võrdleb vokaalmuusikat: hääleliike (sopran, metsosopran, alt, tenor, bariton, bass), kooriliike (laste-, poiste-, mees-, nais-, segakoor); koore ja dirigente kodukohas; tuntumaid Eesti koore; teab Eesti laulupidude traditsiooni	4. klass Sopran, metsosopran, alt, tenor, baritone, bass.
	5. klass Kooriliigid (laste-, poiste-, mees-, nais-, segakoor).
	6. klass Tuntumad Eesti koorid. Eesti laulupidude traditsioonid.
Kuulab ning eristab instrumentaalmuusikat: pillirühmi (klahv-, keel-, puhk- ja löökpillid) ja sümfooniaorkestrit	4. klass Klahv- ja keelpillid.
	5. klass Puhk- ja löökpillid.

	6. klass Sümfooniaorkester.
Tunneb ja eristab eesti rahvamuusikat: rahvalaulu, -pille, -tantse; oskab nimetada eesti rahvamuusika suursündmusi	4. klass Eesti rahvalaulud.
	5. klass Eesti rahvapillid ja –tantsud.
	6. klass Eesti rahvamuusika suursündmused.
On tutvunud Soome, Vene, Läti, Leedu, Rootsi, Norra, Suurbritannia, Iiri, Poola, Austria, Ungari või Saksa muusikatraditsioonidega ja suhtub neisse lugupidavalt	4. klass Vene , Läti , Leedu, Soome.
	5. klass Rootsi, Norra, Suurbritannia, Iiri.
	6. klass Poola, Austria, Ungari, Saksa.
Teadvustab muusikateoste autorikaitse vajalikkust ning on tutvunud sellega kaasnevate õiguste ja kohustustega.	4., 5. ja 6. klass Autorluse mõiste. Muusikanäidete leidmine internetist ja nende korrektne kasutamine.

Muusikaline kirjaoskus

Õpitulemused II kooliastme lõpuks	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel klassiti
Mõistab allolevate helivältuste , rütmifiguuride ja pauside tähendust ning kasutab neid muusikalistes tegevustes: Mõistab taktimõõtude 2/4 , 3/4 , 4/4 ja eeltakti tähendust ning arvestab neid musitseerides. Kasutab laule õppides relatiivseid helikõrgusi (astmeid) ning seostab neid absoluutsete helikõrgustega (tähtnimedega). Mõistab viiulivõtme ja absoluutsete helikõrguste g-G ² tähendust ning kasutab neid musitseerides. Mõistab duur-, moll-helilaadi ja helistike C-a, G-e, F-d tähendust ning kasutab neid musitseerides	4. klass Noodivältused, rütmifiguurid ja pausid: 2/4,3/4 ja 4/4 taktimõõtude tähenduse mõistmine ja arvestamine musitseerimisel. 5. klass Noodivältused, rütmifiguurid ja pausid: Helilaadi ja helistiku eristamine ja kasutamine, helistikud C - a; 6. klass Rütmifiguurid: Noodist astmetel SO, MI, RA, JO, RA ₁ , SO ₁ , JO ¹ , LE, NA, DI laulmine, käemärkide, rütmistatud astmenoodi järgi ja noodijoonestikul erinevates kõrguspositsioonides. Helistikud G – e, F – d. Kaheksandik taktimõõdu tutvustamine laulurepertuaarist tulenevalt.
Mõistab allolevate oskussõnade tähendust ning kasutab neid praktikas: eeltakt, viiulivõti, klaviatuur, duur- eeltakt, viiulivõti, klaviatuur, duur-	4. klass Eeltakt, viiulivõti, klaviatuur, duur-helilaad, moll-helilaad.

helilaad, moll-helilaad, absoluutsed helikõrgused (tähtnimed), helistik, toonika ehk põhiheli, helistikumärgid, juhuslikud märgid, dieses, bemoll, bekarr, paralleelhelistikud	5. klass Absoluutsed helikõrgused (tähtnimed), helistik, toonika ehk põhiheli, helistikumärgid, juhuslikud märgid.
	6. klass Dieses, bemoll, bekarr, paralleelhelistikud.
Mõistab allolevate oskussõnade tähendust ning kasutab neid praktikas: <ul style="list-style-type: none"> vokaalmuusika, soololaul, koorilaul, instrumentaalmuusika, interpreet, improvisatsioon tämber, hääleliigid (sopran, metsosopran, alt, tenor, bariton, bass), pilliliigid (keelpillid, puhkpillid, löökpillid, klahvpillid, eesti rahvapillid) tempo, <i>andante, moderato, allegro, largo, ritenuto, accelerando</i>, dünaamika, <i>piano, forte, mezzopiano, mezzoforte, pianissimo, fortissimo, crescendo, diminuendo</i> 	4. klass Vokaalmuusika, soololaul, koorilaul, instrumentaalmuusika, interpreet, improvisatsioon.
	5. klass Tempo: <i>andante, moderato, allegro, largo, ritenuto</i> . Tämber, hääleliigid (sopran, metsosopran, alt, tenor, bariton, bass), pilliliigid (keelpillid, puhkpillid, löökpillid, klahvpillid, eesti rahvapillid).
	6. klass Dünaamika: <i>piano, forte, mezzopiano, mezzoforte, pianissimo, fortissimo, crescendo, diminuendo</i> .

Õppekäigud

Õpitulemused II kooliastme lõpuks	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel klassiti
Arutleb ja avaldab oma arvamust muusikaelamuste kohta suulisel, kirjalikul või muul looval viisil.	4., 5. ja 6. klass Suuliselt, kirjalikult ja muul looval viisil (visuaalne kunst, dramatiseering, loovliikumine jms) oma arvamuse väljendamine, kasutades seni õpitud muusikalist oskussõnavara.

2.4. III kooliaste

Õpitulemused III kooliastme lõpuks

Põhikooli lõpetaja:

- 1) osaleb meeeldi muusikalistes tegevustes ning kohalikus kultuurielus; aktsepteerib muusika erinevaid avaldusvorme;
- 2) laulab ühe- või mitmehäälselt rühmas olenevalt oma hääle omapärast;
- 3) laulab koolikooris õpetaja soovitusel ja/või musitseerib erinevates vokaal-instrumentaalkoosseisudes; 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 ühislauke;
- 6) kasutab noodist lauldes relatiivseid helikõrgusi (astmeid);
- 7) rakendab üksi ja rühmas musitseerides teadmisi muusikast ning väljendab erinevates muusikalistes tegevustes oma loominguideid;
- 8) väljendab oma arvamust kuuldud muusikast ning põhjendab ja analüüsib seda muusika oskussõnavara kasutades suuliselt ja kirjalikult;

9) leiab iseloomulikke jooni teiste maade rahvamuusikas ning toob eesti rahvamuusikaga võrreldes esile erinevad ja sarnased tunnused;

10) väärtustab heatasemelist muusikat elavas ja salvestatud ettekandes;

11) teab autoriõigusi ning sellega kaasnevaid õigusi ja kohustusi; huvitub muusikaalasest tegevusest ja väärtustab seda ning osaleb kohalikus kultuurielus;

12) valdab ülevaadet muusikaga seotud elukutsest ja võimalustest muusikat õppida;

13) kasutab infotehnoloogia vahendeid muusikalistes tegevustes.

Muusika kaudu kujundatakse harmoonilist isiksust, puudutades nii keha, tundeid kui ka intellekti. Muusikaõpetusel on tasakaalustav ja toetav roll õpilase emotsionaalses arengus ning teiste õppeainete omandamises. Musitseerides arendatakse õpilase isikupära, omandatakse oskused ja teadmised üksi ja koos musitseerimiseks ning loominguliseks eneseväljenduseks.

Hindamine

Hindamine sisaldab kõiki muusikaõpetuse komponente: laulmist, pillimängu, muusikalist liikumist, omaloomingut, muusika kuulamist ja muusikalugu, muusikalist kirjaoskust ning ka õpilase aktiivsust, tunnist osavõttu, hinnangut enese ja kaasõpilaste osalemisele ning saavutustele õppes. III kooliastmes on suurem kaal muusikaliste teadmiste ning oskuste kasutamisel muusikalistes tegevustes.

Õpitulemused ja rõhuasetused õppesisu käsitlemisel III kooliastmes klassiti

Laulmine

Õpitulemused III kooliastme lõpuks	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel klassiti
Laulab oma hääle omapära arvestades loomuliku kehahoiu, hingamise, selge diktsiooni, puhta intonatsiooniga ja väljendusrikkalt ning arvestab esitatava muusikapala stiili; järgib häälehoiu häälemurdeperioodil. Kasutab teadlikult muusikalisi teadmisi nii üksi kui ka rühmas lauldes. Laulab ea- ja teemakohaseid ühe-, kahe- ning paiguti kolmehäälsed laule ja kaanoneid ning eesti ja teiste rahvaste laule. Osaleb laulurepertuaari valimisel ja põhjendab oma seisukohti.	7., 8. ja 9. klass Õpilaste muusikaliste võimete arvestamine ja arendamine individuaalsel ja rühmas laulmisel (ansamblid, koorid). Laulude õppimine: noodi järgi astmenimedega, kuulmise ja noodi järgi astmenimedega, kuulmise järgi. Vestlused laulu sisu, helilooja, teksti autori ja kasutatud väljendusvahendite teemal.
Laulab peast kooliastme ühislause: „Eesti hümn“ (F. Pacius), „Mu isamaa on minu arm“ (G. Ernesaks), „Jää vabaks, Eesti meri“ (V. Oksvort), „Eestlane olen ja eestlaseks jään“ (A. Mattiisen), „Laul Põhjamaast“ (Ü. Vinter), „Saaremaa valss“ (R. Valgre),	7. klass „Eesti hümn“ (F. Pacius), „Mu isamaa on minu arm“ (G. Ernesaks), „Jää vabaks, Eesti meri“ (V. Oksvort) 8. klass „Eesti hümn“ (F. Pacius), „Eestlane olen ja eestlaseks jään“ (A. Mattiisen), „Laul Põhjamaast“ (Ü. Vinter).

„Kalevite kants“ (P. Veebel), „Oma laulu ei leia ma üles“ (V. Ojakäär).	9. klass „Eesti hümn“ (F. Pacius), „Saaremaa valss“ (R. Valgre), „Kalevite kants“ (P. Veebel), „Oma laulu ei leia ma üles“ (V. Ojakäär).
Mõistab relatiivsete helikõrguste (astmete) vajalikkust noodist lauldes ning kasutab neid meloodiat õppides.	7., 8. ja 9. klass Meloodiate laulmine relatiivseid helikõrgusi kasutades käemärkide, rütmistatud astmenoodi järgi ja noodijoonestikul erinevates kõrguspositsioonides (SO, MI, RA, JO, RA ₁ , SO ₁ , JO ¹ , LE, NA, DI). Absoluutsete helikõrguste seostamine relatiivsete helikõrgustega (g-G ²). Duur- ja moll helilaad ning duur- ja moll kolmkõla seoses lauludega.

Pillimäng

Õpitulemused III kooliastme lõpuks	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel klassiti
Kasutab keha-, rütmi- ja plaatpille, plokkflööti või 6-keelset väikekannelt kaasmängudes ja/või <i>ostinato</i> 'des. Rakendab musitseerides kitarri lihtsamaid akordmänguvõtteid ning lähtub absoluutsetest helikõrgustest (tähtnimedest) pillimängus. Kasutab muusikat esitades muusikalisi teadmisi ja oskusi.	7., 8. ja 9. klass Orffi pedagoogika – kaasmängud, <i>ostinatod</i> , meloodilis-rütmilised improvisatsioonid. Rütmimängud – rütmirondo, rütmikett, rütmilis-meloodilised küsimus-vastus motiivid. Absoluutse süsteemi kasutamine pillimängus. Helistike C-duur, a-moll; G-duur, e-moll ning F-duur ja d-moll seostamine pillimänguga; D-h repertuaarist lähtuvalt. Süvendatult pilli õppinud õpilaste rakendamine musitseerimisel.

Muusikaline liikumine

Õpitulemused III kooliastme lõpuks	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel klassiti
Tunnetab ja rakendab liikudes muusika väljendusvahendeid.	7., 8. ja 9. klass Orffi pedagoogika. Üksi ja rühmas musitseerides omandatud muusika teadmiste rakendamine ning erinevates muusikalistes tegevustes oma loomingulisi ideede väljendamine (nt liikumises).
Väljendab liikumise kaudu erinevate maade rahvamuusikale iseloomulikke karaktereid.	7. klass Prantsuse, Itaalia, Hispaania (valikuliselt) 8. klass Põhja- ja Ladina-Ameerika (valikuliselt) 9. klass Aafrika ja Idamaad (valikuliselt)

Omalooming

Õpitulemused III kooliastme lõpuks	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel klassiti

<p>Loob improvisatsioone keha-, rütmi- ja plaatpillidel.</p> <p>Loob kindlas vormis rütmilis-meloodilisi kaasmänge ja/või <i>ostinato</i>'sid keha-, rütmi- ja plaatpillidel.</p> <p>Kasutab lihtsaid meloodiaid luues relatiivseid helikõrgusi (astmeid). Loob tekste: regivärsse, laulusõnu jne.</p> <p>Väljendab muusika karakterit ja meeolelu ning enda loomingulisi ideid liikumise kaudu.</p>	<p>7., 8. ja 9. klass</p> <p>Orffi pedagoogika –omaloomingulised kaasmängud, tekstid, muusikaline liikumine; rütmilis-meloodilised improvisatsioonid.</p> <p>Rondo- ja variatsioonivorm. Lihtsamate pillide valmistamine. Loominguliste ideede rakendamine arvutil olemasolevaid muusikaprogramme (noodistusprogramme) kasutades.</p>
--	--

Muusika kuulamine ja muusikalugu

<p>Õpitulemused III kooliastme lõpuks</p>	<p>Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel klassiti</p>
<p>Kuulab ja eristab muusikapalades muusika väljendusvahendeid (meloodiat, rütmi, tempot, dünaamikat, tämbrit) ning muusikateose ülesehitust.</p>	<p>7., 8. ja 9. klass</p> <p>Erinevate muusikavormide kuulamine ning neis esinevate väljendusvahendite ning ülesehituse (2- ja 3- osaline lihtvorm, variatsiooni- ja rondovorm) analüüsimine. Kirjalike tööde (essee, analüüs, uurimus, retsensioon, referaat, plakat) ja <i>power-point</i> esitluste koostamine ja ettekandmine.</p>
<p>Eristab kõla ja kuju järgi keel-, puhk-, löök- ja klahvpille ning elektrofone ja pillikoosseise</p> <p>Teab nimetada tuntud heliloojaid, interpreete, dirigente, ansambleid, orkestreid ning muusika suursündmusi.</p>	<p>7. klass</p> <p>Eristab kõla ja kuju järgi:</p> <p><i>keelpillid</i>: poogenpillid viiul, vioola e altviiul, tšello, kontrabass, näppepillid harf, kitarr;</p> <p><i>puhkpillid</i>: puupuhkpillid flööt, klarnet, saksofon, oboe, fagott; vaskpuhkpillid: trompet, metsasarv, tromboon, tuuba;</p> <p><i>löökpillid</i>: kindla helikõrgusega timpan, ksülofon; ebamäärase helikõrgusega (rütmipillid) suur trumm, väike trumm, taldrikud jt;</p> <p><i>klahvpillid</i>: klaver, klavessiin, orel, akordion;</p> <p><i>elektrofonid</i>: süntesaator, elektriklaver.</p> <p>Teab nimetada tuntud heliloojaid, interpreete.</p> <p>8. klass</p> <p>Eristab kõla järgi pillikoosseise:</p> <p><i>orkestrid</i>: (sümfoonia, puhkpilli-, keelpilli-, rahvapilliorkester);</p> <p><i>ansamblid</i>: (keelpillikvartett, pop- ja džässansambel).</p> <p>Teab nimetada tuntud dirigente, ansambleid ja</p>

	<p>orkestreid.</p>
	<p>9. klass Eristab pop-, rokk-, džäss-, filmi- ja lavamuusikat (ooperi, opereti, muusikali ja balleti). Teab nimetada tuntud muusika suursündmusi.</p>
<p>On tutvunud Eesti ning Prantsuse, Itaalia, Hispaania, Põhja- ja Ladina-Ameerika, Aafrika või Idamaade muusikapärandiga ning suhtub sellesse lugupidavalt. Tunneb eesti pärimusmuusika tänapäevaseid tõlgendusi.</p>	<p>7. klass Eesti, Prantsuse, Itaalia, Hispaania</p> <p>8. klass Eesti (kaasaegne), Põhja- ja Ladina-Ameerika</p> <p>9. klass Eesti pärimusmuusika kaasaegsed tõlgendused, Aafrika ja Idamaad</p>
<p>Arutleb muusika üle ja analüüsib seda oskussõnavara kasutades; võtab kuulda ja arvestab teiste arvamust ning põhjendab enda oma nii suuliselt kui ka kirjalikult. Eristab pop-, rokk-, džäss-, filmi- ja lavamuusikat.</p>	<p>7. klass Pop- ja rokkmuusika üle arutlemine ja analüüsimine, kasutades oskussõnavara.</p> <p>8. klass Filmi- ja lavamuusika üle arutlemine ja analüüsimine, kasutades oskussõnavara.</p> <p>9. klass Džässmuusika üle arutlemine ja analüüsimine, kasutades oskussõnavara.</p>
<p>Tunneb autoriõigusi ja nendega kaasnevaid kohustusi intellektuaalse omandi kasutamisel (sh internetis).</p>	<p>7., 8. ja 9. klass Eestis kehtiva autorikaitse seaduse põhipunktidega tutvumine. Intellektuaalse omandi kasutamine internetis.</p>

Muusikaline kirjaoskus

Õpitulemused III kooliastme lõpuks	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel klassiti
<p>Mõistab allolevate helivältuste, rütmifiguuride ja pausi tähendust ning kasutab neid muusikalistes tegevustes:</p> <p>Mõistab taktimõõtude 2/4, 3/4, 4/4 ja laulurepertuaarist tulenevalt kaheksandik-taktimõõdu tähendust ning arvestab neid musitseerides. Kasutab laule õppides relatiivseid helikõrgusi (astmeid) ja seostab neid absoluutsete helikõrgustega (tähtnimed). Mõistab helistike C-a, G-e, F-d</p>	<p>7. klass Noodivältused, rütmifiguurid ja pausid: 2/4, 3/4, 4/4 taktimõõt.</p> <p>8. klass Noodivältused, rütmifiguurid ja pausid: Helistikud C-a, G-e, F-d (repertuaarist tulenevalt D-h).</p> <p>9. klass Laulurepertuaarist tulenevalt kaheksandik-taktimõõt ja D-h helistik. Bassivõti ja selle</p>

<p>(repertuaarist tulenevalt D-h) tähendust ning lähtub nendest musitseerides.</p> <p>Teab bassivõtme tähendust ning rakendab seda musitseerides repertuaarist tulenevalt.</p>	<p>rakendamine musitseerimisel.</p>
<p>Mõistab all olevate oskussõnade tähendust ja kasutab neid praktikas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • elektrofonid, sümfooniaorkester, kammerorkester, keelpilliorkester, džässorkester, partituur, muusikainstrumentide nimetused; • ooper, operett, ballett, muusikal, sümfoonia, instrumentaalkontsert, spirituaal, gospel; • rondo, variatsioon; • pop- ja rokkmuusika, džässmuusika, süvamuusika. 	<p>7. klass Pop- ja rokkmuusika, džässmuusika, süvamuusika, rondo, variatsioon.</p> <p>8. klass Ooper, operett, ballett, muusikal, sümfoonia, instrumentaalkontsert, spirituaal, gospel.</p> <p>9. klass Elektrofonid, sümfooniaorkester, kammerorkester, keelpilliorkester, džässorkester, partituur, muusikainstrumentide nimetused.</p>

Õppekäigud

Õpitulemused III kooliastme lõpuks	Rõhuasetused õppesisu käsitlemisel klassiti
<p>Arutleb, analüüsib ja põhjendab oma arvamust muusikaelamuste kohta suulisel, kirjalikul või muul looval viisil.</p> <p>Kasutab arvamust väljendades teadmisi ja muusikalist oskussõnavara.</p>	<p>7., 8. ja 9.klass</p> <p>Suuliselt, kirjalikult ja muul looval viisil (visuaalne kunst, dramatiseering, loovliikumine jms) oma arvamuse väljendamine, kasutades seni õpitud muusikalist oskussõnavara.</p>