

Ainevaldkond	KUNSTIAINED								
<p>Valdkonna pädevus Kunstiainete valdkonna pädevuse kujundamise esmane alus on äratada valdkonna vastu huvi ja seda järjekindlalt hoida. Kunstiainete valdkonna pädevus on universaalne ning väljendub selles, et põhikooli lõpuks õpilane eakohaselt:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. 									
Ainetundide jaotus									
Aine	1. kl	2.kl	3.kl	4.kl	5.kl	6.kl	7.kl	8.kl	9.kl
Muusikaõpetus	2	2	2	2	1	1	1	1	1
Kunstiõpetus	2	1,5	2	1	2	1	1	1	1
Lõimingu korraldamine ainevaldkonnas									
<p>I Üldpädevuste kujundamine</p> <p>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</p>									

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 mistahes 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 mittekognitiivsed oskusi, nt avatust, otsustusvõimet ja riskijulgust.

Valdkonnasisene lõiming tugineb kunsti ja muusika kokkupuute punktidele. 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 lõimingu keskmeks 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).

II Lõiming ainevaldkondadega

1-keel ja kirjandus: luuletus kui osa laulust, silbitamine ja poolitamine, rütm luuletuses, laulus, luuletuste ja laulutekstide autorid,

2-võõrkeeled: erinevate rahvaste laulud, muusikaterminid (it k)

3-matemaatika - Opiqu laulude kaasalaulmine õiges rütmis, muusikaalselt, liikumine animatsiooni muusika järgi, kell kui pulss, taktimõõt kui lihtmurd, noodirea taktideks jagamine,

4-loodusained: õuesõppetundides looduse vaatlus, helid looduse ja müra eristamine, värvid looduses, muusika karakter ja loodusnähtused - võrdlemine, loomade võrdlemine ja kujutamine helidega, liikumine muusika järgi kujutades looma, lindu jne.

5-sotsiaalained: käitumine erinevatel üritustel, paikades, eakaaslastega, täiskasvanutega, riietus erinevatel üritustel, pidulik riietus, erinevad ametid, laulupeo traditsiooni, muusikaajaloo ning erinevate rahvaste muusika ja kultuuri tutvustamine.

6-kunstiained: muusikaliste kujutluspiltide loomine värvidega muusikat kuulates, reflekteerimine.

7-tehnoloogia: lihtsamate pillide meisterdamine looduslikest ja kodustest kättesaadavatest materjalidest.

8-kehaline kasvatus: seltskonnatants, laulumängud, liikumismängud muusika saatel marsisamm; galopp, hüpped muusika rütmis, pallimängud astme harjutuste tegemiseks

III Läbivate teemade käsitlemine

- Elukestev õpe ja karjääri kujundamine: Laulud erinevatest ametitest, õppimisest
- Keskkond ja jätkusuutlik areng: õpilase kujundamine sotsiaalseks ja vastutustundlikuks inimeseks.
- Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus: laulu- ja pillimängukultuuri algatamine ja arendamine
- Kultuuriline identiteet: õpilase kujundamine kultuuriteadlikuks inimeseks, kes väärtustab oma kultuuri ja kultuurilist mitmekesisust ning on salliv erinevate rahvaste suhtes.
- Teabekeskond ja meediakasutus: taotletakse õpilase kujunemist teadlikuks ja analüüsivaks inimeseks, kes tajub ja teadvustab adekvaatselt ümbritsevat teabekeskkonda, suudab meediamaaailma sisu ja allikaid kriitiliselt analüüsida ja kasutada, tunnustab autorlust.
- Tehnoloogia ja innovatsioon: taotletakse õpilase kujunemist uuendusaltiks ja nüüdisaegseid tehnoloogiaid eesmärgipäraselt kasutada oskavaks inimeseks, kes tuleb toime kiiresti muutuvast tehnoloogilises elu-, õpi- ja töökeskkonnas.
- Tervis ja ohutus: taotletakse õpilase kujunemist vaimselt, emotsionaalselt, sotsiaalselt ja füüsiliselt terveks ühiskonnaliikmeks
- Väärtused ja kõlblus: taotletakse õpilase kujunemist kõlbliselt arenenud inimeseks, kes tunneb ühiskonnas üldtunnustatud väärtusi ja kõlblus põhimõtteid, järgib neid koolis ja väljaspool kooli

Ainevaldkondlikud hindamise erisused

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

korraldus, sh mittenumbrilise hindamise kasutus I kooliastmes 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 ennastjuhtivaks õppijaks. 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 aktseptomiseks. 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. Kõikides klassides peale kevadvaheaega viib klassijuhataja koostöös aineõpetajatega läbi oma klassis õpilaste eneseanalüüsi, kasutades alusmaterjalina “*Õpilase eneseanalüüs klassijuhataja tunnis*”. 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 (I kooliastmes) kui ka numbriliste hinnatena. Diagnostiliselt hinnates selgitatakse välja õpilaste eelteadmiste ja oskuste tase, ainealased väärtusarusaamad 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, probleemilahendamisoskused, refleksioon);
- 2) huvi ja nii õppest kui ka kunsti- ja kultuurielust aktiivse osavõtu toetamine (iseõppe-kultuuripäevad);
- 3) isikliku sideme loomine ainega ja isikupärase väljenduslaadi otsimine (isikupärase kunsti- või muusikastiili omandamise ja arengu toetamine individuaalse lähenemisega õpetamisel);

4) sallivuse areng ja silmaringi avarustumine.

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

Õppekorralduse erisused

Õpe on õppijakeskne, toetab õpimotivatsiooni hoidmist ning õpilaste kujunemist aktiivseiks ja iseseisvaks 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 õppetunni eesmärkide kavandamisse, võetakse aega eesmärkide ja taotletavate õpitulemuste saavutamise viiside ja hindamiskriteeriumide läbiarutamiseks ning refleksiooniks õppetunni lõpus;

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 multimeedia klass, virtuaalkeskond jne, käiakse õppekäikudel, kontsertidel, teatrites, näitustel, muuseumides, stuudiotel, muusikakoolides, looduses, raamatukogudes jm;

10) võimaldatakse siduda õpet koolivälise eluga, et kogu ainekäsitus oleks võimalikult elulähedane, õpilasele eakohane ja tähenduslik; seostatakse õppesisu näidetega nii Eesti kui ka maailma kunstist ja rahvakultuurist.

Õppekeskkonna erisused

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

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. Võimaldada HEV andekatele õpilastele vajadusel individuaalne õpe muusikas, soovitus vanemale astumiseks Rae Muusikakooli filiaali Lagedil. Jätkata solistide ringiga ning arendades koorilaulu, kaasata võimalikult palju õpilasi koori tegevusse.

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 rühmatööks 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 joonistusalaustega 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 rühmatööks 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/ja 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.

ÕPPEAINE NIMETUS	MUUSIKA
ÕPPEAINE KIRJELDUS	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Muusikaõpetuses tähtsustatakse:</p> <ol style="list-style-type: none">1) ühislaulmist kui rahvusliku kultuuritraditsiooni olulist väljendust ja edasikandjat;2) loomingulist eneseväljendust;3) õpilase loova ja kriitilise mõtlemise arengu toetamist;4) õpilase isikliku suhet muusikaga ning muusikalise suhtlemise rolli vaimse, füüsilise ja emotsionaalse tasakaalustamise võimalusena;5) muusika osa tasakaalustatud isiksuse eetilise-esteetiliste väärtushinnangute kujunemisel;6) õppija huvi ja isikupära.

Muusika õppeaine sisuks on musitseerimine (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine, omalooming), muusika kuulamine ja muusikalugu, muusikaline kirjaoskus ning õppekäigud.

Muusikaõpetuse kaudu kujundatakse ja arendatakse õpilastes järgmisi osaoskusi:

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

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

Musitseerimine on keskne tegevus muusikateadmiste ja -oskuste omandamiseks ning loova ja harmoonilise isiksuse kujunemiseks. Rühmas või üksi õppides arendatakse suhtlemis- ja koostööoskust, üksteise kuulamise oskust, ühtekuuluvustunnet, hoolivust, paindlikkust ja tundetarkust ning juhitakse õpilaste enesehinnangut ja õpimotivatsiooni. Võimalusel pilliõpe väiksemates rühmades.

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.

	<p>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).</p> <p>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). Muusikapäeva tähistamine koolis mõttestatult ja ainekava toetavalt.</p>
	<p>TEADMISED, OSKUSED JA HOIAKUD</p>
<p>I KOOLIASTE</p>	<p>I kooliastme lõpetaja:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) tunneb rõõmu laulmisest ja pillimängust, omaloomingust ja muusikalisest liikumisest ning muusika kuulamisest; 2) saab esmase ühislaulmise ja koorilaulu kogemuse ning pillimänguoskused; 3) kuulab keskendunult muusikat, enda ja kaaslaste muusikaesitusi ning avaldab selle kohta oma arvamust; 4) mängib loomeideedega ning katsetab musitseerimisel erinevaid muusika väljendusvahendeid; 5) rakendab omandatud muusikateadmisi ja -oskusi muusikategevustes, sh muusikalist kirjaoskust (helivältsed, rütmid ja pausid); <p>2- ja 3-osaline taktimõõt; JO- ja RA-astmerida, JO-võti; muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele).</p>
<p>II KOOLIASTE</p>	<p>II kooliastme lõpetaja:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) tunneb rõõmu nii iseseisvast kui ka ühisest muusikategevusest ja väärtustab musitseerimist; 2) teadvustab ja hindab oma muusikavõimeid, arendab neid muusikategevustes –laulmises, pillimängus, omaloomingus ja muusikalises liikumises; 3) kuulab süvenenult Eesti ja teiste rahvaste muusikat ning arutleb muusika üle; 4) osaleb aktiivselt muusikaloomes, katsetab oma ideid erinevates muusikategevustes ja sobivates digikeskkondades, on püsiv lahendusi otsides; 5) suhtub lugupidavalt enda ja kaaslaste loomingusse, põhjendab ning analüüsib oma arvamusi ja valikuid; 6) mõistab enda seotust Eesti kultuuripärandiga ja väärtustab laulupidu; 7) märkab ja teadvustab kultuurilist mitmekesisust ning suhtub lugupidavalt eri rahvuskultuuridesse; 8) leiab muusikainfot eri teabeallikatest ning käitub vastutustundlikult virtuaalmaailmas; 9) väärtustab loojat ja loomingut ning on teadlik autoriõigusest;

	<p>10) väärtustab teadmisi ja oskusi muusikategevustes, rakendades muusikalist kirjaoskust (helivältused, rütmifiguurid ja pausid: taktimõõdud 2/4, 3/3, 4/4, C ja eeltakt; duur-, moll-helilaad, helistikud C-a, G-e, F-d; muusikalised oskusõnad vastavalt valitud teemadele).</p>
<p>III KOOLIASTE</p>	<p>III kooliastme lõpetaja:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) huvitub muusikast kui kunstiliigist, väärtustab muusikat ning muusikategevust kultuuri ja igapäevaelu rikastajana; 2) teadvustab muusika võimalusi vaimse, füüsilise ja emotsionaalse tasakaalu loomisel; 3) osaleb aktiivselt musitseerimises: tegutseb koos teistega, vastutab enda tegevuse eest rühmas (klassis, kooris, ansamblis); 4) arendab loomeideid muusikalise eneseväljenduse kaudu: katsetab ideid muusikategevustes, leiab lahendusi esile kerkinud probleemidele, hindab isikupära ja erinevaid lahendusi ning on püsiv ja järjekindel; 5) tunnetab ja rakendab liikudes muusika karakterit ja väljendusvahendeid; 6) väärtustab kodukoha ja Eesti muusikapärandit ning nüüdismuusikat, on traditsioonide edasikandja laulja ja/või pillimängijana ning osaleb laulupidudel; 7) teadvustab muusikat kui kultuuridevahelist suhtluskeelt, väärtustab kultuurilist mitmekesisust; 8) tegutseb eetilisel ja ohutult (sh autoriõigust arvestades) nii reaalsetes kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades, suhtub kriitiliselt infotehnoloogia ja meedia loodud keskkonnasse; 9) valib endale meelepärase(d) muusikaga tegelemise viisi(d), hindab oma kogemust ja jagab seda kaaslastega; 10) teadvustab, et teadlikuma musitseerimise aluseks on muusikaline kirjaoskus, mille hulka kuuluvad helivältused, rütmifiguurid ja pausid: kaheksandiktaktimõõt laulurepertuaarist tulenevalt; ühe võtmemärgiga helistikud ja repertuaarist tulenevalt kahe võtmemärgiga helistikud; bassivõti repertuaarist tulenevalt; muusikalised oskusõnad vastavalt valitud teemadele; 11) mõistab, kuidas huvi muusika vastu ning muusikaoskused võimaldavad kujundada sellest elukestva harrastuse või elukutse.
<p>Teemad, õpitulemused, õppesisu klasside kaupa</p>	
<p>1. KLASS</p>	
	<p>Osaoskus: LAULMINE</p>

<p>1. kl</p>	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • on harjunud laulma sirge selja, püstise pea ja avatud suuga julgelt, ilmekalt ja selge diktsiooniga kooris (kogu klassiga), ansamblis ja/või üksi; võtab osa ühislaulmisest; • väljendab laulu sisu ja meeleolu, kasutades erinevat dünaamikat ja tempot; pöörab tähelepanu lauldava laulu sõnadele; • laulab eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regilaule, eesti ja teiste rahvaste laule; • laulab peast I kooliastme ühislaule: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Kevadel“ ehk „Juba linnukesed...“ (eesti rahvaviis / J. H. Hermann ja P. Tekkel); • on tutvunud laulupidude traditsiooniga; • on tutvunud muusikalise kirjaoskusega ja rakendab seda laudes: laulab endale sobivas tessituuris astmemudeleid, kasutades astmeid SO, MI ja RA; teadvustab õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi laulmisel. 	<p>Õppesisu</p> <p>Repertuaar. Lauldakse eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regilaule, eesti ja teiste rahvaste laule. Õpitakse laulma peast I kooliastme ühislaule (Eesti hümn, „Kevadel“). Repertuaari valikul arvestatakse eesti rahvakalendri tähtpäevadega (mardipäev, kadripäev, jõulud, vastlad, kevadpühad) ja riiklike tähtpäevadega (isadepäev, Eesti vabariigi aastapäev, emadepäev jt).</p> <p>Laulmine ja laulutehnika. Lauldakse a cappella ja saatega nii kooris (kogu klassiga), ansamblis (näiteks pingiridade kaupa jne) kui ka üksi, mille käigus harjutakse kuulma ja kuulama nii ennast kui ka teisi. Tutvutakse laulupidude traditsiooniga ja kaasatakse õpilasi koolikoori. Tekitatakse harjumus laudes hoida loomulikku kehahoidu (sirge selg, püstine pea, avatud suu). Õpilasi suunatakse laulma julgelt, ilmekalt ja selge diktsiooniga.</p> <p>Interpretatsioon. Mõtestatakse lauldava laulu sõnu, väljendamaks selle sisu ja meeleolu läbi erineva dünaamika (piano, forte, valjenedes, vaibudes) ja tempo (kiire, aeglane).</p> <p>Muusikaline kirjaoskus. Tutvutakse laulu õppimist toetava muusikateooriaga, sh mõistetega: viis, rütm, meetrum, löök, takt, taktijoon, lõpujoon, taktimõõt (2-osaline ja 3-osaline taktimõõt), noot (noodipea ja noodivars). Tutvutakse rütmide, rütmifiguuride ja pausiga rütmisilpide TA, TI-TI, TA-A, TA-A-A, paus abil ning teadvustatakse neid laulmisel.</p> <p>Noodist laulmine. Õpitakse lugema noodist laulusõnu ning järgima rütmi ja meloodia liikumist. Õpitakse uusi laule noodist SO, MI ja RA astmetega. Tutvutakse erinevate noodimärkidega (kordusmärgid, esimene ja teine lõpp). Juhitakse tähelepanu laulu autoritele (helilooja ja luuletaja).</p> <p>Vorm. Kirjeldatakse õpitavate laulude vormi läbi mõistete salm, refrään, eelmäng ja vahemäng.</p> <p>Relatiivsed astmed ja astmemudelid: SO, MI, RA. Mudellaulud. Tutvutakse relatiivsete astmete ja nende käemärkidega. Kinnistatakse eri tessituurides eelkõige SO, MI ja RA astmetel põhinevaid astmemudeleid. Astmed paigutatakse astmetrepile või -redelile ja noodijoonestikule.</p> <p>Mõisted: meetrum, löök, takt, taktijoon, taktimõõt, lõpujoon, kordusmärgid, noot, viis, eelmäng, vahemäng, salm, refrään, esimene ja teine lõpp, regilaul, helilooja, luuletaja, koor, dirigent, piano (vaikselt), forte (valjult), valjenedes, vaibudes.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p>
<p>1. kl</p>		

1. kl		<ul style="list-style-type: none"> • Häälemängud (eakohased hääleharjutused, hingamisharjutused jne). • Eakohaste laste-, mängu- ja mudellaulude, regilaulude, eesti- ja teiste rahvaste laulude laulmine ühiselt, ansamblis ja üksi. • Laulmine ja improviseerimine õpitud astmemudelitel. • Osalemine koolikoori tegevuses.
	Osaoskus: PILLIMÄNG	
	<p>Õpitulemused</p> <p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mängib keha- rütmi- ja plaatpillidel lihtsamaid ostinato'sid, kaas-, eel- ja/või vahemänge, kasutades õigeid mänguvõtteid; oskab nimetada enda koolis olevate rütmi- ja plaatpillide nimetusi; • on tutvunud muusikalise kirjaoskusega: teadvustab õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi musitseerimisel. 	<p>Õppesisu</p> <p>Musitseerimisel kasutatakse teadlikult rütme, rütmifiguure ja pausi</p> <p>Keha-, rütmi- ja plaatpille mängitakse nii orkestris (kogu klassiga), ansamblis (näiteks pingiridade kaupa jne) kui ka üksi, mille käigus harjutakse kuulma ja kuulama nii enda kui ka teiste pillimängu.</p> <p>Kehapill. Tutvutakse kehapilli ning selle erinevate helide ja mänguvõimalustega. Rakendatakse kehapilli lihtsamates ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Rütmipillid. Tutvutakse oma koolis olevate rütmipillidega (kõlapulgad, triangel, võrutrumm, kõlatoru, marakad, rütmimunad, kuljused, tamburiin, taldrik, kastanjetid, agoogo, guiro, džembe, bongod, konga jt). Õpitakse rütmipillidel õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse rütmipille lihtsamates <i>ostinato</i>'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Plaatpillid. Tutvutakse oma koolis olevate plaatpillidega (ksülofon, kellamäng, metallofon, kõlaplaadid). Õpitakse plaatpilli pulkade õiget käeshoidmist ja õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse plaatpille lihtsamates ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Mõisted: meetrum, löök, takt, taktijoon, taktimõõt, lõpujoon, kordusmärgid, noot, viis, eelmäng, vahemäng, salm, refrään, esimene ja teine lõpp, helilooja, dirigent, piano (vaikselt), forte (valjult), valjenedes, vaibudes, kehapill, rütmipillid, plaatpillid.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meetrumi tunnetamine ja hoidmine pillimängus. • Rütmimängud. • Rütmi improviseerimine kehapillil ja rütmipillidel. • Rütmi ja meloodia improviseerimine plaatpillidel.

1. kl		<ul style="list-style-type: none"> • Keha-, rütmi- ja plaatpillidel lihtsamate <i>ostinato</i>'de, kaas-, eel- ja/või vahemängude mängimine. • Rütmi- ja fantaasiapillide meisterdamine.
	Osaoskus: MUUSIKALINE LIIKUMINE	
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • väljendab muusika sisu ja karakterit liikumise kaudu üksi või rühmas; • tajub ja tunnetab liikumise kaudu muusika väljendusvahendeid: rütme, rütmifiguure ja pausi, erinevaid temposid; • tantsib koos kaaslastega eesti laulu- ja ringmänge. 	<p>Õppesisu Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos (kogu klassiga), gruppides (näiteks pingiridade kaupa jne) kui ka üksi, mille käigus harjutakse liikuma ja tunnetama nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis.</p> <p>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Tutvutakse liikumise kaudu rütmide, rütmifiguuride ja pausiga Tunnetatakse muusika erinevaid temposid ja väljendatakse dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu.</p> <p>Eesti laulu- ja ringmängud. Mängitakse ühiselt erinevaid eesti laulu- ja ringmänge, tutvudes nende sisu ja pärimuslike traditsioonidega. Väljendatakse mängudes esinevate tegelaste karaktereid. Harjutatakse ühistegevustes liikumist paaris, ühiselt ringjoonel (sõõris), vooris ja viirus. Mõisted: ringjoon (sõõr), voor, viirg, päripäeva ja vastupäeva, parem, vasak.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu; muusika sisu ja karakteri väljendamine liikumise kaudu üksi või rühmas. • Erinevate liikumisimprovisatsioonide loomine. • Õpetajaga ühise liikumiskompositsiooni loomine, milles väljendatakse muusikapala ülesehitust(vormi). • Eesti laulu- ja ringmängude mängimine.
	Teema ja selle olulisus: MUUSIKALINE OMALOOMING	
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p>	<p>Õppesisu</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • rakendab omaloomingus muusika väljendusvahendeid (meloodia, rütm, tempo, tämber, dünaamika); • loob lihtsaid rütmilis-meloodilisi kaasmänge keha-, rütmi- ja plaatpillidel, kasutades õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi. • improviseerib astmemudelitele tuginedes; • loob lihtsamaid tekste (liisusalme, regivärsse, laulusõnu jne); • kasutab loovliikumist muusika meeleolu väljendamisel. • on tutvunud muusikalise kirjaoskusega: kasutab omaloomingu loomisel astmeid SO, MI ja RA ja õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi. 	<p>Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansambelis (näiteks pinginaabriga) ja/või kõik koos (kogu klassiga). Muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) kasutatakse omaloomingus nii eraldi kui ka omavahel lõimitult.</p> <p>Laulmine. Luuakse lihtsamaid tekste ja esitatakse neid musitseerides. Improviseeritakse õpitud astmemudelitele (SO, MI, RA) tuginedes.</p> <p>Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, rütmijärgnevusi ja ostinato'sid ning esitatakse neid keha-, rütmi- ja plaatpillidel. Omaloomingut luues kasutatakse õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi.</p> <p>Liikumine. Väljendatakse muusikapala karaktereid improviseeritud liikumise kaudu. Laulu meeleolule luuakse sobivad liigutused.</p> <p>Mõisted: meetrum, tempo, löök, takt, taktijoon, taktimõõt, lõpujoon, kordusmärgid, noot, viis, eelmäng, vahemäng, laul, muusikapala, salm, refrään, regilaul, liisusalme, helilooja, luuletaja, koor, dirigent, piano (vaikselt), valjult (forte), valjenedes, vaibudes.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Õpitud astmetele tuginedes meloodia improviseerimine. • Lihtsate rütmilis-meloodiliste kaasmängude loomine keha-, rütmi- ja/või plaatpillidel. • Lihtsamate tekstide loomine ja nende ilmikas esitamine. • Muusika meeleolu väljendamine loovliikumise kaudu. • Muusika või laulu meeleolu ja/või karakteri väljendamine kunstitöodes.
	<p>Teema ja selle olulisus: MUUSIKA KUULAMINE</p>	
<p>1. kl</p>	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • avaldab eakohaselt arvamust kogetud muusikaelamusest, kasutades õpitud oskussõnavara; • kirjeldab, iseloomustab ning võrdleb eakohaselt kuulatava laulu või muusikapala meeleolu ja karakterit; 	<p>Õppesisu: Kirjeldatakse kogetud muusikaelamusi ning avaldatakse nende kohta eakohaselt arvamust suuliselt või muul looval viisil.</p> <p>Autorid. Tutvutakse laulu või muusikapala autorite ametitega (helilooja ja luuletaja). Uue repertuaari õppimisel juhitakse tähelepanu autoritele.</p> <p>Eesti rahvamuusika. Tutvutakse eesti rahvalaulude ja rahvapillidega.</p>

1. kl	<ul style="list-style-type: none"> eristab kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat (laul ja muusikapala); on tutvunud eesti rahvapillidega ja kirjeldab neid. 	<p>Vokaalmuusika ja instrumentaalmuusika. Eristatakse kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat (laul ja muusikapala).</p> <p>Muusika väljendusvahendid. Kirjeldatakse kogetud muusikaelamust eakohaselt, kasutades õpitud oskussõnavara.</p> <p>Kontsert. Tutvutakse kontserdikülastaja hea käitumise tavadega.</p> <p>Mõisted: laul, muusikapala, meetrum, tempo, helilooja, luuletaja, kontsert ja publik, koor, orkester, dirigent, piano (vaikselt), forte (valjult), valjenedes ja vaibudes, kõrged ja madalad helikõrgused.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> Muusikapala või laulu meeleolu ja/või karakteri kirjeldamine. Väljendab muusikapala karakterit kunstiteose kaudu. Võimalusel kontserdi külastamine (kontserdimaja, koolikontserdid jne). <p>Õppekäigud: LASTEKONTSERDID JA ETENDUSED ESTONIAS. Estonia Rahvusoperi Haridusprojekt lastele Saint-Saens “Loomade karneval” külustus, joonistuse saatmine teatri joonistuste konkursile.</p>
2. KLASS		
2. kl	<p>Teema ja selle olulisus: LAULMINE</p> <p>Õpitulemused: Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> oskab lauldes hoida loomulikku kehahoidu; on tutvunud laulmisele omaste hingamisõhimõtetega; laulab 	<p>Õppesisu:</p> <p>1. klassis omandatud teadmiste kordamine.</p> <p>Repertuaar. Lauldakse eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regilaule, regilaule, eesti ja teiste rahvaste laule. Õpitakse laulma peast I kooliastme ühislause: Eesti hümn, „Mu koduke”, „Tiliseb, tiliseb aisakell”, „Rongisõit”. Repertuaari valikul arvestatakse eesti rahvakalendri tähtpäevadega</p>

<p>2. kl</p>	<p>vaba tooni ja selge diktsiooniga üksi, ansambelis või kooris;</p> <ul style="list-style-type: none"> • väljendab laulu sisu ja meeleolu, kasutades erinevat dünaamikat ja tempot; loeb iseseisvalt noodist laulusõnu; • laulab eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regillaule, eesti ja teiste rahvaste laule; • laulab peast I kooliastme ühislaule: „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Mu koduke“ (muusika ja sõnad A. Kiiss), „Tiliseb, tiliseb aisakell“ (L. Wirkhaus / J. Oro); „Rongisõit“ (G. Ernesaks / E. Niit); • on tutvunud laulupidude traditsiooniga; • mõistab eakohaselt muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda lauldes: laulab endale sobivad tessituuris astmemudeleid, kasutades astmeid SO, MI, RA, LE, JO, (alumine) RA₁ ja (alumine) SO₁ (pentatoonika); kinnistab õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi. 	<p>(mardipäev, kadripäev, jõulud, vastlad, kevadpühad) ja riiklike tähtpäevadega (isadepäev, Eesti vabariigi aastapäev, emadepäev jt). Tutvutakse laulu autoritega (helilooja ja luuletaja).</p> <p>Laulmine ja laulutehnika. Kinnistatakse harjumust hoida laulmisel loomulikku kehahoidu (sirge selg, püstine pea, avatud suu). Tutvutakse laulmisele omaste hingamise põhimõtetega. Lauldakse julgelt, ilmekalt ja selge diktsiooniga. Lauldakse a cappella ja saatega nii kooris (kogu klassiga), ansambelis (näiteks pingiridade kaupa jne) kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii ennast kui ka teisi. Tutvutakse laulupidude traditsiooniga ja kaasatakse õpilasi koolikoori.</p> <p>Interpretatsioon. Mõtestatakse lauldava laulu sõnu, väljendamaks selle sisu ja meeleolu läbi erineva dünaamika (piano, forte, valjenedes, vaibudes) ja tempo (kiire, aeglane).</p> <p>Muusikaline kirjaoskus. Täiendatakse juba õpitud laulu õppimist toetavat muusikateooriat, sh kinnistades mõisteid: viis (meloodia), rütm, meetrum, löök, takt, taktijoon, lõpujoon, taktimõõt (2-osaline ja 3-osaline taktimõõt), noot (noodipea ja noodivars). Kinnistatakse rütme, rütmifiguure ja pausi rütmisilpide abil TA, TI-TI, TA-A, TA-A-A, paus abil ning teadvustatakse neid laulmisel.</p> <p>Noodist laulmine. Loetakse ladusalt noodist laulusõnu ning järgitakse rütmi ja meloodia liikumist. Õpitakse uusi laule noodist pentatooniliste astmete abil. Arvestatakse lauldes noodimärkidega (kordusmärgid, esimene ja teine volt, fermaat, latern, <i>segno</i>).</p> <p>Vorm. Kinnistatakse laule õppides mõisteid salm, refrään, eelmäng ja vahemäng.</p> <p>Relatiivsed astmed ja astmemudelid: SO, MI, RA, LE, JO, (alumine) RAI ja (alumine) SOI (pentatoonika). Mudellaulud. Kinnistatakse 1. klassis õpitud astmemudeleid koos käemärkidega. Tutvustatakse uusi relatiivseid astmeid. Kinnistatakse lauldes eri tessituurides eelkõige SO, MI, RA, LE, JO, (alumine) RAI ja (alumine) SOI astmetel põhinevaid astmemudeleid. Astmed paigutatakse astmetrepile või -redelile ja JO-võtme abil noodijoonestikule.</p> <p>Mõisted: meetrum, löök, takt, taktijoon, taktimõõt, lõpujoon, kordusmärgid, eelmäng, vahemäng, viis (meloodia), salm, refrään, esimene ja teine volt, fermaat, latern, <i>segno</i>, regilaul, helilooja, luuletaja, eeslaulja ja koor, dirigent, piano (vaikselt), forte (valjult), valjenedes, vaibudes. Tempo.</p>
--------------	--	--

2. kl		<p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Häälemängud (eakohased hääleharjutused, hingamisharjutused jne). • Eakohaste laste-, mängu- ja mudellaulude, regilaulude, eesti- ja teiste rahvaste laulude laulmine ühiselt, ansambelis ja üksi. • Laulmine ja improviseerimine õpitud astmemudelitel. • Osalemine koolikoori tegevuses.
	Osaoskus: PILLIMÄNG	
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mängib keha- rütmi- ja plaatpillidel lihtsamaid ostinato'sid, kaas-, eel- ja/või vahemänge, kasutades õigeid mänguvõtteid; oskab nimetada enda koolis olevate rütmi- ja plaatpillide nimetusi; mängib ja improviseerib plaatpillidel meloodiat, toetudes pentatoonikale; • on tutvunud väikekandle või plokkflöödi esmaste mänguvõtetega ja kasutab neid musitseerimisel. • mõistab eakohaselt muusikalise kirjaoskuse tähtsust: teadvustab õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi musitseerimisel. 	<p>Õppesisu</p> <p>Musitseerimisel kasutatakse rütme, rütmifiguure ja pausi. Toetutakse pentatoonikale. Keha-, rütmi- ja plaatpille mängitakse nii orkestris (kogu klassiga), ansambelis (näiteks pingiridade kaupa jne) kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii enda kui ka teiste pillimängu. Väikekandle või plokkflöödi mängimisel kasutatakse esmaseid mänguvõtteid.</p> <p>Kehapill. Kehapilli rakendatakse lihtsamates ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Rütmipillid. Musitseeritakse oma koolis olevatel rütmipillidel (kõlapulgad, triangel, võrutrumm, kõlatoru, marakad, rütmimunad, kuljused, tamburiin, taldrik, kastanjetid, agoogo, guiro, džembe, bongod, conga jt), kasutades õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse rütmipille lihtsamates ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Plaatpillid. Musitseeritakse oma koolis olevatel plaatpillidel (ksülofon, kellamäng, metallofon, kõlaplaadid), kasutades õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse plaatpille lihtsamates ostinatodes, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Plaatpillidel musitseerides toetutakse pentatoonikale.</p> <p>Väikekannel, plokkflööt. Tutvutakse väikekandle või plokkflöödi esmaste mänguvõtetega, mida rakendatakse musitseerimisel.</p>

2. kl		<p>Mõisted: meetrum, löök, takt, taktijoon, taktimõõt (2- ja 3-osaline), lõpujoon, volt, fermaat, latern, segno, kordusmärgid, eelmäng, vahemäng, viis (meloodia), salm, refrään, dirigent, piano (vaikselt), forte (valjult), valjenedes, vaibudes, kehapill, rütmipillid, plaatpillid.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meetrumi tunnetamine ja hoidmine pillimängus. • Rütmi improviseerimine kehapillil ja rütmipillidel. • Rütmi ja meloodia improviseerimine plaatpillidel, kasutades pentatoonikat. • Keha-, rütmi- ja plaatpillidel lihtsamate ostinatode, kaas-, eel- ja/või vahemängude mängimine. • Musitseerimine väikekandel või plokkflöödil, kasutades esmaseid mänguvõtteid. • Rütmipillide ja fantaasiapillide meisterdamine.
	Osaoskus: MUUSIKALINE LIIKUMINE	
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • väljendab muusika sisu ja karakterit liikumise kaudu üksi või rühmas; • tajub ja tunnetab liikumise kaudu rütme, rütmifiguure ja pausi; tunnetab muusika erinevaid temposid ja väljendab dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu; arvestab liikudes enda ja teiste asukohaga ruumis; • tantsib koos kaaslastega eesti laulu- ja ringmänge ning labajalavalssi ja rei(n)lendrit. 	<p>Õppesisu</p> <p>Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos (kogu klassiga), gruppides (näiteks pingiridade kaupa jne) kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis.</p> <p>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Tutvutakse liikumise kaudu rütmide, rütmifiguuride ja pausiga . Tunnetatakse muusika erinevaid temposid ja väljendatakse dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu.</p> <p>Eesti laulu- ja ringmängud ning rahvatantsud. Mängitakse ühiselt erinevaid eesti laulu- ja ringmänge, tutvudes laulumängu sisu ja pärimusliku traditsiooniga. Väljendatakse mängudes esinevate tegelaste karaktereid. Tantsitakse ühiselt eesti rahvatantse (labajalg ja reinlender), kasutades tantsude põhisamme. Ühistegevuses liigutakse paaris, ühiselt sõõris (ringjoonel), vooris ja viirus.</p> <p>Mõisted: ringjoon (sõõr), voor, viirg, päripäeva ja vastupäeva, parem, vasak, labajalavalss (labajalg), rei(n)lender.</p>

2. kl		<p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Muusika sisu ja karakteri väljendamine liikumise kaudu üksi või rühmas. • Erinevate liikumisimprovisatsioonide loomine • Õpetajaga ühise liikumiskompositsiooni loomine, milles väljendatakse muusikapala ülesehitust (vormi). • Eesti laulu- ja ringmängude mängimine ja labajalavalsi ning rei(n)lenderi tantsimine.
	Osaoskus: MUUSIKALINE OMALOOMING	
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rakendab omaloomingus muusika väljendusvahendeid (meloodia, rütm, tempo, tämber, dünaamika); • loob lihtsaid rütmilis-meloodilisi kaasmänge keha-, rütmi- ja plaatpillidel, kasutades õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi; • improviseerib pentatoonika astmetele tuginedes; • loob lihtsamaid tekste (liisusalme, regivärsse, laulusõnu jne); • kasutab loovliikumist muusika meeleolu väljendamisel. • mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda omaloomingus: kasutab omaloomingu loomisel astmeid SO, MI, RA, LE, JO (alumine) RAI ja (alumine) SOI (pentatoonika) ja õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi. 	<p>Õppesisu</p> <p>Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansambelis (näiteks pinginaabriga) ja/või kõik koos (kogu klassiga). Muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) kasutatakse omaloomingus nii eraldi kui ka omavahel lõimitult.</p> <p>Laulmine. Luuakse lihtsamaid tekste ja esitatakse neid musitseerides. Improviseeritakse tuginedes pentatoonilistele astmetele (SO, MI, RA, LE, JO, (alumine) RA₁ ja (alumine) SO₁).</p> <p>Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, rütmijärgnevusi ja ostinato'sid ning esitatakse neid keha-, rütmi- ja plaatpillidel. Omaloomingut luues kasutatakse õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi ning pentatoonikat.</p> <p>Liikumine. Improviseeritud liikumise kaudu väljendatakse muusikapala karakterit. Luuakse laulu meeleoluga sobivad liigutused.</p> <p>Mõisted: laul, muusikapala, viis (meloodia), salm, refrään, meetrum, tempo, löök, takt, taktijoon, 2- ja 3-osaline taktimõõt, lõpujoon, kordusmärgid, regilaul, liisusalm, helilooja, luuletaja, solist, eeslaulja, ansambel, koor, dirigent, piano (vaikselt), valjult (forte), valjenedes, vaibudes.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meloodia improviseerimine pentatoonikal. • Lihtsate rütmilis-meloodiliste kaasmängude loomine keha-, rütmi- ja/või plaatpillidel. • Lihtsamate tekstide loomine ja nende ilmikas esitamine.

2. kl		<ul style="list-style-type: none"> • Muusika meeleolu väljendamine loovliikumise kaudu. • Väikekandel või plokkflöödil omaloomingu esitamine. • Kunstitöodes kuulatud muusika või laulu meeleolu ja/või karakteri väljendamine.
	Osaoskus: MUUSIKA KUULAMINE	
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • avaldab eakohaselt arvamust kogetud muusikaelamusest, kasutades õpitud oskussõnavara; • kirjeldab, iseloomustab ning võrdleb eakohaselt kuulatava laulu või muusikapala meeleolu ja karakterit; • eristab kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat (laul ja muusikapala); • eristab kõla ja välimuse järgi eesti rahvapäille ning kirjeldab neid. 	<p>Õppesisu</p> <p>Kirjeldatakse kogetud muusikaelamusi ning avaldatakse nende kohta arvamust suuliselt või muul looval viisil.</p> <p>Autorid. Tutvutakse laulu või muusikapala autorite ametitega (helilooja ja luuletaja). Uue repertuaari õppimisel tutvutakse autoritega. Otsitakse erinevatest infoallikatest autoritest teavet õpetaja suunamisel.</p> <p>Eesti rahvamuusika. Kuulatakse eesti rahvalaule ja rahvapäille. Eristatakse regilaulus ühe- ja kaherealist regiviisi. Tutvutakse erinevate eesti rahvapäillidega (kannel, hiiu kannel, lõõtspill, sarved, viled, torupill), neid eristatakse kuuldeliselt.</p> <p>Vokaal- ja instrumentaalmuusika. Eristatakse kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat (laul ja muusikapala). Tutvutakse erinevate esituskoosseisudega (solist, ansambel, koor).</p> <p>Muusika väljendusvahendid. Kirjeldatakse kogetud muusikaelamust eakohaselt, kasutades õpitud oskussõnavara.</p> <p>Kontsert. Korratakse kontserdikülastaja hea käitumise tavaid.</p> <p>Mõisted: laul, muusikapala, meetrum, tempo, helilooja, luuletaja, solist, eeslaulja, ansambel, koor, orkester, kontsert ja publik, eesti rahvapäillid, dirigent, piano (vaikselt), forte (valjult), valjenedes ja vaibudes.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muusikapala või laulu meeleolu ja/või karakteri kirjeldamine.

		<ul style="list-style-type: none"> • Väljendab muusikapala karakterit kunstiteose kaudu. • Rahvapillide kuulamine/vaatamine ja nende eristamine kõla ja välimuse järgi. • Võimalusel kontserdi külastamine (kontserdimaja, koolikontserdid jne). <p>Õppekäigud:</p> <p>LASTEKONTSERDID ESTONIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arvo Pärdi Keskuse haridustund “Teekond Arvo Pärdi jälgedes”
3. KLASS		
3. kl	<p>Osaoskus: LAULMINE</p> <p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • laulab loomuliku kehahoiu ja hingamise, vaba tooni ja selge diktsiooniga üksi, ansambelis või kooris; • väljendab lauldes muusika sisu ning meeleolu; • laulab eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regilaule, eesti ja teiste rahvaste laule; • laulab peast I kooliastme ühislaule: „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Janssen), „Lapsed tuppä“, „Uhti, uhti uhkesti“ (sõnad E. L. Wöhrmann) „Teele, tee, kurekesed“ (sõnad Fr. Kuhlbars), „Uhti, uhti, uhkesti“ (eesti 	<p>Õppesisu</p> <p>1. ja 2. klassis omandatud teadmiste kordamine.</p> <p>Repertuaar. Lauldakse eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regilaule, eesti ja teiste rahvaste laule. Õpitakse laulma peast I kooliastme ühislaule: Eesti hümn, „Lapsed tuppä“, „Uhti, uhti uhkesti“, „Teele, tee, kurekesed“, „Emakesele“. Repertuaari valikul arvestatakse eesti rahvakalendri tähtpäevadega (mardipäev, kadripäev, jõulud, vastlad, kevadpühad) ja riiklike tähtpäevadega (isadepäev, Eesti vabariigi aastapäev, emadepäev jt). Tutvustatakse laulu autoreid.</p> <p>Laulmine ja laulutehnika. Lauldakse loomuliku kehahoiu ja hingamisega, vaba tooni ja selge diktsiooniga. Lauldakse a cappella ja saatega nii kooris, ansambelis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii ennast kui ka teisi. Tutvutakse laulupidude traditsiooniga ja kaasatakse õpilasi koolikoori.</p> <p>Interpretatsioon. Väljendatakse lauldes muusika sisu ja meeleolu, kasutades erinevat dünaamikat (piano, forte, crescendo, diminuendo) ja tempo (kiire, aeglane).</p>

<p>3. kl</p>	<p>rahvaviis / A. Piirikivi), „Emakesele“ (M. Härma / A. Oengo-Johanson)</p> <ul style="list-style-type: none"> • on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja ja/või kuulajana, arutleb suuliselt kogetu üle; • mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda lauldes. 	<p>Muusikaline kirjaoskus. Täiendatakse juba õpitud laulu õppimist toetavat muusikateooriat. Kinnistatakse õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi ning õpitakse uusi rütme, rütmifiguure rütmisilpide TI-RI-TI-RI, TAI-RI abil ning poolpaus, tervetaktpaus ning teadvustatakse neid laulmisel.</p> <p>Seostatakse noodipikkuste silpnimetusi noodivältustega (TA = veerandnoot jne).</p> <p>Noodist laulmine. Loetakse ladusalt noodist laulusõnu ning järgitakse rütmi ja meloodia liikumist. Õpitakse lihtsamaid laule noodist kasutades kõiki õpitud astmeid. Laulmisel arvestatakse tuttavate ja uute noodimärkidega (sidekaar, pidekaar, süsteem).</p> <p>Vorm. Teadvustatakse õpitavate laulude vormi läbi mõistete salm, refrään, eelmäng ja vahemäng. Tutvutakse kaanoni laulmise põhimõtetega ja esitatakse neid.</p> <p>Relatiivsed astmed ja astmemudelid. Mudellaulud. Kinnistatakse tuttavaid astmemudeleid koos käemärkidega. Tutvustatakse uusi astmeid (NA, DI, ülemine JO`). Kinnistatakse eri tessituurides kõiki põhiastmeid. Astmed paigutatakse astmetrepile või -redelile ja JO-võtme abil noodijoonestikule.</p> <p>Tutvutakse JO- ja RA-astmeridadega.</p> <p>Mõisted: meetrum, takt, taktijoon, taktimõõt, lõpujoon, kordusmärgid, eelmäng, vahemäng, salm, refrään, volt, sidekaar, pidekaar, fermaat, latern, segno, süsteem, kaanon, regilaul, helilooja, luuletaja, eeslaulja ja koor, dirigent, dünaamika, piano, forte, crescendo, diminuendo, noodivältused (veerandnoot, veerandpaus, poolnoot, poolpaus jne), pooltoon, tervetoon, põhiheli, JO-astmerida, RA-astmerida, improvisatsioon, žanr, marss, valss, polka.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Häälemängud (eakohased hääleharjutused, hingamisharjutused jne). • Eakohaste laste-, mängu- ja mudellaulude, regilaulude, eesti- ja teiste rahvaste laulude laulmine ühiselt, ansamblis ja üksi. • Laulmine ja improviseerimine õpitud astmemudelitel. • Kaanonite laulmine. • I kooliastme ühislaulude kordamine. • Osalemine koolikoori tegevuses.
--------------	--	---

3. kl	Osaoskus: PILLIMÄNG	
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rakendab keha-, rütmi- ja plaatpille lihtsamates ostinato'des ja/või kaasmängudes; • musitseerib väikekandlil või plokkflöödil esmaseid mänguvõtteid kasutades; • mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda pillimängus. 	<p>Õppesisu</p> <p>Musitseerimisel kasutatakse rütme, rütmifiguure ja pause. Keha-, rütmi- ja plaatpille mängitakse nii orkestris, ansambelis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii enda kui ka teiste pillimängu. Väikekandlil või plokkflöödi mängimisel kasutatakse õpitud mänguvõtteid.</p> <p>Kehapill. Rakendatakse kehapilli lihtsamates ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Rütmipillid. Mängitakse oma koolis olevate rütmipillidel, kasutades rütmipillide õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse rütmipille lihtsamates ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Plaatpillid. Mängitakse oma koolis olevate plaatpillidel, kasutades õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse plaatpille lihtsamates ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Väikekannel, plokkflööt. Mängitakse väikekandlil või plokkflöödil, kasutades õpitud mänguvõtteid.</p> <p>Mõisted: meetrum, takt, taktijoon, taktimõõt, lõpujoon, kordusmärgid, eelmäng, vahemäng, salm, refrään, volt, sidekaar, pidekaar, fermaat, latern, segno, süsteem, kaanon, helilooja, dirigent, dünaamika, piano, forte, crescendo, diminuendo, noodivältused (veerandnoot, veerandpaus, poolnoot, poolpaus jne), pooltoon, tervetoon, põhiheli, JO-astmerida, RA-astmerida, improviseatsioon.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meetrumi tunnetamine ja hoidmine pillimängus. • Rütmi improviseerimine kehapillil ja rütmipillidel. • Rütmi ja meloodia improviseerimine plaatpillidel. • Keha-, rütmi- ja plaatpillidel lihtsamate ostinato'de, kaas-, eel- ja/või vahemängude mängimine. • Kaanonite esitamine.

3. kl		<ul style="list-style-type: none"> • Musitseerimine väikekandelil või plokkflöödil, kasutades õpitud mänguvõtteid.
	Osaoskus: MUUSIKALINE LIIKUMINE	
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • väljendab muusika sisu ja karakterit liikumise kaudu üksi või rühmas; • kasutab liikumisel muusika väljendusvahendeid; • tantsib eesti laulu- ja ringmänge; • mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda liikumisel 	<p>Õppesisu</p> <p>Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos, gruppides kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis.</p> <p>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Tutvustatakse liikumise kaudu rütme, rütmifiguure ja pause</p> <p>Tunnetatakse muusika erinevaid temposid ja väljendatakse dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu. Liigutakse marsisammul erinevates tempodes.</p> <p>Eesti laulu- ja ringmängud ning rahvatantsud. Mängitakse ühiselt erinevaid eesti laulu- ja ringmänge, tutvudes laulumängu sisu ja pärimusliku traditsiooniga. Väljendatakse mängudes esinevate tegelaste karaktereid. Ühistegevuses liigutakse paaris, ühiselt sõõris (ringjoonel), vooris ja viirus.</p> <p>Tutvutakse valsi ja polka põhisammudega.</p> <p>Mõisted: ringjoon (sõõr), voor, viirg, päripäeva ja vastupäeva, parem, vasak, labajalavalss (labajalg), rei(n)lender, marss, valss, polka.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Muusika sisu ja karakteri väljendamine liikumise kaudu üksi või rühmas. • Marssimine erinevates tempodes. • Erinevate liikumisimprovisatsioonide loomine. • Õpetajaga ühise liikumiskompositsiooni loomine, milles väljendatakse muusikapala ülesehitust (vormi). • Valsi ja polka tantsimine, kasutades põhisamme. • Eesti laulu- ja ringmängude mängimine.
Osaoskus: MUUSIKALINE OMALOOMING		

3. kl	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rakendab omaloomingus muusika väljendusvahendeid (meloodia, rütm, tempo, tämber, dünaamika); • loob lihtsaid rütmilis-meloodilisi kaasmänge keha-, rütmi- ja plaatpillidel; • improviseerib astmemudelitele tuginedes; • loob lihtsamaid tekste (liisusalme, regivärsse, laulusõnu jne); • kasutab loovliikumist muusika meeleolu väljendamisel; • väljendab muusika meeleolu kunstitöodes; • mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda omaloomingus. 	<p>Õppesisu Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansambelis ja/või kõik koos. Muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) kasutatakse omaloomingus nii eraldi kui ka omavahel lõimitult.</p> <p>Laulmine. Luuakse lihtsamaid tekste ja esitatakse neid musitseerides.</p> <p>Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improviseatsioone, rütmijärgnevusi ja ostinato'sid ning esitatakse neid keha-, rütmi- ja plaatpillidel.</p> <p>Omaloomingut luues rakendatakse õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi.</p> <p>Liikumine. Väljendatakse muusikapala karakterit improviseeritud liikumise kaudu. Luuakse laulu meeleoluga sobivad liigutused.</p> <p>Mõisted: laul, muusikapala, salm, refrään, meetrum, tempo, takt, taktijoon, 2- ja 3- osaline taktimõõt, lõpujoon, kordusmärgid, pidekaar, sidekaar, süsteem, kaanon, regilaul, liisusalme, helilooja, luuletaja, solist, eeslaulja, ansambel, duo, duett, koor, dirigent, piano, forte, crescendo, diminuendo.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meloodia ja rütmi improviseerimine. • Lihtsate rütmilis-meloodiliste kaasmängude loomine keha-, rütmi- ja/või plaatpillidel. • Rütmikaanonite loomine ja esitamine. • Lihtsamate tekstide loomine ja nende ilmikas esitamine. • Muusika meeleolu väljendamine loovliikumise kaudu. • Väikekandlil või plokkflöödil omaloomingu esitamine. • Kunstitöodes kuulatud muusika või laulu meeleolu ja/või karakteri väljendamine.
	Osaoskus: MUUSIKA KUULAMINE	
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p>	<p>Õppesisu</p>

<p>3. kl</p>	<ul style="list-style-type: none"> • kirjeldab kogetud muusikaelamusi ning avaldab nende kohta arvamust suuliselt või muul looval viisil; • kirjeldab, iseloomustab ning võrdleb kuulatava laulu või muusikapala meeoleolu ja karakterit, kasutades õpitud oskussõnavara ning muusika väljendusvahendeid (meloodia, rütm, tempo, tämber, dünaamika); • eristab ja iseloomustab kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat, sh muusikažanre (marss, valss, polka); • otsib infot erinevatest etteantud allikatest, eristab kõla ja välimuse järgi eesti rahvapäille ning kirjeldab neid. 	<p>Kirjeldatakse kogetud muusikaelamusi ning avaldatakse nende kohta arvamust eakohaselt suuliselt või muul looval viisil.</p> <p>Autorid. Tutvutakse laulu või muusikapala autoritega (helilooja ja luuletaja). Tutvutakse valikuliselt erinevate heliloojatega, näiteks Gustav Ernesaks, Miina Härma, Wolfgang Amadeus Mozart, Pjotr Tšaikovski jne.</p> <p>Eesti rahvamuusika. Kuulatakse eesti rahvamuusikat ja kirjeldatakse ning iseloomustatakse kuuldut. Eristatakse kõla ja välimuse järgi eesti rahvapäille ning kirjeldatakse neid.</p> <p>Vokaalmuusika ja instrumentaalmuusika. Eristatakse kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat (laul ja muusikapala). Tutvutakse erinevate esituskoosseisudega (solist, duo, duett, ansambel, koor, orkester). Eristatakse kuuldeliselt muusikažanre (marss, valss, polka).</p> <p>Kontsert. Korraldatakse kontserdikülastaja hea käitumise tavaid.</p> <p>Muusika väljendusvahendid. Kirjeldatakse kogetud muusikaelamust eakohaselt, kasutades õpitud oskussõnavara.</p> <p>Mõisted: laul, muusikapala, salm, refrään, meetrum, takt, taktijoon, 2- ja 3- osaline taktimõõt, lõpujoon, kordusmärgid, pidekaar, sidekaar, süsteem, tempo, regilaul, liisusalm, helilooja, luuletaja, vokaalmuusika, instrumentaalmuusika, solist, eeslaulja, ansambel, duo, duett, koor, dirigent, piano, forte, crescendo, diminuendo, žanr, marss, valss, polka, eesti rahvamuusika.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muusikapala või laulu meeoleolu ja/või karakteri kirjeldamine. • Väljendab muusikapala karakterit kunstiteose kaudu. • Valikuliselt erinevate heliloojate, näiteks Gustav Ernesaks, Miina Härma, Wolfgang Amadeus Mozart, Pjotr Tšaikovski jt, teoste kuulamine (helilooja ja loomingu seostamine, nt muusikaviktoriin). • Erinevate muusikažanrite (marss, valss, polka) kuulamine ja eristamine. • Rahvapillide kuulamine/vaatamine ja nende eristamine kõla ja välimuse järgi. • Võimalusel kontserdi külastamine (kontserdimaja, koolikontserdid jne).
--------------	--	--

		<p>Õppekäigud: LASTEKONTSERDID ESTONIAS</p> <ul style="list-style-type: none"> Rahvusooper Estonia haridusprojektide “Kuidas mõista balletti”, „Orkestrimäng“ külastus, teatri joonistuskonkursile joonistuste saatmine. Eesti Teatri- ja Muusikamuuseumi haridustund “Kadripäeva kõla”
4. KLASS		
4. kl	<p>Osaoskus: LAULMINE</p> <p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> suunab lauldes meloodiat endale sobivas tessituuris võimalikult puhta intonatsiooniga; laulab loomuliku kehahoiu, hingamise ja selge diktsiooniga ning väljendusrikkalt; laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ühe- ja kahehääelseid laule, kaanoneid ning teiste rahvaste laule; väärtustab ühislaulmist, laulab peast II kooliastme ühislaulu: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Mu isamaa armas“ (saksa rahvaviis/ M. Körber), „Püha öö“ (F. Gruber / J. Mohr, tõlkinud K. A. Hermann) osaleb laulupeotraditsiooni edasikandmisel koorilaulja või kuulajana ning analüüsib eakohaselt kogetut suuliselt; 	<p>Õppesisu</p> <p>Korratakse ja kinnistatakse I kooliastmes omandatud oskusi ja teadmisi.</p> <p>Repertuaar. Lauldakse eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ühe- ja kahehääelseid laule, kaanoneid ning teiste rahvaste laule. Õpitakse laulma peast II kooliastme ühislaulu: Eesti hümn, „Mu isamaa armas”, „Püha öö”. Repertuaari valikul arvestatakse eesti rahvakalendri tähtpäevadega (mardipäev, kadripäev, jõulud, vastlad, kevadpühad) ja riiklike tähtpäevadega (isadepäev, Eesti vabariigi aastapäev, emadepäev jt). Tutvutakse laulu autoritega.</p> <p>Laulmine ja laulutehnika. Lauldakse loomuliku kehahoiu ja hingamisega, vaba tooni ja selge diktsiooniga. Pööratakse tähelepanu meloodia puhtale intoneerimisele, arvestades hääle isikupära ja sobivat tessituuri. Lauldakse a cappella ja saatega nii kooris, ansamblis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii ennast kui ka teisi. Jätkatakse tutvumist laulupeo traditsiooniga, kaasatakse õpilasi koolikoori.</p> <p>Interpretatsioon. Väljendatakse lauldes muusika sisu ja meeleolu, kasutades erinevat dünaamikat (piano, mezzopiano, mezzoforte, forte, crescendo, diminuendo) ja tempot (kiire, aeglane).</p> <p>Muusikaline kirjaoskus. Kinnistatakse laulu õppimist toetavat muusikateooriat. Õpitakse uusi rütme, rütmifiguure rütmisilpide TI, (paus), TI-TI-RI, TI-RI-TI, TA-I-TI, TA-A-A-A abil ning teadvustatakse neid laulmisel.</p>

<p>4. kl</p>	<ul style="list-style-type: none"> • rakendab laudes muusikalist kirjaoskust, kasutab laulu õppides relatiivseid astmeid. 	<p>Noodipikkuste silpnimetused kinnistatakse noodivältustega (TA = veerandnoot jne).</p> <p>Selgitatakse taktimõõdu kahe numbri tähendust. Tutvutakse 4-osalise taktimõõdu (C) ja eeltaktiga.</p> <p>Relatiivsed astmed ja astmemudelid. Mudellaulud. Kinnistatakse ja korratakse tuttavaid astmeid koos käemärkidega. Seostatakse JO- ja RA-astmerida duur- ja moll-helilaadi ja kolmkõladega. Eristatakse helilaade kõlaliselt (duur ja moll). Kinnistatakse astmemudeleid mudellaulude abil.</p> <p>Absoluutsed helikõrgused. Tutvutakse noodinimetustega (c-d-e jne). Paigutatakse noodid noodijoonestikule viiulivõtme abil. Õpitakse lihtsamaid laule tähtnimetustega.</p> <p>Noodist laulmine. Loetakse ladusalt noodist laulusõnu ning järgitakse rütmi ja meloodia liikumist. Lauldakse noodist uusi laule astme- ja tähtnimetustega. Laulmisel arvestatakse õpitud noodimärkidega.</p> <p>Vorm. Teadvustatakse õpitavate laulude vormi läbi õpitud mõistete. Lauldakse kaanoneid. Tutvutakse 1-, 2- ja 3-osalise lihtvormiga.</p> <p>Mõisted: korratakse ja kinnistatakse I kooliastmes õpitud mõisteid. Uued mõisted: eeltakt, dünaamika, mezzopiano, mezzoforte, 4-osaline taktimõõt, noodivältused (kaheksandiknoot, kaheksandikpaus, tervenoot, tervepaus jne), duur- ja moll helilaad ja kolmkõlad, viiulivõti, tähtnimetused, 1-, 2-, 3-osaline vorm.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Loomuliku kehahoiu ja laulmisele omaste hingamis põhimõtete kinnistamine(?). • Eakohaste laste-, mängu- ja mudellaulude, regilaulude, eesti- ja teiste rahvaste laulude laulmine ühiselt, ansamblis ja üksi. • Laulmine ja improviseerimine õpitud astmemudelitel. • Kaanonite laulmine. • I kooliastme ühislaulude kordamine. • Osalemine koolikoori tegevuses.
	<p>Osaoskus: PILLIMÄNG</p>	

<p>4. kl</p>	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • jätkab I kooliastmes omandatud pillimänguoskuste arendamisega ning mängib keha-, rütmi- ja plaatpille (valdavalt kaasmängudes); • musitseerib plokkflöödil ja/või väikekandelil või muul meloodiapillil, kasutades õpitud mänguvõtteid; rakendab pillimängus digivõimalusi; • seostab absoluutseid helikõrgusi noodipildis klaviatuuri ja/või õpitava muusikainstrumendiga; • rakendab muusikalist kirjaoskust musitseerides üksi ja erinevates 	<p>Õppesisu</p> <p>Musitseerimisel kasutatakse teadlikult uusi rütme ja rütmifiguure lisaks õpitutele. Keha-, rütmi- ja plaatpille mängitakse nii orkestris, ansambelis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii enda kui ka teiste pillimängu.</p> <p>Noodist mängimisel rakendatakse absoluutset noodisüsteemi.</p> <p>Väikekandle või plokkflöödi mängimisel kasutatakse õpitud mänguvõtteid ning seostatakse neid absoluutse noodisüsteemiga.</p> <p>Kehapill. Rakendatakse kehapilli ostinatodes, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Rütmipillid. Mängitakse oma koolis olevatel rütmipillidel, kasutades rütmipillide õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse rütmipille ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Plaatpillid. Mängitakse oma koolis olevate plaatpillidel, kasutades õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse plaatpille ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Esitatakse plaatpillidel meloodiaid toetudes absoluutsele noodisüsteemile.</p> <p>Väikekannel, plokkflööt. Mängitakse väikekandelil või plokkflöödil, kasutades õpitud mänguvõtteid.</p> <p>Klaviatuur. Seostatakse absoluutseid helikõrgusi (tähtnimetusi) kindlate asukohtadega klaviatuuril ja mängitakse lihtsamaid meloodiaid klaviatuuril (klaveril, süntesaatoril, erinevatel digitaalsetel rakendustel jne).</p> <p>Mõisted: Korratakse ja kinnistatakse I kooliastmes õpitud mõisteid. Uued mõisted: eeltakt, dünaamika, mezzopiano, mezzoforte, 4-osaline taktimõõt, noodivältused (kaheksandiknoot, kaheksandikpaus, tervenoot, tervepaus jne), duur- ja moll helilaad ja kolmkõlad, viiulivõti, tähtnimetused, 1-, 2-, 3-osaline vorm, klaviatuur.</p>
--------------	--	---

4. kl		<p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meetrumi tunnetamine ja hoidmine pillimängus. • Rütmi improviseerimine kehapillil ja rütmipillidel. • Rütmi ja meloodia esitamine või improviseerimine plaatpillidel. • Keha-, rütmi- ja plaatpillidel lihtsamate <i>ostinato</i>'de, kaas-, eel- ja/või vahemängude mängimine. • Kaanonite esitamine. • Musitseerimine väikekandlil või plokkflöödil, kasutades õpitud mänguvõtteid. • Lihtsamate meloodiate esitamine klavypillidel või erinevatel digitaalsetel rakendustel.
	<p>Osaoskus: MUUSIKALINE LIIKUMINE</p>	
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tunnetab, analüüsib ja väljendab liikumise kaudu muusika väljendusvahendeid (meloodia, dünaamika, tempo, muusikavorm) üksi ja/või rühmas; • väljendab liikumise kaudu eesti rahvamuusikale iseloomulikke karaktereid ning lihtsamaid tantse; • rakendab liikumises muusikateadmisi. 	<p>Õppesisu</p> <p>Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos, gruppides kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis.</p> <p>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Tutvutakse liikumise kaudu uute rütmide ja rütmifiguuridega ja pausidega (TI, kaheksandikpaus, TI-TI-RI, TI-RI-TI, TA-I-TI, tervenoot, tervepaus).</p> <p>Tunnetatakse muusika erinevaid temposid ja väljendatakse dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu. Kujundatakse ühiselt liikumiskompositsioone, väljendamaks muusikapala vormi (1-, 2-, 3-osaline lihtvorm).</p> <p>Eesti laulu- ja ringmängud ning rahvatantsud. Mängitakse ühiselt erinevaid eesti laulu- ja ringmänge, tutvudes laulumängu sisu ja pärimusliku traditsiooniga. Väljendatakse mängudes esinevate tegelaste karaktereid. Ühistegevuses liigutakse paaris, ühiselt sõõris (ringjoonel), vooris ja viirus. Tantsitakse valssi ja polkat, kasutades põhisamme.</p> <p>Mõisted: Korratakse ja kinnistatakse I kooliastmes õpitud mõisteid. Uued mõisted: eeltakt, dünaamika, mezzopiano, mezzoforte, 4-osaline taktimõõt, noodivältused (kaheksandiknoot, kaheksandikpaus, tervenoot, tervepaus jne), duur- ja moll helilaad ja kolmkõlad, tähtnimetused, 1-,</p>

		<p>2-, 3-osaline vorm, klaviatuur.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Muusika sisu ja karakteri väljendamine liikumise kaudu üksi või rühmas. • Erinevate liikumisimprovisatsioonide loomine. • Õpetajaga ühise liikumiskompositsiooni loomine, milles väljendatakse muusikapala ülesehitust (vormi). • Eesti laulu- ja ringmängude mängimine.
4. kl	<p>Osaoskus: MUUSIKALINE OMALOOMING</p>	
	<p>Õpitulemused</p> <p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • julgeb loomeideedega katsetada; • loob rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge või ostinato'sid keha-, rütmi- ja plaatpillidel ning digivahenditel; esitleb neid üksi või rühmas; • improviseerib astmemudelitele tuginedes; • loob muusikale lihtsaid tekste (regivärsse, laulusõnu jne); • loob muusikateadmisi ja -oskusi rakendades üksi ja/või rühmas lihtsa instrumentaalpala, esitab seda. 	<p>Õppesisu</p> <p>Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansamblis ja/või kõik koos. Katsetatakse julgelt loomeideedega, kasutades muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) nii eraldi kui ka omavahel lõimitult. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone. Omaloomingu meloodia noodistamisel rakendatakse relatiivset ja/või absoluutset noodisüsteemi.</p> <p>Laulmine. Luuakse lihtsamaid tekste ja esitatakse neid musitseerides, rakendades õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi.</p> <p>Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge ja ostinato'sid ning esitatakse neid üksi või rühmas.</p> <p>Omaloomingut luues rakendatakse õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi. Väikekandel ja/või plokkflöödil esitatakse omaloomingut, kasutades õpitud mänguvõtteid.</p> <p>Liikumine. Väljendatakse muusikapala karakterit improviseeritud liikumise kaudu. Luuakse rütmimängudele uusi liigutusi.</p> <p>Digivahendid. Tutvutakse erinevate digitaalsete rakendustega, rikastamaks omaloomingut.</p> <p>Mõisted: Korratakse ja kinnistatakse I kooliastmes õpitud mõisteid. Uued mõisted: eeltakt, dünaamika, mezzopiano, mezzoforte, 4-osaline taktimõõt, noodivältused (kaheksandiknoot, kaheksandikpaus, tervenoot, tervepaus jne), duur- ja moll helilaad ja kolmkõlad, tähtnimetused, 1-, 2-, 3-osaline vorm, klaviatuur.</p>

4. kl		<p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Meloodia ja rütmi improviseerimine. ● Lihtsate rütmilis-meloodiliste kaasmängude loomine keha-, rütmi- ja/või plaatpillidel. ● Rütmikaanonite loomine ja esitamine. ● Meloodia noodistamine, kasutades relatiivset ja/või absoluutset noodisüsteemi. Omaloomingu esitamine meloodiapillil. ● Lihtsamate tekstide loomine ja nende ilmikas esitamine. ● Muusika meeleolu väljendamine loovliikumise kaudu. ● Omaloomingu rikastamine, kasutades digitaalseid rakendusi. ● Väikekandel või plokkflöödil omaloomingu esitamine. ● Kunstitöodes kuulatud muusika või laulu meeleolu ja/või karakteri väljendamine.
	Osaoskus: MUUSIKA KUULAMINE	
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● kirjeldab ja analüüsib kuulatud muusikat, kasutades õpitud muusika oskussõnavara; ● tunneb ja eristab eesti rahvapille; ● otsib infot ning uurib kuulatud heliteoste autorite kohta teavet; ● kuulab ning võrdleb hääle- ja kooriliike; oskab nimetada oma koolis ja/või kodukohas tegutsevaid koore ja nende dirigente; ● eristab kuuldeliselt pillirühmi (klahvpillid, keelpillid, puhkpillid, löökpillid); ● analüüsib külastatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt või kirjalikult; jagab kogemusi kaaslastega. 	<p>Õppesisu</p> <p>Kirjeldatakse kogetud muusikaelamusi ning avaldatakse nende kohta arvamust eakohaselt suuliselt või muul looval viisil.</p> <p>Autorid. Tutvutakse laulu või muusikapala autoritega. Otsitakse õpetaja suunamisel erinevatest infoallikatest autorite kohta teadmisi ning jagatakse neid klassikaaslastega. Tutvutakse valikuliselt erinevate heliloojatega, näiteks eesti ja õpitava repertuaariga seotud heliloojatega.</p> <p>Eesti rahvamuusika. Kuulatakse eesti rahvamuusikat ja kirjeldatakse ning iseloomustatakse kuuldot. Eristatakse kõla ja välimuse järgi eesti rahvapille (hiiu kannel, kannel, lõõtspill, torupill, sarved, viled, parmupill jt) ning kirjeldatakse neid.</p> <p>Vokaal- ja instrumentaalmuusika. Eristatakse kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat ja esituskoosseise. Kuulatakse ja võrreldakse hääle- ja kooriliike. Kuulatakse erinevaid pillirühmi (klahvpillid, keelpillid, puhkpillid, löökpillid) ja eristatakse pillirühmi kõla ja välimuse järgi.</p> <p>Kontsert. Korratakse kontserdikülastaja hea käitumise tavasid. Kirjeldatakse külastatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt või kirjalikult. Tutvutakse Eesti ooperiteatritega (Rahvusoper Estonia ja teater Vanemuine).</p>

4. kl		<p>Muusika väljendusvahendid. Kirjeldatakse kogetud muusikaelamust eakohaselt, kasutades õpitud oskussõnavara.</p> <p>Mõisted: Korratakse ja kinnistatakse I kooliastmes õpitud mõisteid. Uued mõisted: eeltakt, dünaamika, mezzopiano, mezzoforte, noodivältused (kaheksandiknoot, kaheksandikpaus, tervenoot, tervepaus jne), duur- ja moll helilaad ja kolmkõlad, tähtnimetused, 1-, 2-, 3-osaline vorm, klaviatuur, rahvapillid, klahvpillid, keelpillid, puhkpillid, löökpillid, lastehääled, naishääled, meeshääled, mudilaskoor, poistekoor, lastekoor, naiskoor, meeskoor, segakoor, ühendkoor.</p> <p>Praktilised tööd õpetajale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muusikapala või laulu meeleolu ja/või karakteri kirjeldamine. • Muusikapala karakteri väljendamine kunstiteose kaudu. • Valikuliselt erinevate heliloojate, näiteks eesti ja õpitava repertuaariga seotud heliloojate teoste kuulamine. • Lihtsamate kuulamistestide läbiviimine (näiteks pilli-, häälerühmade ja rahvapillide eristamine, heliloojate loomingu seostamine autoriga jne). • Võimalusel kontserdi külastamine (kontserdimaja, koolikontserdid jne). • Esitlused/plakatid pillide, hääleliikide või autorite kohta. <p>Õppekäigud: ESTONIA TEATER-MUUSIKAL Teatri- ja muusikamuuseumi haridusprojekt “Pöörsed pillid”</p>
5. KLASS		
5. kl	<p>Osaoskus: LAULMINE</p> <p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • laulab endale sobivas tessituuris ja hääle isikupära arvestades võimalikult puhta intonatsiooniga; laulab loomuliku kehahoiu, hingamise ja 	<p>Õppesisu</p> <p>Korratakse ja kinnistatakse 4. klassis omandatud oskusi ja teadmisi.</p> <p>Repertuaar. Lauldakse eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, eristades neid üksteisest. Jätkatakse ühe- ja kahehäälsete laulude, kaanonite ning teiste rahvaste laulude laulmist. Õpitakse laulma peast</p>

<p>5. kl</p>	<p>selge diktsiooniga ning väljendusrikkalt;</p> <ul style="list-style-type: none"> ● laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ühe- ja kahehäälseid laule, kaanoneid ning teiste rahvaste laule; ● väärtustab ühislaulmist, laulab II kooliastme ühislaulu: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Eesti lipp“ (E. Võrk / M. Lipp), „Meil aiaäärne tänavas“ (eesti rahvalaul / L. Koidula) ● osaleb laulupeotraditsiooni edasikandmisel koorilaulja või kuulajana ning analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult; ● rakendab lauldes muusikalist kirjaoskust. Kasutab laulu õppides relatiivseid astmeid, sidudes neid absoluutse noodisüsteemiga. 	<p>II kooliastme ühislaulu: Eesti hümn, „Eesti lipp“. Repertuaari valikul arvestatakse eesti rahvakalendri tähtpäevadega (mardipäev, kadripäev, jõulud, vastlad, kevadpühad) ja riiklike tähtpäevadega (isadepäev, Eesti vabariigi aastapäev, emadepäev jt). Tutvustatakse laulu autoreid.</p> <p>Laulmine ja laulutehnika. Lauldakse a cappella ja saatega nii kooris, ansamblis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii ennast kui ka teisi. Tutvustatakse laulupeo traditsiooni, kaasatakse õpilasi koolikoori. Lauldakse loomuliku kehahoiu ja hingamisega, vaba tooni ja selge diktsiooniga. Järgitakse meloodia õiget intoneerimist, arvestades hääle isikupära ja sobiva tessituuriga.</p> <p>Interpretatsioon. Väljendatakse lauldes muusika sisu ja meeleolu, kasutades erinevat dünaamikat (piano, mezzopiano, mezzoforte, forte, crescendo, diminuendo) ja tempot (kiire, aeglane). Tutvustatakse erinevaid itaaliakeelseid tempotermineid, näiteks ritenuto, accelerando, largo, andante, moderato, allegro jne.</p> <p>Muusikaline kirjaoskus. Täiendatakse juba õpitud laulu õppimist toetavat muusikateooriat. Kinnistatakse õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Noodipikkuste silpnimetused kinnistatakse noodivältustega (TA-veerandnoot jne). Kinnistatakse taktimõõdu kahe numbriga tähendust.</p> <p>Relatiivsed astmed ja astmemudelid. Kinnistatakse ja korratakse tuttavaid astmeid koos käemärkidega. Eristatakse helilaade kõlaliselt (duur ja moll). Seostatakse duur- ja moll-helilaadi helistikega (paralleelhelistikud C-a, G-e, F-d).</p> <p>Absoluutsed helikõrgused. Kinnistatakse tähtnimetusi (c-d-e jne). Paigutatakse noodid noodijoonestikule viiulivõtme abil. Tutvustatakse erinevaid alteratsioonimärke: diees, bemoll, bekarr.</p> <p>Õpitakse lihtsamaid laule tähtnimetustega.</p> <p>Noodist laulmine. Lauldes järgitakse rütmi ja meloodia liikumist. Lauldakse noodist uusi laule astme- ja tähtnimetustega (helistike määramine). Laulmisel arvestatakse õpitud noodimärkidega.</p> <p>Vorm. Teadvustatakse õpitavate laulude vorm ja kinnistatakse 1-, 2- ja 3-osalise lihtvormi. Jätkatakse kaanonite laulmist. Tutvutatakse skertso žanriga.</p>
--------------	---	---

5. kl		<p>Mõisted: Korratakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid. Uued mõisted: tempo, metronoom, meloodia, helistik, toonika, paralleelhelistik, dies, bemoll, bekarr, folkloor, vanem rahvalaul ehk regilaul, uuem rahvalaul, regivärss, algriim, lõppriim, regilaulu liigid, muusikal.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erinevad hääleharjutused ja häälemängud. • Eakohaste ühislaulude, eesti- ja teiste rahvaste laulude laulmine. • Laulmine ja improviseerimine õpitud astmemudelitel. • Kaanonite laulmine. • Helistike laulmine tähtnimetustega. • 4. klassi ühislaulude kordamine. • Osalemine koolikoori tegevuses.
	Osaoskus: PILLIMÄNG	
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • süvendab varasemalt omandatud pillimänguoskusi ning mängib keha-, rütmi- ja plaatpille (valdavalt kaasmängudes); • musitseerib muusikateadmisi ja -oskusi kasutades plokkflöödil ja/või väikekandlel või muul meloodiapillil, kasutades õpitud mänguvõtteid; rakendab pillimängus digivõimalusi; • seostab absoluutseid helikõrgusi noodipildis klaviatuuri ja/või õpitava muusikainstrumendiga; • rakendab muusikalist kirjaoskust musitseerides üksi ja erinevates pillikoosseisudes. 	<p>Õppesisu</p> <p>Musitseerimisel kasutatakse teadlikult õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Keha-, rütmi- ja plaatpille mängitakse nii orkestris, ansambelis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii enda kui ka teiste pillimängu. Noodist mängimisel toetatakse absoluutsele noodisüsteemile. Väikekandle või plokkflöödi mängimisel kasutatakse õpitud mänguvõtteid ning seostatakse neid absoluutse noodisüsteemiga.</p> <p>Kehapill. Rakendatakse kehapilli ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Rütmipillid. Mängitakse oma koolis olevatel rütmipillidel, kasutades rütmipillide õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse rütmipille ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Plaatpillid. Mängitakse oma koolis olevate plaatpillidel, kasutades õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse plaatpille ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Esitatakse plaatpillidel meloodiaid toetudes absoluutsele noodisüsteemile.</p>

5. kl		<p>Väikekannel, plokkflööt. Mängitakse väikekandel või plokkflöödil, kasutades õpitud mänguvõtteid.</p> <p>Klaviatuur. Paigutatakse absoluutseid helikõrgusi (tähtnimetusi) klaviatuurile (klaver, erinevad rakendused) ja mängitakse õpitud helistikke ja lihtsamaid meloodiaid klaviatuuril.</p> <p>Mõisted: Korratakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid. Uued mõisted: tempo, metronoom, meloodia, helistik, toonika, paralleelhelistik, diees, bemoll, bekarr, folkloor, vanem rahvalaul ehk regilaul, uuem rahvalaul.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rütmi improviseerimine kehapillil ja rütmipillidel. • Rütmi ja meloodia esitamine või improviseerimine plaatpillidel. • Keha-, rütmi- ja plaatpillidel ostinato'de, kaas-, eel- ja/või vahemängude mängimine. • Kaanonite esitamine. • Musitseerimine väikekandel või plokkflöödil, kasutades õpitud mänguvõtteid. • Lihtsamate meloodiate esitamine klahvpillidel või erinevatel digitaalsetel rakendustel.
	Osaoskus: MUUSIKALINE LIIKUMINE	
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tunnetab, analüüsib ja väljendab liikumise kaudu muusika väljendusvahendeid (meloodia, dünaamika, tempo, muusikavorm) üksi ja/või rühmas; • väljendab liikumise kaudu Eesti rahvamuusikale iseloomulikke karaktereid ning tantsib lihtsamaid tantse; • rakendab liikumises muusikateadmisi. 	<p>Õppesisu</p> <p>Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos, gruppides kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis.</p> <p>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Kinnistatakse liikumise kaudu õpitud rütme, rütmifiguure ja pause.</p> <p>Tajutakse muusika erinevaid temposid ja väljendatakse dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu. Kujundatakse ühiselt liikumiskompositsioone, väljendamaks muusikapala vormi (1-, 2-, 3-osaline lihtvorm).</p> <p>Eesti laulu- ja ringmängud ning rahvatantsud. Mängitakse ühiselt erinevaid eesti laulu- ja ringmänge, tutvudes laulumängu sisu ja pärimusliku traditsiooniga. Väljendatakse mängudes</p>

5. kl	<p>esinevate tegelaste karaktereid. Ühistegevuses liigutakse paaris, ühiselt sõõris (ringjoonel), vooris ja viirus. Tantsitakse erinevaid rahvatantse, kasutades nende põhisamme.</p> <p>Mõisted: Korratakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid. Uued mõisted: tempo, metronoom, meloodia, folkloor, rahvatants, sõõrtantsud, voortantsud, polka, labajalavalss, reinlender.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Muusika sisu ja karakteri väljendamine liikumise kaudu üksi või rühmas. ● Erinevate liikumisimprovisatsioonide loomine. ● Õpetajaga ühise liikumiskompositsiooni loomine, milles väljendatakse muusikapala ülesehitust (vormi). ● Eesti laulu- ja ringmängude mängimine.
	<p>Osaoskus: MUUSIKALINE OMALOOMING</p> <p>Õpitulemused: Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● julgeb loomeideedega katsetada; ● loob rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge või ostinato'sid keha-, rütmi- ja plaatpillidel ning digivahenditel; esitleb neid üksi või rühmas; ● improviseerib astmemudelitele tuginedes; ● loob muusikale lihtsaid tekste (regivärsse, laulusõnu jne); ● loob muusikateadmisi ja -oskusi rakendades üksi ja/või rühmas lihtsa instrumentaalpala, esitab seda. <p>Õppesisu:</p> <p>Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansamblis ja/või kõik koos. Katsetatakse julgelt loomeideedega, kasutades muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) nii eraldi kui ka omavahel lõimitult. Luuakse iseseisvalt rütmilis-meloodilisi improvisatsioone. Omaloomingu meloodia noodistamisel rakendatakse absoluutset noodisüsteemi.</p> <p>Laulmine. Luuakse erinevaid muusikast lähtuvaid tekste.</p> <p>Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge ja ostinatosid ning esitatakse neid üksi või rühmas. Omaloomingut luues rakendatakse õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi. Väikekandel ja/või plokkflöödil esitatakse omaloomingut, kasutades õpitud mänguvõtteid.</p> <p>Liikumine. Väljendatakse muusikapala karakterit improviseeritud liikumise kaudu. Luuakse rütmimängudele uusi liigutusi.</p> <p>Digivahendid. Katsetatakse omaloomingus erinevate rakendustega.</p>

5. kl		<p>Mõisted: Korratakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid. Uued mõisted: tempo, metronoom, meloodia, helistik, toonika, paralleelhelistik, diees, bemoll, bekarr, folkloor, vanem rahvalaul ehk regilaul, uuem rahvalaul, regivärss, algriim, lõppriim, regilaulu liigid.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meloodia ja rütmi improviseerimine. • Lihtsate rütmilis-meloodiliste kaasmängude loomine keha-, rütmi- ja/või plaatpillidel. • Rütmikaanonite loomine ja esitamine. • Meloodia noodistamine, kasutades relatiivset ja/või absoluutset noodisüsteemi. Omaloomingu esitamine meloodiapillil. • Lihtsamate tekstide loomine ja nende ilmikas esitamine. • Muusika meeleolu väljendamine loovliikumise kaudu. • Omaloomingu rikastamine, kasutades digitaalseid rakendusi. • Väikekandel või plokkflöödil omaloomingu esitamine. • Kunstitöodes kuulatud muusika või laulu meeleolu ja/või karakteri väljendamine.
	Osaoskus: MUUSIKA KUULAMINE	
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kirjeldab ja analüüsib kuulatud muusikat muusika oskussõnavara ja kirjaoskust kasutades; • tunneb eesti rahvamuusikat: rahvalaulu liike, rahvapille ja -tantse, teab oma kodukoha ja Eesti rahvamuusika sündmusi; • otsib infot ning uurib kuulatud heliteoste autorite kohta teavet ning tutvustab seda kaaslastele; • kuulab ning võrdleb hääle- ja kooriliike; tunneb kodukoha koore ja dirigente ning tuntumaid Eesti koore; 	<p>Õppesisu</p> <p>Kirjeldatakse kogetud muusikaelamusi ning avaldatakse nende kohta arvamust eakohaselt suuliselt või muul looval viisil.</p> <p>Autorid. Tutvutakse laulu või muusikapala autoritega. Otsitakse õpetaja suunamisel erinevatest infoallikatest autorite kohta teadmisi ning jagatakse neid klassikaaslastega. Tutvutakse valikuliselt erinevate heliloojatega, näiteks eesti ja õpitava repertuaariga seotud heliloojatega.</p> <p>Eesti rahvamuusika. Kuulatakse eesti rahvamuusikat ja kirjeldatakse ning iseloomustatakse kuuldut. Eristatakse kõla ja välimuse järgi eesti rahvapille (hiiu kannel, kannel, lõõtspill, torupill, sarved, vile, parmupill jt) ning kirjeldatakse neid. Tutvutakse rahvalaulu liikidega ja erinevate rahvatantsudega. Kuulatakse erinevaid pärimusmuusika töötlusi.</p>

5. kl	<ul style="list-style-type: none"> eristab kuuldeliselt erinevaid orkestriliike ja nende pillirühmi (klahvpillid, keelpillid, puhkpillid, löökpillid); analüüsib kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule ja nähtule hinnangu ning jagab kogemusi kaastestega; rakendab muusikat kuulates muusikalist kirjaoskust. 	<p>Vokaal- ja instrumentaalmuusika. Eristatakse kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat ning erinevaid esituskosseise. Kuulatakse ja võrreldakse hääle- ja kooriliike. Tutvustatakse kodukoha ja Eesti erinevaid koore ja dirigente. Tutvustatakse erinevaid orkestriliike ja nende pillirühmi.</p> <p>Kontsert. Korratakse kontserdikülastaja hea käitumise tavaid. Kirjeldatakse kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt või kirjalikult.</p> <p>Muusika väljendusvahendid. Kirjeldatakse kogetud muusikaelamust eakohaselt, kasutades õpitud oskussõnavara.</p> <p>Mõisted: Korratakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid. Uued mõisted: muusika väljendusvahendid, tempo, meloodia, rütm, tämber, metronoom, kulminatsioon, laulupidu, dirigent, kooriliigid, orkestriliigid, folkloor, vanem rahvalaul ehk regilaul, uuem rahvalaul, regivärss, algriim, lõppriim, regilaulu liigid.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> Muusikapala või laulu meeleolu ja/või karakteri kirjeldamine. Muusikapala karakteri väljendamine kunstiteose kaudu. Valikuliselt erinevate heliloojate, näiteks eesti ja õpitava repertuaariga seotud heliloojate teoste kuulamine. Lihtsamate kuulamistestide läbiviimine (näiteks pilli-, häälerühmade ja rahvapillide eristamine, heliloojate loominguga seostamine autoriga jne). Võimalusel kontserdi külastamine (kontserdimaja, koolikontserdid jne). Esitlused/plakatid pillide, hääleliikide või autorite kohta. <p>Õppekäigud: KONTSERDIKÜLASTUS: ERSO LASTEPROGRAMMID VÕI ESTONIA TEATER.</p>
6. KLASS		
	Osaoskus: LAULMINE	

<p>6. kl</p>	<p>Õpitulemused: Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • laulab hääle isikupära arvestades võimalikult puhta intonatsiooniga, loomuliku kehahoiu, hingamise ja selge diktsiooniga ning väljendusrikkalt; • laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ühe- ja kahehäälseid laule, kaanoneid ning teiste rahvaste laule; • väärtustab ühislaulmist, laulab peast II kooliastme ühislaule: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Kui Kungla rahvas“ (K. A. Hermann / Fr. Kuhlbars), „Majakene mere ääres“ (Ü. Vinter / E. Vetemaa) • osaleb laulupeotraditsiooni edasikandmisel koorilaulja või kuulajana ning analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult; • rakendab laudes muusikalist kirjaoskust, kasutab laulu õppides relatiivseid astmeid. 	<p>Õppesisu:</p> <p>Korratakse ja kinnistatakse 5. klassis omandatud oskusi ja teadmisi.</p> <p>Repertuaar. Lauldakse eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ühe- ja kahehäälseid laule, kaanoneid ning teiste rahvaste laule. Väärtustatakse ühislaulmist, lauldakse peast II kooliastme ühislaule: Eesti hümn, „Kui Kungla rahvas“, „Majakene mere ääres“. Repertuaari valikul arvestatakse ka eesti rahvakalendri ja riiklike tähtpäevadega. Tutvustatakse laulu autoreid.</p> <p>Laulmine ja laulutehnika. Lauldakse hääle isikupära arvestades võimalikult puhta intonatsiooniga, loomuliku kehahoiu, hingamise ja selge diktsiooniga ning väljendusrikkalt a cappella ja saatega nii kooris, ansambelis kui ka üksi. Osaletakse laulupeotraditsiooni edasikandmisel koorilaulja või kuulajana ning analüüsitakse kogetut suuliselt ja kirjalikult.</p> <p>Interpretatsioon. Väljendatakse laudes muusika sisu ja meeoleolu, kasutades erinevat dünaamikat ja tempot. Kinnistatakse erinevaid itaaliakeelseid tempotermineid.</p> <p>Muusikaline kirjaoskus. Rakendatakse laudes muusikalist kirjaoskust, kasutatakse laulu õppides relatiivseid astmeid ja absoluutseid helikõrgusi. Noodist laudes järgitakse rütmi ja meloodia liikumist ning arvestatakse õpitud noodikirja märkidega. Kinnistatakse õpitud helistikke (C-a, G-e, F-d), seostades neid duur- ja moll-helilaadiga. Selgitatakse õpitavate laulude vormi.</p> <p>Korratakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Loomuliku kehahoiu ja laulmisele omaste hingamispõhimõtete kinnistamine. • Eakohaste ühislaulude, eesti- ja teiste rahvaste laulude laulmine. • Laulmine ja improviseerimine õpitud astmemudelitel. • Kaanonite laulmine. • Helistike laulmine tähtnimetustega. • 4. ja 5. klassi ühislaulude kordamine. • Osalemine koolikoori tegevuses.
<p>6. kl</p>	<p>Osaoskus: PILLIMÄNG</p>	

6. kl	<p>Õpitulemused: Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • süvendab I ja II kooliastmes omandatud pillimänguoskusi ning mängib keha-, rütmi- ja plaatpille (valdavalt kaasmängudes); • musitseerib muusikateadmisi ja -oskusi kasutades plokkflöödil ja/või väikekandelil või muul meloodiapillil; rakendab pillimängus digivõimalusi; • seostab absoluutseid helikõrgusi noodipildis klaviatuuri ja/või õpitava muusikainstrumendiga; • rakendab muusikalist kirjaoskust musitseerides üksi ja erinevates pillikoosseisudes. 	<p>Õppesisu:</p> <p>Musitseerimisel kasutatakse õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Noodist mängimisel kinnistatakse absoluutset noodisüsteemi.</p> <p>Keha-, rütmi- ja plaatpille mängitakse nii orkestris, ansambelis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii enda kui ka teiste pillimängu.</p> <p>Väikekandle või plokkflöödi mängimisel kasutatakse õpitud mänguvõtteid ning seostatakse neid absoluutse noodisüsteemiga ja helistikega.</p> <p>Kehapill. Rakendatakse kehapilli <i>ostinato</i>'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Rütmipillid. Mängitakse oma koolis olevatel rütmipillidel, kasutades pillide õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse rütmipille <i>ostinato</i>'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p>Plaatpillid. Mängitakse oma koolis olevatel plaatpillidel, kasutades õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse plaatpille <i>ostinato</i>'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Esitatakse plaatpillidel meloodiaid, kinnistades absoluutset noodisüsteemi.</p> <p>Väikekannel, plokkflööt. Mängitakse väikekandelil või plokkflöödil, kasutades õpitud mänguvõtteid.</p> <p>Klaviatuur. Paigutatakse absoluutsed helikõrgused (tähtnimetused) klaviatuurile (klaver, erinevad rakendused) ja mängitakse õpitud helistikke ja lihtsamaid meloodiaid klaviatuuril.</p> <p>Korratakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid.</p>
	Osaoskus: MUUSIKALINE LIIKUMINE	
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tunnetab, analüüsib ja väljendab liikumise kaudu muusika väljendusvahendeid (meloodia, 	<p>Õppesisu</p> <p>Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos, gruppides kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis.</p>

6. kl	<p>dünaamika, tempo, muusikavorm) üksi ja/või rühmas;</p> <ul style="list-style-type: none"> väljendab liikumise kaudu Eesti ja teiste maade rahvamuusikale iseloomulikke karaktereid ning lihtsamaid tantse; rakendab liikumises muusikateadmisi. 	<p>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Kinnistatakse liikumise kaudu õpitud rütme, rütmifiguure ja pause.</p> <p>Tajutakse muusika erinevaid temposid ja väljendatakse dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu. Kujundatakse ühiselt liikumiskompositsioone, väljendamaks muusikapala vormi.</p> <p>Eesti laulu- ja ringmängud ning rahvatantsud. Teiste maade rahvatantsud. Mängitakse ühiselt erinevaid eesti laulu- ja ringmänge, tutvudes laulumängu sisu ja pärimusliku traditsiooniga. Tutvutakse valikuliselt erinevate maade rahvatantsudega, kasutades nende põhisamme. Korratakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Muusika sisu ja karakteri väljendamine liikumise kaudu üksi või rühmas. Erinevate liikumisimprovisatsioonide loomine. Õpetajaga ühise liikumiskompositsiooni loomine, milles väljendatakse muusikapala ülesehitust (vormi). Eesti laulu- ja ringmängude mängimine. Teiste maade lihtsamate põhisammude või lihtsamate tantsude tantsimine.
	Osaoskus: MUUSIKALINE OMALOOMING	
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> julgeb loomeideedega katsetada; on lahendusi otsides püsiv ja järjekindel; loob rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge või ostinato`sid keha-, rütmi- ja plaatpillidel ning digivahenditel; esitleb neid üksi või rühmas; improviseerib astmemudelitele tuginedes; loob muusikale lihtsaid tekste (regivärsse, laulusõnu jne); 	<p>Õppesisu</p> <p>Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansamblis ja/või kõik koos. Katsetatakse julgelt loomeideedega, kasutades muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) nii eraldi kui ka omavahel lõimitult. Luuakse iseseisvalt rütmilis-meloodilisi improvisatsioone. Omaloomingu meloodia noodistamisel rakendatakse õpitud muusikalist kirjaoskust.</p> <p>Laulmine. Luuakse erinevaid muusikast lähtuvaid tekste.</p> <p>Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge, ostinato`sid ning muusikapalu, mida esitatakse üksi või rühmas.</p> <p>Omaloomingut luues rakendatakse õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi. Väikekandlil ja/või plokkflöödil esitatakse omaloomingut, kasutades õpitud mänguvõtteid.</p>

6. kl	<ul style="list-style-type: none"> • loob muusikateadmisi ja -oskusi rakendades üksi ja/või rühmas lihtsa instrumentaalpala, esitab seda. 	<p>Liikumine. Väljendatakse muusikapala karakterit improviseeritud liikumise kaudu.</p> <p>Digivahendid. Katsetatakse omaloomingus erinevate rakendustega.</p> <p>Korratakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meloodia ja rütmi improviseerimine. • (Lihtsate) rütmilis-meloodiliste kaasmängude loomine keha-, rütmi- ja/või plaatpillidel. • Rütmikaanonite loomine ja esitamine. • Meloodia noodistamine, kasutades relatiivset ja/või absoluutset noodisüsteemi. Omaloomingu esitamine meloodiapillil. • (Lihtsamate) tekstide loomine ja nende ilmekas? esitamine. • Muusika meeolelu väljendamine loovliikumise kaudu. • Digitaalsete rakenduste kasutamine. • Väikekandel või plokkflöödil omaloomingu esitamine. • Kunstitöodes kuulatud muusika või laulu meeolelu ja/või karakteri väljendamine.
	Osaoskus: MUUSIKA KUULAMINE	
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kirjeldab ja analüüsib kuulatud muusikat muusika oskussõnavara ja kirjaoskust kasutades; • tunneb ja eristab eesti rahvamuusikat: rahvalaulu liike, rahvapille ja -tantse, teab oma kodukoha ja Eesti rahvamuusika sündmusi; • otsib infot ning uurib kuulatud heliteoste autorite ja kodukoha loomeinimeste loometegevust ning tutvustab seda kaaslastele; 	<p>Õppesisu</p> <p>Kirjeldatakse ja analüüsitakse kogetud muusikaelamusi ning avaldatakse nende kohta arvamust eakohaselt suuliselt või kirjalikult muusika oskussõnavara kasutades või muul looval viisil.</p> <p>Autorid. Uuritakse valikuliselt (nt eesti heliloojad, õpitava maa helilooja(d)) kuulatud heliteose autori loometegevust, kasutades teabe leidmiseks erinevaid infoallikaid. Tutvustatakse infot kaaslastele. Tutvutakse muusikateose interpreteerimisvõimalustega (töötlus, orkestratsioon, remiks, kaver).</p> <p>Euroopa rahvaste muusika. Tutvutakse valikuliselt Soome, Rootsi, Norra, Läti, Leedu, Poola, Saksamaa, Austria, Suurbritannia, Venemaa muusikatraditsioonidega. Arutelude ja vestluste käigus võrreldakse õpitud rahvaste muusikat eesti rahvamuusikaga, nt leitakse erinevusi ja sarnasusi eesti rahvapillidega (pillirühm, kuju, kõla).</p>

<p>6. kl</p>	<ul style="list-style-type: none"> • kuulab ning võrdleb hääle- ja kooriliike; tunneb kodukoha koore ja dirigente ning tuntumaid Eesti koore; • eristab kuuldeliselt sümfooniaorkestri pille ja pillirühmi; • analüüsib kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule ja nähtule hinnangu ning jagab kogemusi kaaslastega; • rakendab muusikat kuulates muusikalist kirjaoskust. 	<p>Laulupidude traditsioon, teekond läbi aja heliloojate Aleksander Kunileid, Karl August Hermann, Miina Härma, Gustav Ernesaks, Veljo Tormis, Rene Eespere, Alo Mattiisen, Olav Ehala, Rasmus Puur, Pärt Uusberg jt loomingu näitel.</p> <p>Eesti heliloojate põlvkondlik järjepidevus heliloojate Rudolf Tobias, Heino Eller, Eduard Tubin, Arvo Pärt, Lepo Sumera, Jaan Rääts, Erkki-Sven Tüür, Tõnu Kõrvits jt loomingu näitel.</p> <p>Kontsert. Kinnistatakse kontserdikülastaja hea käitumise tavasid. Analüüsitakse kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt ja kirjalikult, antakse kuuldule ja nähtule hinnang ning jagatakse kogemusi kaaslastega.</p> <p>Muusika väljendusvahendid. Kirjeldatakse ja analüüsitakse kogetud muusikaelamust õpitud oskussõnavara kasutades.</p> <p>Mõisted: Korratatakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid. Uued mõisted: rahvaviisi seade, interpretatsioon, töötlus, orkestratsioon, remiks, kaver, programmiline muusika.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muusikapala või laulu meeleolu ja/või karakteri kirjeldamine. • Muusikapala karakteri väljendamine kunstiteose kaudu. • Valikuliselt erinevate heliloojate, näiteks eesti ja õpitava repertuaariga seotud heliloojate teoste kuulamine, iseloomustamine, võrdlemine nii üksi, paaris kui rühmatööna ja oma arvamuse põhjendamine. • Eesti muusika ajatelje loomine, nt kanda ajatelje ühele küljele laulupeo teekond läbi aja ja teisele eesti heliloojate põlvkondlik järjepidevus või koostada kaks erinevat ajatelge (paberil või digitaalselt). • Lihtsamate kuulamistestide läbiviimine (näiteks pilli-, häälerühmade ja rahvapillide eristamine, heliloojate loomingu seostamine autoriga jne). • Võimalusel kontserdi külastamine (kontserdimaja, koolikontserdid jne). • Esitlused/plakatid pillidest, hääleliikidest, autoritest, erinevate maade kultuuridest jne. <p>Õppekäigud: TEATRI- ja MUUSIKAMUUSEUM, KADRORU LOSS</p>
--------------	--	--

7. KLASS

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

7. kl		<ul style="list-style-type: none"> • Ea- ja teemakohaste ühe- ja/või kahehäälsete laulude ja kaanonite ning eesti ja teiste rahvaste laulude laulmine ühiselt, kooris, ansamblis ja/või üksi a cappella ja/või saatega kasutades muusikalist kirjaoskust. • II kooliastme ühislaulude kordamine. • Osalemine koolikoori tegevuses.
	Osaoskus: PILLIMÄNG	
	Õpitulemused Õpilane: <ul style="list-style-type: none"> • mängib keha-, rütmi- ja plaatpille, plokkflööti ja/või väikekannelt, rakendab digivõimalusi pillimängus; • tutvub kitarriga või ukulele esimeste mänguvõtetega • uurib pillide tämbrilisi omadusi, valib ansamblisse sobivad pillid ja põhjendab oma valikut; • süvendab I ja II kooliastmes omandatud pillimänguoskust, rakendab muusikalist kirjaoskust, musitseerides üksi ja eri pillikoosseisudes. 	Õppesisu Pillimäng ühismusitseerimisel, omaloomingu esitamisel ja muusikaloo illustreerimiseks koolis olemasolevate pillidega õpetaja ja/või õpilaste valikul kasutades muusikalist kirjaoskust. Süvendatakse pillimänguoskusi ning avardatakse musitseerimisvõimalusi erinevates pillikoosseisudes, omandatakse akustilise kitarriga või ukulele esimesed mänguvõtted. Pillimängu kaudu tutvutakse valikuliselt maailma rahvaste (Idamaade, Austraalia jt) muusika ja filmimuusikaga. Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid. Uued mõisted: akustiline kitarr, ukulele, akord, arranžeerimine, duo, improvisatsioon. Praktilised tööd õpetaja valikul <ul style="list-style-type: none"> • Meetrumi tunnetamine ja hoidmine pillimängus. • Rütmi improviseerimine kehapillil ja rütmipillidel. • Rütlimängud – rütmirondo, rütmikett, rütmilis-meloodilised küsimuse-vastuse motiivid, triooli ja sünkooibi mängimine. • Keha-, rütmi- ja plaatpillidel ostinato'de, kaas-, eel- ja/või vahemängude mängimine. • Kitarriga, ukulele või väikekandle mängimine laulude saateks. • Digivõimaluste katsetamine pillimängus ja muusika loomisel.
	Osaoskus: MUUSIKALINE LIIKUMINE	
Õpitulemused Õpilane:	Õppesisu	

7. kl	<ul style="list-style-type: none"> võrdleb eri maade rahvamuusika karakterit ja väljendab seda liikumise kaudu; tunneb muusikat kuulates ära erinevad muusikavormid ning väljendab neid loovliikumise või improvisatsiooni kaudu; leiab erinevaid muusikalise liikumise viise, valib muusika karakteriga sobiva väljenduse ning põhjendab oma valikuid (nt maailma rahvaste muusika või filmimuusika jm); rakendab liikumises muusikateadmisi. 	<p>Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos, gruppides kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis.</p> <p>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Kinnistatakse liikumise kaudu õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Kujundatakse ühiselt liikumiskompositsioone, väljendamaks muusikapala vormi (3-osaline lihtvorm, rondo).</p> <p>Maailma rahvaste tantsud ja erinevad tantsustiilid. Liikumises väljendatakse valikuliselt erinevate maailma rahvaste muusikale iseloomulikke karaktereid, võimaluse korral õpitakse rahvatantse ja erinevaid tantsustiile.</p> <p>Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul Muusikavormi väljendamine loovliikumise või improvisatsiooni kaudu üksi või rühmas.</p> <ul style="list-style-type: none"> Erinevate liikumisimprovisatsioonide loomine. Valikuliselt maailma rahvaste tantsude põhisammude õppimine. Projektülesanne: filmi-videostseeni illustreerimiseks tantsukompositsiooni loomine.
	Osaoskus: MUUSIKALINE OMALOOMING	
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> loob ning esitab iseseisvalt ja/või rühmas kaasmänge, rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, (digi)kompositsioone jm; katsetab loomeideedega omaloomingus, sh digitaalseid keskkondi kasutades; loob erinevaid muusikast lähtuvaid tekste (nt regivärss, laulusõnad jm); 	<p>Õppesisu</p> <p>Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansamblis ja/või kõik koos. Katsetatakse julgelt loomeideedega, kasutades muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) nii eraldi kui ka omavahel lõimitult rakendades õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi. Omaloomingu meloodia noodistamisel rakendatakse absoluutset noodisüsteemi.</p> <p>Laulmine. Luuakse lihtsaid meloodiaid ja erinevaid muusikast lähtuvaid tekste.</p> <p>Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge ja ostinatosid ning esitatakse neid üksi või rühmas. Väikekandlel, plokkflöödil, kitarril või ukulelel esitatakse omaloomingut kasutades õpitud mänguvõtteid.</p>

7. kl	<ul style="list-style-type: none"> • analüüsib enda ja kaaslaste loomingut, võrdleb loodut ning annab sellele hinnangu; • rakendab omaloomingus muusikalist kirjaoskust. 	<p>Liikumine. Muusikaloo illustreerimiseks kasutatakse liikumist vastavalt õpetaja teadmiste ja oskustele.</p> <p>Digivahendid. Katsetatakse omaloomingus erinevate rakenduste ja programmidega, nt Ableton Live, BandLab, BeepBox, GarageBand, Musescore, Noteflight jt</p> <p>Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Omaloomingu loomine vokaalselt, instrumentaalselt ja/või digitaalselt, rakendades muusikalist kirjaoskust. • Projektülesanded, nt muusika tegemine erinevate (olme)esemetega loomine. • Laulutekstide loomine. • Liikumiskompositsiooni ettevalmistamine ja esitamine. • Laulu-, tantsu või instrumentaalkompositsiooni loomine filmi-videostseeni illustreerimiseks või inspireeritult maailma rahvaste muusikast. • Videote, filmide helindamine
	Osaoskus: MUUSIKA KUULAMINE	
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • avastab seoseid kodukoha ja/või eesti rahvamuusika ning nende tänapäevaste tõlgendustega, leiab sobivaid näiteid ja põhjendab oma arvamust; • võrdleb ning eristab eesti ja valikuliselt teiste rahvaste (Idamaad, Austraalia jt) muusikapärandit: leiab iseloomulikke tunnuseid, lähtudes muusika väljendusvahenditest; • võrdleb ja eristab eri muusikastiile, instrumentaalmuusika esituskoosseise, 	<p>Õppesisu</p> <p>Autorid ja interpretid. Tutvutakse laulu või muusikapala autoritega ja (eelkõige eesti) interpretidega, valikuliselt erinevate heliloojatega (nt eesti ja õpitava repertuaariga seotud heliloojatega).</p> <p>Muusikainstrumendid. Eristatakse kõla ja kuju järgi keel-, puhk-, löök- ja klahvpille. Tutvutakse kammeransamblite koosseisudega (klaveritrio, keelpillikvartett jt).</p> <p>Maailma rahvaste muusika. Kuulatakse ning õpitakse valikuliselt tundma teiste rahvaste (Idamaad, Austraalia jt) muusikapärandit. Luuakse seos eesti muusikas Idamaade kultuurist inspireerunud heliloojatega (nt Sven Grünberg, Peeter Vähi jt).</p>

<p>7. kl</p>	<p>leiab oma eelistuse(d) ning argumenteerib valikut;</p> <ul style="list-style-type: none"> • analüüsib kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte, muusikalavastusi ning õppekäike suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule/nähtule hinnangu ning jagab oma kogemusi kaaslastega; • uurib kodukoha ja Eesti muusikaelu, oskab nimetada heliloojaid, interpreete, dirigente, ansambleid, orkestreid ning muusika suursündmusi; • rakendab muusikat kuulates erinevaid digikeskkondi; • rakendab muusikat kuulates muusikalist kirjaoskust; • tutvub muusikaga tegelemise võimalustega, muusikaga seonduvate elukutsete ning õppimisvõimalustega; • seostab muusikat enda vaimse, füüsilise ja emotsionaalse heaoluga; • järgib autorikaitse seadust ning käitub ohutult, otsides ja kasutades muusikateavet virtuaalkeskondades. 	<p>Vaimulik muusika. Tutvutakse eesti vaimuliku rahvalaulu ja heliloojatega, kes on oma loomingus kasutanud vaimulikke rahvaviise (Cyrillus Kreek, Tõnu Kõrvits jt) ning heliloojatega, kes on loonud vaimulikku muusikat (Rudolf Tobias, Arvo Pärt, Urmas Sisask jt).</p> <p>Eesti pärimusmuusika tänapäeval. Pärimusmuusika mõiste, artistid ja ansamblid, festivalid, õppimisvõimalused.</p> <p>Kontsert. Korratakse kontserdikülastaja hea käitumise tavasid. Kirjeldatakse kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt või kirjalikult kasutades eakohast muusikaalast oskussõnavara.</p> <p>Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid, nt helilooja, dirigent, ansambel, keelpillid, puhkpillid, löökpillid, klahvpillid, muusikavorm, AB, ABA (2- ja 3-osaline lihtvorm) Uued mõisted: interpret, instrumetaalmuusika, kammermuusika, rondo, variatsioon, vaimulik muusika, eesti vaimulik rahvalaul, pärimusmuusika.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paaris- või rühmatöö: postri või esitluse koostamine valitud teema kohta. • Erinevate pillide ja pillirühmade kõla eristamine, iseloomustamine, võrdlemine nii üksi, paaris kui rühmatööna, oma arvamuse põhjendamine. • Valikuliselt teiste rahvaste (Idamaad, Austraalia jt) muusika kuulamine, iseloomustamine, võrdlemine nii üksi, paaris kui rühmatööna, oma arvamuse põhjendamine ja seoste leidmine eesti muusikaga. • Kuulamistestid. • Pärimuse kogumine vanematelt, vanavanematelt. • Töötluse loomine vanemast või uuemast rahvalaulust või pillipalast. • Infootsing pärimusmuusika õppimisvõimalustest Eestis. • Projektülesanne: video loomine ja helindamine infotehnoloogia vahendeid kasutades paaris- või rühmatööna (nt muusikainstrumentide tutvustamiseks). • Õppekäigud muusikaga seotud paikadesse: teatrid, kontserdisaalid, kirikud, muuseumid jm. • Arvamuse avaldamine/arvustuse kirjutamine muusikaürituse (kontsert, muusikalavastus), õppekäikude või õpitud rahvaste muusika, heliloojate ja interpretide kohta.
--------------	--	--

	Õppekäigud: KONTSERDIKÜLASTUS EMTAsse või PÄRDI KESKUSESSE, PÄRIMUSMUUSIKA KESKUSESSE VILJANDIS	
8. KLASS		
8. kl	<p>Osaoskus: LAULMINE</p> <p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • laulab ühe- ja/või mitmehääelseid laule klassitunnis, ansambelis ja/või koolikooris; osaleb laulu repertuaari valimisel ning põhjendab oma valikut; • laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, kaanoneid ning teiste rahvaste laule; • väärtustab ja hindab ühislaulmise traditsiooni, laulab peast kooliastme ühislause: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Eestlane olen ja eestlaseks jään“ (A. Mattiisen / J. Leesment), „Laul Põhjamaast“ (Ü. Vinter / E. Vetemaa), „Oma laulu ei leia ma üles“ (V. Ojakäär / L. Tungal); • on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja ja/või kuulajana, analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult; • kasutab muusikalist kirjaoskust ja muusikateadmisi nii ükski kui ka rühmas lauldes, tunneb oma 	<p>Õppesisu</p> <p>Repertuaar. Lauldakse ea- ja teemakohaseid ühe-, kahe- ning paiguti kolmehääelseid laule ja kaanoneid ning eesti ja teiste rahvaste laule. Tutvutakse vaimuliku rahvalauluga. Õpitakse laulma peast kooliastme ühislause: Eesti hümn, „Jää vabaks, Eesti meri“, „Mu isamaa on minu arm“, „Mul meeles veel“. Repertuaari valikul arvestatakse ka eesti rahvakalendri ja riiklike tähtpäevadega. Tutvustatakse laulu autoreid.</p> <p>Laulmine ja laulutehnika. Lauldakse a cappella ja saatena nii kooris, ansambelis kui ka ükski, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii ennast kui ka teisi. Tutvustatakse laulupeo traditsiooni, kaasatakse õpilasi koolikoori. Lauldakse oma hääle omapära arvestades loomuliku kehahoiu, hingamise, selge diktsiooni, puhta intonatsiooniga ja väljendusrikkalt ning arvestatakse esitatava muusikapala stiili, järgitakse häälehoide häälemurdeperioodil.</p> <p>Muusikaline kirjaoskus. Kinnistatakse I ja II kooliastmes omandatud laulu õppimist toetavat muusikateooriat ja omandatakse uusi teadmisi. Muusikalise kirjaoskuse hulka kuuluvad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • helivältsed, rütmifiguurid ja pausid, uued rütmid sünkoop ja triool • kaheksandiktaktimõõt laulurepertuaarist tulenevalt; • ühe võtmemärgiga helistikud C–a, G–e, F–d ja repertuaarist tulenevalt kahe võtmemärgiga helistikud D–h; • bassivõti repertuaarist tulenevalt; • rondo ja variatsioonivorm; • muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele.

8. kl	<p>hääleaparaati ja teab, et häält on vaja hoida.</p>	<p>Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid. Uued mõisted: intervall, akord, bassivõti, pentatoonika</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ea- ja teemakohaste ühe- ja/või kahehäälsete laulude ja kaanonite ning eesti ja teiste rahvaste laulude laulmine ühiselt, kooris, ansamblis ja/või üksi a cappella ja/või saatega kasutades muusikalist kirjaoskust. • II kooliastme ühislaulude kordamine. • Osalemine koolikoori tegevuses.
	Osaoskus: PILLIMÄNG	
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mängib keha-, rütmi- ja plaatpille, plokkflööti ja/või väikekannelt, katsetab digivõimalusi pillimängus; • musitseerib võimalusel akustilisel kitarril või ukulelel esmaseid mänguvõtteid kasutades; • uurib pillide tämbrilisi omadusi, valib ansamblisse sobivad pillid ja põhjendab oma valikut; • süvendab I ja II kooliastmes omandatud pillimänguoskust, rakendab muusikalist kirjaoskust, musitseerides üksi ja eri pillikoosseisudes. 	<p>Õppesisu</p> <p>Pillimäng ühismusitseerimisel, omaloomingu esitamisel ja muusikaloo illustreerimiseks koolis olemasolevate pillidega õpetaja ja/või õpilaste valikul kasutades muusikalist kirjaoskust.</p> <p>Süvendatakse pillimänguoskusi ning avardatakse musitseerimisvõimalusi erinevates pillikoosseisudes, omandatakse akustilise kitarril või ukulelel esmased mänguvõtted.</p> <p>Tutvutakse valikuliselt maailma rahvaste (Hispaania, Ladina-Ameerika ja Põhja-Ameerika) muusikaga läbi pillimängu.</p> <p>Leitakse ansamblimängu harrastamise võimalusi õpilaste huvi toetamiseks pop- ja rokkmuusika vastu.</p> <p>Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meetrumi tunnetamine ja hoidmine pillimängus. • Rütmi improviseerimine kehapillil ja rütmipillidel. • Rütmimängud – rütmirondo, rütmikett, rütmilis-meloodilised küsimuse-vastuse motiivid, triooli ja sünkooibi mängimine. • Keha-, rütmi- ja plaatpillidel <i>ostinato</i>'de, kaas-, eel- ja/või vahemängude mängimine.

8. kl		<ul style="list-style-type: none"> • Kitarr, ukulele või väikekandle mängimine laulude saateks. • Digivõimaluste katsetamine pillimängus ja muusika loomisel.
	Osaoskus: MUUSIKALINE LIIKUMINE	
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • võrdleb eri maade rahvamuusika karakterit ja väljendab seda liikumise kaudu; • tunneb muusikat kuulates ära erinevad muusikavormid ning väljendab neid loovliikumise või improvisatsiooni kaudu; • leiab erinevaid muusikalise liikumise viise, valib muusika karakteriga sobiva väljenduse ning põhjendab oma valikuid (nt rokk, hip-hop, rahvaste muusika jm); • rakendab liikumises muusikateadmisi. 	<p>Õppesisu</p> <p>Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos, gruppides kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis.</p> <p>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Kinnistatakse liikumise kaudu õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Kujundatakse ühiselt liikumiskompositsioone, väljendamaks muusikapala vormi (3-osaline lihtvorm, rondo).</p> <p>Maailma rahvaste tantsud ja erinevad tantsustiilid.</p> <p>Liikumises väljendatakse valikuliselt erinevate maailma rahvaste muusikale iseloomulikke karaktereid, võimaluse korral õpitakse rahvatantse ja erinevaid tantsustiile. Tantsitakse Ladina-Ameerika tantse (nt rumba, samba jt) kasutades nende põhisamme ning väljendatakse end erinevates tantsustiilides (nt rokk, hip-hop jt).</p> <p>Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid. Uued mõisted: Ladina-Ameerika tantsud, rokk- ja popmuusika stiilid.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muusikavormi väljendamine loovliikumise või improvisatsiooni kaudu üksi või rühmas. • Erinevate liikumisimprovisatsioonide loomine. • Valikuliselt Ladina-Ameerika tantsude põhisammude õppimine. • Projektülesanne – rokk- ja/või popmuusika stiilis tantsukompositsiooni loomine.
	Osaoskus: MUUSIKALINE OMALOOMING	
<p>Õpitulemused Õpilane:</p>	<p>Õppesisu</p>	

8. kl	<ul style="list-style-type: none"> ● loob ning esitab iseseisvalt ja/või rühmas kaasmänge, rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, (digi)kompositsioone jm; ● katsetab loomeideedega omaloomingus, sh digitaalseid keskkondi kasutades; ● loob erinevaid muusikast lähtuvaid tekste (nt regivärss, laulusõnad jm); ● analüüsib enda ja kaaslaste loomingut, võrdleb loodut ning annab sellele hinnangu; ● rakendab omaloomingus muusikalist kirjaoskust. 	<p>Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansamblis ja/või kõik koos. Katsetatakse julgelt loomeideedega, kasutades muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) nii eraldi kui ka omavahel lõimitult rakendades õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi. Omaloomingu meloodia noodistamisel rakendatakse absoluutset noodisüsteemi.</p> <p>Laulmine. Luuakse lihtsaid meloodiaid ja erinevaid muusikast lähtuvaid tekste</p> <p>Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge ja ostinatosid ning esitatakse neid üksi või rühmas. Väikekandlel, plokkflöödil, kitarril või ukulelel esitatakse omaloomingut kasutades õpitud mänguvõtteid.</p> <p>Liikumine. Muusikaloo illustreerimiseks kasutatakse liikumist vastavalt õpetaja teadmistele ja oskustele.</p> <p>Digivahendid. Katsetatakse omaloomingus erinevate rakenduste ja programmidega, nt Ableton Live, BandLab, BeepBox, GarageBand, Musescore, Noteflight jt.</p> <p>Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Omaloomingu loomine vokaalselt, instrumentaalselt ja/või digitaalselt, rakendades muusikalist kirjaoskust. ● Projektülesanded, nt stompide (muusika tegemine erinevate (olme)esemetega) loomine. ● Laulutekstide loomine. ● Rökk- ja/või popmuusika stiilis tantsukompositsiooni loomine. ● Laulu-, tantsu- või instrumentaalkompositsiooni loomine inspireeritult maailma rahvaste muusikast. ● Helide salvestamine ja töötlemine oma nutiseadmega. ● Helitötlusprogrammiga (näiteks Audacity) rondovormis muusika loomine, kus kasutatakse muusikalisi ja mittemuusikalisi helisid.
Osaoskus: MUUSIKA KUULAMINE		

<p>8. kl</p>	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • uurib kodukoha ja eesti rahvamuusikat ning selle tänapäevaseid tõlgendusi, leiab sobivaid näiteid ja põhjendab oma arvamust; • võrdleb ning eristab eesti ja teiste rahvaste (Hispaania, Ladina-Ameerika ja Põhja-Ameerika) muusikat: leiab iseloomulikke tunnuseid, lähtudes muusika väljendusvahenditest; • võrdleb ja eristab rokk- ja popmuusika stiile ning esituskoosseise, leiab oma eelistuse(d) ning argumenteerib valikut; • analüüsib kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte, muusikalavastusi ning õppekäike suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule/nähtule hinnangu ning jagab oma kogemusi kaaslastega; • uurib kodukoha ja Eesti muusikaelu, oskab nimetada heliloojaid, interpreete, dirigente, ansambleid, orkestreid ning muusika suursündmusi; • rakendab muusikat kuulates erinevaid digikeskkondi; • rakendab muusikat kuulates muusikalist kirjaoskust; • tutvub muusikaga tegelemise võimalustega, muusikaga seonduvate elukutsete ning õppimisvõimalustega; • seostab muusikat enda vaimse, füüsilise ja emotsionaalse heaoluga; 	<p>Õppesisu</p> <p>Autorid ja artistid. Tutvutakse laulu või muusikapala autoritega ja (eelkõige eesti) artistidega, valikuliselt erinevate heliloojatega (nt eesti ja õpitava repertuaariga seotud heliloojatega).</p> <p>Heli ja selle omadused. Elektrofonid. Arvutimuusika. Tutvutakse heli ja selle omadustega ning eristatakse kõla ja kuju järgi akustilisi ja elektroonilisi muusikainstrumente. Tutvutakse arvutimuusika arengulooga ja selle loomise võimalustega.</p> <p>Muusikatööstus. Tutvutakse muusikatehnika arengulooga. Õpitakse tundma autorikaitse seadust ja autoriõigusega kaasnevaid kohustusi intellektuaalse omandi kasutamisel (sh internetis).</p> <p>Maailma rahvaste muusika. Kuulatakse ja õpitakse valikuliselt tundma ja eristama Hispaania, Ladina-Ameerika ja Põhja-Ameerika rahvaste muusikat.</p> <p>Rokk- ja popmuusika sünn ja areng. Levimuusika Eestis. Kuulatakse ja võrreldakse rokk- ja popmuusika stiile, luuakse seosed levimuusika arenguga Eestis.</p> <p>Kontsert. Korratakse kontserdikülastaja hea käitumise tavadid. Kirjeldatakse kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt või kirjalikult kasutades eakohast muusikaalast oskussõnavara.</p> <p>Mõisted: heli, kaja, akustika, elektrofon, akustiline ja elektrooniline muusikainstrument, arvutimuusika, levimuusika, muusikatööstus, muusikaäri, artist, produtsent, mänedžer, autoriõigus, rokkmuusika, popmuusika, kantri, rock'n'roll, soul, funk, heavy rock jt.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paaris- või rühmatöö: postri või esitluse koostamine valitud teema kohta. • Mürataseme mõõtmine (õppija poolt valitud kohtades). Rühmatöös tulemuste võrdlemine ja arutelu. • Eesti, Hispaania, Ladina-Ameerika ja Põhja-Ameerika muusika eristamine, iseloomustamine, võrdlemine nii üksi, paaris kui rühmatööna, oma arvamuse põhjendamine. • Rokk- ja popmuusika stiilide eristamine, iseloomustamine, võrdlemine nii üksi, paaris kui rühmatööna, oma arvamuse põhjendamine.
--------------	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> • järgib autorikaitse seadust ning käitub ohutult, otsides ja kasutades muusikateavet virtuaalkeskondades. 	<ul style="list-style-type: none"> • Muusika kuulamistestid. • Ajatelje koostamine näiteks https://www.timetoast.com/timelines/dipity-online-timeline) • muusikatehnika areng; • Eesti levimuusika ajalugu; • rokk- ja popmuusika ajalugu. • Muusikapala loomine kasutades erinevaid tehnilisi võimalusi. • Õppekäigud muusikaga seotud paikadesse: teatrid, kontserdisaalid, kirikud, muuseumid, sh kodukohaga seotud kultuuriväärtuslikud ehitised, asutused jt. • Arvamuse avaldamine / arvustuse kirjutamine muusikaürituse (kontsert, muusikalavastus), õppekäikude või õpitud rahvaste muusika, heliloojate ja artistide kohta. <p>Õppekäigud: MUUSIKATEATRI KÜLASTUS</p>
9. KLASS		
9. kl	<p>Osaoskus: LAULMINE</p> <p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • laulab ühe- ja/või mitmehäälsid laule klassitunnis, ansamblis ja/või koolikooris; osaleb laulurepertuaari valimisel ning põhjendab oma valikut; • laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, kaanoneid ning teiste rahvaste laule; • väärtustab ja hindab ühislaulmise traditsiooni, laulab peast kooliastme ühislaule: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Mu isamaa on minu arm“ (G. Ernesaks / L. Koidula), „Jää vabaks, Eesti meri“ (V. Oxford / (V. Oxford), „Eestlane olen ja eestlaseks 	<p>Õppesisu</p> <p>Repertuaar: Lauldakse ea- ja teemakohaseid ühe-, kahe- ning paiguti kolmehäälsid laule ja kaanoneid ning eesti ja teiste rahvaste laule. Tutvutakse vaimuliku rahvalauluga. Laulab peast kooliastme ühislaule: Eesti hümn, „Mu isamaa on minu arm“, „Jää vabaks, Eesti meri“, „Eestlane olen ja eestlaseks jään“, „Laul Põhjamaast“, „Saaremaa valss“, „Mul meeles veel“, „Oma laulu ei leia ma üles“. Repertuaari valikul arvestatakse ka eesti rahvakalendri ja riiklike tähtpäevadega. Tutvustatakse laulu autoreid.</p> <p>Laulmine ja laulutehnika. Lauldakse a cappella ja saatega nii kooris, ansamblis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii ennast kui ka teisi. Tutvustatakse laulupeo traditsiooni, kaasatakse õpilasi koolikoori. Lauldakse oma hääle omapära arvestades loomuliku kehahoiu, hingamise, selge diktsiooni, puhta intonatsiooniga ja väljendusrikkalt ning arvestatakse esitatava muusikapala stiili, järgitakse häälehoidu häälemurdeperioodil.</p> <p>Muusikaline kirjaoskus.</p>

	<p>jään“ (A. Mattiisen / J. Leesment), „Laul Põhjamaast“ (Ü. Vinter / E. Vetemaa), „Saaremaa valss“ (R. Valgre / D. Vaarandi), „Mul meeles veel“ (R. Valgre / K. Kikerpuu), „Oma laulu ei leia ma üles“ (V. Ojakäär / L. Tungal);</p> <ul style="list-style-type: none"> • on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja ja/või kuulajana, analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult; • kasutab muusikalist kirjaoskust ja muusikateadmisi nii ükski kui ka rühmas lauldes, tunneb oma hääleaparaati ja teab, et häält on vaja hoida. 	<p>Kinnistatakse I ja II kooliastmes omandatud laulu õppimist toetavat muusikateooriat ja omandatakse uusi teadmisi. Muusikalise kirjaoskuse hulka kuuluvad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • helivältsed, rütmifiguurid ja pausid • kaheksandiktaktimõõt laulurepertuaarist tulenevalt; • ühe võtmemärgiga helistikud C–a, G–e, F–d ja repertuaarist tulenevalt kahe võtmemärgiga helistikud D–h; • rondo ja variatsioonivorm; • muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele. <p>Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ea- ja teemakohaste ühe-, kahe- ning paiguti kolmehäälsete laulude ja kaanonite ning eesti ja teiste rahvaste laulude laulmine ühiselt, kooris, ansambelis ja/või ükski a cappella ja/või saatel kasutades muusikalist kirjaoskust. • II kooliastme ühislaulude kordamine. • Osalemine võimalusel koolikoori tegevuses.
Osaoskus: PILLIMÄNG		
	<p>Õpitulemused</p> <p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mängib keha-, rütmi- ja plaatpille, plokkflööti ja/või väikekannelt, rakendab digivõimalusi pillimängus; • musitseerib võimalusel akustilisel kitarril või ukulelel esmaseid mänguvõtteid kasutades; • uurib pillide tämbrilisi omadusi, valib ansambelisse sobivad pillid ja põhjendab oma valikut; • süvendab I ja II kooliastmes omandatud pillimänguoskust, rakendab 	<p>Õppesisu</p> <p>Pillimäng ühismusitseerimisel, omaloomingu esitamisel ja muusikaloo illustreerimiseks koolis olemasolevate pillidega õpetaja ja/või õpilaste valikul kasutades muusikalist kirjaoskust.</p> <p>Süvendatakse pillimänguoskusi ning avardatakse musitseerimisvõimalusi erinevates pillikoosseisudes, arendatakse akustilise kitarril või ukulelele akordmänguvõtteid.</p> <p>Õpilaste huvi toetamiseks pop- ja rokkmuusika ning džässmuusika vastu tuleks leida koolis ansambelmängu harrastamise võimalusi.</p> <p>Tutvutakse maailma rahvaste (Itaalia, Prantsusmaa, Aafrika) muusikaga pillimängu kaudu.</p> <p>Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid.</p>

	<p>muusikalist kirjaoskust, musitseerides üksi ja eri pillikoosseisudes.</p>	<p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rütmi improviseerimine kehapillil ja rütmipillidel. • Rütmimängud – rütmirondo, rütmikett, rütmilis-meloodilised küsimuse-vastuse motiivid. • Keha-, rütmi- ja plaatpillidel <i>ostinato</i>'de, kaas-, eel- ja/või vahemängude mängimine. • Kitarril, ukulelel või väikekandlel mängimine laulude saateks. • Digivõimaluste katsetamine pillimängus ja muusika loomisel.
<p>9. kl</p>	<p>Osaoskus: MUUSIKALINE LIIKUMINE</p>	
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • võrdleb eri maade (Itaalia, Prantsusmaa ja Aafrika) rahvamuusika karakterit ja väljendab seda liikumise kaudu; • tunneb muusikat kuulates ära erinevad muusikavormid ning väljendab neid loovliikumise või improviseerimise kaudu; • leiab erinevaid muusikalise liikumise viise, valib muusika karakteriga sobiva väljenduse ning põhjendab oma valikuid (nt rokk, džäss, hip-hop, rahvaste muusika jm); • rakendab liikumises muusikateadmisi. 	<p>Õppesisu</p> <p>Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos, gruppides kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis.</p> <p>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Kinnistatakse liikumise kaudu õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Kujundatakse ühiselt liikumiskompositsioone, väljendamaks muusikapala vormi (3-osaline lihtvorm, rondo).</p> <p>Maailma rahvaste tantsud ja erinevad tantsustiilid. Liikumises väljendatakse valikuliselt erinevate maailma rahvaste muusikale iseloomulikke karaktereid, võimaluse korral õpitakse rahvatantse ja erinevaid tantsustiile.</p> <p>Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muusikavormi väljendamine loovliikumise või improviseerimise kaudu üksi või rühmas. • Erinevate liikumisimproviseerimise loomine. • Valikuliselt balleti põhipositsioonide õppimine. • Projektülesanne - džässmuusika stiilis tantsukompositsiooni loomine.

9. kl	Osaoskus: MUUSIKALINE OMALOOMING	
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● loob ning esitab iseseisvalt ja/või rühmas kaasmänge, rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, (digi)kompositsioone jm; ● katsetab loomeideedega omaloomingus, sh digitaalseid keskkondi kasutades; ● loob erinevaid muusikast lähtuvaid tekste (nt regivärss, laulusõnad jm); ● analüüsib enda ja kaaslaste loomingut, võrdleb loodut ning annab sellele hinnangu; ● rakendab omaloomingus muusikalist kirjaoskust. 	<p>Õppesisu Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansamblis ja/või kõik koos. Katsetatakse julgelt loomeideedega, kasutades muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) nii eraldi kui ka omavahel lõimitult. Luuakse iseseisvalt rütmilis-meloodilisi improvisatsioone. Omaloomingu meloodia noodistamisel rakendatakse absoluutset noodisüsteemi.</p> <p>Laulmine. Luuakse erinevaid muusikast lähtuvaid tekste.</p> <p>Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge ja ostinatosid ning esitatakse neid üksi või rühmas.</p> <p>Omaloomingut luues rakendatakse õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi. Väikekandel, plokkflöödil, kitarril või ukulelel esitatakse omaloomingut, kasutades õpitud mänguvõtteid.</p> <p>Liikumine. Muusikaloo illustreerimiseks kasutatakse liikumist vastavalt õpetaja teadmiste ja oskustele.</p> <p>Digivahendid. Katsetatakse omaloomingus erinevate rakendustega.</p> <p>Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid.</p> <p>Praktilised tööd õpetaja valikul</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Omaloomingu loomine vokaalselt, instrumentaalselt ja/või digitaalselt, rakendades muusikalist kirjaoskust. ● Projektülesanded, nt stompide (muusika tegemine erinevate (olme)esemetega) loomine. ● Rühmatöös stompide filmimine ja neis mängitavate „pillide“ partituuri kirjutamine noodikirjutamise programmis. ● Laulutekstide loomine. ● Džässmuusika stiilis tantsukompositsiooni loomine. ● Laulu-, tantsu või instrumentaalkompositsiooni loomine inspireeritult maailma rahvaste muusikast.

9. kl	Osaoskus: MUUSIKA KUULAMINE	
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • uurib kodukoha ja eesti rahvamuusikat ning selle tänapäevaseid tõlgendusi, leiab sobivaid näiteid ja põhjendab oma arvamust; • võrdleb ning eristab eesti ja teiste rahvaste (Itaalia, Prantsusmaa, Aafrika) muusikat: leiab iseloomulikke tunnuseid, lähtudes muusika väljendusvahenditest; • võrdleb ja eristab eri muusikastiile, lavamuusika žanre, muusika esituskoosseise, hääleliike, leiab oma eelistuse(d) ning argumenteerib valikut; • analüüsib kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte, muusikalavastusi ning õppekäike suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule/nähtule hinnangu ning jagab oma kogemusi kaaslastega; • uurib kodukoha ja Eesti muusikaelu, oskab nimetada heliloojaid, interpreete, dirigente, ansambleid, orkestreid ning muusika suursündmusi; • rakendab muusikat kuulates erinevaid digikeskkondi; 	<p>Õppesisu Autorid. Tutvutakse laulu või muusikapala autoritega ja (eelkõige eesti) interpretide ja artistidega, valikuliselt erinevate heliloojatega (nt eesti ja õpitava repertuaariga seotud heliloojatega).</p> <p>Orkester. Muusikanäidete abil tutvutakse orkestri kujunemise, liikide ja koosseisudega. Õpitakse tundma sümfooniaorkestri koosseisu ning paigutust. Tutvutakse Eesti (esindus)orkestritega.</p> <p>Hääli. Tutvutakse hääleorganitega (hingamiselundid, hääletekkitajad, resonaatorid), hääle tekkimise protsessiga, häälemurde ning hääle hoidmise viisidega. Kuulatakse ning eristatakse hääleliike.</p> <p>Maaailma rahvaste muusika: Itaalia, Prantsusmaa, Aafrika. Kuulatakse ning õpitakse tundma Itaalia, Prantsusmaa ja Aafrika muusikat.</p> <p>Muusikateater: ooper, operett, muusikal, ballett. Näidete abil õpitakse tundma muusikateatri nelja olulisemat alaliiki (ooper, operett, muusikal, ballett). Tutvutakse ooperi, opereti, muusikali ja balleti kujunemise looga ning kuulatakse olulisemate heliloojate (Giuseppe Verdi, Georges Bizet, Jacques Offenbach, Andrew Lloyd Webber, Pjotr Tšaikovski jne) loomingut. Luuakse seosed lavamuusika arenguga Eestis.</p> <p>Džässmuusika. Tutvutakse džässmuusika kujunemise looga. Näidete abil õpitakse tundma džässmuusika põhijooni ja stiile. Kuulatakse olulisemate maailma ja eesti džässmuusika heliloojate muusikat ning iseloomustatakse kuuldu.</p> <p>Filmimuusika. Tutvutakse filmimuusika ajaloo etappidega. Kuulatakse (lauldakse) olulisemate maailma ja eesti filmimuusikaheliloojate muusikat ning iseloomustatakse kuuldu.</p> <p>Kontsert. Korratakse kontserdikülastaja hea käitumise tavadid. Kirjeldatakse kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt või kirjalikult kasutades eakohast muusikaalast oskussõnavara.</p>

<p>9. kl</p>	<ul style="list-style-type: none"> • rakendab muusikat kuulates muusikalist kirjaoskust; • teeb valiku muusikaga tegelemise võimalustest, teab muusikaga seonduvaid elukutseid ning õppimisvõimalusi; • seostab muusikat enda vaimse, füüsilise ja emotsionaalse heaoluga; • järgib autorikaitse seadust ning käitub ohutult, otsides ja kasutades muusikateavet virtuaalkeskondades. 	<p>Mõisted: sümfooniaorkester, kammerorkester, puhkpilliorkester, rahvapilliorkester, džässorkester, dirigent, partituur, instrumentaalkontsert, sopran, koloratuursopran, metsosopran, alt, tenor, kontratenor, bariton, bass, libreto, lavastaja, aaria, retsitatiiv, koreograaf, improvisatsioon, bluus, gospel, spirituaal, ragtime, sving, filmimuusika, soundtrack.</p> <p>Praktilised tööd</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paaris- või rühmatöö: postri või esitluse koostamine valitud teema kohta. • Eesti, Prantsusmaa, Itaalia ja Aafrika muusika eristamine, iseloomustamine, võrdlemine nii üksi, paaris kui rühmatööna, oma arvamuse põhjendamine. • Džässmuusika stiilide eristamine, iseloomustamine, võrdlemine nii üksi, paaris kui rühmatööna, oma arvamuse põhjendamine. • Ajatelje loomine: • Eesti muusikateatrid (ühine või eraldi teater Vanemuine ja Rahvusooper Estonia); • džässi kujunemine. • Muusika kuulamistestid. • Projektülesanne: video loomine ja helindamine infotehnoloogia vahendeid kasutades paaris- või rühmatööna. • Projektülesanne: filmilõikude helindamine erinevate IT vahendite abil, oma arvamuse põhjendamine. • Muusikapalade loomine kasutades erinevaid tehnilisi võimalusi. • Õppekäigud muusikaga seotud paikadesse: teatrid, kontserdisaalid, kirikud, muuseumid, sh kodukohaga seotud kultuuriväärtuslikud ehitised, asutused jt. • Arvamuse avaldamine / arvustuse kirjutamine muusikaürituse (kontsert, muusikalavastus), õppekäikude või õpitud rahvaste muusika, heliloojate ja interpretide kohta.
--------------	---	---

ÕPPEAINE NIMETUS	KUNST
<p>ÕPPEAINE KIRJELDUS</p>	<p>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 loomingu ning kultuur mõtestatud inimtegevusena laiemalt.</p> <p>Kunstiained rõhutavad õppe koondumist viie põhimõtte ümber:</p> <p>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 igaühele. 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.</p> <p>Õppeaine lähtealused on:</p> <p>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;</p> <p>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;</p>

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 loominguline 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 kvalitatiiivse muutuse teket valmivas teoses teadvustama ja toetama eesmärkide ning hindamiskriteeriumide sõnastamisega. Kunsti osaoskused võimaldavad kunsti õpetamist mitmekülgselt käsitleda ja jälgivad disaini tsüklilist loogikat, mis on maailmas järjest laiemalt käibel nii kunstiteoste, toodete, protsesside kui ka uuringute kavandamisel.

Kunsti osaoskused on:

- väljaselgitamine, teadmine, mõistmine (kuulamine, vaatamine, lugemine, info otsimine, kirjeldamine, sõnastamine, valimine, uurimine);
- plaanimine ja ideede arendamine (ideede genereerimine, visandamine, katsetamine, organiseerimine, protsessi plaanimine, koostamine, leiutamine);
- loomine (eesmärgipärane väljendus- ja töövahendite rakendamine, viimistlemine, toimetamine, täiendamine, esitlemine);
- refleksioon, analüüs ja kriitika (uurimine, tõlgendamine, retsenseerimine, tagasisidestamine, arutlemine, väärtushinnangute arendamine ja andmine).

TEADMISED, OSKUSED JA HOIAKUD

I KOOLIASTE	<p>I kooliastme lõpetaja:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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.
II KOOLIASTE	<p>II kooliastme lõpetaja:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) tõlgendab visuaalseid kujutisi oma kogemuse ja õpitu piires; 2) teab autorsuse üldisi põhimõtteid; 3) kasutab õpetaja juhendamisel osalist disainimist probleemi lahendamiseks kestlikult; 4) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid nii spontaanselt kui ka uurides ja kavandades, kasutades ning põhjendades eri tehnikavõtteid ja kompositsiooni; 5) analüüsib oma teost ja tööd; 6) arutleb loodu üle, seostades loomingut oma kogemuse piires teiste eluvaldkondadega.
III KOOLIASTE	<p>III kooliastme lõpetaja:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) analüüsib õpetaja abiga enne kasutamist visuaalseid kujutisi, jooniseid, skeeme ja sümboleid; 2) käitub füüsilistes ja digitaalsetes kultuurikeskkondades enamasti turvaliselt, arvestab visuaalseid kujutisi luues ja kasutades autorsust; 3) rakendab õpetaja abiga uurimismeetodeid teoreetiliste, kunstitööde või disainiobjektide loomisel; 4) katsetab, julgeb eksida ja töö käigus langetada otsuseid õpetaja abiga; 5) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid ja väljapanekuid, uurides ning teadlikult kavandades, valides ja rakendades protsessi käigus sihipäraselt materjale, tehnika- ja töövõtteid ning kompositsiooni põhimõtteid; 6) analüüsib õpetaja toel loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt.

Teemad, õpitulemused, õppesisu klasside kaupa

1. KLASS

Teema ja selle olulisus: VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE		ÕPPESISU	
1. kl	<p>Õpitulemused</p> <p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none">• Seostab omavahel raamatuillustratsioone ja teksti sisu.• Selgitab endale tuttavas keskkonnas (koolis ja klassis) kasutatavaid märke ja sümboleid ning nende tähendust.• Nimetab, mida näeb pildil, ruumilises teoses, audiovisuaalses teoses.• Nimetab, teoses nähtavaid värve, äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid.• Kasutab vahendeid ja materjale säästlikult ja ohutult.• Korrastab enamasti oma töökoha.• Näitab teoselt autori nime.• Kirjutab oma tööle nime.• Küsib jäädvustatavalt luba enne filmimist või pildistamist.	<p>Õppetegevused</p> <ul style="list-style-type: none">• Lihtsate, lühikeste tekstide lugemine; eakohaste videote vaatamine; piltide vaatamine. Õpetaja koostatud esitlused ja loeng; näitusekülastused. Saadud teabest olulisema eristamine.• Arutelud loetu või kuuldu üle.• Saadud teabe alusel küsimustele vastamine.• Visuaalide (pildid, arvutimängud, multifilmid, sildid, reklaamid jne) selgitamine.• Lihtsamate mõistete õppimine. Näiteks värvus-sõnavara laiendamine, elementaarsed kompositsiooni mõisted, materjalide ja vahendite nimetused, töövõtete nimetused, tehnikate nimetused, mõned kunstiliigid.• Omadussõnade pagasi suurendamine. Milliste sõnadega saame iseloomustada teost, joont, meeleolu, värvust, tonaalsust, paiknemist, tegevust, tempot jne?• Eesti ja välismaiste kunstnike ja nende teostega tutvumine.• Otsimismängud. Leia töölt ... (mõni kujutis, sobiv värvitoon, tekstuur vms)• Teose tunnuste nimetamine (tehnik, vorm, värv jne)• Arutelud kestlikkuse ja säästlikkuse üle.• Arutelud esemete vormi ja otstarbe seoste üle.• Oma tööle oma nime kirjutamine.	<p>VISUAALNE KIRJAOSKUS</p> <p>Igapäevane visuaalkultuur</p> <ul style="list-style-type: none">• Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad• Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus• Koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga)• Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted). <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsiooni põhimõtted</p> <p>Baaselemendid:</p> <ul style="list-style-type: none">• Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv• Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum

1. kl	<p>Teema ja selle olulisus: PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE; LOOMINE</p>		<p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed</p> <p>Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Geomeetrilised kujundid ja abstraherimine</p> <p>Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires</p> <p>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>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur</p> <p>Kunstžanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika...</p>
	<p>Õpitulemused</p> <p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teeb enamasti aktiivselt kaasa nii oma initsiatiivil kui etteantud ülesandeid. • Rakendab teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine jms) ja vahendeid. • Väljendab enda kogemuse piires mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöös. 	<p>Õppetegevused</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mitmekülgsed ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema, leidmaterjalid) andmine õpetaja poolt. • Loovat lähenemist võimaldavad eriti hästi teemad, millel pole stereotüüpset lahendust või kuvandit. Näiteks: võimatud asjad, tulnukate lasteaed, tagurpidi maailm, punasel on sünnipäev, värvide võitlus, keksivad jooned jne. • Mõtdekaart enne töö teostamist. • 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja lihtsamad valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja lihtsamad valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Lihtsam valiku põhjendamine on näiteks valimine meeldivuse alusel või selle alusel, mis tuleb hästi välja. Tähtis on, et õpilased tajuksid, et alati on valik ja et õpilane autorina on enamasti valiku tegija. • Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. • Kujutamise elementide (värvid, kujutised, kujundid, tegelased) valik ja lihtsam valiku põhjendamine. • Valikuvõimaluste üle arutamine alati kui võimalik. • Valikute tegemise harjutamine teose loomisel. Õpetaja pakub valikuid: alguses kahe, hiljem näiteks kolme võimaluse vahel. Valikute põhjendamise harjutamine. Esialgu pakub õpetaja ka variante, mille alusel valida ja kuidas põhjendada (Näit: Mul tuli see tehnika paremini välja; Kui selle valin, jõuan kindlasti valmis; Tahan seda paremini selgeks saada; Mulle meeldib milline see välja näeb; Mulle meeldib, et nii ei pea väga täpselt tegema; Mu ideega sobib see paremini; jne) 	<p>Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu kunstiajaloo piires (nt Vana-Egiptuse seinamaal, Antiik-Kreeka vaasimaalid. Modernistlik maalikunst (impressionism, post-impressionism, fovism, kubistlik natüürmort), maakunst, ökokunst, pokunst...) • Skulptuur või monument (avalikust ruumist).

1. kl		<ul style="list-style-type: none"> • Kahemõõtmeliste tööde loomine (joonistamine, maalimine kattevärvide ja akvarellidega, kollaaž, lihtsamad trükitehnikad (papi- ja materjaltrükk, penoplasti trükk, templitrükk), frottaaž, grataaž jne) • Formaate ja materjale võiks varieerida. Töid võiks teha aeg-ajalt ka koostööna. • Lihtsamate kolmemõõtmeliste tööde loomine. Pisiplastika savist, plastiliinist või voolimismassist. Elementaarsete töövõtete ja tööriistade tundma õppimine. • Jõukohane voltimine. • Vormide ühendamine külma või kuuma liimiga. • Kolmemõõtmelised objektid papist ja taaskasutusmaterjalidest. • Kahe ja kolmemõõtmeliste tööde kombineerimine omavahel. • Tööriistade kasutamise õppimine: pliiatsi hoidmise võimalused, pintslite hoidmise võimalused, kääridega lõikamine, liimimine, rebimine, joonlauaga mõõtmine. Surve pliiatsile ja pintslile, kiired ja aeglased liigutused. • Katsetamine joontega: erineva iseloomuga jooned, täpid. • Katsetused värvide segamisega. Sekundaarvärvide segamine põhivärvidest. Värvide heledamaks või tumedamaks segamine. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest. • Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast. <p>KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p> <p>Kunstitehnikad ja stiigid monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliiatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sörmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsioonitehnikad</p> <p>Kunstiteooria Primaar- ja sekundaarvärvid</p> <p>Etikett Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi)</p> <p>DISAIN JA DISAINIPROTSESS</p> <p>Disaini baaselemendid Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Disainiprotsessi osad Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine</p>
	<p>Teema ja selle olulisus: REFLEKSIION, ANALÜÜS JA KRIITIKA</p>		
	<p>Õpitulemused</p> <p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kirjeldab visuaalteosel nähtavat (nimetab äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid, värvid; mis see on, mida ma näen?) • Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid - mida nähtu mulle meenutab, mis siin pildil toimuda võiks? 	<p>Õppetegevused</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil. • Näiteks: Mis sul edasi plaanis on? Mis järgmine etapp on? • Mida sa tänaste tegevuste käigus õppisid? • Milliseid tundeid sa kogu protsessi jooksul tundsid? • Mida sa tegid, et su töö õnnestus? • Mida sa praegu teed? • Mis oli sinu jaoks raske? Kuidas sa selle raskuse ületasid? • Mida sulle kõige rohkem meeldis teha? 	

<p>1. kl</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kirjeldab etteantud küsimuste toetudes oma töö valmimise protsessi - mida ja kuidas ma tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida töö tegemisel nautisin? Millised raskused ületasin? • Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes valminud tööd - mida ma oma töös näen? 	<ul style="list-style-type: none"> • Mida oma töö juures kõige rohkem hindad? • Mida kaaslase töö juures kõige rohkem hindad? • Otsi 3 tööd klassist, mis sind positiivselt üllatasid. Selgita miks? • Leia huvitavaid detaile või tähelepanekuid kaaslase töö juures. 	<p>Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad Moodboard, mõistekaart, plakat</p> <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi... Tehismaterjalid: plastik, kile... Eseme, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus Kasutusmugavus</p> <p>KUNSTI, KULTUURI JA ÜHISKONNA SEOSED Ohutus ja säästlikkus Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine</p> <p>Autorsus ja autoriõigused Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer Teos: maal, joonistus, video, skulptuur... Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava</p> <p>Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane) Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted</p>
<p>2. KLASS</p>			
<p>2. kl</p>	<p>Teema ja selle olulisus: VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE</p>		<p>ÕPPESISU</p>

<p>2. kl</p>	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Võrdleb märke (liiklusmärgid, logod, embleemid, sümbolid jms) omavahel ja seostab märgi vorme, värve, kujutatut märgi tähendusega. • Tunneb ära tasapinnalised ja ruumilised teosed. • Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike (kooli õppekavas õpitulemuste tasandil konkreetsetes klassis tuleks nimetada tehnikad ja kunstiliigid, mida klassis õpetatakse). • Leiab teoses soojasid ja külmasid toone ning heledamat ning tumedamat tonaalsust. • Teab mis on joon ja pind ning iseloomustab erinevaid jooni vastavalt omandatud sõnavarale. • Kirjeldab teoses suurussuhteid ja objektide paiknemist (ees,taga, üleval, all jne)) ning kolmemõõtmelise teose puhul vormi üldisemalt (ümar, kandiline, lapik, püstine jne) . • Nimetab teoses nähtud kujundeid ja objekte, mis meenutavad tuttavaid kujundeid (ring, ruut, ristkülik jne). • Toob näite tegevusest, kuidas ta asjakohaselt ja säästlikult kunstitarbeid kasutab. • Korrastab oma töökoha. 	<p>Õppetegevused</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lihtsate, lühikeste tekstide lugemine; eakohaste videote vaatamine; piltide vaatamine. Õpetaja koostatud esitlused ja loeng; näitusekülastused. Saadud teabest olulisema eristamine. • Arutelud loetu või kuuldu üle. • Saadud teabe alusel küsimustele vastamine. • Visuaalide (pildid, arvutimängud, multifilmid, sildid, reklaamid jne) selgitamine. • Lihtsamate mõistete õppimine. Näiteks värvus-sõnavara laiendamine, elementaarsed kompositsiooni mõisted, materjalide ja vahendite nimetused, töövõtete nimetused, tehnikate nimetused, mõned kunstiliigid. • Omadussõnade pagasi suurendamine. Milliste sõnadega saame iseloomustada teost, joont, meeleolu, värvust, tonaalsust, paiknemist, tegevust, tempot jne? • Eesti ja välismaiste kunstnike ja nende teostega tutvumine. • Otsimismängud. Leia töölt ... (mõni kujutis, sobiv värvitoon, tekstuur vms) • Teose tunnuste nimetamine (tehnika, vorm, värv jne) • Arutelud kestlikkuse ja säästlikkuse üle. • Arutelud esemete vormi ja otstarbe seoste üle. • Oma tööle oma nime kirjutamine. 	<p>VISUAALNE KIRJAOSKUS Igapäevane visuaalkultuur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustatsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad • Raamatuillustatsioon, koomiks ja piltjutustus • Koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga) • Teksti, tabelite ja illustatsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildialkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted). <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsiooni põhimõtted Baaselemendid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv • Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed</p> <p>Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p>
--------------	---	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Eristab lihtsamate näidete põhjal tehisklikke ja looduslikke materjale (<i>näiteks puit ja plastik</i>). • Kirjeldab ühel otstarbel kasutatavate esemete peamisi tunnuseid (näiteks vorm, suurus, raskus, värv) ja arvab, mis materjalist ese tehtud on. • Kirjutab oma näitusetööle nimesildi koos töö pealkirja ja muu õpitud infoga. • Leiab (virtuaal)näitusel muuseumis, galeriis või koolis teose autori, pealkirja ja näituse pealkirja. 		<p>Geomeetrilised kujundid ja abstraherimine Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites. Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur Kunstižanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika...</p>	
2. kl	<p>Teema ja selle olulisus: PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE; LOOMINE</p>			<p>Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu kunstiajaloo piires (nt Vana-Egiptuse seinamaal, Antiik-Kreeka vaasimaalid. Modernistlik maalikunst (impressionism, post-impressionism, fovism, kubistlik natüürmort), maakunst, ökokunst, pokunst...) • Skulptuur või monument (avalikust ruumist). • Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest. • Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.
	<p>Õpitulemused: Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (taimetrükk, sörmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö jms), vahendeid enamasti isikupärasel viisil. • Järgib enamasti õpitud töö- ja ohutusvõtteid. • Märkab ühel ja samal otstarbel kasutatavaid esemeid, tuvastab nendest oma lemmiku ning põhjendab oma valikut. <i>Selgitus: Soovime arendada teadlikkust</i> 	<p>Õppetegevused</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mitmekülgsed ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema, leidmaterjalid) andmine õpetaja poolt. • Loovat lähenemist võimaldavad eriti hästi teemad, millel pole stereotüüpset lahendust või kuvandit. Näiteks: võimatud asjad, tulnukate lasteaed, tagurpidi maailm, punasel on sünnipäev, värvide võitlus, keksivad jooned jne. • Mõttekaart enne töö teostamist. • 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja lihtsamad valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja lihtsamad valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Lihtsam valiku põhjendamine on näiteks valimine meeldivuse alusel või selle alusel, mis tuleb hästi välja. Tähtis on, et õpilased tajusid, et alati on valik ja et õpilane autorina on enamasti valiku tegija. • Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. 	<p>KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS Kunstitehnikad ja stiigid monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, gvašš, värvipliiatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sörmemaal,</p>	

<p>2. kl</p>	<p><i>isiklikest ja subjektiivsetest eelistustest.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Arutleb ja seostab värve tekkinud muljega (<i>näiteks miks kirjutavad õpetajad tavaliselt punase värviga ja miks on keelumärk punane</i>) ja valib esemele selle otstarbega sobiva värvitooni. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Kujutamise elementide (värvid, kujutised, kujundid, tegelased) valik ja lihtsam valiku põhjendamine. ● Valikuvõimaluste üle arutamine alati kui võimalik. ● Valikute tegemise harjutamine teose loomisel. Õpetaja pakub valikuid: alguses kahe, hiljem näiteks kolme võimaluse vahel. Valikute põhjendamise harjutamine. Esiialgu pakub õpetaja ka variante, mille alusel valida ja kuidas põhjendada (Näit: Mul tuli see tehnika paremini välja; Kui selle valin, jõuan kindlasti valmis; Tahan seda paremini selgeks saada; Mulle meeldib milline see välja näeb; Mulle meeldib, et nii ei pea väga täpselt tegema; Mu ideega sobib see paremini; jne) ● Kahemõõtmeliste tööde loomine (joonistamine, maalimine kattevärvide ja akvarellidega, kollaaž, lihtsamad trükitehnikad (papi- ja materjalitrükk, penoplasti tükk, templitrükk), frottaaž, grataaž jne) ● Formaate ja materjale võiks varieerida. Töid võiks teha aeg-ajalt ka koostööna. ● Lihtsamate kolmemõõtmeliste tööde loomine. Pisiplastika savist, plastiliinist või voolimismassist. Elementaarsete töövõtete ja tööriistade tundma õppimine. ● Jõukohane voltimine. ● Vormide ühendamine külma või kuumaga liimiga. ● Kolmemõõtmelised objektid papist ja taaskasutusmaterjalidest. ● Kahe ja kolmemõõtmeliste tööde kombineerimine omavahel. ● Tööriistade kasutamise õppimine: pliiaatsi hoidmise võimalused, pintsli hoidmise võimalused, kääridega lõikamine, liimimine, rebimine, joonlauaga mõõtmine. Surve pliiaatsile ja pintslile, kiired ja aeglaselt liigutused. ● Katsetamine joontega: erineva iseloomuga jooned, täpid. ● Katsetused värvide segamisega. Sekundaarvärvide segamine põhivärvidest. Värvide heledamaks või tumedamaks segamine 	<p>kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsioonitehnikad</p> <p>Kunstiteooria Primaar- ja sekundaarvärvid</p> <p>Etikett Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi)</p> <p>DISAIN JA DISAINIPROTSESS Disaini baaselemendid Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Disainiprotsessi osad Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine</p> <p>Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad Moodboard, mõistekaart, plakat</p> <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi... Tehismaterjalid: plastik, kile... Eseme, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus Kasutusmugavus</p>
	<p>Teema ja selle olulisus: REFLEKSIION, ANALÜÜS JA KRIITIKA</p>		
	<p>KUNSTI, KULTUURI JA ÜHISKONNA SEOS</p>		

2. kl	<p>Õpitulemused:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat õpitud sõnavara kasutades - nimetab ja kirjeldab teostel nähtavat - mis see on, mida ma näen ja milline see on (kui suur, millise kujuga, mis värvi, milliseid jooni, pindasid, vorme märkab, kuidas need paiknevad?) • Kirjeldab küsimustele toetuses enda ja teiste loodud visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid, mõtteid ja tundeid - mida nähtu mulle meenutab? Mis teoses toimuda võiks? Mis mind nii arvama paneb? Millist meeleolu see teos minus tekitab? • Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi - mida ma tegin, kuidas tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida ma protsessi käigus õppisin? 	<p>Õppetegevused</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil. • Näiteks: Mis sul edasi plaanis on? Mis järgmine etapp on? • Mida sa tänaste tegevuste käigus õppisid? • Milliseid tundeid sa kogu protsessi jooksul tundsid? • Mida sa tegid, et su töö õnnestus? • Mida sa praegu teed? • Mis oli sinu jaoks raske? Kuidas sa selle raskuse ületasid? • Mida sulle kõige rohkem meeldis teha? • Mida oma töö juures kõige rohkem hindad? • Mida kaaslane töö juures kõige rohkem hindad? • Otsi 3 tööd klassist, mis sind positiivselt üllatasid. Selgita miks? • Leia huvitavaid detaile või tähelepanekuid kaaslane töö juures. 	<p>Ohutus ja säästlikkus Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine</p> <p>Autorsus ja autoriõigused Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer Teos: maal, joonistus, video, skulptuur... Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava</p> <p>Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane) Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted</p>
3. KLASS			
3.kl	<p>Teema ja selle olulisus: VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE</p> <p>Õpitulemused Õpilane:</p>		<p>ÕPPESISU</p> <p>VISUAALNE KIRJAOSKUS Igapäevane visuaalkultuur</p>
		<p>Õppetegevused</p>	

<p>3. kl</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Selgitab popkultuurist tuttavate tegelaste (koomiksist, filmist, animafilmist, arvutimängust, reklaamidest, mänguasjade) visuaalset isikupära ja karakterit. ● Leiab lihtsamatelt joonistelt ja skeemidelt (sh toote etiketid, pakendid, dokumendid, kunstiraamatute reproduktsioonid) olulise ja vajaliku info. ● Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike (kooli õppekavas nimetada tehnikad ja kunstiliigid, mida klassis õpetatakse) ● Nimetab lihtsamaid ruumi ja liikumise mulje loomise viise kahemõõtmelises teoses (nt kattumine, teravus, suurus, liikuvad poosid, liikumise faasid, kiirusjooned). ● Nimetab põhivärve ja oskab segada teisi värve. ● Kirjeldab tarbeeseme vormi, faktuuri ja otstarbe seoseid ja kooskõla. ● Kirjeldab skulptuuri ja/või maakunsti teose suurust, mõõtmeid, värvi, ruumi selle ümber, vaadeldavust erinevatest külgedest, suurussuhteid ja materjali lihtsal viisil omandatud sõnavara piires. ● Mõistab kunstivahendite säästmise ja raiskamise tagajärgi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Lihtsate, lühikeste tekstide lugemine; eakohaste videote vaatamine; piltide vaatamine. Õpetaja koostatud esitlused ja loeng; näitusekülastused. Saadud teabest olulisema eristamine. ● Arutelud loetu või kuuldu üle. ● Saadud teabe alusel küsimustele vastamine. ● Visuaalide (pildid, arvutimängud, multifilmid, sildid, reklaamid jne) selgitamine. ● Lihtsamate mõistete õppimine. Näiteks värvus-sõnavara laiendamine, elementaarsed kompositsiooni mõisted, materjalide ja vahendite nimetused, töövõtete nimetused, tehnikate nimetused, mõned kunstiliigid. ● Omadussõnade pagasi suurendamine. Milliste sõnadega saame iseloomustada teost, joont, meeleolu, värvust, tonaalsust, paiknemist, tegevust, tempot jne? ● Eesti ja välismaiste kunstnike ja nende teostega tutvumine. ● Otsimismängud. Leia töölt ... (mõni kujutis, sobiv värvitoon, tekstuur vms) ● Teose tunnuste nimetamine (tehnika, vorm, värv jne) ● Arutelud kestlikkuse ja säästlikkuse üle. ● Arutelud esemete vormi ja otstarbe seoste üle. ● Oma tööle oma nime kirjutamine. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad ● Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus ● Koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga) ● Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted). <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsiooni põhimõtted Baaselemendid:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv ● Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed</p> <p>Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Geomeetrilised kujundid ja abstraherimine</p>
--------------	---	---	--

3. kl	<ul style="list-style-type: none"> • Kirjeldab kunstivahendite (näiteks paber, värv, savi) kasutamise erinevaid võimalusi ja viise. • Üldistab õpetaja abiga lihtsamal moel, millised on tavapäraselt ühe ja sama otstarbega esemed (vorm, materjal). Õpilane oskab anda sellele ka lihtsama selgituse. • Ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju. 		<p>Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires</p> <p>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>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur</p> <p>Kunstižanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika...</p>
	<p>Teema ja selle olulisus: PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE; LOOMINE</p>		
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel omandatud kunstitehnikaid (näiteks värvi pritsimine, erinevate materjalide trükk, diatüüpia, paberbatika, kollaaž, foto, ruumikunst, dekoratsioon jms), vahendeid isikupärasel viisil ning kombineerib neid omavahel (segatehnika, PVA-liimiga joonistamine, ruumiline maal, prügikunst jms). • Järgib õpitud töö- ja ohutusvõtteid. • Väljendab mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes isikupära väärtustades. 	<p>Õppetegevus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mitmekülgsete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema, leidmaterjalid) andmine õpetaja poolt. • Loovat lähenemist võimaldavad eriti hästi teemad, millel pole stereotüüpset lahendust või kuvandit. Näiteks: võimatud asjad, tulnukate lasteaed, tagurpidi maailm, punasel on sünnipäev, värvide võitlus, keksivad jooned jne. • Mõttestaart enne töö teostamist. • 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja lihtsamad valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja lihtsamad valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Lihtsam valiku põhjendamine on näiteks valimine meeldivuse alusel või selle alusel, mis tuleb hästi välja. Tähtis on, et õpilased tajuksid, et alati on valik ja et õpilane autorina on enamasti valiku tegija. • Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. • Kujutamise elementide (värvid, kujutised, kujundid, tegelased) valik ja lihtsam valiku põhjendamine. • Valikuvõimaluste üle arutamine alati kui võimalik. 	<p>Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu kunstiajaloo piires (nt Vana-Egiptuse seinamaal, Antiik-Kreeka vaasimaalid. Modernistlik maalikunst (impressionism, post-impressionism, fovism, kubistlik natüürmort), maakunst, ökokunst, pokunst...) • Skulptuur või monument (avalikust ruumist). • Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähikümbrusest. • Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast. <p>KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS Kunstitehnikad ja stiigid monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sörmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine,</p>

3. kl	<ul style="list-style-type: none"> Arvestab lihtsama tarbeeseme loomisel kindla kasutaja vajadustega. Toob oma kogemuse pinnalt näiteid erinevatest igapäeva valikutest, oma eelistustest ja nende erinevatest tagajärgedest. Esitab visuaalselt (teos, video, infoplatat, animatsioon, koomiks, mõistekaart jms) erinevate igapäeva valikute tagajärgi. 	<ul style="list-style-type: none"> Valikute tegemise harjutamine teose loomisel. Õpetaja pakub valikuid: alguses kahe, hiljem näiteks kolme võimaluse vahel. Valikute põhjendamise harjutamine. Esialgu pakub õpetaja ka variante, mille alusel valida ja kuidas põhjendada (Näit: Mul tuli see tehnika paremini välja; Kui selle valin, jõuan kindlasti valmis; Tahan seda paremini selgeks saada; Mulle meeldib milline see välja näeb; Mulle meeldib, et nii ei pea väga täpselt tegema; Mu ideega sobib see paremini; jne) Kahemõõtmeliste tööde loomine (joonistamine, maalimine kattevärvide ja akvarellidega, kollaaž, lihtsamad trükitehnikad (paprükk, materjalitrükk, penoplasti tükk, templitrükk), frottaaž, grataaž jne) Formaate ja materjale võiks varieerida. Töid võiks teha aeg-ajalt ka koostööna. Lihtsamate kolmemõõtmeliste tööde loomine. Pisiplastika savist, plastiliinist või voolimismassist. Elementaarsete töövõtete ja tööriistade tundma õppimine. Jõukohane voltimine. Vormide ühendamine külma või kuuma liimiga. Kolmemõõtmelised objektid papist ja taaskasutusmaterjalidest. Kahe ja kolmemõõtmeliste tööde kombineerimine omavahel. Tööriistade kasutamise õppimine: pliatsi hoidmise võimalused, pintslile hoidmise võimalused, kääridega lõikamine, liimimine, rebimine, joonlauaga mõõtmine. Surve pliatsile ja pintslile, kiired ja aeglased liigutused. Katsetamine joontega: erineva iseloomuga jooned, täpid. Katsetused värvide segamisega. Sekundaarvärvide segamine põhivärvidest. Värvide heledamaks või tumedamaks segamine. 	<p>ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsioonitehnikad</p> <p>Kunstiteooria Primaar- ja sekundaarvärvid</p> <p>Etikett Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi)</p> <p>DISAIN JA DISAINIPROTSESS Disaini baaselemendid Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Disainiprotsessi osad Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine</p> <p>Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad Moodboard, mõistekaart, plakat</p> <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi... Tehismaterjalid: plastik, kile... Eseme, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus Kasutusmugavus</p> <p>KUNSTI, KULTUURI JA ÜHISKONNA SEOS Ohutus ja säästlikkus</p>
	<p>Teema ja selle olulisus: REFLEKSIION, ANALÜÜS JA KRIITIKA</p>		
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p>	<p>Õppetegevus</p>	

3. kl	<ul style="list-style-type: none"> • Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat - nimetab, kirjeldab ja analüüsib visuaalteoseid (näiteks mis see on, mida ma näen, milline see on, kus see asub, kust seda kõige parem vaadata on, kuidas saad aru, et objekt liigub, kuidas tekitatud ruumi mulje, millisest materjalist, milline faktuur jne) • Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid, mõtteid ja tundeid, meeleolu, toob näiteid ja võrdleb, põhjendab oma arvamusi - mida nähtu mulle meenutab? Mis teosel toimuda võiks? Miks ma nii arvan? Millist meeleolu see teos minus tekitab? Miks? • Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi - mida ma tegin, kuidas tegin, milliseid vahendeid ma kasutasin? Miks tahtsin just neid vahendeid kasutada? Mida protsessi käigus õppisin? 	<ul style="list-style-type: none"> • Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil. • Näiteks: Mis sul edasi plaanis on? Mis järgmine etapp on? • Mida sa tänaste tegevuste käigus õppisid? • Milliseid tundeid sa kogu protsessi jooksul tundsid? • Mida sa tegid, et su töö õnnestus? • Mida sa praegu teed? • Mis oli sinu jaoks raske? Kuidas sa selle raskuse ületasid? • Mida sulle kõige rohkem meeldis teha? • Mida oma töö juures kõige rohkem hindad? • Mida kaaslane töö juures kõige rohkem hindab? • Otsi 3 tööd klassist, mis sind positiivselt üllatasid. Selgita miks? • Leia huvitavaid detaile või tähelepanekuid kaaslane töö juures. 	<p>Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale Töövahendite ja kunstimaterjalide õige säilitamine</p> <p>Autorsus ja autoriõigused Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer Teos: maal, joonistus, video, skulptuur... Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava</p> <p>Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane) Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted</p>
4. KLASS			
4.kl	<p>Teema ja selle olulisus: VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE</p>		<p>ÕPPESISU</p>

4. kl	<p>Õpitulemused</p> <p>Õpilane:</p> <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, hele-tumedus, 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. 	<p>Õppetegevused</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, ms on õpilasele tuttav. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud. <ul style="list-style-type: none"> ○ Sihtrühma kaasamine ○ Info otsimine 	<p>VISUAALNE KIRJAOSKUS</p> <p>Igapäevane visuaalkultuur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusemärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustatsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad. • Põhiplaan, maakaart, sisekujunduse kavand • Karakter, keskkond. <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsiooni põhimõtted</p> <p>Baaselemendid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv • Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutused</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: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Geomeetrilised kujundid ja abstraherimine</p> <p>Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p>
	<p>Teema ja selle olulisus:</p> <p>PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE</p>		

<p>4. kl</p>	<p>Õpitulemused Õpilane:</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>Õppetegevused</p> <ul style="list-style-type: none"> • Idee leidmise ja arendamise õppetegevused: <ul style="list-style-type: none"> ○ Mitmekülgsete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema) andmine õpetaja poolt. Loovust arendavad teemad, millele ei ole valmislahendust või stereotüüpset lahendust. ○ harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, suvaline sisend e. <i>random input</i>) ○ Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, mõttekaart, omaduste reastamine. ○ Idee valik: näiteks originaalsuse või ebatavalisuse alusel. ○ Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde. Erinevate väljundite (visandite) loomine ideele. ○ Kujutamisaadi valik, meediumi valik, <i>moodboard</i>. ○ Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, sümboolika välja selgitamine) ja valik <ul style="list-style-type: none"> • Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d visand). Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. Krokiide ja kiirkrokiide harjutamine. • Plaanimine: <ul style="list-style-type: none"> ○ 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis. ○ 3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis. ○ 4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Olenevalt sellest, kas tegu video või animatsiooniga: võtteleikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli valik. 	<p>Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p>Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu</p> <p>Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p>Kunstžanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade</p> <p>Kujutavus: figuraalne, abstraktne</p> <p>KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p> <p>Kunstitehnikad ja stiigid</p> <ul style="list-style-type: none"> • maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia • Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...) • Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt) <p>Etikett</p> <ul style="list-style-type: none"> • Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)
--------------	---	---	---

4. kl	○ Protsessi kavandamine	<p>DISAIN JA DISAINIPROTSESS Disaini baaselemendid Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p>Disaini liigid Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad Osapooled, tarbija Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine Lähteülesanne Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine Lahenduspakkumine</p> <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi... Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p>Kavandamine ja visualiseerimine Kavand, visand, skits, kroki, abijooned Moodboard, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart, Idee sõnastamine Storyboard, stsenaarium Visuaalne lihtsustamine</p> <p>KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD Kunstiga seotud elukutsed kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator</p> <p>Kunstiajalugu</p>
	<p>Teema ja selle olulisus: LOOMINE</p> <p>Õpitulemused Õpilane:</p> <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 	

4. kl	kirjalikes töödes).		<ul style="list-style-type: none"> • Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id) • Esiaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, megaliitiline arhitektuur) • Varased tsivilisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus) • Antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, monumendid) • Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn) • Mõisaarhitektuur • Taluarhitektuur • Pärimuskultuur
	Teema ja selle olulisus: REFLEKSIOON, ANALÜÜS JA KRIITIKA		
	Õpitulemused Õpilane: <ul style="list-style-type: none"> • Kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele; • Võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeleolu ja atmosfääri (ruumilisuus, 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...”) 	Õppetegevused <ul style="list-style-type: none"> • 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 õpitu 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? 	KUNSTI JA KULTUUR ÜHISKONNAS Jätkusuutlik mõtteviis Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine Teabe otsimine ja infokeskkonnad Muuseumide ja galeriide kodulehed Kunstielu Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikvestlused ja kohtumised Autorsus ja autoriõigused Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine
5. KLASS			

5.kl	<p>Teema ja selle olulisus: VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE</p>	<p>ÕPPESISU</p>
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <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. Kaadriplaanid: 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 põhimõtteid (suurussuhted, ruum teose ümber, vaadeldavus erinevatest külgedest). 	<p>Õppetegevused</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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

5. kl	<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 arenenenud. 		<p>Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p>Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p>Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu</p> <p>Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p>Kunstizhanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjöörivaade</p> <p>Kujutavus: figuraalne, abstraktne</p>
	<p>Teema ja selle olulisus: PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE</p>		
	<p>Õpitulemused Õpilane:</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>Õppetegevused</p> <ul style="list-style-type: none"> • Idee leidmise ja arendamise õppetegevused: <ul style="list-style-type: none"> ○ Mitmekülgsete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema) andmine õpetaja poolt. Loovust arendavad teemad, millele ei ole valmislahendust või stereotüüpset lahendust. ○ harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, suvaline sisend e. <i>random input</i>) ○ Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, mõttekaart, omaduste reastamine. ○ Idee valik: näiteks originaalsuse või ebatavalisuse alusel. ○ Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde. Erinevate väljundite (visandite) loomine ideele. ○ Kujutamisaadi valik, meediumi valik, <i>moodboard</i>. ○ 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. 	<p>KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p> <p>Kunstitehnikad ja stiigid</p> <ul style="list-style-type: none"> • maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia • Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...) • Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt) <p>Etikett</p>

5. kl		<ul style="list-style-type: none"> ● Plaanimine: <ul style="list-style-type: none"> ○ 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis. ○ 3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis. ○ 4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Olenevalt sellest, kas tegu video või animatsiooniga: võttestruktuuri, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli valik. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja) <p>DISAIN JA DISAINIPROTSESS Disaini baaselemendid Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p>Disaini liigid Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad Osapooled, tarbija Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine Lähteülesanne Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine Lahenduspakkumine</p> <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi... Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p>Kavandamine ja visualiseerimine Kavand, visand, skits, kroki, abijooned Moodboard, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart, Idee sõnastamine Storyboard, stsenaarium Visuaalne lihtsustamine</p> <p>KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD Kunstiga seotud elukutsed</p>
	Teema ja selle olulisus: LOOMINE		
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <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. 	<p>Õppetegevused</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 origami. Kui on keraamika tegemise võimalus, siis seda on hea teha ka lõimingu tööõpetusega. ● Neljamõõtmeliste teoste loomine õpetaja abiga ja iseseisvalt. Video, animatsioon, <i>performance</i>. Lihtsate animatsiooni- ja 	

5. kl	<ul style="list-style-type: none"> • Valib kahe õpetaja pakutud kunstitehnika, töövõtte või kompositsiooni põhimõtte 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 idee edasiandmisel; • Rakendab loomisel digivahendeid (telefoni kaamera, digijoonistuse rakendused jms). 	<p>videotöötlusrakenduste kasutamine nutiseadmetes. Heli ja pildi sobitamine.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, <i>tage</i>, allkirja, kirjatüüpe, emotikone; kujundada teadlikumalt oma vihikuid, konsepte või visandiraamatut. • Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud. • Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine. 	<p>kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator</p> <p>Kunstiajalugu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id) • Esiaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, megaliitiline arhitektuur) • Varased tsivilisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus) • Antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, monumendid) • Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn) • Mõisaarhitektuur • Taluarhitektuur • Pärimuskultuur
	<p>Teema ja selle olulisus: REFLEKSIOON, ANALÜÜS JA KRIITIKA</p>		
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, meeoleu, sisu elemente) vastavalt ülesandele; • Võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeoleu ja atmosfääri (ruumilisus, värv, valgus, heli, montaaž). • Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi (Millise 	<p>Õppetegevused</p> <p>Lisaks I kooliastme refleksiooniküimustele saab II kooliastmes jätkata suuremat üldistust nõudvate küsimustega.</p> <p>Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 (tehnikat, värvid, vorm, mõõtmed, kompositsioon) • Mis tundeid see töö tekitab? • Mida see töö sinule ütleb? Mis paneb sind nii arvama? 	<p>KUNSTI JA KULTUUR ÜHISKONNAS Jätkusuutlik mõtteviis Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajalg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p>Kunstielu Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p>Autorsus ja autoriõigused Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>

5. kl	<p>teema valisin? Milliste töövahenditega oma tööd tegin? Mis oli kõige keerulisem? Millega olen kõige enam rahul?);</p> <ul style="list-style-type: none"> Annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis (tunnustusmärgid, suuline või kirjalik lühike tagasiside “Mulle meeldib, kuidas sa...”) 	<ul style="list-style-type: none"> Kas see teos jutustab lugu? Mis teemaga see töö tegeleb? <p>Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.</p> <ul style="list-style-type: none"> Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi katsetamine Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi mõju tuvastamine ja kaardistamine Uude arendustsüklisse sisenemine 	
6. KLASS			
6.kl	<p>Teema ja selle olulisus: VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE</p>		ÕPPESISU
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <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, kalligraafia, stsenograafia. Tekstuur, rütm, tsentraalperspektiiv, 	<p>Õppetegevused</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 	<p>VISUAALNE KIRJAOSKUS Igapäevane visuaalkultuur</p> <ul style="list-style-type: none"> Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguajad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad. Põhiplaan, maakaart, sisekujunduse kavand Karakter, keskkond. <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsiooni põhimõtted Baaselemendid:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal

<p>6. kl</p>	<p>värvusperspektiiv, mass, dominant, proportsioonid, kaadriplaanid, tempo, puánt, stiliseerimine.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info. • Teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule digitaalne joonistus 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; • 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, 	<p>kindlasti valdkonnast, ms on õpilasele tuttav. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sihtrühma kaasamine • Info otsimine, 	<p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus</p> <p>Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Geomeetrilised kujundid ja abstraheerimine</p> <p>Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p>Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p>Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu</p> <p>Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitetkuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p>Kunstžanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjöörivaade</p> <p>Kujutavus: figuraalne, abstraktne</p> <p>KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p>
--------------	--	---	--

6. kl	<p>tegevuspaik ja tegelased, sissejuhatus, puänt).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visualiseerib ühte oma tarbimisharjumust (näiteks küsimuse abil “Millele kulub minu taskuraha”).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>Kunstitehnikad ja stiid</p> <ul style="list-style-type: none"> • maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia • Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...) • Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt) <p>Etikett</p> <ul style="list-style-type: none"> • Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja) <p>DISAIN JA DISAINIPROTSESS Disaini baaselemendid Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p>Disaini liigid Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad Osapooled, tarbija Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine Lähteülesanne Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine Lahenduspakkumine</p> <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p>
	<p>Teema ja selle olulisus: PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE</p>		
	<p>Õpitulemused Õpilane:</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 	<p>Õppetegevused</p> <ul style="list-style-type: none"> • Idee leidmise ja arendamise õppetegevused: <ul style="list-style-type: none"> ○ Mitmekülgsed 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. <i>random input</i>) ○ Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, mõttekaart, omaduste reastamine. ○ Idee valik: näiteks originaalsuse või ebatavalisuse alusel. 	

<p>6. kl</p>	<p>(miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab) probleemi lahendusplaanide loomise eesmärgil.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sõnastab probleemi võimalikud põhjused. • Seab õpetaja abiga lähteülesande ja tegevusplaani. • Selgitab välja osapoolte, keda probleem puudutab, hinnagu lahendusplaanidele ja arvestab seda lahendusplaanide arendamisel. • Vormistab lahendusplaanide. • Kasutab neljamõõtmelise teose kavandamisel õpetaja abiga storyboardi või fotosid ja lühikest stsenaariumit. • Rakendab abijooni figuuri ja tsentraalperspektiivi kujutamisel. • Leiab ideid praktilisteks töödeks iseenda elust ja teistest õppeainetest. • Kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda. • Teab, mis on kavand ning tunneb kavandamise põhimõtteid ja eesmärgid ning oskab rakendada teadmisi lihtsama kavandi loomisel. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde. Erinevate väljundite (visandite) loomine ideele. ○ Kujutamislaiendi valik, meediumi valik, <i>moodboard</i>. ○ Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, sümbolika välja selgitamine) ja valik <ul style="list-style-type: none"> ● 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 porföölios, visandiraamatus, õpimapis. ○ 3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porföölios, visandiraamatus, õpimapis. ○ 4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Olenevalt sellest, kas tegu video või animatsiooniga: võttepaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli valik. 	<p>Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p>Kavandamine ja visualiseerimine Kavand, visand, skits, krokiid, abijooned Moodboard, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart, Idee sõnastamine Storyboard, stsenaarium Visuaalne lihtsustamine</p> <p>KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD Kunstiga seotud elukutsed kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator</p> <p>Kunstiajalugu</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id) ● Esiaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, megaliitiline arhitektuur) ● Varased tsiviilsatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus) ● Antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, monumendid) ● Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn) ● Mõisaarhitektuur ● Taluarhitektuur ● Pärimuskultuur <p>KUNSTI JA KULTUUR ÜHISKONNAS Jätkusuutlik mõtteviis Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p>
--------------	--	--	--

6. kl	Teema ja selle olulisus: LOOMINE		Teabe otsimine ja infokeskkonnad Muuseumide ja galeriide kodulehed
	Õpitulemused Õpilane: <ul style="list-style-type: none"> ● Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel kunstitehnikaid (nt modelleerimine, voltimine, makett, joonestamine jms), vahendeid isikupärasel viisil ning tunneb eelnevalt õpitud kompositsiooni põhimõtteid (nt ühtsus ja mitmekesisus, tasakaal, rütm, dominant, koloriit, proportsioonid, dominant jms) ,ning oskab neid teadlikult valida. ● 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 	Õppetegevused <ul style="list-style-type: none"> ● 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 origami. ● Neljamõõtmeliste teoste loomine õpetaja abiga ja iseseisvalt. Video, animatsioon, <i>performance</i>. Lihtsate animatsiooni- ja videotöötlusrakenduste kasutamine nutiseadmetes. Heli ja pildi sobitamine. ● Visuaalkultuuri objektide loomine. Näiteks võivad need olla rõivad, ehted, arvutimängud, enda sotsiaalmeedia kuvand, automaatselt tehtud kritseldused, toidu välimus jne. Võib luua märke, logosid, skeeme, <i>tage</i>, allkirja, kirjatüüpe, emotikone; kujundada teadlikumalt oma vihikuid, konspekte või visandiraamatut. ● Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud. ● Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine. 	Kunstielu Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikvestlused ja kohtumised Autorsus ja autoriõigused Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine

6. kl	<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) 		
	<p>Teema ja selle olulisus: REFLEKSIION, ANALÜÜS JA KRIITIKA</p>		
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires. • Leiab kunstikultuuri seoseid muude valdkondadega nii ajaloost kui tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, kirjandusele, populaarkultuurile ja isiklikule kogemusele. 	<p>Õppetegevused</p> <p>Lisaks I kooliastme refleksiooniküimustele saab II kooliastmes jätkata suuremat üldistust nõudvate küsimustega.</p> <p>Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 (tehnikat, värvid, vorm, mõõtmed, kompositsioon) • Mis tundeid see töö tekitab? • Mida see töö sinule ütleb? Mis paneb sind nii arvama? 	

6. kl	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Kas see teos jutustab lugu? Mis teemaga see töö tegeleb? <p>Disainiprotsess: õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.</p> <ul style="list-style-type: none"> Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi katsetamine Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi mõju tuvastamine ja kaardistamine Uude arendustsüklisse sisenemine 	
7. KLASS			
7.kl	Teema ja selle olulisus: VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE		ÕPPESISU
	Õpitulemused Õpilane: <ul style="list-style-type: none"> Kirjeldab digitaalseid keskkondi, hindab digitaalse keskkonna turvalisust ja eakohasust Leiab internetist lihtotsinguga infot kunstnike, kunstiteoste või ajastute kohta, kasutab internetis täpsustatud pildiotsingut. 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). 	Õppetegevused <ul style="list-style-type: none"> 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: 	VISUAALNE KIRJAOSKUS Igapäevane visuaalkultuur <ul style="list-style-type: none"> Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplatvormid. Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides. Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid. Kujutamise baaselemendid ja kompositsiooni põhimõtted Baaselemendid: <ul style="list-style-type: none"> Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal,

7. kl		<ul style="list-style-type: none"> ● Probleemi tuvastamine ● Sihtrühma täpsustamine, sihtgrupi kirjeldamine, sihtrühma kaasamine ● Info otsimine. ● Probleemi täpsustamine 	<p>kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Geomeetrilised kujundid ja abstraherimine</p> <p>Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p>Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires.</p> <p>Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p>Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu</p> <p>Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p>Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade</p> <p>Kujutavus: figuraalne, abstraktne</p>
	<p>Teema ja selle olulisus: PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE</p>		
	<p>Õpitulemused</p> <p>Õpilane:</p> <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 vahet 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 	<p>Õppetegevused</p> <p>Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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, kujutamisladi valik, meediumi valik, moodboard. ● Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, assotsiatsioonide kasutamine, sümboolika välja selgitamine, kujundite või kujutiste kombineerimine) ja valik. ● Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d või 3d visand). Krookiide ja kiirkrookiide hajutamine. Visualiseerimise ja visuaalse kokkuvõtte harjutused. <p>Plaanimine:</p>	<p>KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p> <p>Kunstitehnikad ja stiid</p> <ul style="list-style-type: none"> ● maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgrükk, akvarell, trükigraafika,

7. kl	<p>probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab).</p> <ul style="list-style-type: none"> Uurib näiteid kuidas on sama või sarnast probleemi varasemalt lahendatud. Tutvub erinevate uurimisviiside (näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine) võimalustega. 	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<p>graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia</p> <ul style="list-style-type: none"> Digitalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...) Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt) <p>Etikett</p> <ul style="list-style-type: none"> Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja) <p>DISAIN JA DISAINIPROTSESS Disaini baaselemendid Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p>Disaini liigid Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad Osapooled, tarbija Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine Lähteülesanne Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine Lahenduspakkumine</p> <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi... Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p>Kavandamine ja visualiseerimine Kavand, visand, skits, krokiid, abijooned</p>
	<p>Teema ja selle olulisus: LOOMINE</p>		
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <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) 	<p>Õppetegevused</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. 	

7. kl	<p>kunstitöid spontaanselt (kavandamata).</p> <ul style="list-style-type: none"> 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"> 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, monteeriija, valgustaja, kostüümikunstnik jne) Teatri või muu etenduskunsti teos koostööna ja lõimituna teiste ainetega. Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin taub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad. <p>Disainiprotsess</p> <ul style="list-style-type: none"> Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine Essee, referaadi või teose saateteksti kirjutamine. Tervikliku ekspositsiooni loomine ja selle esitlemine publikule. 	<p>Moodboard, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart, Idee sõnastamine Storyboard, stsenaarium Visuaalne lihtsustamine</p> <p>KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD Info leidmine Google'i pildiotsing (Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid</p> <p>Kunstiajalugu</p> <ul style="list-style-type: none"> Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid. Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid. Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö). Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo). Barokk-kunst Euroopa õukondades Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas Realism maalikunstis Modernism 19. sajandi lõpu maalis (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend). Maailmanäitused ja tehnoloogia areng. Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.
	<p>Teema ja selle olulisus: REFLEKSIOON, ANALÜÜS JA KRIITIKA</p>		
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> Analüüsib tarbeeset funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist. Selgitab enamasti oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi. 	<p>Õppetegevused</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. 	<p>KUNSTI JA KULTUUR ÜHISKONNAS</p>

<p>7. kl</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kirjeldab teose ainekst, meediumi ja vormi. 	<p>(vormianalüüs, ikonograafiline analüüs) Tasub lisada alati mõni positiivset tagasisidet võimaldav küsimus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine: <p>Vormianalüüsist lähtuvad küsimused:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Milline ja miks on just selline kompositsioon, materjal, tehnika, vorm, kuju, joon, värv, rütm, proportsioon, pind, sügavus, heletumedus, fookus, koloriit, perspektiiv? Mis on eespool, mis tagapool? Mis suurem, mis väiksem? Mida on rohkem, mida vähem? Kas teoses on korduvaid elemente (joon, värv, vorm, muster)? Mida täpsem ja detailsem on erialane sõnavara, seda täpsemalt on võimalik teost kirjeldada. <p>Stiilianalüüsist lähtuvad küsimused:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autorikeskselt: Milline on autori isiklik stiil? Kas see teos on tema jaoks tüüpiline või erandlik? Mille järgi tunneme autori stiili ära? Kas autor kuulub suurema stiili või rühmituse alla? Kas ja kuidas autori käekiri on muutunud elu jooksul? • Teosekeskselt: Kas teose vorm vastab mõnele stiilile? Mis täpsemalt loob stiili (nt pintsli töö, värvi- ja materjalikasutus jne)? Kas ekspositsioon või vormistus vastab stiilile? Kas see teos annab stiili kohta uut infot? Kas tehnika on tüüpiline või erandlik? Kas kujutatud teema ja stiil on omavahel seotud? Kuidas valitud kujutamiskiil rõhutab teema olulisi omadusi, tähendusi või meeleolu? <p>Biograafilisest meetodist lähtuvad küsimused:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kuidas on autori elulugu mõjutanud tema loomingut? Milline oli tema haridus, väljaõpe, elu- ja töötingimused, suhted võimude (kuninga, kiriku, valitsusega) ja publikuga? Kas ja kuidas näeme autori töödes viiteid tema elukohale, perekonna ajaloo, tema kogemustele ja läbielamistele? <p>Ikonograafilisest analüüsist lähtuvad küsimused:</p>	<p>Kunstiga seotud elukutsed Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja</p> <p>Jätkusuutlik mõtteviis Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p>Kunstielu Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikvestlused ja kohtumised</p> <p>Autorsus ja autoriõigused Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>
--------------	---	--	---

7. kl		<ul style="list-style-type: none"> • Mida on kujutatud? Mille järgi selle ära tunne, milliseid atribuute, süboleid ja allegooriaid on kasutatud? Mida kujutatud objektid tähendavad selles kontekstis? Mis neile annab sellise tähenduse? Millised tähendused kujutatul on laiemalt? Milliste tekstidega (sh teised kujutised) on kujutatu seotud? Kas see on tavapärane kujutamiseviis, st kas on teisi samatüübilisi pilte või on see erandlik? 	
8. KLASS			
8.kl	Teema ja selle olulisus: VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE		ÕPPESISU
	Õpitulemused Õpilane: <ul style="list-style-type: none"> • Kasutab info leidmiseks sõnastikke ja entsüklopeediaid, nii raamatutena kui digitaalseid andmebaase. • Otsib tedlikult erinevatest infoallikatest vajalikku informatsiooni ja toob esile detailid ning tähtsamad punktid. 	Õppetegevused <ul style="list-style-type: none"> • 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 	VISUAALNE KIRJAOSKUS Igapäevane visuaalkultuur <ul style="list-style-type: none"> • Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplattformid. • Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides. • Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid. Kujutamise baaselemendid ja kompositsiooni põhimõtted Baaselemendid: <ul style="list-style-type: none"> • Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv • Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal • Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuured, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal,

8. kl		<ul style="list-style-type: none"> • Sihtrühma täpsustamine, sihtgrupi kirjeldamine, sihtrühma kaasamine • Info otsimine. • Probleemi täpsustamine 	<p>vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Geomeetrilised kujundid ja abstraherimine</p> <p>Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p>Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p>Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu</p> <p>Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenoograafia.</p> <p>Kunstžanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjöörivaade</p> <p>Kujutavus: figuraalne, abstraktne</p>
	<p>Teema ja selle olulisus: PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE</p>		
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leiab oma teose jaoks ideid läbi eneserefleksiooni. • Rakendab õpetaja abiga ideede genereerimise ja laiendamise/arendamise meetodeid (kombineerimismaatriksid, referaat idee 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 vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine). 	<p>Õppetegevused Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, kujutamisladi valik, meediumi valik, moodboard. • Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, assotsiatsioonide kasutamine, sümboolika välja selgitamine, kujundite või kujutiste kombineerimine) ja valik. • Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d või 3d visand). Krookiide ja kiirkrookiide hajutamine. Visualiseerimise ja visuaalse kokkuvõtte harjutused. 	

8. kl		<p>Plaanimine:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...) • Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puánt) <p>Etikett</p> <ul style="list-style-type: none"> • Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõödud, aasta, juhendav õpetaja) <p>DISAIN JA DISAINIPROTSESS Disaini baaselemendid Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p>Disaini liigid Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad Osapooled, tarbija Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine Lähteülesanne Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine Lahenduspakkumine</p> <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi... Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p>Kavandamine ja visualiseerimine Kavand, visand, skits, krokii, abijooned</p>
	Teema ja selle olulisus: LOOMINE		
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata). 	<p>Õppetegevused</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamine (Annab paremini edasi mu ideed; Tahtsin originaalset lähenemist) • Teoste loomine kontseptsiooni alusel. 	

8. kl	<ul style="list-style-type: none"> Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid enamasti teadlikult uurides ja kavandades. Laiendab enda ideed kavandamise protsessis, katsetab erinevaid tehnilisi võimalusi ja toob esile idee arenguetaapid. Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult. Põhjendab tehnika või meediumi valikut toetudes oma sõnumile või ideele. Rakendab neljamõõtmelise teose loomisel (animatsioon., video, etendus, performance) narratiivi, sissejuhatust ja puanti (lõiming kirjandusega). Oskab õpetaja abiga rühmaliikmena luua ühistöödest väljapaneku. Toetab töö pealkirjaga oma sõnumit või ideed. 	<ul style="list-style-type: none"> Kahemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Võtta aega planeerimisprotsessiks ja ideeloomeks. Tehnikate kombineerimine. Arvutigraafika ja digimaal. Kolmemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Materjalide kombineerimine ja leidlik kasutus. Vormide võtmine kooli võimalusi kasutades. Kohaspetsiifiline installatsioon. Kineetiline skulptuur või installatsioon. Prototüüpide loomine füüsilises keskkonnas või 3-d programmis. Neljamõõtmeliste teoste loomine: kavandatud ja komponeeritud videokunsti teos või animatsioon. Võib teha grupitööna, jagades rollid analoogselt nagu päris elus (režisöör, stsenarist, kunstnik, storyboardi joonistaja, animaator, operaator, helirežisöör, monteeriija, valgustaja, kostüümikunstnik jne) Teatri või muu etendus kunsti teos koostööna ja lõimituna teiste ainetega. Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin taub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad. <p>Disainiprotsess</p> <ul style="list-style-type: none"> Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine Essee, referaadi või teose saateteksti kirjutamine. Tervikliku ekspositsiooni loomine ja selle esitlemine publikule. 	<p>Moodboard, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart, Idee sõnastamine Storyboard, stsenaarium Visuaalne lihtsustamine</p> <p>KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD Info leidmine Google'i pildidiotsing (Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid</p> <p>Kunstiajalugu</p> <ul style="list-style-type: none"> Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid. Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid. Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö). Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo). Barokk-kunst Euroopa õukondades Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas Realism maalikunstis Modernism 19. sajandi lõpu maalis (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend). Maailmanäitused ja tehnoloogia areng. Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.
	<p>Teema ja selle olulisus: REFLEKSIION, ANALÜÜS JA KRIITIKA</p>		
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> Analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst). 	<p>Õppetegevused</p> <ul style="list-style-type: none"> Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil Näiteks: Bortoni mudeli ainetel: Mida ma tegin, et sellesse 	<p>KUNSTI JA KULTUUR ÜHISKONNAS</p>

<p>8. kl</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Analüüsib ruumilist keskkonda funktsionaalsuse, ökoloogilise ja esteetilisuse aspektist. • Põhjustab valdavalt oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid. • Kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjustab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktsepteerib enamasti eriarvamusi. 	<p>punkti jõuda? Mis mind aitas ja takistas? Mida ma veel saan tulevikus teha?</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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: <p>Vormianalüüsist lähtuvad küsimused:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Milline ja miks on just selline kompositsioon, materjal, tehnika, vorm, kuju, joon, värv, rütm, proportsioon, pind, sügavus, heletumedus, fookus, koloriit, perspektiiv? Mis on eespool, mis tagapool? Mis suurem, mis väiksem? Mida on rohkem, mida vähem? Kas teoses on korduvaid elemente (joon, värv, vorm, muster)? Mida täpsem ja detailsem on erialane sõnavara, seda täpsemalt on võimalik teost kirjeldada. <p>Stiilianalüüsist lähtuvad küsimused:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autorikeskselt: Milline on autori isiklik stiil? Kas see teos on tema jaoks tüüpiline või erandlik? Mille järgi tunneme autori stiili ära? Kas autor kuulub suurema stiili või rühmituse alla? Kas ja kuidas autori käekiri on muutunud elu jooksul? • Teosekeskselt: Kas teose vorm vastab mõnele stiilile? Mis täpsemalt loob stiili (nt pintsli töö, värvi- ja materjalikasutus jne)? Kas ekspositsioon või vormistus vastab stiilile? Kas see teos annab stiili kohta uut infot? Kas tehnika on tüüpiline või erandlik? Kas kujutatud teema ja stiil on omavahel seotud? Kuidas valitud kujutamiskiil rõhutab teema olulisi omadusi, tähendusi või meeleolu? <p>Biograafilisest meetodist lähtuvad küsimused:</p>	<p>Kunstiga seotud elukutsed Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja</p> <p>Jätkusuutlik mõtteviis Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p>Kunstielu Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikvestlused ja kohtumised</p> <p>Autorsus ja autoriõigused Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>
--------------	---	---	---

8. kl		<ul style="list-style-type: none"> • Kuidas on autori elulugu mõjutanud tema loomingut? Milline oli tema haridus, väljaõpe, elu- ja töötingimused, suhted võimude (kuninga, kiriku, valitsusega) ja publikuga? Kas ja kuidas näeme autori töödes viiteid tema elukohale, perekonna ajaloole, tema kogemustele ja läbielamistele? <p>Ikonograafilisest analüüsist lähtuvad küsimused:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mida on kujutatud? Mille järgi selle ära tunneme, milliseid atribuute, sümboleid ja allegooriaid on kasutatud? Mida kujutatud objektid tähendavad selles kontekstis? Mis neile annab sellise tähenduse? Millised tähendused kujutatul on laiemalt? Milliste tekstidega (sh teised kujutised) on kujutatu seotud? Kas see on tavapärane kujutamiskiis, st kas on teisi samatüübilisi pilte või on see erandlik? 	
-------	--	--	--

9. KLASS

9.kl	Teema ja selle olulisus: VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE		ÕPPESISU
	Õpitulemused Õpilane: <ul style="list-style-type: none"> • Seostab eri ideoloogilisi sümboleid vastava ajastuga ja teab nende tähendust. • Arutleb erinevate nii kaasaegsete kui ajalooliste ideoloogiliste sümboolite rolli üle tänapäeval 	Õppetegevused Idee leidmise ja arendamise õppetegevused: <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	VISUAALNE KIRJAOSKUS Igapäevane visuaalkultuur <ul style="list-style-type: none"> • Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplatvormid. • Ideoloogilised sümboolid erinevates kultuurides. • Nüüdisaegsed märgid ja sümboolid. Kujutamise baaselemendid ja kompositsiooni põhimõtted Baaselemendid: <ul style="list-style-type: none"> • Kahemõtteline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv

<p>9. kl</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Seostab kunstniku ja kunstiteost selle loomiskeskkonnaga, leides ja tõendades oma tähelepanekuid. ● Leiab kunstiteose omadused, mis väljendavad nii loomise keskkonna kui kunstniku ideid ● Külatab iseseisvalt kunstinäitust või- sündmust ning käitub seal reeglite kohaselt. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde, SCAMPER-meetod. Erinevate väljundite loomine ideele. ● Kunstilise kujundi (metafoori) valik, kujutamisladi valik, meediumi valik, moodboard. ● Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, assotsiatsioonide kasutamine, sümboolika välja selgitamine, kujundite või kujutiste kombineerimine) ja valik. ● Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d või 3d visand). Krokiide ja kiirkrokiide hajutamine. Visualiseerimise ja visuaalse kokkuvõtte harjutused. <p>Plaanimine:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 	<ul style="list-style-type: none"> ● Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal ● Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus <p>Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Geomeetrilised kujundid ja abstraherimine</p> <p>Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p>Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p>Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu</p> <p>Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitetkuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p>Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjöörivaade</p> <p>Kujutavus: figuraalne, abstraktne</p>
--------------	---	--	---

9. kl		<ul style="list-style-type: none"> Uurimisprotsessi kavandamine juhendaja abiga. 	KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS Kunstitehnikad ja stiid <ul style="list-style-type: none"> maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia Digitalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...) Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt) Etikett <ul style="list-style-type: none"> Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja) DISAIN JA DISAINIPROTSESS Disaini baaselemendid Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus Disaini liigid Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain Disainiprotsessi osad Osapooled, tarbija Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine Lähteülesanne Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine Lahenduspakkumine
	Teema ja selle olulisus: PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE	Õpitulemused Õpilane: <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). 	

9. kl		<p>põhjendamine. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi... Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p>Kavandamine ja visualiseerimine Kavand, visand, skits, krokii, abijooned Moodboard, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart, Idee sõnastamine Storyboard, stsenaarium Visuaalne lihtsustamine</p> <p>KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD Info leidmine Google'i pildiotsing (Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid</p>
	<p>Teema ja selle olulisus: LOOMINE</p>		<p>Kunstiajalugu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid. • Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid. • Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö). • Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo). • Barokk-kunst Euroopa õukondades • Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas • Realism maalikunstis
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <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 	<p>Õppetegevused</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	

9. kl	<p>kompositsiooni põhimõtteid teadlikult.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pakub välja ekspositsiooni või näitusepinna koha kooliruumis ning põhjendab 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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, monteeriija, valgustaja, kostüümikunstnik jne) • Teatri või muu etenduskunsti teos koostööna ja lõimituna teiste ainetega. • Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin taub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad. <p>Disainiprotsess</p> <ul style="list-style-type: none"> • Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine • Essee, referaadi või teose saateteksti kirjutamine. • Tervikliku ekspositsiooni loomine ja selle esitlemine publikule. 	<ul style="list-style-type: none"> • Modernism 19. sajandi lõpu maalis (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend). • Maailmanäitused ja tehnoloogia areng. • Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teoste. <p>KUNSTI JA KULTUUR ÜHISKONNAS Kunstiga seotud elukutsed Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja</p> <p>Jätkusuutlik mõtteviis Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p>Kunstielu Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p>Autorsus ja autoriõigused Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>
	<p>Teema ja selle olulisus: REFLEKSIOON, ANALÜÜS JA KRIITIKA</p>		
	<p>Õpitulemused Õpilane:</p> <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 ainest, meediumi ja vormi. 	<p>Õppetegevused</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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: 	

Vormianalüüsisist lähtuvad küsimused:

- Milline ja miks on just selline kompositsioon, materjal, tehnika, vorm, kuju, joon, värv, rütm, proportsioon, pind, sügavus, heletumedus, fookus, koloriit, perspektiiv? Mis on eespool, mis tagapool? Mis suurem, mis väiksem? Mida on rohkem, mida vähem? Kas teoses on korduvaid elemente (joon, värv, vorm, muster)? Mida täpsem ja detailsem on erialane sõnavara, seda täpsemalt on võimalik teost kirjeldada.

Stiilianalüüsisist lähtuvad küsimused:

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

Biograafilisest meetodist lähtuvad küsimused:

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

Ikonograafilisest analüüsisist lähtuvad küsimused:

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

9. kl		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?	
-------	--	---	--