

# KUNSTIAINETE VALDKONNAKAVA

## 1. Üldalused

### 1.1 Valdkonnapädevused

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

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

Kunsti valdkonnapädevus hõlmab muusika ja kujutava kunsti, rakenduskunstide ning disaini (koondnimetusega kunst) valdkonda. Kunstiainete valdkonnapädevuse eesmärk on huvi tekitamine ja hoidmine end ümbritsevas kultuuriruumis tuginedes oma isiklikele väärtustele ja hoiakutele ning avades kunstide õpet loome- ja tõlgendustegevusele.

Kunstiainete valdkonnas on oluline oskus kasutada kunstide väljendusvahendeid suhtluses aktiivselt nii sõnumi edastajana kui ka vastuvõtjana ning oskust kasutada selleks kunstide väljendusvahendeid.

Kolmandaks läbivaks jooneks on tähelepanu juhtimine õppija enesekohastele oskustele - võimekus ennast tegevuses jälgida ja reflekteerida, enda isiklikku sidet kultuurinähtustega tajuda ja loovat eluhoiakut omada.

### 1.2 Ainevaldkonna õppeained ja maht

	KLASS	Kunst	Muusika
	1. klass	1	2
	2. klass	2	2
	3. klass	1,5	2
	4. klass	1	2
	5. klass	1	1
	6. klass	1	1
	7. klass	1	1
	8. klass	1	1
	9. klass	1	1

### 1.3 Ainevaldkonna kirjeldus ja valdkonnasisene lõiming

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

#### Kunstiained rõhutavad õppe koondumist viie põhimõtte ümber:

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

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

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

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

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

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

Valdkonnasisene lõiming tugineb kunsti ja muusika kokkupuutepunktidele. Kunst ja muusika jagavad sarnaseid baasmõisteid, seetõttu on kunsti ja muusika lõimingukeskmeks ühised aspektid:

1) teose, autori ja loomingu määratlus:

- Tuuakse näiteid teiste kunstivaldkondade autoritest (nt kirjanikud, lavastajad)
- Käsitletakse esimesi nimeliselt teadaolevaid autoreid nii kunstis kui muusika. Kui autor ei ole teada, siis põhjendatakse seda (nt rahvalaulude, vanemate teoste või tänavakunsti puhul);
- Erinevate elukutsete paljusus ajaloolises ja nüüdisaja muusika- ja kunstikorralduses (nt impressario, mäenedžer, operaator, galerist, kirjastaja, helirežissöör)
- Ajalooline vaade loomingu määratlusele ja võimalustele (nt rahvamuusika ja -kunst kui loomine, esitamine ja taasesitamine, *happening* ja *performance*, tänavakunst, stilisatsioon)

2) esitus ja tõlgendus (interpreteerimine) ning kriitika:

- Mõne kindla autori kuvandi loomine ja muutumine kultuuris (nt filmid Beethovenist ja van Goghist, erinevate režissööride, kriitikute, uurijate tõlgendused ja rõhuasetused)
- Interpreteerimise erinevus (muusika esitus ja tõlgendamine, kunstis erinevate teemade (nt Madonna lapsega, püha õhtusöömaaeg, teiste kunstnike teoste aproprieerimine (kohandamine)) näited)
- kureerimine (nt erinevate teoste valik ja kombineerimine, konteksti loomine, kunstiteoste vahelise seose lavastamine, kontserdikava koostamine, *soundtrack*'i loomine)
- kriitik kui professionaalne kunsti mõtestaja, hindaja ja vahendaja

3) ajalooliselt interdistsiplinaarsed kunstid (sõna-, muusika- ja tantsuteater, film):

- Teoreetiline ülevaade erinevate kultuuride ajalooliselt mitmemeeelistest etendustest (Antiik-Kreeka draama, Prantsuse õukonna ballett, tummfilm, nüüdisaegne draama- ja muusikalavastus) ja nende põhjal loodud lavastus

4) nüüdisaegsed mitmemeeelised kunstinähtused:

- Video ja performance, muusikavideo, meie aja tsirkus, installatiivne, uusmeedia kunst jms
- Visuaalne album, fotofilm, reklaamfilm
- Võib käsitleda heli ja pildi omavahelist mõju. Näiteks katsetada sama visuaali erinevate helitaustadega ja reflekteerida, kuidas kogemus muutub, *soundtrack*'i loomine, animatsiooni helindamine.

5) Apropriatsioon nii muusikas kui kunstis: sämpeldamine, remiks, kaver, kollaaž, assamblaaž, pastišš, stilisatsioon, töötlus, orkestratsioon, transkriptsioon ja arranžeerimine.

6) Kunst ja muusika kui loomemajanduse valdkonnad: kunsti- ja muusikakorraldus, vahendamine, brändimine, kunsti- ja muusika meedia, sisuloome, levitamine ja suunamudimine, festivalid, biennaalid jm rahvusvahelised suursündmused.

### **Valdkonnasisesed löimingud:**

külalisesinejad;

õppekäigud muuseumitesse, näitustele, kontserdile, teatrisse, kinno, Vastseliina piiskopilinnusesse;

kunsti- ja muusikaolümpiaad ja konkursid;

õpilastööde näitused, koolimaja temaatiline dekoreerimine ja tähtpäevadega seotud esinemised, koolimaja seinte ja ümbruse ilmestamine maalingutega, muusika sümbolite kasutamine kunstiteoste loomisel, maalimine muusikapala saatel ja sellest inspiratsiooni saades (Vivaldi "Aastaajad", C. Saint-Saens "Loomade karneval").

## 1.4 Valdkonnaülesed lõimingud

Lõimivad õppetegevused aitavad luua terviklikumat maailmapilti, luua loomulikke seoseid ainete vahel ning konteksti ainepädevustele.

1.-7. klass - projektõppepäevad:

- 1. klass “Puud meie ümber”,
- 2. klass “Loomad meie ümber”
- 3. klass “Lilled meie ümber”
- 4. klass “Inimene”
- 5. klass “Eesti ajalugu”
- 6. klass “Matemaatika meie elus”
- 7. kl - “Ettevõtlus” (üks kord kooliastmes) kunst

4.-6. klass “Une projekt” (üks kord kooliastmes)

7.-9. klass “Ajarännak”

Uurimistööde konverents

Rahvakalendri- ja riiklike tähtpäevade tähistamine

Õuesõppetunnid ja õuesõppepäevad

Loovtööd ja uurimistööd

Kogukonnapäev

Õpilaste tehtud aineülesed installatsioonid ja kunstinäitused

Sündmusekorraldus (kontsert, performance, happening, playbox, teater, moeetendus, lavastus).

MATIK-õpe tähistab praktilise kallakuga õpet viies ainevaldkonnas – matemaatika, loodus- ja reaalinete, inseneeria, tehnoloogia ning kunstide lõimimist eri laadi probleemide ja ülesannete lahendamisel.

Teemapõhine lõiming, mis võimaldab luua seosed ainete vahel ja toetada teema sügavamat omandamist.

Lõiminguteema: rütm	Rütmi selgitamine ja kirjeldamine matemaatiliste mõistete abil. Matemaatiliste seaduspärasuste otsimine rütmides. Algoritmilise kunsti loomine. Korduvad rütmid, meloodiad, fraasid muusikas. Samplite abil muusika loomine.	kunst, muusika, matemaatika, informaatika, kehaline kasvatus, loodusained, kirjandus
Lõiminguteema: kompositsioon	Teose ülesehitus, areng, kulminatsioon, mustrid. Saab võrrelda erinevate ajas kulgevate teoste komponeerimise põhimõtteid.	kunst, kirjandus, muusika, kehaline kasvatus (tants)

Lõiminguteema: värvus ja valgus	Värvusevalguse ja varju füüsikalised alused.  Funktsionaalne värv linnaruumis või meedias.  Subjektiivsus värvide ja valguse tajumisel.	kunst, füüsika, inimeseõpetus
Lõiminguteema: autorsus ja autoriõigused	Looja ja looming, teosed, patendid, teadustööd, autoriõiguste sarnasus ja erinevus.	kõik õppeained
Väärtuspõhine lõiming	Loovus kui väärtus eri valdkondades.	kõik õppeained

### 1.5 Õppetegevuse kavandamise ja korraldamise põhimõtted

Õpe on õppijakeskne, toetab õpimotivatsiooni hoidmist ning õpilaste kujunemist aktiivseiks ja iseseisvaiks õppijateks 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 kasvatuse 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;
4. võimaldatakse õpet nii iseseisvalt kui ka koos teistega, kujundatakse õpiharjumusi ja -oskusi ning suunatakse tegema valikuid;
5. kaasatakse õpilasi õppe kavandamisse, võetakse aega eesmärkide ja taotletavate õpitulemuste saavutamise viiside ja hindamiskriteeriumide läbiarutamiseks ning refleksiooniks;
6. kavandatakse piisavalt aega terviklike õppeühikute, mitmeid osaoskusi arendavate ning õppijate jaoks tähenduslike tulemusteni viivate õppeülesannete täitmiseks;
7. rakendatakse uurivat õpet, kasutatakse mitmekesiseid ja kombineeritud õppemeetodeid ning aktiivsust, loovust, koostööd ja tagasisidet soodustavaid tegevusi;
8. rakendatakse nii traditsioonilisi kui ka nüüdisaegseid info- ja kommunikatsioonitehnoloogial põhinevaid õpikeskkondi ning õppematerjale ja -vahendeid;
9. kasutatakse mitmekesist õpikeskkonda: loodus- ja linnakeskkond, arvuti- ja multimeediaklass, virtuaalkeskond jne, käiakse õppekäikudel, kontsertidel, teatrites, näitustel, muuseumides, stuudiotel, muusikakoolides, looduses, raamatukogudes jm;
10. võimaldatakse siduda õpet koolivälise eluga, et kogu ainekäsitus oleks võimalikult elulähedane, õpilasele eakohane ja tähenduslik; seostatakse õppesisu näidetega nii Eesti kui ka maailma kunstist ja rahvakultuurist.

## 1.6 Hindamine

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

Hindamise käigus saavad õpilased mitmekülgset tagasisidet oma töökultuuri ja töö ning individuaalse arengu kohta, millega toetatakse nende kujunemist positiivse minapildi ja adekvaatse enesehinnanguga ennastjuhtivaiks õppijaiks. Hindamisega luuakse õpilastele võimalusi õppe vältel oma edusamme esile tuua, julgustades neid enda tugevaid külgi kasutama ja uusi oskusi arendama. Õpilastele võimaldatakse eri viise eneseanalüüsiks ja kaaslastelt

tagasiside saamiseks ning selle aktsepteerimiseks. 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 õppeperioodi alguses teada, mida ja millal hinnatakse, mis hindamisvahendeid kasutatakse ning mis on hindamiskriteeriumid.

Õpilast suunatakse õppe käigus oma õppimist ja seatud eesmärkide saavutamist analüüsima ning reflekteerima. Aineteadmiste ja -oskuste kõrval antakse tagasisidet üldpädevuste arengu ning väärtushoiakute ja -hinnangute kujunemise kohta. Hoiakute kujunemise kohta antakse tagasisidet suunavate ja toetavate sõnaliste hinnangutega. Kirjalikke ülesandeid hinnates arvestatakse eelkõige töö sisu, kuid pööratakse tähelepanu ka õpilase keelekasutusele, sh kunsti- ja muusikaterminite õigele kasutusele ning õigekirjale, mida arvestatakse hindamisel ülesande eesmärgi ja kokkulepitud hindamiskriteeriumide põhjal.

Hindamisel lähtutakse õppimisele seatud eesmärgist ja hinnatakse seda, mida on õpetatud, rakendades nii diagnostilist, kujundavat kui ka kokkuvõtvat hindamist, mida esitatakse nii sõnaliste hinnangute kui ka numbriliste hinnatena. Diagnostiliselt hinnates selgitatakse välja õpilaste eelteadmiste ja oskuste tase, ainealased väärarusaamad 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 õpitulemustest.

Kunstiainete valdkonnapädevuse omandamisel on õppe jooksul oluline roll kujundaval hindamisel, mis toetab õpilase eneseusku ja innustab teda oma võimeid arendama. Kujundava hindamise kaudu saab õpilane temale arusaadaval viisil esitatud suulist ja kirjalikku tagasisidet oma õpitulemuste saavutamise taseme ning tugevate külgede ja arenguvõimaluste kohta. Kujundava hindamise rakendamist toetab õppeolukorras tehtud tööde õpilasepoolne dokumenteerimine näiteks kavandite, jooniste, õpimapi, blogina vms.

Kunstiainetes väärtustatakse harjutamist. Õpitulemuste saavutamise toetamise kõrval keskendutakse kujundava hindamise vältel järgmistele aspektidele:

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

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

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

## **1.7 Õppekeskkonna kujundamise põhimõtted**



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

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

Nii füüsiline kui ka vaimne keskkond peab vastama õpilaste võimetele. Eriti tähtis on arvestada psühholoogilisi baasvajadusi. Kunstid on muutuvad, vastuolusid tekitavad ning väärtuste ja kokkulepete piire kompavad. Seetõttu on eriti tähtis tagada turvaline vaimne keskkond, mille kujundamisele aitavad kaasa hinnanguvabad arutelud ja õpetaja pädevus tulla toime väärtuskonfliktidega.

Kunstiainete õppimise füüsilise õppekeskkonna tagab kool, võimaldades õpet ruumis, mis on varustatud kvaliteetsete, õpilastele kokkulepitud korras kättesaadavate töövahendite ja materjalidega vabaks kasutamiseks, et toetada valikute tegemise oskust ja loovat eneseväljendust.

Õpe toimub ka autentsetes keskkondades, linnaruumis, kontserdisaalides, näituse- ja etendusasutustes, kooli ümbruses, paikkonna kultuuriasutustes ja mujal.

### **Kunsti õpetamiseks on vaja**

1. iseseisvaks ja rühmatöökä 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 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 rühmatöökä ja liikumiseks) sobivat teisaldatava mööbliga piisavalt ventileeritavat ruumi;
2. mitmesuguseid vahendeid: klaver, noodijoonestikuga tahvel, noodipuldid, mikrofonid, statiivid;
3. musitseerimiseks vajalikke pille: Orffi instrumentarium (rütmi- ja plaatpillid), plokkflöödid, akustilised kitarrid, ukuleled vm;
4. tehnovahendeid kontakt- ja digiõppe korraldamiseks: fono- ja videoteek, kohased voogedastusplatvormid; salvestatud muusika esitamise vahendid (muusikakeskus,

arvuti + kõlarid); muusika õppimiseks ja loomiseks sobivad rakendused (äpid), nt noodistusprogramm, salvestusprogramm jt; videoprojektor, helivõimendus.

## 2. Ainekavad

### 2.1 Kunst

#### 2.1.1 Õppeaine kirjeldus

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

Õppeaine lähtealused on:

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

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

3) õpetaja on aktiivne kunstiga suhestuja, kes toetab õpilasi kultuuri muutuvast mitmekesisuses. Täpsema õppesisu valib õpetaja, kes juhhib 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 kunstiloomega, 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 kvalitatiivse muutuse teket valmivas teoses teadvustama ja toetama eesmärkide ning hindamiskriteeriumide sõnastamisega. Kunsti osaoskused võimaldavad kunsti õpetamist mitmekülgsest käsitleda ja jälgivad disaini tsüklilist loogikat, mis on maailmas järjest laiemalt käibel nii kunstiteoste, toodete, protsesside kui ka uuringute kavandamisel. Kunsti osaoskused on:

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

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

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

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

Õpitulemuste sõnastamise puhul on arvestatud, et õpetaja saaks koostöös õpilastega ise otsustada, mis õppeülesannete ja teemade käsitlemisega õpitulemusi saavutada, pidades silmas õpilaste vajadusi ja muutusi kunstimaailmas. Põhikooli õpitulemustes on rõhk teadmisel ja mõistmisel ning sihipärasel kunstilisel tegevusel: idee arendamine ja parima võimaliku lahendi leidmine oma ideele. Disainiga seotud õpitulemused võrdsustatakse ainekavas plaanimise ja idee arendamisega nii, nagu see on kujunenud nüüdisaja praktikas.

## **2.1.2 Kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud**

### **I kooliaste**

Õpilane:

1) kirjeldab visuaalseid pilte, jooniseid ja sümboleid oma kogemuse piires;

2) teab kujutiste kasutamise ja jagamise head tava;

3) kavandab lihtsamaid ülesandeid disainis ja loomes kestlikult;

4) teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi töid spontaanselt ning kavandades, kasutades eri tehnika- ja töövõtteid;

5) kirjeldab lühidalt enda tööd ja tulemust.

### **II kooliaste**

**Õpilane:**

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

### **III kooliaste**

**Õpilane:**

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

## **2.1.3 Õpitulemused antud aines**

### **I kooliaste**

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

**Õpilane**

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

#### **Plaanimine ja ideede arendamine; loomine**

**Õpilane:**

- 1) teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid spontaanselt, kasutades lihtsamaid tehnikaid ja

töövõtteid;

2) lahendab disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid, esitades nii verbaalselt kui ka visuaalselt oma ideede lahendusi.

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

Õpilane:

1) kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid (See oleks justkui.... See meenutab mulle....);

2) kirjeldab ette antud küsimustele toetudes enda tööd ja mõtestab valminud tööd: mida ma tegin, kuidas ma tegin, miks tahtsin neid vahendeid kasutada, kuidas tulemusega rahul olen, mida õppisin?

<b>1. klass</b>	
<b>Õppesisu</b>	<b>Õpitulemused</b>
<b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b>	
<p>Visuaalide (pildid, arvutimängud, multifilmid, sildid, reklaamid jne) selgitamine.</p> <p>Lihtsamate mõistete õppimine. Näiteks värvussõnavara laiendamine, elementaarsed kompositsiooni mõisted, materjalide ja vahendite nimetused, töövõtete nimetused, tehnikate nimetused, mõned kunstiliigid.</p> <p>Teose tunnuste nimetamine (tehnika, vorm, värv jne)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Seostab omavahel raamatuillustratsioone ja teksti sisu.</li> <li>● Selgitab endale tuttavas keskkonnas (koolis ja klassis) kasutatavaid märke ja sümboleid ning nende tähendust.</li> <li>● Nimetab, mida näeb pildil, ruumilises teoses, audiovisuaalses teoses.</li> <li>● Nimetab, teoses nähtavaid värve, äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid.</li> <li>● Kasutab vahendeid ja materjale säästlikult ja ohutult.</li> <li>● Korrastab oma töökoha töö lõppedes.</li> <li>● Näitab teoselt autori nime.</li> <li>● Kirjutab oma tööle nime.</li> <li>● Küsib jäädvustatavalt luba enne filmimist või pildistamist.</li> </ul>
<b>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine</b>	
<p>Loovat lähenemist võimaldavad eriti hästi teemad, millel pole stereotüüpset lahendust või kuvandit.</p> <p>Kujutamise elementide (värvid, kujutised, kujundid, tegelased) valik ja lihtsam valiku põhjendamine.</p> <p>Valikute tegemise harjutamine teose loomisel.</p> <p>Kahemõõtmeliste tööde loomine (joonistamine, maalimine kattevärvide ja akvarellidega, kollaaž, lihtsamad</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Teeb enamasti aktiivselt kaasa nii oma initsiatiivil kui etteantud ülesandeid.</li> <li>● Rakendab teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine jms) ja vahendeid.</li> <li>● Väljendab enda kogemuse piires mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes.</li> </ul>

trükitehnikad (papiitrükk, materjalitrükk, penoplasti tükk, templitrükk). Katsetused värvide segamisega.	
<b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b>	
Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjeldab visuaalteosel nähtavat (nimetab äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid, värve; mis see on, mida ma näen?)</li> <li>• Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid - mida nähtu mulle meenutab, mis siin pildil toimuda võiks?</li> <li>• Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes oma töö valmimise protsessi - mida ja kuidas ma tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida töö tegemisel nautisin? Millised raskused ületasin?</li> <li>• Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes valminud tööd - mida ma oma töös näen?</li> </ul>

<b>2. klass</b>	
<b>Õppesisu</b>	<b>Õpitulemused</b>
<b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b>	
<p>Visuaalide (pildid, arvutimängud, multifilmid, sildid, reklaamid jne) selgitamine.</p> <p>Lihtsamate mõistete õppimine. Näiteks värvus-sõnavara laiendamine, elementaarsed kompositsiooni mõisted, materjalide ja vahendite nimetused, töövõtete nimetused, tehnikate nimetused, mõned kunstiliigid.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Võrdleb märke (liiklusmärgid, logod, embleemid, sümbolid jms) omavahel ja seostab märgi vorme, värve, kujutatut märgi tähendusega.</li> <li>• Tunneb ära tasapinnalised ja ruumilised teosed.</li> <li>• Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike.</li> <li>• Leiab teoses soojasid ja külmasid</li> </ul>

<p>Teose tunnuste nimetamine (tehnika, vorm, värv jne)</p> <p>Säästlik tarbimine.</p> <p>Esemete kirjeldamine tunnuste abil.</p>	<p>toone ning heledamat ning tumedamat tonaalsust.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teab mis on joon ja pind ning iseloomustab erinevaid jooni vastavalt omandatud sõnavarale.</li> <li>• Kirjeldab teoses suurusuhteid ja objektide paiknemist (ees, taga, üleval, all jne)) ning kolmemõõtmelise teose puhul vormi üldisemalt (ümar, kandiline, lapik, püstine jne).</li> <li>• Nimetab teoses nähtud kujundeid ja objekte, mis meenutavad tuttavaid kujundeid (ring, ruut, ristkülik jne).</li> <li>• Toob näite tegevusest, kuidas ta asjakohaselt ja säästlikult kunstitarbeid kasutab.</li> <li>• Korrastab oma töökoha.</li> <li>• Eristab lihtsamate näidete põhjal tehnilikke ja looduslikke materjale (näiteks puit ja plastik).</li> <li>• Kirjeldab ühel otstarbel kasutatavate esemete peamisi tunnuseid (näiteks vorm, suurus, raskus, värv) ja arvab, mis materjalist ese tehtud on.</li> <li>• Kirjutab oma näitusetööle nimesildi koos töö pealkirja ja muu õpitud infoga.</li> <li>• Leiab (virtuaal)näitusel muuseumis, galeriis või koolis teose autori, pealkirja ja näituse pealkirja.</li> </ul>
<p><b>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine</b></p>	
<p>2-mõõtmelise töö kavandamine.</p> <p>Kujutamise elementide (värvid, kujutised, kujundid, tegelased) valik ja lihtsam valiku põhjendamine.</p> <p>Valikute tegemise harjutamine teose loomisel.</p> <p>Kahemõõtmeliste tööde loomine</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö jms), vahendeid enamasti isikupärasel viisil.</li> <li>• Järgib õpitud töö- ja ohutusvõtteid.</li> </ul>



<p>(joonistamine, maalimine kattevärvide ja akvarellidega, kollaaž, lihtsamad trükitehnikad (papi- ja materjaltrükk, penoplasti tükk, templitrükk), frotaaž, grataaž jne)</p> <p>Lihtsamate kolmemõõtmeliste tööde loomine.</p> <p>Tööriistade kasutamise õppimine.</p> <p>Katsetused värvide segamisega.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Märkab ühel ja samal otstarbel kasutatavaid esemeid, tuvastab nendest oma lemmiku ning põhjendab oma valikut.</li> <li>• Arutleb ja seostab värve tekkinud muljega (näiteks miks kirjutavad õpetajad tavaliselt punase värviga ja miks on keelumärk punane) ja valib esemele selle otstarbega sobiva värvitooni.</li> </ul>
<p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p>	
<p>Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat õpitud sõnavara kasutades - nimetab ja kirjeldab teostel nähtavat - mis see on, mida ma näen ja milline see on (kui suur, millise kujuga, mis värvi, milliseid jooni, pindasid, vorme märkab, kuidas need paiknevad?)</li> <li>• Kirjeldab küsimustele toetudes enda ja teiste loodud visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid, mõtteid ja tundeid - mida nähtu mulle meenutab? Mis teoses toimuda võiks? Mis mind nii arvama paneb? Millist meeleolu see teos minus tekitab?</li> <li>• Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi - mida ma tegin, kuidas tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida ma protsessi käigus õppisin?</li> </ul>

<p><b>3. klass</b></p>	
<p><b>Õppesisu</b></p>	<p><b>Õpitulemused</b></p>
<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p>	

Lihtsate, lühikeste tekstide lugemine; eakohaste videote vaatamine; piltide vaatamine.

Visuaalide (pildid, arvutimängud, multifilmid, sildid, reklaamid jne) selgitamine.

Lihtsamate mõistete õppimine.

Eesti ja välismaiste kunstnike ja nende teostega tutvumine.

Teose tunnuste nimetamine (tehnik, vorm, värv jne).

Arutelud kestlikkuse ja säästlikkuse üle.

Arutelud esemete vormi ja otstarbe seoste üle.

- 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
- 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.
- 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.

**Plaanimine ja ideede arendamine; loomine**

<p>Mitmekülgsete ja loovat lähenemist võimaldavate teemade käsitlemine. Mõttekaart enne töö teostamist.</p> <p>2-mõõtmelise töö kavandamine.</p> <p>Kujutamise elementide (värvid, kujutised, kujundid, tegelased) valik ja lihtsam valiku põhjendamine.</p> <p>Valikute tegemise harjutamine teose loomisel.</p> <p>Kahemõõtmeliste tööde loomine.</p> <p>Lihtsamate kolmemõõtmeliste tööde loomine.</p> <p>Katsetamine joontega: erineva iseloomuga jooned, täpid.</p> <p>Katsetused värvide segamisega.</p>	<p>Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel omandatud kunstitehnikaid (näiteks värvi pritsimine, erinevate materjalide trükk, diatüüpia, paberbatika, kollaaž, foto, ruumikunst, dekoratsioon jms), vahendeid isikupärasel viisil ning kombineerib neid omavahel (segatehnika, PVA-liimiga joonistamine, ruumiline maal, prügikunst jms).</p> <p>Järgib õpitud töö- ja ohutusvõtteid.</p> <p>Väljendab mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes isikupära väärtustades.</p> <p>Arvestab lihtsama tarbeeseme loomisel kindla kasutaja vajadustega.</p> <p>Toob oma kogemuse pinnalt näiteid erinevatest igapäeva valikutest, oma eelistustest ja nende erinevatest tagajärgedest.</p> <p>Esitab visuaalselt (teos, video, infoplakat, animatsioon, koomiks, mõistekaart jms) erinevate igapäeva valikute tagajärgi.</p>
<p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p>	
<p>Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat - nimetab, kirjeldab ja analüüsib visuaalteoseid (näiteks mis see on, mida ma näen, milline see on, kus see asub, kust seda kõige parem vaadata on, kuidas saad aru, et objekt liigub, kuidas on tekitatud ruumi mulje, millisest materjalist, milline faktuur jne)</li> <li>• Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke 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?</li> <li>• Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise</li> </ul>

	protsessi - mida ma tegin, kuidas tegin, milliseid vahendeid ma kasutasin? Miks tahtsin just neid vahendeid kasutada? Mida protsessi käigus õppisin?
--	--

## II kooliastme õpitulemused ja õppesisu

### Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

II kooliastme lõpuks õpilane:

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

### Plaanimine ja ideede arendamine

II kooliastme lõpuks õpilane:

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

### Loomine

II kooliastme lõpuks õpilane:

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

### Refleksioon, analüüs ja kriitika

II kooliastme lõpuks õpilane:

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

<b>4. klass</b>	
<b>Õppesisu</b>	<b>Õpitulemused</b>
<b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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.</li> <li>● Saadud teabe alusel: küsimustele vastamine, selgitamine, võrdlemine, kokkuvõtete tegemine, olulisema eristamine, mõtte- ja mõistekaartide koostamine, esitluse koostamine; info kogumine portfooliosse.</li> <li>● Saadud teabe alusel arutlemine.</li> <li>● Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel.</li> <li>● <b>Disainiprotsess:</b> õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Õpetaja otsustab klassi võimekusest lähtuvalt, kui täpselt piiritletud probleemi ta ette annab.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Loeb lihtsamaid kaarte ja põhiplaanide (maakaarti ja hoone (klassiruumi) plaani, sisekujunduse kavand) seostades kujutatut reaalse ruumiga.</li> <li>● Viib kokku õpitud kunstniku ja tema teose.</li> <li>● Teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule akvarell) lihtsamaid baaselemente (punkt, joon, pind, hele-tumedus, värv) ja kompositsiooni põhimõtteid (tasakaal, kattumine, teravus, suurus) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;</li> <li>● Teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurus, mõõtmed, värv ja materjal) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;</li> <li>● Märkab ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeeseme suurust, vormi ja materjali selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist.</li> </ul>
<b>Plaanimine ja ideede arendamine</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Idee leidmise ja arendamise õppetegevused: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mitmekülgsete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema) andmine õpetaja poolt. Loovust arendavad teemad, millele ei ole valmislahendust</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tuvastab küsimusi kasutades lihtsamaid probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab).</li> <li>● Sõnastab enne tööle hakkamist, mida kavatseb teha, mis vahendeid ja materjale kasutab ja kuidas kujutab.</li> </ul>

<p>või stereotüüpsed lahendust.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalisest teemast lähtuv)</li> <li>○ Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: infootsing, mõttekaart, omaduste reastamine.</li> <li>○ Idee valik: näiteks originaalsuse või ebataavalisuse alusel.</li> <li>○ Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde. Erinevate väljundite (visandite) loomine ideele.</li> <li>○ Kujutamisaadi valik.</li> <li>○ Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, sümboolika välja selgitamine) ja valik</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d visand). Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. Krokiide ja kiirkrokiide harjutamine.</li> <li>● Plaanimine: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. 3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide,</li> </ul> </li> </ul>	
---	--

<p>vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Protsessi kavandamine</li> <li>● <b>Disainiprotsess:</b> õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ressursside planeerimine,</li> <li>○ Lähteülesande sõnastamine</li> <li>○ Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine</li> </ul> </li> </ul>	
<p><b>Loomine</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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)</li> <li>● Tööle pealkirja panemine.</li> <li>● Kahemõõtmeliste tööde loomine (õpetaja või õpilaste valitud tehnikates). Võib teostada kakeerukamaid trükitehnikaid (monotüüpia, diatüüpia).</li> <li>● Kolmemõõtmeliste tööde loomine. Installatsioon käepärastest materjalidest. Ready-made. Maketi loomine kasutades origamit.</li> <li>● Neljamõõtmeliste teoste loomine õpetaja abiga ja iseseisvalt. Video, animatsioon, performance. Lihtsate animatsiooni- ja videotöötlusrakenduste kasutamine nutiseadmetes. Heli ja pildi sobitamine.</li> <li>● Visuaalkultuuri objektide loomine noortele olulisest ja tähendusrikkast (rõivad, ehted, arvutimängud, enda sotsiaalmeedia kuvand, automaatselt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (nt maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine jms) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid.</li> <li>● Arvestab kunstitööde loomisel eelnevalt omandatud kompositsiooni lihtsamaid põhimõtteid.</li> <li>● Rakendab eelnevalt õpitud kunstitehnikaid ja töövõtteid ning materjale põhjendatult ja õpetaja abiga.</li> <li>● Rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid (viitab autorile suuliselt või kirjalikult) ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava (viitab kasutatud allikatele oma kirjalikes töödes).</li> </ul>

<p>tehtud kritseldused, toidu välimus jne) Võib luua märke, logosid, skeeme, <i>tage</i>, allkirja, kirjatüüpe, emotikone; kujundada teadlikumalt oma vihikuid, konsepte või visandiraamatut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Disainiprotsess:</b> õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.</li> <li>● Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine.</li> <li>● Teose saateteksti kirjutamine</li> <li>● Ekspositsiooni loomine koostöös</li> </ul>	
--	--

### Refleksioon, analüüs ja kriitika

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.</li> <li>● Näiteks: Kolbi mudeli ainetel: Mis tunnis toimus? Kuidas ma ennast tunnen? Mida ma õppisin? Millega õpitu seostub? Kuidas ma õpitud saan kasutada?</li> <li>● Mis on 3 uut asja, mida täna teada sain? Milliste varasemate teadmiste või kogemustega see seostus? Mis mõtted mul veel peas ringlevad seoses sellega?</li> <li>● Kuidas mulle kõige rohkem meeldib õppida kunstitunnis? Mis nõuab kõige rohkem pingutust?</li> <li>● Mida oma töö juures kõige rohkem hindad?</li> <li>● Kuidas saad iseloomustada oma õppimist sel perioodil?</li> <li>● Mis laadi kunstiga sulle meeldib tegeleda?</li> <li>● Mida kaaslaste töö juures kõige rohkem hindad?</li> <li>● Leia oma tööst kõige rohkem erinev</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, meeolelu, sisu elemente) vastavalt ülesandele;</li> <li>● Võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeolelu ja atmosfääri (ruumilisuus, värv, valgus, heli, montaaž).</li> <li>● Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi (Millise teema valisin? Milliste töövahenditega oma tööd tegin? Mis oli kõige keerulisem? Millega olen kõige enam rahul?);</li> <li>● Annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis (tunnustusmärgid, suuline või kirjalik lühike tagasiside “Mulle meeldib, kuidas sa...”)</li> </ul>
--	---



<p>töö ja too välja selle vähemalt üks positiivne omadus?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Leia kaaslaste töö, kus on palju pingutatud. Tunnusta kaaslast pingutuse eest.</li> <li>● Leia klassist mõni originaalne lahendus ülesandele. Miks sa just selle töö valisid?</li> </ul>	
---	--

5. klass	
Õppesisu	Õpitulemus
<b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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.</li> <li>● Saadud teabe alusel: küsimustele vastamine, selgitamine, võrdlemine, kokkuvõtete tegemine, olulisema eristamine, mõtte- ja mõistekaartide koostamine, esitluse koostamine; info kogumine portfooliosse;</li> <li>● Saadud teabe alusel arutlemine.</li> <li>● Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel.</li> <li>● <b>Disainiprotsess:</b> õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Sihtrühma kaasamine</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tunneb ära eri kirjasüsteeme ja seostab neid eri kultuuridega (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id).</li> <li>● Kasutab olulisemaid kunstimõisteid (nt kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, looming, maalikunst, animatsioon, skulptuur jne) ühe kunstnikuga seoses.</li> <li>● Teab järgmisi mõisteid: arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, abstraktne kunst. Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Karakter, taust, esiplaan, tagaplaan. Koloriit.</li> <li>● Teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente (tegelased/karakterid, objektid ja taust/keskkond) ja kompositsiooni põhimõtteid ( lisaks õpitutele ka dominant, koloriit).</li> <li>● Teab kolmemõõtmelise kujutamise (skulptuur, installatsioon, ready-</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Info otsimine,</li> </ul>	<p>made) lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurussuhted, ruum teose ümber, vaadeldavus erinevatest külgedest).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Mõistab õpitud näite põhjal mõne toote keskkonnamõju.</li> <li>● Võrdleb nüüdisaegse ja ajaloolise tarbeeseme (näiteks kohvitermos ja õlletoop) erinevusi ja sarnasusi ning analüüsib kuidas tarbeeseme funktsionaalsus on arenenud.</li> </ul>
--	--

### Plaanimine ja ideede arendamine

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Idee leidmise ja arendamise õppetegevused: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mitmekülgsete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema) andmine õpetaja poolt. Loovust arendavad teemad, millele ei ole valmislahendust või stereotüüpset lahendust.</li> <li>○ harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalisest teemast lähtuv)</li> <li>○ Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: infootsing, mõttekaart, omaduste reastamine.</li> <li>○ Idee valik: näiteks originaalsuse või ebatavalisuse alusel.</li> <li>○ Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde. Erinevate väljundite (visandite) loomine ideele.</li> <li>○ Kujutamisladi valik.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Loob lihtsa visandliku joonise enne kolmemõõtmelise töö loomist.</li> <li>● Enne värvide kandmist tööle katsetab neid eraldi paberil.</li> <li>● Rakendab abijooni portree loomisel</li> <li>● Loob kunstitööd, uurides ja analüüsides teemaga seotud allikaid ning kavandades enda ideed ja kombineerides allikatest leitud ja oma ideid omavahel.</li> </ul>
---	---

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, sümboolika välja selgitamine) ja valik</li> <li>● Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d visand). Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. Krokiide ja kiirkrokiide harjutamine.</li> <li>● Plaanimine: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine.</li> <li>○ 3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted.</li> <li>○ Protsessi kavandamine</li> </ul> </li> <li>● <b>Disainiprotsess:</b> õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ressursside planeerimine,</li> <li>○ Lähteülesande sõnastamine</li> <li>○ Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine</li> </ul> </li> </ul>	
<p><b>Loomine</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamise harjutamine (Sobis paremini, sest...; Annab mu ideed paremini edasi; Näeb huvitavam välja; Tahtsin teiste</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Loob lihtsa visandliku joonise enne kolmemõõtmelise töö loomist.</li> <li>● Enne värvide kandmist tööle katsetab neid eraldi paberil.</li> <li>● Rakendab abijooni portree loomisel</li> </ul>

<p>töödest erineda; Tahtsin järgi proovida jne)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tööle pealkirja panemine.</li> <li>• Kahemõõtmeliste tööde loomine (õpetaja või õpilaste valitud tehnikates). Ka keerukamad trükitehnikad (monotüüpia, diatüüpia).</li> <li>• Kolmemõõtmeliste tööde loomine. Installatsioon käepärastest materjalidest. Ready-made. Maketi loomine origamit kasutades.</li> <li>• Neljamõõtmeliste teoste loomine õpetaja abiga ja iseseisvalt. Video, animatsioon. Lihtsate animatsiooni- ja videotöötlusrakenduste kasutamine nutiseadmetes. Heli ja pildi sobitamine.</li> <li>• Visuaalkultuuri objektide loomine noortele olulisest ja tähendusrikkast (rõivad, ehted, arvutimängud, enda sotsiaalmeedia kuvand, automaatselt tehtud kritseldused, toidu välimus jne). Võib luua märke, logosid, skeeme, tage, allkirja, kirjatüüpe, emotikone; kujundada teadlikumalt oma vihikuid, konspekte või visandiraamatut.</li> <li>• <b>Disainiprotsess:</b> õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.</li> <li>• Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine.</li> <li>• Teose saateteksti kirjutamine</li> <li>• Ekspositsiooni loomine koostöös</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Loob kunstitööd, uurides ja analüüsid teemaga seotud allikaid ning kavandades enda ideed ja kombineerides allikatest leitud ja oma ideid omavahel.</li> </ul>
<p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Loob lihtsa visandliku joonise enne kolmemõõtmelise töö loomist.</li> <li>• Enne värvide kandmist tööle katsetab neid eraldi paberil.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Näiteks: Kolbi mudeli ainetel: Mis tunnis toimus? Kuidas ma ennast tunnen? Mida ma õppisin? Millega õpitu seostub? Kuidas ma õpitud saan kasutada?</li> <li>• Mis on 3 uut asja, mida täna teada sain? Milliste varasemate teadmiste või kogemustega see seostus? Mis mõtted mul veel peas ringlevad seoses sellega?</li> <li>• Kuidas mulle kõige rohkem meeldib õppida kunstitunnis? Mis nõuab kõige rohkem pingutust?</li> <li>• Mida oma töö juures kõige rohkem hindad?</li> <li>• Kuidas saad iseloomustada oma õppimist sel perioodil?</li> <li>• Mis laadi kunstiga sulle meeldib tegeleda?</li> <li>• Mida kaaslaste töö juures kõige rohkem hindad?</li> <li>• Leia oma tööst kõige rohkem erinev töö ja too välja selle vähemalt üks positiivne omadus?</li> <li>• Leia kaaslaste töö, kus on palju pingutatud. Tunnusta kaaslast pingutuse eest.</li> <li>• Leia klassist mõni originaalne lahendus ülesandele. Miks sa just selle töö valisid?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rakendab abijooni portree loomisel</li> <li>• Loob kunstitööd, uurides ja analüüsides teemaga seotud allikaid ning kavandades enda ideed ja kombineerides allikatest leitud ja oma ideid omavahel.</li> </ul>
---	--

<b>6. klass</b>	
<b>Õppetegevus</b>	<b>Õpitulemus</b>
<b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tekstide lugemine; info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjeldab visuaalkultuuri ilminguid, näiteks reklaami linnaruumis ja</li> </ul>

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.
  - Sihtrühma kaasamine
  - Info otsimine

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, kirjatüüp, kalligraafia. Tekstuur, rütm, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, mass, dominant, proportsioonid, kaadriplaanid, tempo, puä, stiliseerimine.
- Käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info.
- Teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule digitaalne joonistus või maal), tähtsamaid baaselemente (lisaks varem õpitutele ka tekstuur) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitutele ka ühtsus ja mitmekesisus, rütm, ruumiillusioon ( nt kattumine, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, teravus, liikumisillusiooni tekitamine objektide või kehade puhul) 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;

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Rakendab kunstitöö loomisel õpetaja abiga ajalise (4D) kujutamise (video, animatsiooni jne) tehnikaid ja põhivõtteid (kaadriplaanid, kestus, tempo, tegevuspaik ja tegelased, sissejuhatus, puänt).</li> <li>● Visualiseerib ühte oma tarbimisharjumust (näiteks küsimuse abil “Millele kulub minu taskuraha”).</li> <li>● Mõtestab lihtsamal tasemel ajaloolise ja kaasaegse ruumikeskkonna (näiteks koolikeskkond filmis “Kevade” ja oma kool või külapood ja supermarket) erinevusi selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist.</li> <li>● Märkab ja kirjeldab ruumikeskkonna suurust, vormi ja materjalikasutust selle ruumikeskkonna otstarbe ja kasutatavuse aspektist.</li> <li>● Selgitab oma loodud digitaalkujutiste avalikustamisega seotud tagajärgi ja ohtusid.</li> </ul>
--	--

### Plaanimine ja ideede arendamine

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Idee leidmise ja arendamise õppetegevused: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mitmekülgsete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema) andmine õpetaja poolt. Loovust arendavad teemad, millele ei ole valmislahendust või stereotüüpset lahendust.</li> <li>○ harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv).</li> <li>○ Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tuvastab disainiprotsessis osapooled keda õpetaja etteantud probleem puudutab selleks, et luua probleemi lahendus.</li> <li>● Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab) probleemile lahenduse loomise eesmärgil.</li> <li>● Sõnastab probleemi võimalikud põhjused.</li> <li>● Seab õpetaja abiga lähteülesande ja tegevusplaani.</li> <li>● Vormistab lahenduspakkumise.</li> </ul>
---	--

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.
- Kujutamisladi valik.
- Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, sümboolika välja selgitamine) ja valik
- Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d visand). Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. Krokiide ja kiirkrokiide harjutamine.
- Plaanimine:
  - 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine.
  - 3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted.
  - 4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Olenevalt sellest, kas tegu video või
- Kasutab neljamõõtmelise teose kavandamisel õpetaja abiga 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 eesmärke ning oskab rakendada teadmiseid lihtsama kavandi loomisel.



<p>amonatsiooniga: võttepaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli valik.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Protsessi kavandamine</li> <li>● <b>Disainiprotsess:</b> õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud. <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ressursside planeerimine,</li> <li>○ Lähteülesande sõnastamine</li> <li>○ Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine</li> </ul> </li> </ul>	
--	--

### Loomine

<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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)</li> <li>● Tööle pealkirja panemine.</li> <li>● Kahemõõtmeliste tööde loomine (õpetaja või õpilaste valitud tehnikates). Lisandub foto. Võimalusel võib teostada keerukamaid trükitehnikaid (monotüüpia, diatüüpia).</li> <li>● Kolmemõõtmeliste tööde loomine. Installatsioon käepärastest materjalidest. Ready-made. Maketi loomine origamiga.</li> <li>● Neljamõõtmeliste teoste loomine õpetaja abiga ja iseseisvalt. Video, animatsioon. Lihtsate animatsiooni- ja videotöötlusrakenduste kasutamine nutiseadmetes. Heli ja pildi sobitamine.</li> <li>● Visuaalkultuuri objektide loomine. noortele olulisest ja tähendusrikkast (rõivad, ehted, arvutimängud, enda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt modelleerimine, voltimine, makett, joonestamine jms), vahendeid isikupärasel viisil ning tunneb eelnevalt õpitud kompositsiooni põhimõtteid ( nt ühtsus ja mitmekesisus, tasakaal, rütm, dominant, koloriit, proportsioonid, dominant jms) ning oskab neid teadlikult valida.</li> <li>● Pakub ise teemasid ning teostamise võimalusi enda huvide ja loominguväljendamiseks (spontaanselt).</li> <li>● 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).</li> <li>● Tunneb neljamõõtmeliste tööde teostamise etappe ja võimalusi ning kavandab ja loob vabavaraalises</li> </ul>
--	---

<p>sotsiaalmeedia kuvand, automaatselt tehtud kritseldused, toidu välimus jne). Võib luua märke, logosid, skeeme, tage, allkirja, kirjatüüpe, emotikone; kujundada teadlikumalt oma vihikuid, konspekte või visandiraamatut.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Disainiprotsess:</b> õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.</li> <li>● Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine.</li> <li>● Teose saateteksti kirjutamine</li> <li>● Ekspositsiooni loomine koostöös</li> </ul>	<p>programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) enamasti iseseisvalt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Kombineerib kahe- ja kolmemõõtmelisi elemente digiloomingus.</li> <li>● Tunneb vabavaraliste programmide ühiseid tööriistu ja oskab neid uurides enamasti iseseisvalt erinevates olukordades rakendada.</li> <li>● Valib oma idee teostamiseks (vajadusel õpetaja abiga) sobiva väljendusvahendi kõigi õpitud väljendusvahendite, sh digivahendite hulgast;</li> <li>● Loob õpetaja abiga teostest ekspositsiooni (võib ka virtuaalse)</li> </ul>
---	--

### Refleksioon, analüüs ja kriitika

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.</li> <li>● Näiteks: Kolbi mudeli ainetel: Mis tunnis toimus? Kuidas ma ennast tunnen? Mida ma õppisin? Millega õpitu seostub? Kuidas ma õpitut saan kasutada?</li> <li>● Mis on 3 uut asja, mida täna teada sain? Milliste varasemate teadmiste või kogemustega see seostus? Mis mõtted mul veel peas ringlevad seoses sellega?</li> <li>● Kuidas mulle kõige rohkem meeldib õppida kunstitunnis? Mis nõuab kõige rohkem pingutust?</li> <li>● Mida oma töö juures kõige rohkem hindad?</li> <li>● Kuidas saad iseloomustada oma õppimist sel perioodil?</li> <li>● Mis laadi kunstiga sulle meeldib</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeolelu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires.</li> <li>● Leiab kunstikultuuri seoseid muude valdkondadega nii ajaloost kui tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, kirjandusele, populaarkultuurile ja isiklikule kogemusele.</li> <li>● Analüüsib stiliseeritud kujundeid ja sümboleid kasutavaid visuaalkultuuri teoseid (nt logosid, vappe, digitaalseid ikoone).</li> <li>● Analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma teost ja tööprotsessi, tuues esile tegevuste omavahelised seosed ja järeldused</li> </ul>
--	--

<p>tegeleda?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mida kaaslaste töö juures kõige rohkem hindad?</li> <li>• Leia oma tööst kõige rohkem erinev töö ja too välja selle vähemalt üks positiivne omadus?</li> <li>• Leia kaaslaste töö, kus on palju pingutatud. Tunnusta kaaslast pingutuse eest.</li> <li>• Leia klassist mõni originaalne lahendus ülesandele. Miks sa just sellele tööle valisid?</li> </ul>	
---	--

## Õppetegevused II kooliastmes teemavaldkonniti

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted
VISUAALNE KIRJAOSKUS	<p><b>Igapäevane visuaalkultuur</b>            Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad            Põhiplaan, maakaart, sisekujunduse kavand            Karakter, keskkond</p> <p><b>Kujutamise baaselemendid ja kompositsiooni põhimõtted</b>  <b>Baaselemendid:</b>            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, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p><b>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks:</b> horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p><b>Perspektiiv:</b> tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv            Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p>

	<p>Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p><b>Värviteooria:</b> 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><b>Kaadriplaanid:</b> üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p><b>Kunstiliigid:</b> joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, kirjatüüp, kalligraafia.</p> <p><b>Kunstižanrid:</b> portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade</p> <p><b>Kujutavus:</b> figuraalne, abstraktne</p>
<p>KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p>	<p><b>Kunstitehnikad ja stiilid</b></p> <p>maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)</p> <p><b>Etikett</b></p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)</p>
<p>DISAIN JA DISAINIPROTSESS</p>	<p><b>Disaini baaselemendid</b></p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesemete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p><b>Disaini liigid</b></p> <p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p><b>Disainiprotsessi osad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Osapooled, tarbija</li> <li>● Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine</li> <li>● Lähteülesanne</li> <li>● Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lahenduspakkumine</li> </ul> <p><b>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</b>  Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...  Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p><b>Kavandamine ja visualiseerimine</b>  Kavand, visand, skits, krokii, abijooned  Moodboard, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,</p> <p><b>Idee sõnastamine</b>  Storyboard, stsenaarium  Visuaalne lihtsustamine</p>
KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD	<p><b>Kunstiga seotud elukutsed</b>  kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator</p> <p><b>Kunstiajalugu</b>  Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id)</p> <p>Esiaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, megaliitiline arhitektuur)  Varased tsivilisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus)  Antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, monumendid)  Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn)  Mõisaarhitektuur  Taluarhitektuur  Pärimuskultuur</p>
KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS	<p><b>Jätkusuutlik mõtteviis</b>  Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p><b>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</b>  Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p><b>Kunstielu</b>  Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p><b>Autorsus ja autoriõigused</b>  Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>

**III kooliastme õpitulemused ja õppesisu**  
**Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine**

III kooliastme lõpuks õpilane:

- 1) analüüsib enne kasutamist visuaalseid kujutisi, keskkondi, jooniseid, skeeme ja sümboleid suhtluses;
- 2) uurib iseseisvalt kunstnike, kunstiteoste ja kunstivoolude tausta;
- 3) leiab infot erinevate allikate kohta, suhtudes neisse allikakriitiliselt;
- 4) kasutab peamisi kunstimõisteid ja teab kunstnikke;
- 5) käitub kultuurikeskkondades reeglite järgi (vajaduse korral oskab reeglid välja selgitada) ning saab iseseisvalt vajaliku teabe leidmise ja sündmuse kogemisega hakkama;
- 6) teab, mida kujutab endast disain ning kuidas töötab disainer;
- 7) mõistab vormide ja värvide subjektiivsemaid ning universaalsemaid tähendusi;
- 8) teab, mis on kopeerimine ja plagiaat, ning oskab teiste autorite teoseid ja nende osi kasutada oma uurimistöös või loomes nii, et tegevus ei riiva autori õigusi.

Planeerimine ja ideede arendamine

III kooliastme lõpuks õpilane:

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

### **Loomine**

III kooliastme lõpuks õpilane:

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

### **Refleksioon, anlüüs ja kriitika**

III kooliastme lõpuks õpilane:

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

Õppesisu	Õpitulemus
<b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b>	
<p>Tekstide lugemine, info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist, Intervjuude ja dokfilmide vaatamine, näitusekülastused (ka virtuaalselt), õpetaja koostatud esitlused ja loeng, intervjuuerimine, vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega. 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, saatetekst vms), info kogumine portfooliosse. Saadud teabe alusel arutlemine. Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel Uurimine</p> <p><b>Disainiprotsess:</b> Probleemi tuvastamine Sihtrühma täpsustamine, sihtgrupi kirjeldamine, sihtrühma kaasamine Info otsimine. Probleemi täpsustamine</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kirjeldab digitaalseid keskkondi, hindab digitaalse keskkonna turvalisust ja eakohasust</li> <li>● Leiab internetist lihtotsinguga infot kunstnike, kunstiteoste või ajastute kohta, kasutab internetis täpsustatud pildiotsingut.</li> <li>● Tutvustab eri disainivaldkonna (näiteks tootedisain, digitootedisain, teenusedisain, tööstusdisain, graafiline disain, sotsiaalne disain jne) esindaja tegevust.</li> <li>● Tuvastab visuaalkultuuris levinumaid värvikasutusega seotud tavapärasid (näiteks hooaegade seotud värvid riidemoes).</li> </ul>
<b>Plaanimine ja ideede arendamine</b>	
<p><b>Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:</b> Harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, igavikulisest teemast lähtuv, õppeainest või mõnest inimtegevuse valdkonnast lähtuv stiimul) Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, mõttekaart, omaduste</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Leiab oma teose jaoks ideid päevakajalistest või ajaloosündmustest.</li> <li>● Kasutab idee leidmiseks ja laiendamiseks meetodeid (näit. ajurünnak, omaduste reastamine, info otsimine)</li> <li>● Teeb töö kavandamisel kirjalikke ja visuaalseid märkmeid.</li> </ul>

reastamine, erinevate stiimulite kombineerimine.

Idee valik: originaalsuse, ebatavalisuse, eesmärgi jms alusel.

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

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

Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d või 3d visand).

Krokiide ja kiirkrokiide hajutamine.

Visualiseerimise ja visuaalse kokkuvõtte harjutused.

#### **Plaanimine:**

2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine.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.

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

- Kavandab enda teose, pakkudes vahest välja ka erinevaid lahendusvõimalusi.
- Teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik, ning rakendab seda teadmist tööprotsessis.
- Märkab ja kirjeldab teda ümbritsevaid probleemolukordi.
- Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab).
- Uurib näiteid kuidas on sama või sarnast probleemi varasemalt lahendatud.
- Tutvub erinevate uurimisviiside (näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine) võimalustega.



<p>arendamine</p> <p>Uurimisprotsessi kavandamine juhendaja abiga</p>	
<p><b>Loomine</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamine (Annab paremini edasi mu ideed; Tahtsin originaalset lähenemist)</li> <li>● Teoste loomine kontseptsiooni alusel.</li> <li>● Kahemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Võtta aega planeerimisprotsessiks ja ideeloomeks. Tehnikate kombineerimine. Arvutigraafika ja digimaal.</li> <li>● Kolmemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Materjalide kombineerimine ja leidlik kasutus. Vormide võtmine kooli võimalusi kasutades.</li> <li>● Kohaspetsiifiline installatsioon. Kineetiline skulptuur või installatsioon. Prototüüpide loomine füüsilises keskkonnas või 3d programmis.</li> <li>● Neljamõõtmeliste teoste loomine: kavandatud ja komponeeritud videokunsti teos või animatsioon. Võib teha grupitööna, jagades rollid analoogselt nagu päris elus (režissöör, stsenarist, kunstnik, animaator, operaator, helirežissöör, monteerija, valgustaja, kostüümikunstnik jne)</li> <li>● Teatri või muu etendus kunsti teos koostööna ja lõimituna teiste ainetega.</li> <li>● Visuaalkultuuri objektide loomine.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Õpilane teab, et isikupärasus on väärtuslik ja püüab luua omapäraseid kunstitöid tuues esile enda individuaalsust ja huvisid.</li> <li>● Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digikunst) kunstitöid spontaanselt (kavandamata).</li> <li>● Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid uurides ja kavandades.</li> <li>● Kavandab ja arendab enda ideid enne teose loomist, kombineeri erinevatest ideedest tervikliku lahenduse.</li> <li>● Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid enamasti teadlikult või õpetaja abiga.</li> <li>● Leiab oma töö eksponeerimiseks koha, kus see on hästi vaadeldav.</li> <li>● Tunneb loomingu esitlemise põhimõtteid ja suudab teha publikule esitamiseks ettevalmistustöid õpetaja abiga.</li> </ul>

<p>Siin taub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Disainiprotsess</b></li> <li>● Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine</li> <li>● Essee, referaadi või teose saateteksti kirjutamine.</li> <li>● Tervikliku ekspositsiooni loomine ja selle esitlemine publikule.</li> </ul>	
<p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil: Mida ma tegin, et sellesse punkti jõuda? Mis mind aitas ja takistas? Mida ma veel saan tulevikus teha?</li> <li>● 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.</li> <li>● Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine:</li> </ul> <p><u>Vormianalüüsist lähtuvad küsimused:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Analüüsib tarbeeset funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.</li> <li>● Selgitab enamasti oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi.</li> <li>● Kirjeldab teose ainek, meediumi ja vormi</li> </ul>

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 meeoleolu?

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

<p>kasutatud? Mida kujutatud objektid tähendavad selles kontekstis? Mis neile annab sellise tähenduse?</p> <p>Millised tähendused kujutatul on laiemalt? Milliste tekstidega (sh teised kujutised) on kujutatu seotud?</p> <p>Kas see on tavapärane kujutamiseviis, st kas on teisi samatüübilisi pilte või on see erandlik?</p>	
--	--

<b>8. klass</b>	
Õppesisu	Õpitulemus
<b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b>	
<p>Tekstide lugemine, info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist, Intervjuude ja dokfilmide vaatamine, näitusekülastused (ka virtuaalselt), õpetaja koostatud esitlused ja loeng, intervjuueerimine, vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega.</p> <p>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), info kogumine portfooliosse.</p> <p>Saadud teabe alusel arutlemine.</p> <p>Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel</p> <p>Uurimine</p> <p><b>Disainiprotsess:</b></p> <p>Probleemi tuvastamine</p> <p>Sihtrühma täpsustamine, sihtgrupi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kasutab info leidmiseks sõnastikke ja entsüklopeediaid, nii raamatutena kui digitaalseid andmebaase.</li> <li>● Otsib tedlikult erinevatest infoallikatest vajalikku informatsiooni ja toob esile detailid ning tähtsamad punktid.</li> </ul>

<p>kirjeldamine, sihtrühma kaasamine Info otsimine. Probleemi täpsustamine</p>	
<p><b>Plaanimine ja ideede arendamine</b></p>	
<p><b>Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:</b> Harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, igavikulisest teemast lähtuv, 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. Erinevate väljundite loomine ideele. Kunstilise kujundi (metafoori) valik, kujutamisaadi valik, meediumi valik, moodboard. Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, assotsiatsioonide kasutamine, sümboolika välja selgitamine, kujundite või kujutiste kombineerimine) ja valik. Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d või 3d visand). Krokiide ja kiirkrokiide hajutamine. Visualiseerimise ja visuaalse kokkuvõtte harjutused. <b>Plaanimine:</b> 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Leiab oma teose jaoks ideid läbi eneserefleksiooni.</li> <li>● Rakendab õpetaja abiga ideede genereerimise ja laiendamise/arendamise meetodeid (referaat idee tausta uurimiseks).</li> <li>● Märkab ja tuvastab igapäevaelu probleemi, mis teda kõnetab.</li> <li>● Seab lähteülesande ja tegevusplaani.</li> <li>● Kavandab õpetaja abiga ja rakendab sihipäraselt üht uurimismeetodit (näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine).</li> </ul>

3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, 3-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Suuruse, eksponeerimiskoha ja valgustuse valik ja põhimõtted.

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

Protsessi kavandamine

**Disainiprotsess:**

Ressursside planeerimine, parameetrite tuvastamine, mõjude planeerimine

Lähteülesande sõnastamine

Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine

Uurimisprotsessi kavandamine juhendaja abiga.

**Loomine**

- Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamine (Annab paremini edasi mu ideed; Tahtsin originaalset lähenemist)
- Teoste loomine kontseptsiooni alusel.
- Kahemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Võtta aega planeerimisprotsessiks ja ideeloomeks. Tehnikate kombineerimine. Arvutigraafika ja digimaal.
- Kolmemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Materjalide kombineerimine ja leidlik kasutus. Vormide võtmine kooli võimalusi kasutades.
- Kohaspetsiifiline installatsioon. Kineetiline skulptuur või

- Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata).
- Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid enamasti teadlikult uurides ja kavandades.
- Laiendab enda ideed kavandamise protsessis, katsetab erinevaid tehnilisi võimalusi ja toob esile idee arenguetapid.
- Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult.
- Põhjendab tehnika või meediumi valikut toetudes oma sõnumile või ideele.

<p>installatsioon. Prototüüpide loomine füüsilises keskkonnas või 3-d programmis.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Neljamõõtmeliste teoste loomine: kavandatud ja komponeeritud videokunsti teos või animatsioon. Võib teha grupitööna, jagades rollid analoogselt nagu päris elus (režissöör, stsenarist, kunstnik, storyboardi joonistaja, animaator, operaator, helirežissöör, monteeriija, valgustaja, kostüümikunstnik jne)</li> <li>● Teatri või muu etenduskunsti teos koostööna ja lõimituna teiste ainetega.</li> <li>● Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin taub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad.</li> <li>● <b>Disainiprotsess</b></li> <li>● Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine</li> <li>● Essee, referaadi või teose saateteksti kirjutamine.</li> <li>● Tervikliku ekspositsiooni loomine ja selle esitlemine publikule.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Rakendab neljamõõtmelise teose loomisel (animatsiooni, video, etendus, performance) narratiivi, sissejuhatust ja puänti (lõiming kirjandusega).</li> <li>● Oskab õpetaja abiga rühmaliikmena luua ühistöödest väljapaneku.</li> <li>● Toetab töö pealkirjaga oma sõnumit või ideed.</li> </ul>
<p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 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?</li> <li>● Kaaslaste töö analüüsimiseks võib nüüd mõnel juhul kasutada ka küsimusi, mis mõeldud kunstiteoste analüüsimiseks. (vormianalüüs,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst).</li> <li>● Analüüsib ruumilist keskkonda funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.</li> <li>● Põhjendab valdavalt oma töö sisulisi, uurimuslikke või loominguotsuseid ja eksponeerimise valikuid.</li> <li>● Kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib</li> </ul>

ikonograafiline analüüs) Tasub lisada alati mõni positiivset tagasisidet võimaldav küsimus.

- Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine:

Vormianalüüsist lähtuvad küsimused:

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

Stiilianalüüsist lähtuvad küsimused:

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

enamasti eriarvamusi.



Biograafilisest meetodist lähtuvad küsimused:

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

Ikonograafilisest analüüsist lähtuvad küsimused:

- Mida on kujutatud? Mille järgi selle ära tunneme, milliseid atribuute, sümboleid ja allegooriaid on kasutatud? Mida kujutatud objektid tähendavad selles kontekstis? Mis neile annab sellise tähenduse? Millised tähendused kujutatul on laiemalt? Milliste tekstidega (sh teised kujutised) on kujutatu seotud? Kas see on tavapärane kujutamiskiis, st kas on teisi samatüübilisi pilte või on see erandlik

**9. klass**

**Õppesisu**

**Õpitulemus**

**Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine**

Tekstide lugemine, info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist, Intervjuude ja dokfilmide vaatamine, näitusekülastused (ka virtuaalselt), õpetaja koostatud esitlused ja

- Seostab eri ideoloogilisi sümboleid vastava ajastuga ja teab nende tähendust.
- Arutleb erinevate nii kaasaegsete kui ajalooliste ideoloogiliste sümboolite

<p>loeng, intervjuerimine, vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega. Saadud teabe alusel: visuaalteose kirjeldamine, küsimustele vastamine, selgitamine, seostamine, võrdlemine, kokkuvõtete tegemine, mõtte- ja mõistekaartide koostamine, teabe visualiseerimine infograafika abil, esitluse koostamine, tervikteksti kirjutamine (essee, artikkel, sünopsis, saatetekst vms). Saadud teabe alusel arutlemine. Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel</p> <p>Uurimine</p> <p><b>Disainiprotsess:</b></p> <p>Probleemi tuvastamine</p> <p>Sihtrühma täpsustamine, sihtgrupi kirjeldamine, sihtrühma kaasamine</p> <p>Info otsimine.</p> <p>Probleemi täpsustamine</p>	<p>rolli üle tänapäeval</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Seostab kunstnikku ja kunstiteost selle loomiskeskkonnaga, leides ja tõendades oma tähelepanekuid.</li> <li>● Leiab kunstiteose omadused, mis väljendavad nii loomise keskkonna kui kunstniku ideid</li> <li>● Külatab iseseisvalt kunstinäitust või- sündmust ning käitub seal reeglite kohaselt.</li> </ul>
<p><b>Plaanimine ja ideede arendamine</b></p>	
<p><b>Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:</b></p> <p>Harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, igavikulisest teemast lähtuv, õppeainest või mõnest inimtegevuse valdkonnast lähtuv stiimul)</p> <p>Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, mõttekaart, omaduste reastamine, erinevate stiimulite kombineerimine.</p> <p>Idee valik: originaalsuse, ebatavalisuse, eesmärgi jms alusel.</p> <p>Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde. Erinevate väljundite loomine ideele.</p> <p>Kunstilise kujundi (metafoori) valik, kujutamislaiendi valik, meediumi valik, moodboard.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Rakendab teiste autorite teoseid oma töö lähtepunktina.</li> <li>● Rakendab õpetaja abiga keerulisemaid ideede laiendamise / arendamise meetodeid (näiteks Osborni küsimustik).</li> <li>● Teab ideede selekteerimise meetodeid (näiteks sõelumine küsimuste abil, plussid, miinused)</li> <li>● Sõnastab oma teose kontseptsiooni.</li> <li>● Kasutab kavandamisel mitmekesiseid meetodeid (näit visandid, skeemid, asendiplaanid, maketid, värvi- ja materjalinäidised, töötappide kirjeldused).</li> </ul>

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

Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d või 3d visand).

Krokiide ja kiirkrokiide hajutamine.

Visualiseerimise ja visuaalse kokkuvõtte harjutused.

**Plaanimine:**

2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. 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. 4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Võttepaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli visandid, näited ja valik.

Protsessi kavandamine

**Disainiprotsess:**

Ressursside planeerimine, parameetrite tuvastamine, mõjude planeerimine

Lähteülesande sõnastamine

Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine

Uurimisprotsessi kavandamine juhendaja abiga.

**Loomine**

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

- Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt

originaalset lähenemist)

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

(kavandamata).

- Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid teadlikult uurides ja kavandades.
- Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult.
- Pakub välja ekspositsiooni või näitusepinna koha kooliruumis ning põhjendab enda valikut ja visiooni.
- Loob näituse kaasteksti, etiketid (autori nimi, töö nimetus, tehnika jms) ja esitluse viisi.
- Tekitab kahemõõtmelises teoses vabalt valitud vahenditega ruumiillusiooni.
- Rakendab kolmemõõtmelises teoses valgust, ümbritsevat ruumi ja materjali (või muid õpetaja ülesandepüstituses esitatud elemente või põhimõtteid) oma sõnumi edastamiseks.

## Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil Näiteks: Bortoni mudeli ainetel: Mida ma tegin, et sellesse punkti jõuda? Mis mind aitas ja takistas? Mida ma veel saan tulevikus teha?
- Kaaslaste töö analüüsimiseks võib nüüd mõnel juhul kasutada ka küsimusi, mis mõeldud kunstiteoste analüüsimiseks. (vormianalüüs, ikonograafiline analüüs) Tasub lisada alati mõni positiivset tagasisidet võimaldav küsimus.
- Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine:

### Vormianalüüsist lähtuvad küsimused:

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

### Stiilianalüüsist lähtuvad küsimused:

- Autorikeskselt: Milline on autori isiklik stiil? Kas see teos on tema jaoks tüüpiline või erandlik? Mille järgi tunneme autori stiili ära? Kas autor kuulub suurema stiili või rühmituse alla? Kas ja kuidas autori

- Mõtestab disaininäiteid funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.
- Põhjendab oma töö sisulisi, uurimuslikke või loominguotsuseid ja eksponeerimise valikuid.
- Kirjeldab, analüüsib, tõlgendab ja hindab kunstiteoseid (nende ainek, meediumi, vormi ja konteksti).
- Uurib teose loomise konteksti – sotsiaalne kontekst, ajalooline taust, põhjuslik keskkond, milles kunstiteos loodi.

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 meeletolu?

Biograafilisest meetodist lähtuvad küsimused:

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

Ikonograafilisest analüüsist lähtuvad küsimused:

- Mida on kujutatud? Mille järgi selle ära tunneme, milliseid atribuute, sümboleid ja allegooriaid on kasutatud? Mida kujutatud objektid tähendavad selles kontekstis? Mis neile annab sellise tähenduse? Millised tähendused kujutatul on laiemalt? Milliste tekstidega (sh teised kujutised) on kujutatu seotud? Kas see on tavapärane kujutamiskiil, st kas on teisi samatüübilisi pilte või on see erandlik?

## Õppetegevused III kooliastmes

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted
VISUAALNE KIRJAOSKUS	<p><b>Igapäevane visuaalkultuur</b>            Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeedia platvormid.            Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.            Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.            Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted            Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv            Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)            Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmelised, dominant, rõhutus            Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.            Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne  <b>Perspektiiv:</b> tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv            Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid  <b>Ruumiillusiooni</b> loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus  <b>Liikumise</b> mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.            Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu, tegevuspaik, tegelased  <b>Kaadriplaanid:</b> üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.  <b>Kunstiliigid:</b> joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.  <b>Kunstižanrid:</b> portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade  <b>Kujutavus:</b> figuraalne, abstraktne</p>
KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE	<b>Kunstitehnikad ja stiilid</b>

<p>ENESEVÄLJENDUS</p>	<p>maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)</p> <p><b>Etikett</b></p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)</p>
<p>DISAIN JA DISAINIPROTSESS</p>	<p><b>Disaini baaselemendid</b></p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesemete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p>Disaini liigid</p> <p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p>Disainiprotsessi osad</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Osapooled, tarbija</li> <li>● Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine</li> <li>● Lähteülesanne</li> <li>● Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine</li> <li>● Lahenduspakkumine</li> </ul> <p><b>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</b></p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile....</p> <p>Kavandamine: kavand, visand, skits, krokii, abijooned, mõistekaart, plakat, värvikaart,</p> <p>Idee sõnastamine</p> <p>Storyboard, stsenaarium</p> <p>Visuaalne lihtsustamine</p>
<p>KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD</p>	<p><b>Info leidmine</b></p> <p>Google'i pildiotsing</p> <p>(Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid</p> <p><b>Kunstiajalugu</b></p> <p>Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid.</p> <p>Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid.</p>



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

## 2.2 Muusika

### 2.2.1 Õppeaine kirjeldus

Muusikal kui universaalsel suhtlusvahendil on läbi aegade olnud tähtis osa laste ja noorte vaimsel, moraalsel ning esteetilisel kasvatamisel. Muusikaõpetuse taotlus on luua muusika teadmiste, -oskuste ja -kogemuste süsteem. Üldhariduskooli muusikaõpetuse eesmärk on tekitada huvi muusika ja musitseerimise vastu ning kujundada harmoonilist ja loovat isiksust. Muusika õpetuses 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 kogemusele.

Muusikaga tegelemine rikastab tundeelu, kujundab esteetilisi hoiakuid ja kultuurilisi tõekspidamisi. Muusikaõpetuse kaudu luuakse võimalused muusika oskuste arenguks, avatakse ja avardatakse muusikaga tegelemise viise ning toetatakse elukestva

muusikaharrastuse teket. Eesti ja maailma muusika kultuuri tutvustamise kaudu kujundatakse õpilaste sotsiaal kultuurilisi väärtushinnanguid ja muusikamaitset.

Muusikaõpetuses

tähtsustatakse:

- 1) ühislaulmist kui rahvusliku kultuuritraditsiooni olulist väljendust ja edasikandjat;
- 2) loomingulist eneseväljendust;
- 3) õpilase loova ja kriitilise mõtlemise arengu toetamist;
- 4) õpilase isikliku suhet muusikaga ning muusikalise suhtlemise rolli vaimse, füüsilise ja emotsionaalse tasakaalustamise võimalusena;
- 5) muusika osa tasakaalustatud isiksuse eetilise-esteetiliste väärtushinnangute kujunemisel;
- 6) õppija huvi ja isikupära.

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

Muusikaõpetuse kaudu kujundatakse ja arendatakse õpilastes järgmisi osaoskusi:

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

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

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

**Ühislaulmise ning koorilauluga** arendatakse sotsiaalseid oskusi ning kujundatakse rahvuslikku eneseteadvust ja isamaa-armastust.

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

**Muusika kuulamisega** arendatakse kuulamisoskust, tähelepanu, analüüsivõimet ja võrdlusoskust.

Muusikaloos tutvustatakse muusika väljendusvahendeid, stiile, heliloojaid ja interpreete ning omandatakse kultuuriloolisi teadmisi.

**Muusikalise kirjaoskuse** all mõistetakse ainekavas sisalduvat elementaarset noodikirja lugemise oskust, mida omandatakse musitseerides ja mis loob eeldused muusika teadlikumaks mõistmiseks. Muusika võimaldab osaleda kultuuris mitmel viisil ja kujundada elukestvat harrastust.

**Õppekäigud** (sh virtuaalsed) kontserdipaikadesse, teatritesse ning muuseumidesse kujundavad õpilaste silmaringi ja muusikamaitset, teadmisi kohalikust, oma riigi ja maailma kultuuripärandist ning nende rollist maailmas ja peamistest kultuurisaavutustest (sh popkultuurist).

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

## 2.2.2 Kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

### I kooliaste

Õpilane:

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

## 2.2.3 Õpitulemused antud aines

### I kooliaste

**Musitseerimine:** laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine, muusikaline omalooming

### Laulmine

Õpilane:

- 1) laulab loomuliku kehahoiu ja hingamise, vaba tooni ja selge diktsiooniga ükski, ansamblis või kooris;
- 2) väljendab lauldes muusika sisu ning meeleolu;
- 3) laulab eakohaseid laste-, mängulaule, regilaule, kaanoneid, eesti ja teiste rahvaste laule;
- 4) laulab peast Eesti Vabariigi hümnit "Mu isamaa, mu õnn ja rõõm"

- 5) on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja ja/või kuulajana, arutleb suuliselt kogetu üle;
- 6) mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda lauldes.

### **Pillimäng**

Õpilane:

- 1) rakendab keha-, rütmi- ja plaatpille lihtsamates *ostinato*'des ja/või kaasmängudes;
- 2) mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda pillimängus.

### **Muusikaline liikumine**

Õpilane:

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

### **Muusikaline omalooming**

Õpilane:

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

### **Muusika kuulamine**

Õpilane:

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

<b>1. klass</b>	
<b>Õppesisu</b>	<b>Õpitulemused</b>
<b>Laulmine</b>	
<p>Eakohased lastelaulud.</p> <p>Laulmine ja laulutehnika. Interpretatsioon.</p> <p>Muusikaline kirjaoskus.</p> <p>Astmed: SO, MI, RA.</p> <p>Mudellaulud.</p>	<p><b>Õpilane:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● laulab julgelt, ilmekalt ja selge diktsiooniga kooris (kogu klassiga), ansamblis ja/või üksi; võtab osa ühislaulmisest;</li> <li>● laulab eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regillaule, eesti ja teiste rahvaste laule;</li> <li>● 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);</li> <li>● on tutvunud laulupidude traditsiooniga;</li> <li>● on tutvunud muusikalise kirjaoskusega ja rakendab seda lauldes.</li> </ul>
<b>Pillimäng</b>	
<p>Kehapill.</p> <p>Rütmipillid.</p> <p>Plaatpillid.</p>	<p><b>Õpilane:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● mängib keha- rütmi- ja plaatpillidel lihtsamaid <i>ostinato</i>'sid, kaas-, eel- ja/või vahemänge, kasutades õigeid mänguvõtteid; oskab nimetada enda koolis olevate rütmi- ja plaatpillide nimetusi;</li> <li>● on tutvunud muusikalise kirjaoskusega: teadvustab õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi musitseerimisel.</li> </ul>
<b>Muusikaline liikumine</b>	
<p>Liikumine paaris, ühiselt ringjoonel (sõõris), vooris ja viirus.</p>	<p><b>Õpilane:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● rakendab omaloomingus muusika väljendusvahendeid,</li> </ul>

<p>Liikumine erinevate karakterpalade ja tantsude saatel.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• loob lihtsaid rütmilis-meloodilisi kaasmänge keha-, rütmi- ja plaatpillide</li> <li>• loob lihtsamaid tekste (liisusalme, regivärsse, laulusõnu jne);</li> <li>• kasutab loovliikumist muusika meeleolu väljendamisel.</li> </ul>
<p><b>Muusikaline omalooming</b></p>	
<p>Muusikaliste osaoskuste kasutamine eraldi ja lõimituna.</p> <p>Laulmine. Luuakse lihtsamaid tekste ja esitatakse neid musitseerides.</p>	<p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rakendab omaloomingus muusika väljendusvahendeid</li> <li>• loob lihtsaid rütmilis-meloodilisi kaasmänge keha-, rütmi- ja plaatpillidel</li> <li>• loob lihtsamaid tekste (liisusalme, regivärsse, laulusõnu jne);</li> <li>• kasutab loovliikumist muusika meeleolu väljendamisel.</li> <li>• on tutvunud muusikalise kirjaoskusega</li> </ul>
<p><b>Muusika kuulamine</b></p>	
<p>Kirjeldatakse kogetud muusikaelamusi.</p> <p>Laulu või muusikapala autorid.</p> <p>Kontsert ja kontserdi külastaja hea käitumise tava.</p>	<p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• avaldab arvamust kogetud muusikaelamusest.</li> <li>• kirjeldab ja iseloomustab muusikapala meeleolu ja karakterit;</li> <li>• eristab kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat</li> <li>• on tutvunud eesti rahvapillidega ja kirjeldab neid.</li> </ul>

### 1. klassi praktilised tööd

- Häälemängud (eakohased hääleharjutused, hingamisharjutused jne).
- Eakohaste laste-, mängu- ja mudellaulude, regilaulude, eesti- ja teiste rahvaste laulude laulmine ühiselt, ansambelis ja üksi.
- Rütlimängud
- Rütmi- ja fantaasiapillide meisterdamine.
- Muusika meeleolu väljendamine loovliikumise kaudu.

- Muusika või laulu meeleolu ja/või karakteri väljendamine kunstitöodes.

<b>2. klass</b>	
<b>Õppesisu</b>	<b>Õpitulemused</b>
<b>Laulmine</b>	
<p>Lauldakse eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regilaule, eesti ja teiste rahvaste laule.</p> <p>Laulmine ja laulutehnika. Interpretatsioon.</p> <p>Muusikaline kirjaoskus.</p> <p>Astmed: SO, MI, RA, LE, JO, (alumine) RA<sub>I</sub> ja (alumine) SO<sub>I</sub> (pentatoonika).</p>	<p><b>Õpilane:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● oskab lauldes hoida loomulikku kehahoidu; laulab vaba tooni ja selge diktsiooniga üksi, ansambelis või kooris;</li> <li>● väljendab laulu sisu ja meeleolu</li> <li>● laulab eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regilaule, eesti ja teiste rahvaste laule;</li> <li>● laulab peast I kooliastme ühislause: „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Mu koduke“ (muusika ja sõnad A. Kiiss),</li> <li>● on tutvunud laulupidude traditsiooniga;</li> <li>● mõistab eakohaselt muusikalise kirjaoskuse tähtsust, kinnistab õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi.</li> </ul>
<b>Pillimäng</b>	
<p>Keha-, rütmi- ja plaatpille mängitakse nii orkestris, ansambelis kui ka üksi.</p> <p><b>Kehapill.</b> Kehapilli rakendatakse lihtsamates <i>ostinato</i>'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p><b>Rütmipillid.</b> Musitseeritakse oma koolis olevatel rütmipillidel kasutades õigeid mänguvõtteid.</p> <p><b>Plaatpillid.</b> Musitseeritakse oma koolis olevatel plaatpillidel kasutades õigeid mänguvõtteid.</p>	<p><b>Õpilane:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● mängib keha- rütmi- ja plaatpillidel lihtsamaid <i>ostinato</i>'sid.</li> <li>● oskab nimetada enda koolis olevate rütmi- ja plaatpillide nimetusi.</li> <li>● mõistab eakohaselt muusikalise kirjaoskuse tähtsust: teadvustab õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi musitseerimisel.</li> </ul>
<b>Muusikaline liikumine</b>	



<p>Liikumistegevused üksinda, gruppides ja klassiga.</p> <p>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu.</p> <p>Eesti laulu- ja ringmängud ning rahvatantsud.</p> <p>Ühistegevuses liigutakse paaris, ühiselt sõõris, vooris ja viirus.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• väljendab muusika sisu ja karakterit liikumise kaudu üksi või rühmas;</li> <li>• 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;</li> <li>• tantsib koos kaaslastega eesti laulu- ja ringmänge.</li> </ul>
<p><b>Muusikaline omalooming</b></p>	
<p>Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansambelis ja klassiga.</p> <p>Laulmine. Luuakse lihtsamaid tekste ja esitatakse neid musitseerides.</p> <p>Pillimäng. Luuakse <i>ostinato</i>'sid ning esitatakse neid keha-, rütmi- ja plaatpillidel.</p> <p>Liikumine. Improviseeritud liikumise kaudu väljendatakse muusikapala karakterit. Luuakse laulu meeleoluga sobivad liigutused.</p>	<p><b>Õpilane:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• rakendab omaloomingus muusika väljendusvahendeid</li> <li>• loob lihtsaid rütmilis-meloodilisi kaasmänge keha-, rütmi- ja plaatpillidel</li> <li>• improviseerib pentatoonika astmetele tuginedes;</li> <li>• loob lihtsamaid tekste (liisusalme, regivärsse, laulusõnu jne);</li> <li>• kasutab loovliikumist muusika meeleolu väljendamisel.</li> <li>• mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda omaloomingus</li> </ul>
<p><b>Muusika kuulamine</b></p>	
<p>Muusikaelamuste kirjeldamine</p> <p>Laulu autorid - info otsimine</p> <p>Eesti rahvamuusika - rahvalaulud ja rahvapillid</p> <p>Vokaal- ja instrumentaalmuusika.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• avaldab eakohaselt arvamust kogetud muusikaelamuses</li> <li>• kirjeldab, iseloomustab ning võrdleb eakohaselt kuulatava laulu või muusikapala meeleolu ja karakterit;</li> <li>• eristab kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat</li> </ul>

<p>Esituskoosseisud: solist, ansambel, koor.</p> <p>Muusika väljendusvahendid. Kontsert - kontserdikülastaja hea tava</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>eristab kõla ja välimuse järgi eesti rahvapille ning kirjeldab neid.</li> </ul>
---	--

## 2. klassi praktilised tööd

- 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.
- Rütmi improviseerimine kehapillil ja rütmipillidel.
- Rütmi ja meloodia improviseerimine plaatpillidel, kasutades pentatoonikat.
- Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Muusika sisu ja karakteri väljendamine liikumise kaudu üksi või rühmas.
- Eesti laulu- ja ringmängude mängimine ja labajalavalsi ning rei(n)lenderi tantsimine.
- Muusikapala või laulu meeleolu ja/või karakteri kirjeldamine.
- Väljendab muusikapala karakterit kunstiteose kaudu.
- Rahvapillide kuulamine/vaatamine ja nende eristamine kõla ja välimuse järgi.
- Võimalusel kontserdi külastamine (kontserdimaja, koolikontserdid jne).

3. klass	
Õppesisu	Õpitulemused
<b>Laulmine</b>	
<p><b>Repertuaar.</b> Lauldakse eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regilaule, eesti ja teiste rahvaste laule. Õpitakse laulma peast I kooliastme ühislaule: Eesti hümn, „Lapsed tupp“, „Uhti, uhti uhkesti“, „Teele, teele, kurekesed“, „Emakesele“. Repertuaari valikul arvestatakse eesti rahvakalendri tähtpäevadega..</p> <p><b>Laulmine ja laulutehnika.</b> Lauldakse loomuliku kehahoiu ja hingamisega, vaba tooni ja selge diktsiooniga.</p> <p>Tutvutakse laulupidude traditsiooniga ja kaasatakse õpilasi koolikoori. Kinnistatakse õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi ning õpitakse uusi rütme, rütmifiguure rütmisilpide TI-RI-TI-RI, TAI-RI abil ning poolpaus, tervetakpaus.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Vorm.</b> Teadvustatakse õpitavate laulude vormi läbi mõistete salm, refrään, eelmäng ja vahemäng.</li> <li>• <b>Relatiivsed astmed ja astmemudelid.</b></li> <li>• Kinnistatakse tuttavaid astmemudeleid koos käemärkidega.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Õpilane:</b></li> <li>• 1) laulab loomuliku kehahoiu ja hingamise, vaba tooni ja selge diktsiooniga üksi, ansambelis või kooris;</li> <li>• 2) väljendab lauldes muusika sisu ning meeleolu;</li> <li>• 3) laulab eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regilaule, eesti ja teiste rahvaste laule;</li> <li>• 4) laulab peast I kooliastme ühislaule: „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Lapsed, tupp“ (sõnad E. L. Wöhrmann) „Teele, teele, kurekesed“ (sõnad Fr. Kuhlbars), „Uhti, uhti, uhkesti“ (eesti rahvaviis / A. Piirikivi), „Emakesele“ (M. Härma / A. Oengo-Johanson)</li> <li>• 5) on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja ja/või kuulajana, arutleb suuliselt kogetu üle;</li> <li>• 6) mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda lauldes.</li> </ul>

<p>Tutvustatakse uusi astmeid (NA, DI, ülemine JO').</p> <p>Tutvutakse JO- ja RA-astmeridadega.</p>	
<p><b>Pillimäng</b></p>	
<p>Musitseerimisel kasutatakse rütme, rütmifiguure ja pause.</p> <p>Keha-, rütmi- ja plaatpille mängitakse nii orkestris, ansambelis kui ka üksi.</p> <p><b>Kehapill.</b> Rakendatakse kehapilli lihtsamates <i>ostinato</i>'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p><b>Rütmipillid ja plaatpillid.</b> Mängitakse oma koolis olevate rütmi- ja plaatpillidel, kasutades pillide õigeid mänguvõtteid.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Õpilane:</b></li> <li>● 1) rakendab keha-, rütmi- ja plaatpille lihtsamates <i>ostinato</i>'des ja/või kaasmängudes;</li> <li>● 2) mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda pillimängus.</li> </ul>
<p><b>Muusikaline liikumine</b></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><b>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu.</b> Tutvustatakse liikumise kaudu rütme, rütmifiguure ja pause.</p> <p>Tunnetatakse muusika erinevaid temposid ja väljendatakse dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu.</p>	<p><b>Õpilane:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) väljendab muusika sisu ja karakterit liikumise kaudu üksi või rühmas;</li> <li>2) kasutab liikumisel muusika väljendusvahendeid;</li> <li>3) tantsib eesti laulu- ja ringmänge;</li> <li>4) mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda liikumisel.</li> </ol>

<p>Liigutakse marsisammul erinevates tempodes.</p> <p><b>Eesti laulu- ja ringmängud ning rahvatantsud.</b> Mängitakse ühiselt erinevaid eesti laulu- ja ringmänge, tutvudes laulumängu sisu ja pärimusliku traditsiooniga.</p>	
<p><b>Muusikaline omalooming</b></p>	
<p>Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansambelis ja/või kõik koos. Muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) kasutatakse omaloomingus nii eraldi kui ka omavahel lõimitult.</p> <p>Omaloomingut luues rakendatakse õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi.</p> <p><b>Liikumine.</b> Väljendatakse muusikapala karakterit improviseeritud liikumise kaudu. Luuakse laulu meeleoluga sobivad liigutused.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 1) rakendab omaloomingus muusika väljendusvahendeid (meloodia, rütm, tempo, tämber, dünaamika);</li> <li>● 2) loob lihtsaid rütmilis-meloodilisi kaasmänge keha-, rütmi- ja plaatpillidel;</li> <li>● 3) loob lihtsamaid tekste (liisusalme, regivärsse, laulusõnu jne);</li> <li>● 4) kasutab loovliikumist muusika meeleolu väljendamisel;</li> <li>● 5) väljendab muusika meeleolu kunstitöodes;</li> <li>● 6) mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda omaloomingus.</li> </ul>
<p><b>Muusika kuulamine</b></p>	
<p>Kirjeldatakse kogetud muusikaelamusi ning avaldatakse nende kohta arvamust eakohaselt suuliselt või muul looval viisil.</p> <p><b>Autorid.</b> Tutvutakse laulu või muusikapala autoritega (helilooja ja luuletaja). Tutvutakse valikuliselt erinevate heliloojatega, näiteks Gustav</p>	<p><b>Õpilane:</b></p> <p>1) kirjeldab kogetud muusikaelamusi ning avaldab nende kohta arvamust suuliselt või muul looval viisil;</p> <p>2) kirjeldab, iseloomustab ning võrdleb kuulatava laulu või muusikapala meeleolu ja karakterit, kasutades õpitud oskussõnavara ning muusika väljendusvahendeid (meloodia, rütm, tempo, tämber, dünaamika);</p>

<p>Ernesaks, Miina Härma, Wolfgang Amadeus Mozart, Pjotr Tšaikovski jne.</p> <p><b>Eesti rahvamuusika.</b> Kuulatakse eesti rahvamuusikat ja kirjeldatakse ning iseloomustatakse kuuldu. Eristatakse kõla ja välimuse järgi eesti rahvapäille ning kirjeldatakse neid.</p> <p><b>Vokaalmuusika ja instrumentaalmuusika.</b> Eristatakse kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat (laul ja muusikapala). Tutvutakse erinevate esituskosseisudega (solist, duo, duett, ansambel, koor, orkester). Eristatakse kuuldeliselt muusikažanre (marss, valss, polka).</p> <p><b>Kontsert.</b> Korratakse kontserdikülastaja hea käitumise tavasid.</p> <p><b>Muusika väljendusvahendid.</b> Kirjeldatakse kogetud muusikaelamust eakohaselt, kasutades õpitud oskussõnavara.</p>	<p>3) eristab ja iseloomustab kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat, sh muusikažanre (marss, valss, polka);</p> <p>4) otsib infot erinevatest etteantud allikatest, eristab kõla ja välimuse järgi eesti rahvapäille ning kirjeldab neid.</p>
--	---

### Praktilised tööd 3. klassis

- Häälemängud (eakohased hääleharjutused, hingamisharjutused jne).
- Eakohaste laste-, mängu- ja mudellaulude, regilaulude, eesti- ja teiste rahvaste laulude laulmine ühiselt, ansambelis ja üksi.
- Osalemine koolikoori tegevuses.
- Rütmi improviseerimine kehapillil ja rütmipillidel.
- Rütmi ja meloodia improviseerimine plaatpillidel.
- Keha-, rütmi- ja plaatpillidel lihtsamate *ostinato*'de, kaas-, eel- ja/või vahemängude mängimine.
- Muusika meeolelu väljendamine loovliikumise kaudu.

- Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Muusika sisu ja karakteri väljendamine liikumise kaudu üksi või rühmas.
- Marssimine erinevates tempodes.
- Valsi ja polka tantsimine, kasutades põhisamme.
- Eesti laulu- ja ringmängude mängimine.
- Muusikapala või laulu meeleolu 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).

## II kooliaste

Õpilane:

- 1) tunneb rõõmu nii iseseisvast kui ka ühisest muusikategevusest ja väärtustab musitseerimist;
- 2) teadvustab ja hindab oma muusikavõimeid, arendab neid muusikategevustes – laulmises, pillimängus, omaloomingus ja muusikalises liikumises;
- 3) kuulab süvenenult Eesti ja teiste rahvaste muusikat ning arutleb muusika üle;
- 4) osaleb aktiivselt muusikaloomes, katsetab oma ideid erinevates muusikategevustes ja sobivates digikeskkondades, on püsiv lahendusi otsides;
- 5) suhtub lugupidavalt enda ja kaaslaste loomingusse, põhjendab ning analüüsib oma arvamusi ja valikuid;
- 6) mõistab enda seotust Eesti kultuuripärandiga ja väärtustab laulupidu;
- 7) märkab ja teadvustab kultuurilist mitmekesisust ning suhtub lugupidavalt eri rahvuskultuuridesse;
- 8) leiab muusikainfot eri teabeallikatest ning käitub vastutustundlikult virtuaalmaailmas;
- 9) väärtustab loojat ja loomingut ning on teadlik autoriõigusest;
- 10) väärtustab teadmisi ja oskusi muusikategevustes, rakendades muusikalist kirjaoskust ;

## II kooliaste

**Musitseerimine:** laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine, muusikaline omalooming, muusika kuulamine

### Laulmine

Õpilane: 1) laulab hääle isikupära arvestades võimalikult puhta intonatsiooniga, loomuliku kehahoiu, hingamise ja selge diktsiooniga ning väljendusrikkalt;

2) laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ühe- ja kahehääelseid laule, kaanoneid ning teiste rahvaste laule;

3) väärtustab ühislaulmist, laulab peast kooliastme ühislaulu: „Eesti hümn“ (F. Pacius), „Kui Kungla rahvas“ (K. A. Hermann), „Mu isamaa armas“ (saksa rahvalaul), „Majakene mere ääres“ (Ü. Vinter);

5) osaleb laulupeotraditsiooni edasikandmisel koorilaulja või kuulajana ning analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult;

6) rakendab lauldes muusikalist kirjaoskust, kasutab laulu õppides relatiivseid astmeid.

### **Pillimäng**

Õpilane: 1) süvendab I kooliastmes omandatud pillimänguoskusi ning mängib keha-, rütmi- ja plaatpille (valdavalt kaasmängudes); 2) musitseerib muusikateadmisi ja -oskusi kasutades õpitud pillidel.

### **Muusikaline liikumine**

Õpilane:

1) tunnetab, analüüsib ja väljendab liikumise kaudu muusika väljendusvahendeid (meloodia, dünaamika, tempo, muusikavorm) üksi ja/või rühmas;

2) väljendab liikumise kaudu Eesti ja teiste maade rahvamuusikale iseloomulikke karaktereid ning lihtsamaid tantse;

3) rakendab liikumises muusikateadmisi.

### **Muusikaline omalooming**

Õpilane:

1) julgeb loomeideedega katsetada ning eksida; on lahendusi otsides püsiv ja järjekindel;

2) loob rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge või ostinato'sid keha-, rütmi- ja plaatpillidel ning digivahenditel; esitleb neid üksi või rühmas;

3) loob muusikale lihtsaid tekste (regivärsse, laulusõnu jne);

### **Muusika kuulamine**

Õpilane:



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

4. klass	
Õppesisu	Õpitulemused
<b>Laulmine</b>	
<p>Korratakse ja kinnistatakse I kooliastmes omandatud oskusi ja teadmisi.</p> <p><b>Repertuaar.</b> Lauldakse eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ühe- ja kahehääelseid laule, kaanoneid ning teiste rahvaste laule. Õpitakse laulma peast II kooliastme ühislaule: Eesti hümn, „Mu isamaa armas”. 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><b>Laulmine ja laulutehnika.</b> Lauldakse loomuliku kehahoiu ja hingamisega, vaba tooni ja selge diktsiooniga. Pööratakse tähelepanu meloodia puhtale intoneerimisele, arvestades hääle isikupära ja sobivat tessituuri. Lauldakse <i>a cappella</i> ja saatega nii kooris, ansamblis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii ennast kui ka teisi. Jätkatakse tutvumist laulupeo traditsiooniga, kaasatakse õpilasi koolikoori.</p> <p><b>Interpretatsioon.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Õpilane:</b></li> <li>● 1) suunab lauldes meloodiat endale sobivas tessituuris võimalikult puhta intonatsiooniga; laulab loomuliku kehahoiu, hingamise ja selge diktsiooniga ning väljendusrikkalt;</li> <li>● 2) laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ühe- ja kahehääelseid laule, kaanoneid ning teiste rahvaste laule;</li> <li>● 3) väärtustab ühislaulmist, laulab peast II kooliastme ühislaule: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Janssen), „Mu isamaa armas“ (saksa rahvaviis/ M. Körber),</li> <li>● 4) osaleb laulupeotraditsiooni edasikandmisel koorilaulja või kuulajana ning analüüsib eakohaselt kogetut suuliselt;</li> <li>● 5) rakendab lauldes muusikalist kirjaoskust, kasutab laulu õppides relatiivseid astmeid.</li> </ul>

Väljendatakse lauldes muusika sisu ja meeleolu, kasutades erinevat dünaamikat (*piano, mezzopiano, mezzoforte, forte, crescendo, diminuendo*) ja tempot (kiire, aeglane).

**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.

Noodipikkuste silpnimetused kinnistatakse noodivältustega (TA = veerandnoot jne).

Selgitatakse taktimõõdu kahe numbriga tähendust. Tutvutakse 4-osalise taktimõõdu (C) ja eeltaktiga.

- **Relatiivsed astmed ja astmemudelid.**

- Mudellaulud.**

- Kinnistatakse ja korratakse tuttavaid astmeid koos käemärkidega.

- Seostatakse JO- ja RA-astmerida duur- ja mollhelilaadi ja kolmkõladega.

- Eristatakse helilaade kõlaliselt (duur ja moll).

- Kinnistatakse astmemudeleid mudellaulude abil.

- **Absoluutsed helikõrgused.**

- Tutvutakse noodinimetustega (c-d-e)

<p>jne). Paigutatakse noodid noodijoonestikule viiulivõtme abil. Õpitakse lihtsamaid laule tähtnimetustega.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Noodist laulmine.</b> Loetakse latusalt noodist laulusõnu ning järgitakse rütmi ja meloodia liikumist. Lauldakse noodist uusi laule astme- ja tähtnimetustega. Laulmisel arvestatakse õpitud noodimärkidega.</li> <li>● <b>Vorm.</b> Teadvustatakse õpitavate laulude vormi läbi õpitud mõistete. Lauldakse kaanoneid. Tutvutakse 1-, 2- ja 3-osalise lihtvormiga.</li> </ul>	
---	--

### Pillimäng

<p>Musitseerimisel kasutatakse teadlikult uusi rütme ja rütmifiguure lisaks õpitudetele.</p> <p>Keha-, rütmi- ja plaatpille mängitakse nii orkestris, ansambelis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii enda kui ka teiste pillimängu.</p> <p>Noodist mängimisel rakendatakse absoluutset noodisüsteemi.</p> <p><b>Kehapill.</b> Rakendatakse kehapilli <i>ostinatodes</i>, kaas-, eel-</p>	<p><b>Õpilane:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 1) jätkab I kooliastmes omandatud pillimänguoskuste arendamisega ning mängib keha-, rütmi- ja plaatpille (valdavalt kaasmängudes);</li> <li>● 2) musitseerib plokkflöödil või muul meloodiapillil, kasutades õpitud mänguvõtteid; rakendab pillimängu digivõimalusi;</li> <li>● 3) seostab absoluutseid helikõrgusi noodipildis klaviatuuri ja/või õpitava muusikainstrumendiga;</li> <li>● 4) rakendab muusikalist kirjaoskust musitseerides üksi ja erinevates pillikoosseisudes.</li> </ul>
---	--

<p>ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p><b>Rütmipillid.</b> Mängitakse oma koolis olevatel rütmipillidel, kasutades rütmipillide õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse rütmipille <i>ostinato</i>'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.</p> <p><b>Plaatpillid.</b> Mängitakse oma koolis olevate plaatpillidel, kasutades õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse plaatpille <i>ostinato</i>'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Esitatakse plaatpillidel meloodiaid toetudes absoluutsele noodisüsteemile.</p> <p><b>Klaviatuur.</b> Seostatakse absoluutseid helikõrgusi (tähtnimetusi) kindlate asukohtadega klaviatuuril ja mängitakse lihtsamaid meloodiaid klaviatuuril (klaveril, süntesaatoril, erinevatel digitaalsetel rakendustel jne).</p>	
<p><b>Muusikaline liikumine</b></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><b>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu.</b> Tutvutakse liikumise kaudu uute rütmide ja rütmifiguuridega ja</p>	<p><b>Õpilane:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) tunnetab, analüüsib ja väljendab liikumise kaudu muusika väljendusvahendeid (meloodia, dünaamika, tempo, muusikavorm) üksi ja/või rühmas;</li> <li>2) väljendab liikumise kaudu eesti rahvamuusikale iseloomulikke karaktereid ning lihtsamaid tantse;</li> <li>3) rakendab liikumises muusikateadmisi.</li> </ol>

pausidega (TI, kaheksandikpaus, TI-TI-RI, TI-RI-TI, TA-I-TI, tervenoot, tervepaus). Tunnetatakse muusika erinevaid temposid ja väljendatakse dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu. Kujundatakse ühiselt liikumiskompositsioone, väljendamaks muusikapala vormi (1-, 2-, 3-osaline lihtvorm).

**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.

### **Muusikaline omalooming**

Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansambelis ja/või kõik koos. Katsetatakse julgelt loomeideedega, kasutades muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) nii eraldi kui ka omavahel lõimitult. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone. Omaloomingu meloodia noodistamisel rakendatakse relatiivset ja/või absoluutset noodisüsteemi.

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

**Laulmine.** Luuakse lihtsamaid tekste ja esitatakse neid musitseerides, rakendades õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi.

**Pillimäng.** Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge ja *ostinato*'sid ning esitatakse neid üksi või rühmas. Omaloomingut luues rakendatakse õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi..

**Liikumine.** Väljendatakse muusikapala karakterit improviseeritud liikumise kaudu. Luuakse rütmimängudele uusi liigutusi.

**Digivahendid.** Tutvutakse erinevate digitaalsete rakendustega, rikastamaks omaloomingut.

## Muusika kuulamine

Kirjeldatakse kogetud muusikaelamusi ning avaldatakse nende kohta arvamust eakohaselt suuliselt või muul looval viisil.

**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.

### Õpilane:

- 1) kirjeldab ja analüüsib kuulatud muusikat, kasutades õpitud muusika oskussõnavara;
- 2) tunneb ja eristab eesti rahvapille;
- 3) otsib infot ning uurib kuulatud heliteoste autorite kohta teavet;
- 4) kuulab ning võrdleb hääle- ja kooriliike; oskab nimetada oma koolis ja/või kodukohas tegutsevaid koore ja nende dirigente;
- 5) eristab kuuldeliselt pillirühmi (klahvpillid, keelpillid, puhkpillid, löökpillid);

<p><b>Eesti rahvamuusika.</b> Kuulatakse eesti rahvamuusikat ja kirjeldatakse ning iseloomustatakse kuuldu. Eristatakse kõla ja välimuse järgi eesti rahvapäille (hiu kannel, kannel, lõõtspill, torupill, sarved, viled, parmupill jt) ning kirjeldatakse neid.</p> <p><b>Vokaal- ja instrumentaalmuusika.</b> 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><b>Kontsert.</b> 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> <p><b>Muusika väljendusvahendid.</b> Kirjeldatakse kogetud muusikaelamust eakohaselt, kasutades õpitud oskussõnavara.</p>	<p>6) analüüsib külastatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt või kirjalikult; jagab kogemusi kaaslastega.</p>
--	---

#### 4. klassi praktiliste tööde nimekiri

- Loomuliku kehahoiu ja laulmisele omaste hingamispõhimõtete kinnistamine
- Eakohaste laste-, mängu- ja mudellaulude, regilaulude, eesti- ja teiste rahvaste laulude laulmine ühiselt, ansamblis ja üksis.
- Laulmine ja improviseerimine õpitud astmemudelitel.
- Osalemine koolikoori tegevuses.



- Keha-, rütmi- ja plaatpillidel lihtsamate *ostinato*'de, kaas-, eel- ja/või vahemängude mängimine.
- Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Muusika sisu ja karakteri väljendamine liikumise kaudu üksi või rühmas.
- Erinevate liikumisimprovisatsioonide loomine.
- Eesti laulu- ja ringmängude mängimine.
- Meloodia ja rütmi improviseerimine.
- Lihtsate rütmilis-meloodiliste kaasmängude loomine keha-, rütmi- ja/või plaatpillidel.
- Lihtsamate tekstide loomine ja nende ilmekas esitamine.
- Muusika meeleolu väljendamine loovliikumise kaudu.
- Kunstitöodes kuulatud muusika või laulu meeleolu ja/või karakteri väljendamine.
- 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.

## 5. klass

### Õppesisu

### Õpitulemused

#### Laulmine

- **Repertuaar.** Lauldakse eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, eristades neid üksteisest. Jätkatakse ühe- ja kahehäälsete laulude, kaanonite ning teiste rahvaste laulude laulmist. Õpitakse laulma peast 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.
- **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.

- **Õpilane:**
- 1) laulab endale sobivas tessituuris ja hääle isikupära arvestades võimalikult puhta intonatsiooniga; laulab loomuliku kehahoiu, hingamise ja selge diktsiooniga ning väljendusrikkalt;
- 2) laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ühe- ja kahehäälsed laule, kaanoneid ning teiste rahvaste laule;
- 3) väärtustab ühislaulmist, laulab II kooliastme ühislaulu: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Meil aiaäärne tänavas“ (eesti rahvalaul / L. Koidula)
- 4) osaleb laulupeotraditsiooni edasikandmisel koorilaulja või kuulajana ning analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult;
- 5) rakendab lauldes muusikalist kirjaoskust. Kasutab laulu õppides relatiivseid astmeid, sidudes neid absoluutse noodisüsteemiga.

Lauldakse loomuliku kehahoiu ja hingamisega, vaba tooni ja selge diktsiooniga. Järgitakse meloodia õiget intoneerimist, arvestades hääle isikupära ja sobiva tessituuriga.

**Interpretatsioon.**

Väljendatakse lauldes muusika sisu ja meeolelu, 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.

● **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 numbri tähendust.

**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).

**Absoluutsed  
helikõrgused.**

Kinnistatakse  
tähtnimetusi (c-d-e jne).  
Paigutatakse noodid  
noodijoonestikule  
viulivõtme abil.  
Tutvustatakse erinevaid  
alteratsioonimärke:  
diees, bemoll, bekarr.  
Õpitakse lihtsamaid  
laule tähtnimetustega.

**Noodist laulmine.**

Lauldes järgitakse rütmi  
ja meloodia liikumist.  
Lauldakse noodist uusi  
laule astme- ja  
tähtnimetustega  
(helistike määramine).  
Laulmisel arvestatakse  
õpitud noodimärkidega.

**Vorm.** Teadvustatakse  
õpitavate laulude vorm  
ja kinnistatakse 1-, 2- ja  
3-osalise lihtvormi.

Jätkatakse kaanonite  
laulmist. Tutvutakse  
skertso žanriga.

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.

**Kehapill.** Rakendatakse kehapilli *ostinato*'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.

**Rütmipillid.** Mängitakse oma koolis olevatel rütmipillidel, kasutades rütmipillide õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse rütmipille *ostinato*'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.

**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.

**Väikekannel, plokkflööt.** Mängitakse väikekandel või plokkflöödil, kasutades õpitud mänguvõtteid.

**Klaviatuur.** Paigutatakse absoluutseid helikõrgusi (tähtnimetusi) klaviatuurile (klaver, erinevad rakendused) ja mängitakse õpitud helistikke ja

● **Õpilane:**

- 1) süvendab varasemalt omandatud pillimänguoskusi ning mängib keha-, rütmi- ja plaatpille (valdavalt kaasmängudes);
- 2) musitseerib muusikateadmisi ja -oskusi kasutades plaatpillidel;
- 3) seostab absoluutseid helikõrgusi noodipildis klaviatuuri ja/või õpitava muusikainstrumendiga;
- 4) rakendab muusikalist kirjaoskust musitseerides üksi ja erinevates pillikoosseisudes.

lihtsamaid meloodiaid klaviatuuril.	
<b>Muusikaline liikumine</b>	
<p>Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos, gruppides kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis.</p> <p><b>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu.</b> Kinnistatakse liikumise kaudu õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Tajutakse muusika erinevaid temposid ja väljendatakse dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu. Kujundatakse ühiselt liikumiskompositsioone, väljendamaks muusikapala vormi (1-, 2-, 3-osaline lihtvorm).</p> <p><b>Eesti laulu- ja ringmängud ning rahvatantsud.</b> Mängitakse ühiselt erinevaid eesti laulu- ja ringmänge, tutvudes laulumängu sisu ja pärimusliku traditsiooniga. Väljendatakse mängudes esinevate tegelaste karaktereid. Ühistegevuses liigutakse paaris, ühiselt sõõris (ringjoonel), vooris ja viirus. Tantsitakse erinevaid rahvatantse, kasutades nende põhisamme.</p>	<p><b>Õpilane:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) tunnetab, analüüsib ja väljendab liikumise kaudu muusika väljendusvahendeid (meloodia, dünaamika, tempo, muusikavorm) üksi ja/või rühmas;</li> <li>2) väljendab liikumise kaudu Eesti rahvamuusikale iseloomulikke karaktereid ning tantsib lihtsamaid tantse;</li> <li>3) rakendab liikumises muusikateadmisi.</li> </ol>
<b>Muusikaline omalooming</b>	

Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansamblis ja/või kõik koos. Katsetatakse julgelt loomeideedega, kasutades muusikalisi osakusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) nii eraldi kui ka omavahel lõimitult. Luuakse iseseisvalt rütmilis-meloodilisi improvisatsioone.

Omaloomingu meloodia noodistamisel rakendatakse absoluutset noodisüsteemi.

**Laulmine.** Luuakse erinevaid muusikast lähtuvaid tekste.

**Pillimäng.** Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge ja *ostinatosid* ning esitatakse neid üksi või rühmas.

Omaloomingut luues rakendatakse õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi.

**Liikumine.** Väljendatakse muusikapala karakterit improviseeritud liikumise kaudu. Luuakse rütmimängudele uusi liigutusi.

**Digivahendid.** Katsetatakse omaloomingus erinevate rakendustega.

• **Õpilane:**

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

**Muusika kuulamine**

Kirjeldatakse kogetud muusikaelamusi ning avaldatakse nende kohta arvamust eakohaselt suuliselt või muul looval viisil.

• **Õpilane:**

- 1) kirjeldab ja analüüsib kuulatud muusikat muusika oskussõnavara ja kirjaoskust kasutades;

**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.

**Eesti rahvamuusika.** Kuulatakse eesti rahvamuusikat ja kirjeldatakse ning iseloomustatakse kuuldut. Eristatakse kõla ja välimuse järgi eesti rahvapille (hiiu kannel, kannel, löötpill, torupill, sarved, viled, parmupill jt) ning kirjeldatakse neid. Tutvutakse rahvalaulu liikidega ja erinevate rahvatantsudega. Kuulatakse erinevaid pärimusmuusika töötlusi.

**Vokaal- ja instrumentaalmuusika.** Eristatakse kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat ning erinevaid esituskoosseise. Kuulatakse ja võrreldakse hääle- ja kooriliike. Tutvustatakse kodukoha ja Eesti erinevaid koore ja dirigente. Tutvustatakse erinevaid orkestriliike ja nende pillirühmi.

**Kontsert.** Korratakse kontserdikülastaja hea käitumise tavasid. Kirjeldatakse kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt või kirjalikult.

2) tunneb eesti rahvamuusikat: rahvalaulu liike, rahvapille ja -tantse, teab oma kodukoha ja Eesti rahvamuusika sündmusi;

3) otsib infot ning uurib kuulatud heliteoste autorite kohta teavet ning tutvustab seda kaaslastele;

4) kuulab ning võrdleb hääle- ja kooriliike; tunneb kodukoha koore ja dirigente ning tuntumaid Eesti koore;

5) eristab kuuldeliselt erinevaid orkestriliike ja nende pillirühmi (klahvpillid, keelpillid, puhkpillid, löökpillid);

6) analüüsib kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule ja nähtule hinnangu ning jagab kogemusi kaaslastega;

7) rakendab muusikat kuulates muusikalist kirjaoskust.



<b>Muusika väljendusvahendid.</b> Kirjeldatakse kogetud muusikaelamust eakohaselt, kasutades õpitud oskussõnavara.	
---	--

## 5. klassi praktiliste tööde nimekiri

- Erinevad hääleharjutused ja häälemängud.
- Eakohaste ühislaulude, eesti- ja teiste rahvaste laulude laulmine.
- Kaanonite laulmine.
- Helistike laulmine tähtnimetustega.
- Osalemine koolikoori tegevuses.
- Rütmi improviseerimine kehapillil ja rütmipillidel.
- Rütmi ja meloodia esitamine või improviseerimine plaatpillidel.
- Keha-, rütmi- ja plaatpillidel *ostinato*'de, kaas-, eel- ja/või vahemängude mängimine.
- Erinevate liikumisimprovisatsioonide loomine.
- Eesti laulu- ja ringmängude mängimine.
- 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 õpitud pillil.
- Lihtsamate tekstide loomine ja nende ilmekas esitamine.
- Muusika meeleolu väljendamine loovliikumise kaudu.
- Kunstitöodes kuulatud muusika või laulu meeleolu ja/või karakteri väljendamine
- 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.

6. klass	
Õppesisu	Õpitulemused
<b>Laulmine</b>	
<p><b>Repertuaar.</b> Lauldakse eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ühe- ja kahehäälseid laule, kaanoneid ning teiste rahvaste laule. Väärtustatakse ühislaulmist, lauldakse peast II kooliastme ühislause: Eesti hümn, „Kui Kungla rahvas“, „Majakene mere ääres“.</p> <p>Repertuaari valikul arvestatakse ka eesti rahvakalendri ja riiklike tähtpäevadega. Tutvustatakse laulu autoreid.</p> <p><b>Laulmine ja laulutehnika.</b> Lauldakse hääle isikupära arvestades võimalikult puhta intonatsiooniga, loomuliku kehahoiu, hingamise ja selge diktsiooniga ning väljendusrikkalt <i>a cappella</i> ja saatega nii kooris, ansambelis kui ka üksi. Osaletakse laulupeotraditsiooni edasikandmisel koorilaulja või kuulajana ning analüüsitakse kogetut suuliselt ja kirjalikult.</p> <p><b>Interpretatsioon.</b> Väljendatakse lauldes muusika sisu ja meeleolu, kasutades erinevat dünaamikat ja tempot. Kinnistatakse erinevaid itaaliakeelseid tempotermineid.</p> <p><b>Muusikaline kirjaoskus.</b> Rakendatakse lauldes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Õpilane:</b></li> <li>● 1) laulab hääle isikupära arvestades võimalikult puhta intonatsiooniga, loomuliku kehahoiu, hingamise ja selge diktsiooniga ning väljendusrikkalt;</li> <li>● 2) laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ühe- ja kahehäälseid laule, kaanoneid ning teiste rahvaste laule;</li> <li>● 3) väärtustab ühislaulmist, laulab peast II kooliastme ühislause: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Janssen), „Kui Kungla rahvas“ (K. A. Hermann / Fr, Kuhlbars), „Majakene mere ääres“ (Ü. Vinter / E. Vetemaa)</li> <li>● 5) osaleb laulupeotraditsiooni edasikandmisel koorilaulja või kuulajana ning analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult;</li> <li>● 6) rakendab lauldes muusikalist kirjaoskust, kasutab laulu õppides relatiivseid astmeid.</li> </ul>

muusikalist kirjaoskust, kasutatakse laulu õppides relatiivseid astmeid ja absoluutseid helikõrgusi. Noodist lauldes järgitakse rütmi ja meloodia liikumist ning arvestatakse õpitud noodikirja märkidega. Kinnistatakse õpitud helistikke (C-a, G-e, F-d), seostades neid duur- ja mollhelilaadiga. Selgitatakse õpitavate laulude vormi.

### **Pillimäng**

Musitseerimisel kasutatakse õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Noodist mängimisel kinnistatakse absoluutset noodisüsteemi.

Keha-, rütmi- ja plaatpille mängitakse nii orkestris, ansambelis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii enda kui ka teiste pillimängu.

**Kehapill.** Rakendatakse kehapilli *ostinato*'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.

**Rütmipillid.** Mängitakse oma koolis olevatel rütmipillidel, kasutades pillide õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse rütmipille *ostinato*'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme.

**Plaatpillid.** Mängitakse oma koolis olevatel plaatpillidel, kasutades õigeid mänguvõtteid.

- **Õpilane:**

- 1) süvendab I ja II kooliastmes omandatud pillimänguoskusi ning mängib keha-, rütmi- ja plaatpille (valdavalt kaasmängudes);
- 2) musitseerib muusikateadmisi ja -oskusi kasutades õpitud pillil;
- 3) seostab absoluutseid helikõrgusi noodipildis klaviatuuri ja/või õpitava muusikainstrumendiga;
- 4) rakendab muusikalist kirjaoskust musitseerides üksi ja erinevates pillikoosseisudes.

<p>Rakendatakse plaatpille <i>ostinato</i>'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Esitatakse plaatpillidel meloodiaid, kinnistades absoluutset noodisüsteemi.</p> <p><b>Klaviatuur.</b> Paigutatakse absoluutsed helikõrgused (tähtnimetused) klaviatuurile (klaver, erinevad rakendused) ja mängitakse õpitud helistikke ja lihtsamaid meloodiaid klaviatuuril.</p>	
<p><b>Muusikaline liikumine</b></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><b>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu.</b> 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><b>Eesti laulu- ja ringmängud ning rahvatantsud. Teiste maade rahvatantsud.</b> Mängitakse ühiselt erinevaid eesti laulu- ja ringmänge, tutvudes laulumängu sisu ja</p>	<p><b>Õpilane:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) tunnetab, analüüsib ja väljendab liikumise kaudu muusika väljendusvahendeid (meloodia, dünaamika, tempo, muusikavorm) üksi ja/või rühmas;</li> <li>2) väljendab liikumise kaudu Eesti ja teiste maade rahvamuusikale iseloomulikke karaktereid ning lihtsamaid tantse;</li> <li>3) rakendab liikumises muusikateadmisi.</li> </ol>

<p>pärimusliku traditsiooniga. Tutvutakse valikuliselt erinevate maade rahvatantsudega, kasutades nende põhisamme.</p>	
<p><b>Muusikaline omalooming</b></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. Väikekandlel ja/või plokkflöödil esitatakse omaloomingut, kasutades õpitud mänguvõtteid.</p> <p>Liikumine. Väljendatakse muusikapala karakterit</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 1) julgeb loomeideedega katsetada; on lahendusi otsides püsiv ja järjekindel;</li> <li>● 2) loob rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge või ostinato`sid keha-, rütmi- ja plaatpillidel ning digivahenditel; esitleb neid üksi või rühmas;</li> <li>● 3) improviseerib astmemudelitele tuginedes;</li> <li>● 4) loob muusikale lihtsaid tekste (regivärsse, laulusõnu jne);</li> <li>● 5) loob muusikateadmisi ja -oskusi rakendades üksi ja/või rühmas lihtsa instrumentaalpala, esitab seda.</li> </ul>

<p>improviseeritud liikumise kaudu.</p> <p>Digivahendid. Katsetatakse omaloomingus erinevate rakendustega.</p>	
<p><b>Muusika kuulamine</b></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><b>Autorid.</b> 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><b>Euroopa rahvaste muusika.</b> 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>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) kirjeldab ja analüüsib kuulatud muusikat muusika oskussõnavara ja kirjaoskust kasutades;</li> <li>2) tunneb ja eristab eesti rahvamuusikat: rahvalaulu liike, rahvapille ja -tantse, teab oma kodukoha ja Eesti rahvamuusika sündmusi;</li> <li>3) otsib infot ning uurib kuulatud heliteoste autorite ja kodukoha loomeinimeste loometegevust ning tutvustab seda kaaslastele;</li> <li>4) kuulab ning võrdleb hääle- ja kooriliike; tunneb kodukoha koore ja dirigente ning tuntumaid Eesti koore;</li> <li>5) eristab kuuldeliselt sümfooniaorkestri pille ja pillirühmi;</li> <li>6) analüüsib kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule ja nähtule hinnangu ning jagab kogemusi kaaslastega;</li> <li>7) rakendab muusikat kuulates muusikalist kirjaoskust.</li> </ol>

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

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

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

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

## 6. klassi praktiliste tööde nimekiri

- Loomuliku kehahoiu ja laulmisele omaste hingamispõhimõtete kinnistamine.
- Eakohaste ühislaulude, eesti- ja teiste rahvaste laulude laulmine.
- Laulmine ja improviseerimine õpitud astmemudelitel.
- Kaanonite laulmine.
- Osalemine koolikoori tegevuses
- Rütmi improviseerimine kehapillil ja rütmipillidel.
- Rütmi ja meloodia esitamine või improviseerimine plaatpillidel.
- Keha-, rütmi- ja plaatpillidel *ostinato*'de, kaas-, eel- ja/või vahemängude mängimine.
- Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Muusika sisu ja karakteri väljendamine liikumise kaudu üksi või rühmas.

- Erinevate liikumisimprovisatsioonide loomine.
- Eesti laulu- ja ringmängude mängimine.
- Teiste maade lihtsamate põhisammude või lihtsamate tantsude tantsimine.
- Meloodia ja rütmi improviseerimine.
- (Lihtsate) rütmilis-meloodiliste kaasmängude loomine keha-, rütmi- ja/või plaatpillidel.
- (Lihtsamate) tekstide loomine ja nende ilmikas esitamine.
- Muusika meeleolu väljendamine loovliikumise kaudu.
- Digitaalsete rakenduste kasutamine.
- Kunstitöodes kuulatud muusika või laulu meeleolu ja/või karakteri väljendamine.
- 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 rühmatöona 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.

### III kooliaste

Õpilane:

- 1) huvitub muusikast kui kunstiliigist, väärtustab muusikat ning muusikategevust kultuuri ja igapäevaelu rikastajana;
- 2) teadvustab muusika võimalusi vaimse, füüsilise ja emotsionaalse tasakaalu loomisel;
- 3) osaleb aktiivselt musitseerimises: tegutseb koos teistega, vastutab enda tegevuse eest rühmas (klassis, kooris, ansambelis);
- 4) arendab loomeideid muusikalise eneseväljenduse kaudu: katsetab ideid muusikategevustes, leiab lahendusi esile kerkinud probleemidele, hindab isikupära ja erinevaid lahendusi ning on püsiv ja järjekindel;
- 5) tunnetab ja rakendab liikudes muusika karakterit ja väljendusvahendeid;
- 6) väärtustab kodukoha ja Eesti muusikapärandit ning nüüdismuusikat, on traditsioonide edasikandja laulja ja/või pillimängijana ning osaleb laulupidudel;
- 7) teadvustab muusikat kui kultuuridevahelist suhtluskeelt, väärtustab kultuurilist mitmekesisust;



8) tegutseb eetiliselt ja ohutult (sh autoriõigust arvestades) nii reaalses kui ka virtuaalses kultuurikeskkonnas, suhtub kriitiliselt infotehnoloogia ja meedia loodud keskkonnanne;

9) valib endale meelepärase(d) muusikaga tegelemise viisi(d), hindab oma kogemust ja jagab seda kaaslasega;

10) mõistab, kuidas huvi muusika vastu ning muusikaoskused võimaldavad kujundada sellest elukestva harrastuse või elukutse.

### **III kooliaste**

**Musitseerimine:** laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine, muusikaline omalooming

#### **Laulmine**

Õpilane:

1) laulab ühe- ja/või mitmehääelseid laule klassitunnis, ansamblis ja/või koolikooris; osaleb laulurepertuaari valimisel ning põhjendab oma valikut;

2) laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, kaanoneid ning teiste rahvaste laule;

3) väärtustab ja hindab ühislaulmise traditsiooni, laulab peast kooliastme ühislaulu: „Eesti hümn“ (F. Pacius), „Mu isamaa on minu arm“ (G. Ernesaks), „Jää vabaks, Eesti meri“ (V. Oksvort), „Eestlane olen ja eestlaseks jään“ (A. Mattiisen), „Laul Põhjamaast“ (Ü. Vinter), „Saaremaa valss“ (R. Valgre), „Mul meeles veel“ (R. Valgre), „Oma laulu ei leia ma üles“ (V. Ojakäär); 4

4) on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja ja/või kuulajana, analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult;

5) kasutab muusikalist kirjaoskust ja muusikateadmisi nii ükski kui ka rühmas lauldes, tunneb oma hääleaparaati ja teab, et häält on vaja hoida.

#### **Pillimäng**

Õpilane:

1) mängib keha-, rütmi- ja plaatpille, rakendab digivõimalusi pillimängus;

2) musitseerib akustilisel kitarril või ukulelel esmaseid mänguvõtteid kasutades;

3) uurib pillide tämbrilisi omadusi

4) süvendab I ja II kooliastmes omandatud pillimänguoskust, rakendab muusikalist kirjaoskust.

#### **Muusikaline omalooming**

Õpilane:

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

### **Muusikaline liikumine**

Õpilane:

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

### **Muusika kuulamine**

Õpilane:

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

9) seostab muusikat enda vaimse, füüsilise ja emotsionaalse heaoluga;

10) järgib autorikaitse seadust ning käitub ohutult, otsides ja kasutades muusikateavet virtuaalkeskkondadest;

7. klass	
Õppesisu	Õpitulemused
<b>Laulmine</b>	
<p><b>Repertuaar.</b> Lauldakse ea- ja teemakohaseid ühe-, kahe- ning paiguti kolmehäälsed laule ja kaanoneid ning eesti ja teiste rahvaste laule. Tutvutakse vaimuliku rahvalauluga.</p> <p>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><b>Laulmine ja laulutehnika.</b> Lauldakse <i>a cappella</i> ja saatega nii kooris, ansamblis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii ennast kui ka teisi. Tutvustatakse laulupeo traditsiooni, kaasatakse õpilasi koolikoori. Lauldakse oma hääle omapära arvestades loomuliku kehahoiu, hingamise, selge diktsiooni, puhta intonatsiooniga ja väljendusrikkalt ning arvestatakse esitatava muusikapala stiili, järgitakse häälehoidu häälemurdeperioodil.</p> <p><b>Muusikaline kirjaoskus.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Õpilane:</li> <li>● 1) laulab ühe- ja/või mitmehäälsed laule klassitunnis, ansamblis ja/või koolikooris; osaleb laulurepertuaari valimisel ning põhjendab oma valikut;</li> <li>● 2) laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, kaanoneid ning teiste rahvaste laule;</li> <li>● 3) väärtustab ja hindab ühislaulmise traditsiooni, laulab peast kooliastme ühislause: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Jää vabaks, Eesti meri“ (V. Oxford / (V. Oxford), „Mu isamaa on minu arm“ (G. Ernesaks / L. Koidula), „Mul meeles veel“ (R. Valgre / K. Kikerpuu);</li> <li>● 4) on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja ja/või kuulajana, analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult;</li> <li>● 5) kasutab muusikalist kirjaoskust ja muusikateadmisi nii üksi kui ka rühmas lauldes, tunneb oma hääleaparaati ja teab, et häält on vaja hoida.</li> </ul>

Kinnistatakse I ja II kooliastmes omandatud laulu õppimist toetavat muusikateooriat ja omandatakse uusi teadmisi.

Muusikalise kirjaoskuse hulka kuuluvad:

- helivältused, 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 temadele.

## Pillimäng

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 kitarril

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

<p>või ukulele esmased mänguvõtted.</p> <p>Pillimängu kaudu tutvutakse valikuliselt maailma rahvaste (Idamaade, Austraalia jt) muusika ja filmimuusikaga.</p>	
<p><b>Muusikaline liikumine</b></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><b>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu.</b> Kinnistatakse liikumise kaudu õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Kujundatakse ühiselt liikumiskompositsioone, väljendamaks muusikapala vormi (3-osaline lihtvorm, rondo).</p> <p><b>Maailma rahvaste tantsud ja erinevad tantsustiilid.</b> Liikumises väljendatakse valikuliselt erinevate maailma rahvaste muusikale iseloomulikke karaktereid, võimaluse korral õpitakse rahvatantse ja erinevaid tantsustiile.</p>	<p>1) võrdleb eri maade rahvamuusika karakterit ja väljendab seda liikumise kaudu;</p> <p>2) tunneb muusikat kuulates ära erinevad muusikavormid ning väljendab neid loovliikumise või improvisatsiooni kaudu;</p> <p>3) leiab erinevaid muusikalise liikumise viise, valib muusika karakteriga sobiva väljenduse ning põhjendab oma valikuid (nt maailma rahvaste muusika või filmimuusika jm);</p> <p>4) rakendab liikumises muusikateadmisi.</p>
<p><b>Muusikaline omalooming</b></p>	
<p>Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansambelis ja/või kõik koos. Katsetatakse julgelt</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Õpilane:</li> </ul>

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.

- **Laulmine.** Luuakse lihtsaid meloodiaid ja erinevaid muusikast lähtuvaid tekste.
- **Pillimäng.** Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge ja *ostinatosid* ning esitatakse neid üksi või rühmas.
- **Liikumine.** Muusikaloo illustreerimiseks kasutatakse liikumist vastavalt õpetaja teadmistele ja oskustele.
- **Digivahendid.** Katsetatakse omaloomingus erinevate rakenduste ja programmidega, nt Ableton Live, BandLab, BeepBox, GarageBand, Musescape, Noteflight jt

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

### Muusika kuulamine

**Autorid ja interpreetid.** Tutvutakse laulu või muusikapala autoritega ja (eelkõige eesti) interpretidega, valikuliselt erinevate

Õpilane:

1) avastab seoseid kodukoha ja/või eesti rahvamuusika ning nende tänapäevaste tõlgendustega, leiab sobivaid näiteid ja põhjendab oma arvamust;

heliloojatega (nt eesti ja õpitava repertuaariga seotud heliloojatega).

**Muusikainstrumendid.**

Eristatakse kõla ja kuju järgi keel-, puhk-, löök- ja klahvpille. Tutvutakse kammeransamblite koosseisudega (klaveritrio, keelpillikvartett jt).

**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).

**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).

**Eesti pärimusmuusika tänapäeval.** Pärimusmuusika mõiste, artistid ja ansamblid, festivalid, õppimisvõimalused.

**Kontsert.** Korratakse kontserdikülastaja hea käitumise tavaid. Kirjeldatakse kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt või kirjalikult kasutades eakohast muusikaalast oskussõnavara.

2) võrdleb ning eristab eesti ja valikuliselt teiste rahvaste (Idamaad, Austraalia jt) muusikapärandit: leiab iseloomulikke tunnuseid, lähtudes muusika väljendusvahenditest;

3) võrdleb ja eristab eri muusikastiile, instrumentaalmuusika esituskoosseise, leiab oma eelistuse(d) ning argumenteerib valikut;

4) analüüsib kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte, muusikalavastusi ning õppekäike suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule/nähtule hinnangu ning jagab oma kogemusi kaaslastega;

5) uurib kodukoha ja Eesti muusikaelu, oskab nimetada heliloojaid, interpreete, dirigente, ansambleid, orkestreid ning muusika suursündmusi;

6) rakendab muusikat kuulates erinevaid digikeskkondi;

7) rakendab muusikat kuulates muusikalist kirjaoskust;

8) tutvub muusikaga tegelemise võimalustega, muusikaga seonduvate elukutsete ning õppimisvõimalustega;

9) seostab muusikat enda vaimse, füüsilise ja emotsionaalse heaoluga;

10) järgib autorikaitse seadust ning käitub ohutult, otsides ja kasutades muusikateavet virtuaalkeskcondades.



## 7. klassi praktiliste tööde nimekiri

- Ea- ja teemakohaste ühe- ja/või kahehäälsete laulude ning eesti ja teiste rahvaste laulude laulmine ühiselt, kooris, ansambelis ja/või üksi *a cappella* ja/või saatena kasutades muusikalist kirjaoskust.
- Osalemine koolikoori tegevuses.
- Keha-, rütmi- ja plaatpillidel *ostinato*'de, kaas-, eel- ja/või vahemängude mängimine.
- Digivõimaluste katsetamine pillimängus ja muusika loomisel.
- Muusikavormi väljendamine loovliikumise või improvisatsiooni kaudu üksi või rühmas.
- Erinevate liikumisimprovisatsioonide loomine.
- Valikuliselt maailma rahvaste tantsude põhisammude õppimine.
- 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.
- Töötuse 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.

<b>8. klass</b>	
<b>Õppesisu</b>	<b>Õpitulemused</b>
<b>Laulmine</b>	
<p><b>Repertuaar.</b> Lauldakse ea- ja teemakohaseid ühe-, kahefääelseid laule ja kaanoneid ning eesti ja teiste rahvaste laule. Õpitakse laulma peast kooliastme ühislaule: Eesti hümn, „Eestlane olen ja eestlaseks jään“, „Laul Põhjamaast“, „Oma laulu ei leia ma üles“. Repertuaari valikul arvestatakse ka eesti rahvakalendri ja riiklike tähtpäevadega. Tutvustatakse laulu autoreid.</p> <p><b>Laulmine ja laulutehnika.</b> Lauldakse <i>a cappella</i> ja saatega nii kooris, ansamblis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii ennast kui ka teisi. Tutvustatakse laulupeo traditsiooni, kaasatakse õpilasi koolikoori. Lauldakse oma hääle omapära arvestades loomuliku kehahoiu, hingamise, selge diktsiooni, puhta intonatsiooniga ja väljendusrikkalt ning arvestatakse esitatava muusikapala stiili, järgitakse häälhoidu häälemurdeperioodil.</p> <p><b>Muusikaline kirjaoskus.</b></p> <p>Kinnistatakse I ja II kooliastmes omandatud laulu õppimist</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Õpilane:</li> <li>● 1) laulab ühe- ja/või mitmehääelseid laule klassitunnis, ansamblis ja/või koolikooris; osaleb laulurepertuaari valimisel ning põhjendab oma valikut;</li> <li>● 2) laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, kaanoneid ning teiste rahvaste laule;</li> <li>● 3) väärtustab ja hindab ühislaulmise traditsiooni, laulab peast kooliastme ühislaule: 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);</li> <li>● 4) on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja ja/või kuulajana, analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult;</li> <li>● 5) kasutab muusikalist kirjaoskust ja muusikateadmisi nii üksi kui ka rühmas lauldes, tunneb oma hääleaparaati ja teab, et häält on vaja hoida.</li> </ul>

toetavat muusikateooriat ja omandatakse uusi teadmisi. Muusikalise kirjaoskuse hulka kuuluvad:

- helivältused, rütmifiguurid ja pausid, uued rütmid süntees 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.

### **Pillimäng**

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 kitarr

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

<p>või ukulele 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><b>Muusikaline liikumine</b></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><b>Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu.</b></p> <p>Kinnistatakse liikumise kaudu õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Kujundatakse ühiselt liikumiskompositsioone, väljendamaks muusikapala vormi (3-osaline lihtvorm, rondo).</p> <p><b>Maailma rahvaste tantsud ja erinevad tantsustiilid.</b></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</p>	<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) võrdleb eri maade rahvamuusika karakterit ja väljendab seda liikumise kaudu;</li> <li>2) tunneb muusikat kuulates ära erinevad muusikavormid ning väljendab neid loovliikumise või improvisatsiooni kaudu;</li> <li>3) leiab erinevaid muusikalise liikumise viise, valib muusika karakteriga sobiva väljenduse ning põhjendab oma valikuid (nt rokk, hip-hop, rahvaste muusika jm);</li> <li>4) rakendab liikumises muusikateadmisi.</li> </ol>

end erinevates tantsustiilides (nt rokk, hip-hop jt).	
<b>Muusikaline omalooming</b>	
<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> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Laulmine.</b> Luuakse lihtsaid meloodiaid ja erinevaid muusikast lähtuvaid tekste</li> <li>• <b>Pillimäng.</b> Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge ja <i>ostinatosid</i>.</li> <li>• <b>Liikumine.</b> Muusikaloo illustreerimiseks kasutatakse liikumist vastavalt õpetaja teadmistele ja oskustele.</li> <li>• <b>Digivahendid.</b> Katsetatakse omaloomingus erinevate rakenduste ja programmidega, nt Ableton Live, BandLab, BeepBox, GarageBand, Musescape, Noteflight jt.</li> </ul>	<p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1) loob ning esitab iseseisvalt ja/või rühmas kaasmänge, rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, (digi)kompositsioone jm;</li> <li>• 2) katsetab loomeideedega omaloomingus, sh digitaalseid keskkondi kasutades;</li> <li>• 3) loob erinevaid muusikast lähtuvaid tekste (nt regivärss, laulusõnad jm);</li> <li>• 4) analüüsib enda ja kaaslaste loomingu, võrdleb loodut ning annab sellele hinnangu;</li> <li>• 5) rakendab omaloomingus muusikalist kirjaoskust.</li> </ul>

## Muusika kuulamine

**Autorid ja artistid.** Tutvutakse laulu või muusikapala autoritega ja (eelkõige eesti) artistidega, valikuliselt erinevate heliloojatega (nt eesti ja õpitava repertuaariga seotud heliloojatega).

**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.

**Muusikatööstus.** Tutvutakse muusikatehnika arengulooga. Õpitakse tundma autorikaitse seadust ja autoriõigusega kaasnevaid kohustusi intellektuaalse omandi kasutamisel (sh internetis).

**Maailma rahvaste muusika.** Kuulatakse ja õpitakse valikuliselt tundma ja eristama Hispaania, Ladina-Ameerika ja Põhja-Ameerika rahvaste muusikat.

**Rokk- ja popmuusika sünn ja areng. Levimuusika Eestis.** Kuulatakse ja võrreldakse rokk- ja popmuusika stiile, luuakse seosed levimuusika arenguga Eestis.

**Kontsert.** Korraldatakse kontserdikülastaja hea käitumise tavadid. Kirjeldatakse kuulatud

1) uurib kodukoha ja eesti rahvamuusikat ning selle tänapäevaseid tõlgendusi, leiab sobivaid näiteid ja põhjendab oma arvamust;

2) võrdleb ning eristab eesti ja teiste rahvaste (Hispaania, Ladina-Ameerika ja Põhja-Ameerika) muusikat: leiab iseloomulikke tunnuseid, lähtudes muusika väljendusvahenditest;

3) võrdleb ja eristab rokk- ja popmuusika stiile ning esituskosseise, leiab oma eelistuse(d) ning argumenteerib valikut;

4) analüüsib kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte, muusikalavastusi ning õppekäike suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule/nähtule hinnangu ning jagab oma kogemusi kaaslastega;

5) uurib kodukoha ja Eesti muusikaelu, oskab nimetada heliloojaid, interpreete, dirigente, ansambleid, orkestreid ning muusika suursündmusi;

6) rakendab muusikat kuulates erinevaid digikeskkondi;

7) rakendab muusikat kuulates muusikalist kirjaoskust;

8) tutvub muusikaga tegelemise võimalustega, muusikaga seonduvate elukutsete ning õppimisvõimalustega;

9) seostab muusikat enda vaimse, füüsilise ja emotsionaalse heaoluga;

10) järgib autorikaitse seadust ning käitub ohutult, otsides ja kasutades muusikateavet virtuaalkeskcondades.

ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt või kirjalikult kasutades eakohast muusikaalast oskussõnavara.	
--	--

## 8. klassi praktiliste tööde nimekiri

- Ea- ja teemakohaste ühe- ja/või mitmehäälsete laulude ja kaanonite ning eesti ja teiste rahvaste laulude laulmine ühiselt, kooris, ansambelis ja/või üksi.
- II kooliastme ühislaulude kordamine.
- Osalemine koolikoori tegevuses ja kooli kontserdielus.
- Meetrumi tunnetamine ja hoidmine pillimängus.
- Rütmi improviseerimine kehapillil ja rütmipillidel.
- Rütmi mängud – rütmirondo, rütmikett, rütmilis-meloodilised küsimuse-vastuse motiivid.
- Digivõimaluste katsetamine pillimängus ja muusika loomisel.
- Muusikavormi väljendamine loovliikumise või improviseerimise kaudu üksi või rühmas.
- Erinevate liikumisimproviseerimise loomine.
- Projektülesanne – rokk- ja/või popmuusika stiilis tantsukompositsiooni loomine.
- 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.
- Helitöötlusprogrammiga (näiteks Audacity) rondovormis muusika loomine, kus kasutatakse muusikalisi ja mittemuusikalisi helisid.
- 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.
- Rökk- ja popmuusika stiilide eristamine, iseloomustamine, võrdlemine nii üksi, paaris kui rühmatööna, oma arvamuse põhjendamine.
- Muusika kuulamistestid.

- Ajatelje koostamine näiteks (<https://www.timetoast.com/timelines/dipity-online-timeline>)
  - muusikatehnika areng;
  - Eesti levimusika 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.



## 9. klass

### Õppesisu

### Õpitulemused

#### Laulmine

**Repertuaar:** Lauldakse ea- ja teemakohaseid ühe-, kahe- ning paiguti kolmehääelseid laule ja kaanoneid ning eesti ja teiste rahvaste laule. Tutvutakse vaimuliku rahvalauluga. Laulab peast kooliastme ühislause: 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.

#### 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.

#### Muusikaline kirjaoskus.

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

<p>Kinnistatakse I ja II kooliastmes omandatud laulu õppimist toetavat muusikateooriat ja omandatakse uusi teadmisi.</p>	
<p><b>Pillimäng</b></p>	
<p>Pillimäng ühismusitseerimisel, omaloomingu esitamisel ja muusikaloo illustreerimiseks koolis olemasolevate pillidega õpetaja ja/või õpilaste valikul kasutades muusikalist kirjaoskust.</p> <p>Süvendatakse pillimänguuskusi 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 ansamblimängu harrastamise võimalusi.</p> <p>Tutvutakse maailma rahvaste (Itaalia, Prantsusmaa, Aafrika) muusikaga pillimängu kaudu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Õpilane:</li> <li>• 1) mängib keha-, rütmi- ja plaatpille,</li> <li>• 2) musitseerib akustilisel kitarril või ukulelele esmaseid mänguvõtteid kasutades;</li> <li>• 3) uurib pillide tämbrilisi omadusi</li> <li>• 4) süvendab I ja II kooliastmes omandatud pillimänguuskust, rakendab muusikalist kirjaoskust, musitseerides üksi ja eri pillikoosseisudes.</li> </ul>
<p><b>Muusikaline liikumine</b></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>Õpilane:</p> <p>1) võrdleb eri maade (Itaalia, Prantsusmaa ja Aafrika) rahvamuusika karakterit ja väljendab seda liikumise kaudu;</p>

**Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu.**

Kinnistatakse liikumise kaudu õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Kujundatakse ühiselt liikumiskompositsioone, väljendamaks muusikapala vormi (3-osaline lihtvorm, rondo).

**Maailma rahvaste tantsud ja erinevad tantsustiilid.**

Liikumises väljendatakse valikuliselt erinevate maailma rahvaste muusikale iseloomulikke karaktereid, võimaluse korral õpitakse rahvatantse ja erinevaid tantsustiile.

2) tunneb muusikat kuulates ära erinevad muusikavormid ning väljendab neid loovliikumise või improvisatsiooni kaudu;

3) leiab erinevaid muusikalise liikumise viise, valib muusika karakteriga sobiva väljenduse ning põhjendab oma valikuid (nt rokk, džäss, hip-hop, rahvaste muusika jm);

4) rakendab liikumises muusikateadmisi.

**Muusikaline omalooming**

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.

- **Laulmine.** Luuakse erinevaid muusikast lähtuvaid tekste.
- **Pillimäng.** Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone,

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

<p>kaasmänge ja <i>ostinatosid</i> ning esitatakse neid üksi või rühmas. Omaloomingut luues rakendatakse õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Liikumine.</b> Muusikaloo illustreerimiseks kasutatakse liikumist vastavalt õpetaja teadmistele ja oskustele.</li> <li>● <b>Digivahendid.</b> Katsetatakse omaloomingus erinevate rakendustega.</li> </ul>	
--	--

### **Muusika kuulamine**

<p><b>Autorid.</b> Tutvutakse laulu või muusikapala autoritega ja (eelkõige eesti) interpretide ja artistidega, valikuliselt erinevate heliloojatega (nt eesti ja õpitava repertuaariga seotud heliloojatega).</p> <p><b>Orkester.</b> Muusikanäidete abil tutvutakse orkestri kujunemise, liikide ja koosseisudega. Õpitakse tundma sümfooniaorkestri koosseisu ning paigutust. Tutvutakse Eesti (esindus)orkestritega.</p> <p><b>Hääl.</b> Tutvutakse hääleorganitega (hingamiselundid, hääletekitajad, resonaatorid), hääle tekkimise protsessiga, häälemurde ning hääle hoidmise</p>	<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) uurib kodukoha ja eesti rahvamuusikat ning selle tänapäevaseid tõlgendusi, leiab sobivaid näiteid ja põhjendab oma arvamust;</li> <li>2) võrdleb ning eristab eesti ja teiste rahvaste (Itaalia, Prantsusmaa, Aafrika) muusikat: leiab iseloomulikke tunnuseid, lähtudes muusika väljendusvahenditest;</li> <li>3) võrdleb ja eristab eri muusikastiile, lavamuusika žanre, muusika esituskoosseise, hääleliike, leiab oma eelistuse(d) ning argumenteerib valikut;</li> <li>4) analüüsib kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte, muusikalavastusi ning õppekäike suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule/nähtule hinnangu ning jagab oma kogemusi kaaslastega;</li> </ol>
--	---

viisidega. Kuulatakse ning eristatakse hääleliike.

**Maailma rahvaste muusika: Itaalia, Prantsusmaa, Aafrika.**

Kuulatakse ning õpitakse tundma Itaalia, Prantsusmaa ja Aafrika muusikat.

**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.

**Džässmuusika.** Tutvutakse džässmuusika kujunemise looga. Näidete abil õpitakse tundma džässmuusika põhijooni ja stiile. Kuulatakse olulisemate maailma ja eesti džässmuusika heliloojate muusikat ning iseloomustatakse kuuldut.

**Filmimuusika.** Tutvutakse filmimuusika ajaloo etappidega. Kuulatakse (lauldakse) olulisemate maailma ja eesti filmimuusikaheliloojate muusikat ning iseloomustatakse kuuldut.

**Kontsert.** Korratatakse kontserdikülastaja hea käitumise tavaid. Kirjeldatakse kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning

5) uurib kodukohta ja Eesti muusikaelu, oskab nimetada heliloojaid, interpreete, dirigente, ansambleid, orkestreid ning muusika suursündmusi;

6) rakendab muusikat kuulates erinevaid digikeskkondi;

7) rakendab muusikat kuulates muusikalist kirjaoskust;

8) teeb valiku muusikaga tegelemise võimalustest, teab muusikaga seonduvaid elukutseid ning õppimisvõimalusi;

9) seostab muusikat enda vaimse, füüsilise ja emotsionaalse heaoluga;

10) järgib autorikaitse seadust ning käitub ohutult, otsides ja kasutades muusikateavet virtuaalkeskcondades.

muusikalavastusi suuliselt või kirjalikult kasutades eakohast muusikaalast oskussõnavara.	
---	--

## 9. klassi praktiliste tööde nimekiri

- Ea- ja teemakohaste ühe-, 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.
- Rütmi improviseerimine kehapillil ja rütmipillidel.
- Rütmimängud – rütmirondo, rütmikett, rütmilis-meloodilised küsimuse-vastuse motiivid.
- Keha-, rütmi- ja plaatpillidel *ostinato*'de, kaas-, eel- ja/või vahemängude mängimine.
- Kitarri või ukulele mängimine laulude saateks.
- Digivõimaluste katsetamine pillimängus ja muusika loomisel.
- 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 interpreetide kohta.

## LÕK ainekava kunstiõpetuses

Kunstivaldkonna tundides 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. Õpetamisel lähtub õpetaja põhimõtetest:

**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.

**2) kunstid toetavad mitmekülgset loovust.** Kunsti õppimine kujundab õppija loovust ja isiksuseomadusi, mis annavad eeldused mis tahes inimtegevuse valdkonnas probleeme uut viisi lahendada, et jõuda originaalsete, kasulike, eetiliste ja vähemalt looja jaoks soovitud tulemusteni.

**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.

**4) kunstiaineid õppides arenevad kinesteetilised oskused ja kognitiivsed võimed,** mis on lahutamatu seotud loomega – musitseerimise ja visuaalkunsti, ent ka performatiivsete kunstide loomisega.

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

Lihtsustatud õppekava kirjeldus lisandub, kui kooli astub lihtsustatud õppekavaga õpilane.

Lihtsustatud õppekava kirjeldus koostatakse põhikooli lihtsustatud riikliku õppekava põhjal.

## LÕK ainekava muusikaõpetuses

Muusikaõpetusel on oluline roll õpilaste tundemaailma täiustamisel, tasakaalustatud isiksuse arendamisel ja muusikahuvi äratamisel, muusikakogemuse rikastamisel ning muusikalise maitse kujundamisel. Muusikaõpetuse abil korrigeeritakse puudujääke rütmitajus ja koordinatsioonis, antakse õpilastele esmast esinemiskogemust ning toetatakse

sotsialiseerumist. Musitseerimisel lähtutakse eakohasusest, õpilaste arengupotentsiaalid ja muusikalisest võimekusest.

1) Muusikaõpetust lihtsustatud õppekava alusel õppides väärtustatakse valdavalt ühistegevuses toimunud praktilise musitseerimise kogemust. Põhitegevused on mäng lihtsamatel pillidel, muusika kuulamine, laulmine, liikumine (kõndimine, jooksmine, hüppamine) jm rütmiline tegevus muusika saatel (sh laulu- ja ringmängud, tantsu elemendid). Oluliseks peetakse muusikaõpetuse emotsionaalsust.

2) Häälekujunduslikus töös on tähelepanu keskmes pingevaba loomuliku häälega laulmine, õige kehahoiu, hingamise ja diktsiooni kujundamine.

3) Muusikaõpetus on tihedalt seotud teiste ainetega (eesti keel, matemaatika, kehaline kasvatus, rütmika, ajalugu, kunstiõpetus). Laulude valikul arvestatakse õpilaste kõnemõistmise taset, tutvutakse vaid olulisemate muusikaterminitega. Laulud valitakse sisu ja meloodia jõukohasust, sh laste mälu piiratust arvestades. Kõne mõistmise puudujääkide tõttu on vajalik laulude sisuline analüüs ja tugisõnade kasutamine laulusõnade päheõppimisel.

4) Muusika kuulamine seotakse mitmesuguste ülesannetega, järgneb vestlus kuuldust ja hinnang sellele.

5) Muusikaõpetuse kaudu taotletakse, et õpilane laulab pingevabalt, omandab muusika kuulamise kogemust, tunneb rõõmu musitseerimisest, rikastab oma tundeelu muusikaelamuse kaudu ja kujundab muusikalist maitset.

Lihtsustatud õppekava kirjeldus lisandub, kui kooli astub lihtsustatud õppekavaga õpilane. Lihtsustatud õppekava kirjeldus koostatakse põhikooli lihtsustatud riikliku õppekava põhjal.