

Ainevaldkond „Kunstiained”

1. Üldalused

1.1. Valdkonnapädevus

Põhikoolis hõlmab kunstipädevus oskust väljendada enda ideid mitmekesiste kunstiliste vahenditega ning väärtustada loominguulisi saavutusi visuaalsetes kunstides ja muusikas. Kunstipädevusse kuulub eneseväljendusoskus, isikupära teadvustamine, oskus uurida varasema kultuuripärandi varasalvi ning valmisolek leida uusi lahendusi muutuvates oludes.

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

- 1) teadvustab oma võimete kohaselt 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 sõnumi edastaja ning vastuvõtjana informeeritult ja kriitiliselt;
- 6) on loova eluhoiakuga ja lahendab probleeme.

1.2. Ainevaldkonna kirjeldus

	Nädalatunde klassiti									
Õppeaine	1.kl.	2.kl.	3.kl.	4.kl.	5.kl.	6.kl.	7.kl.	8.kl.	9.kl.	Kokku
Muusika	2	2	2	2	1	1	1	1	1	13
Kunst	1,5	1,5	1,5	1	2	1	1	1	1	11,5

Kunstide valdkonna aineid ühendab tähelepanu pööramine loovuse ja eneseväljendusoskuse arendamisele ning tervikliku maailmapildi kujunemisele.

Kunstiga tegelemise kaudu saadakse teadmisi erinevate väljendusvahendite ja kultuuride kohta, õpitakse tundma ennast ning mõtestatakse kunstide rolli ühiskonnas.

Loomise, esitamise ja teoste analüüsimise kaudu õpitakse tundma traditsioonilisi ning nüüdisaegseid kunste. Oluline on paindliku mõtlemise kujundamine mitmekultuurilises maailmas.

Praktiline kunstidega tegelemine arendab tundemaailma, intuiitvset ja loovat mõtlemist. Kunstil ja muusikal on oluline osa rikastada igapäeva elu, et luua emotsionaalne tasakaal.

Kunstitegevused tasakaalustavad teiste ainete valdavalt verbaalset ning analüütilist mõtlemist, lisades kujundliku, sünteesiva ja intuiitvse poole.

Kunstiainetega tegelemine avaldab positiivset mõju kõikide ainete õppimisele, toetab õpilase individuaalse eripära kujunemist kunstivaldkonna kaudu.

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.

Kunstiained rõhutavad õppe koondumist viie põhimõtte ümber:

- 1) 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) kunsti ja muusika õppimine kujundab õppija loovust ja isiksuseomadusi, et erinevatel elualadel edukalt toime tulla.

3) kunsti ja muusika õppimine põhikoolis võimaldab õpilasel ära tunda, emotsionaalselt kogeda ja hinnata enda ümber subjektiivset ilu. Meisterlikkuse väärtustamine toetab rahulolu ja tähenduse leidmist maailmas, suurendab maailmaga seotuse tunnet ning innustab inimest püüdlema oma eesmärkide poole.

4) kunstiaineid õppides arenevad kinesteetilised oskused ja kognitiivsed võimed, mis on lahutamatu seotud loomega.

5) kunsti ja muusikaga järjepidev tegelemine toetab õppija eneseusalduse kujunemist ning eneseväärikust. Kunst ja muusika jagavad sarnaseid baasmõisteid, mille sisu on aga erialade väljendusvahenditest lähtuvalt ainuomane, ka kontseptsioonide sisu ei pruugi kattuda.

1.3. Üldpädevuste kujundamine

Kultuuri- ja väärtuspädevus	
Individuaalse ning kultuurilise mitmekesisuse väärtustamine. Loominguline tegevus, kunsti ja muusika teadvustamine eneseväljenduse vahendina. Teadlik ja kriitiline suhtumine infokanalitesse.	Osalemine konkurssidel ja kunstialastes tegevustes väljaspool ainetundi. Oma maa ja teiste maade rahvaste kultuuripärandi tundmaõppimine. Koolimaja ja klassiruumide temaatiline kaunistamine.
Sotsiaalne ja kodanikupädevus	
Koostöövalmiduse kujundamine. Kultuuri-sündmustel osalemine kujundab kultuurilist ühtsustunnet. Oma seisukohtade kaitsmine ning teiste arvamustest lugupidamine.	Uurimuslikud ja praktilised rühmatööd, loovtööd, arutlused ja esitlused. Ühismusitseerimine. Õppeprojektides osalemine.
Enesemääratluspädevus	
Oma huvide ja võimete tundmaõppimine ning positiivse enesehinnangu kujundamine. Kultuurilised ja sotsiaalsed teemad kujundavad personaalset, sotsiaalset ja kultuurilist identiteeti.	Huviringid kunstis, suutlikkus ennast mõista ja hinnata. Näituste ja kontsertide korraldamine ning külastamine.
Õpipädevus	
Oma õpistiili teadvustamine ning kasutamine uudsetes situatsioonides. Info hankimine, kriitiline analüüs ja tõlgendamine. Eneseanalüüs suurendab õppija rolli oma õpitegevuse juhtijana.	Eriilmeliste ülesannete, õppemeetodite ja töövormide rakendamine. Nii individuaalselt kui ka rühmas lahendatavad uurimis- ja probleemülesanded. Õpilaste tunnustamine.
Suhtluspädevus	
Kunstiteostest, -stiilidest, -ajastutest jms rääkimine, kasutades nii korrektset emakeelt kui ka ainespetsiifilist terminoloogiat. Teabetekstide mõistmine ning info esitamise viisid (tekst, joonis, skeem, tabel, graafik	Oma tööde esitlemine ning aruteludes erinevate seisukohtade võrdlemine ja kaitsmine. Kunstialaste loovtööde koostamine, esinemine üritustel.

vm). Kunst ja muusika kui kommunikatsioonivahendid.	Sisu analüüsil oskussõnade kasutamine, hea eneseväljendus ja suhtluspartneriga arvestamine.
Ettevõtlikkuspädevus	
Õpitava sidumine nüüdisaegse igapäeva elu nähtustega. Uuenduslike ja loovate lahenduste väärtustamine. Ideede väljendamine ja esitlemise võimaluste katsetamine. Tegevuste planeerimine, vastutuse võtmine tulemuse eest. Valdikkonnaga seotud elukutsed ning institutsioonid.	Kunstiainete individuaal- ja rühmatööd, uurimuslikud ja probleemipõhised ülesanded. Praktiline loovtegevus. Esinemine koolis ja väljaspool kooli. Ideede loomine ja elluviimine.
Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiapädevus	
Probleemide sõnastamine, arutlemine, valikute põhjendamine ja tulemuste analüüsimine. Erinevate nähtuste tunnuste võrdlemine, sümbolite kasutamine. Innovaatiliste lahenduste kasutamine loomingulises tegevuses, teaduse ja tehnoloogia rolli mõistmine kunsti arengus.	Kompositsioon. Tehnoloogiliste abivahendite kasutamine kunstivaldkonnas. Matemaatiliste oskuste, sümbolite ja loodusteaduslike mõistete kasutamine. Teaduse ja tehnika roll kunsti arengus.
Digipädevus	
Uueneva digitehnoloogia ja nutiseadmete kasutamine ja suhtlemine digikeskkondades. Info otsimine, kasutamine ja säilitamine.	Teabe otsimine, kogumine, töötlemine, esitlemine erinevate teemade ja mõistete kohta. Referaadi koostamine. Nutiseadmete kasutamine tunnitöös, erinevates õpikeskkondades orienteerumine ja õppemängudes osalemine.

1.4. Õppeainete lõimingu rakendamise viisid

Kunstiained on tihedalt seotud kõigi inimtegevuse valdkondade ning oma ajastu mõtteviisidega. Kunsti aineseks on inimeseks olemine, sotsiaalsed suhted ja maailm on oma erinevates avaldumisvormides ning teiste ainevaldkondadega suhestumine on kunstivaldkonna õppeainete loomulik osa ning valdkondadeüleseks lõiminguks on palju võimalusi.

Kunsti ja muusika õppimise kaudu toetatakse õpilastes kõigi riikliku õppekava üldosas kirjeldatud üldpädevuste arengut. Nende saavutamist toetab õppeainete eesmärgipärane lõimimine teiste valdkondade õppeainetega ning läbivate teemade õpilase jaoks tähenduslik käsitlemine.

Ainevaldkond	Kunst	Muusika
Kunstiained	Erikultuuride mõistmine, muusika kui kunstiliigi ja visuaalkunsti seoste tundmine. Helide ja rütmide kujutamine pildis ning etenduskunstis.	Erikultuuride mõistmine, visuaalkunsti ja helikunsti seoste tundmine. Rütmipillide valmistamine. Muusikateoste kuulamine ja kujutamine pildis.

Keel ja kirjandus, võõrkeeled	Verbaalne väljendusoskus, diktsioon, funktsionaalne lugemine. Infokanalite kasutamine. Eri ajastute ja kultuuride lood kujutavas kunstis, teatri- ja filmikunstis.	Muusikaalase kirjanduse lugemine, mõistmine. Teave tekstide autoritest. Hea diktsioon, silbitamine, teksti rütmistamine, hea eneseväljendusoskus, ja võõrkeelsete laulude laulmine.
Loodusained	Inimese kuulmis- ja nägemismeele füsioloogiline eripära. Looduskeskkond ja selle eluvormide mitmekesisus, valguse ja värvide omadused.	Loodust kirjeldavate laulude ja muusikapalade sisu analüüs, looduse ilu mõistmine, loodus-hääled, helide, valguse, värvi mitmekesisus looduskeskkonnas.
Sotsiaalsained	Vaadeldakse inimese suhteid teiste inimeste ja inimrühmadega ning erinevate kultuuride kommete ja pärimustega. Kunsti mõju inimsuhetele.	Suhted teiste inimeste, eri kultuuride, kommete, pärimustega. Kultuuri mitmekesisus ajaloo eri etappidel.
Kehaline kasvatus	Kehatunnetuse, tähelepanu, mootorika, reageerimiskiiruse ja koordinatsiooni arendamine. Inimese kujutamine liikumises.	Laulu- ja ringmängud, kehapilli saated, liikumine muusika saatel (rütm, kehahoid, koordinatsioon).
Tehnoloogia	Koostööprojektid erinevate tehniliste võtete rakendamiseks (installatsioonid, keraamika, klaasikunst).	Arendada loovat mõtlemist, käelist tegevust, noodiõpetuses kõike praktiliselt ellu viies. Rahvapillide valmistamine.
Matemaatika	Arendatakse seoste loomise oskust ja loogilist mõtlemist (matemaatiline keel, struktuur, sümbolid ja meetodid). Joonestusvahendite kasutamine. Mõõtmine.	Nootide pikkuste arvestamine, tempo, rütm, löögilise mõtlemise arendamine.

1.5. Läbivate teemade käsitlemine

Elukestev õpe ja karjääri kujundamine	
Õpilast suunatakse tutvuma erinevate elukutsetega, teadvustama oma huve, võimeid ja oskusi, kujundama valmisolekut elukestvaks õppeks, arendama oskust seada eesmärged ja neid ellu viia.	Kunstidega seotud elukutsetega tutvumine, oma võimete ja huvide välja selgitamine ning edasiõppimise teadvustamine.
Keskkond ja jätkusuutlik areng	
Õpilast kujundatakse keskkonnateadlikuks inimeseks, kes saab aru inimtegevusega kaasnevatest mõjudest, väärtustab ökoloogilist jätkusuutlikkust, on valmis keskkonnaprobleemidele lahendusi pakkuma, oskab hinnata tarbimisvalikuid.	Ümbritseva loodus- ja tehiskeskkonna teadvustamine loomingu allikana. Pärandkultuuri jätkusuutliku arengu väärtustamine, taaskasutus ja keskkonna säästmine.

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus	
Õpilast kujundatakse vastutustundlikuks ühiskonnaliikmeks, kes väärtustab demokraatiat, konfliktide rahumeelset lahendamist, on algatusvõimeline ja ettevõtlik, mõistab õigustega kaasnevat vastutust ja kohustusi, õpib osalema otsustamisprotsessides ning toetub oma tegevuses riigi kultuurilistele traditsioonidele.	Vestlused oma seisukohtade kujundamiseks ühiskonnas toimuvate protsesside kohta. Oma ideede kavandamine ja elluviimine, osalemine kogukonna ettevõtmistes.
Kultuuriline identiteet	
Õpilast suunatakse omandama teadmisi Eesti kultuuri kohta, mõistma ennast kultuuri kandjana, olema salliv ja lugupidav teiste kultuuride suhtes, mõistma kultuuride vahelise suhtlemise ja koostöö tähtsust.	Eesti ja maailma kultuuripärandiga tutvumine vestluste ja analüüsi kaudu, kultuuri roll igapäevaelus. Rahvakalendri tähtpäevad, tavad ja kombed ning kultuuritraditsioonide austamine.
Teabekeskond ja meediakasutus	
Õpilast suunatakse teadvustama ümbritsevat teabekeskonda, kriitiliselt suhtuma meediamaailma sisusse, tunnustama autorsust, arvestades ühiskonnas omaksvõetud suhtlemise norme, õpetatakse tegutsema meediakeskkonnas turvaliselt ja vastutustundlikult.	Eakohase meediakeskkonna kasutamine sobiva teabe leidmiseks ja selle rakendamine oma töös. Vestlus andmebaaside, meediakeskkondade võimalustest ja ohtudest. Autorikaitse jälgimine praktilise loovtegevuse käigus.
Tehnoloogia ja innovatsioon	
Taotletakse õpilase kujunemist uuendusaltiks ja nüüdisaegseid tehnoloogiaid eesmärgipäraselt kasutada oskavaks inimeseks, suunatakse mõistma tehnoloogiliste uuenduste mõju inimeste töö- ja eluviisile, kasutama info- ja kommunikatsioonitehnoloogiat (IKT) oma õppimise ja töö tõhustamiseks, arendama loovust, koostööoskusi ja algatusvõimet uuenduslike ideede rakendamisel erinevates projektides.	Ainetund arvutiklassis. Tahvel ja <i>Chromebook</i> ainetunnis. IKT vahendite kasutamine õpiülesannete täitmisel ja vormistamisel. Erinevad õpikeskkonnad (<i>Opiq, ...</i>)
Tervis ja ohutus	
Taotletakse õpilase kujunemist tervislikku eluviisi järgivaks inimeseks, kes oskab käituda turvaliselt ning kaasa aidata turvalise keskkonna kujundamisele, oskab eristada ohtlikke ja ohutuid olukordi, käituda terviseriske ja ohte ennetavalt, märgata ja analüüsida ohuolukordi ning hinnata võimalikke tagajärgi, oskab märgata, kutsuda ja anda esmast abi ennast ohtu seadmata.	Erinevad praktilised tegevused emotsionaalselt tasakaalustava mõju kogemiseks (muusika kuulamine, maalimine, voolimine). Diskussioon, juhtumianalüüsid, rühmatöö ja rollimängud. Kunstiainetes kasutatakse materjale, töövahendeid ja instrumente, mille juures tuleb järgida ohutuse, kestvuse ning otstarbekuse printsiipe (töövahendite hooldus).

Väärtused ja kõlblus	
<p>Taotletakse õpilase kujunemist inimeseks, kes tunneb üldinimlikke ja ühiskondlikke väärtusi, kõlbluspõhimõtteid ja viisakusreegleid, järgib neid koolis ja väljaspool kooli, ei jää ükskõikseks, kui neid eiratakse ning sekkub vajaduse korral oma võimaluste piires. Õpilane osaleb kollektiivi (klassi, kooli, huviringi jm) käitumisreeglite väljatöötamises ning järgib neid.</p>	<p>Klassi käitumisreeglite väljatöötamine. Jutustused, rollimängud, arutelud õiglusest, aususest, hoolivusest, sallivusest, inimväärikusest, lugupidamisest enda ja teiste vastu. Lugude analüüs, rühmatöö, konfliktsete juhtumite arutelud. Erinevate maailmavaadete ja religioonide tutvustamine.</p>

1.6. Hindamine

Hindamine kunstiainetes suunab ja julgustab õpilasi õppima ning tekitab ja hoiab huvi kunsti ja muusika vastu. Kunstivaldkonna ainete hindamisel lähtutakse iga õpilase võimetekohasest arengust. Hindamise eesmärk on toetada õpilase arengut, innustada õpilast isikupäraste ideede ja loovate lahenduste leidmisel ning suunata neid ennast juhtivaks õppijaks.

Hindamisel lähtutakse ainevaldkonnas taotletavatest pädevustest, mille keskmes on:

- 1) õpilaste muusikaliste ja kunstialaste võimete areng ja selle rakendamine loomingus.
- 2) isikupärane lähenemine loovülesannete lahendamisel.

Hindamisel väärtustatakse õpilaste teoreetilisi teadmisi, püüdlikkust ja osalemist õppeprotsessis. Õpilastele võimaldatakse eri viise eneseanalüüsiks ja kaaslastelt tagasiside saamiseks. Õpetaja saab hindamise kaudu teavet oma õpetamise tulemuslikkuse kohta ning sisendit nii õppe kui ka iseenda pädevuste arendamiseks. Õpilase seisukohtadele ühiskonnas ja maailmas toimuva kohta antakse sõnalist kirjeldavat tagasisidet.

Kunstiainetes väärtustatakse harjutamist ja keskendutakse järgmistele aspektidele:

- 1) loovuse arengu toetamine;
- 2) kunsti- ja kultuurielust aktiivne osavõtt;
- 3) isikliku sideme loomine ainega ja isikupärase väljenduslaadi otsimine.

Kooli õppekavas kehtestatud hindamisjuhiste järgi võib arvestada tunnist osavõtu aktiivsust ja tunnivälisest kunsti- ja muusikategevust (nt osalemine koolikooris, ansamblis, esinemine kooliüritustel, kooli esindamine konkurssidel/võistlustel, kunstistuudio).

Hindamiskriteeriumid loob õpetaja õpilasi kaasates kooli kehtestatud hindamisjuhise põhjal.

Kunsti õpetamisel hinnatakse

I kooliastmes:

- õpilase oskust keskenduda sobivatele kujutamiskiividele kasutades selleks erinevaid kunsti töövahendeid ja -materjale,
- loovat kunstialast tegutsemist individuaal- või rühmatööna,
- oskust väärtustada ja analüüsida enda ja kaaslaste kunstitöid.

II kooliastmes:

- õpilase teadmisi ja oskust kavandada ning kujutada nii vaatluse kui ka ideede põhjal,
- oskust eesmärgistada loovat tööprotsessi ning kasutada selleks erinevaid kunstitehnikaid ja -materjale eneseväljenduseks,
- õpilase teadmisi ja oskust arutleda visuaalse kunstiinfoga seonduvate nähtuste üle.

III kooliastmes:

- õpilase individuaalset teadlikku kunstialast ja kriitilise mõtlemise arengut, mis väljendub mitmekesiste loovülesannete lahendamises,
- õpilase teadmisi, oskust ja ideid kasutada erinevaid kunstitehnikad, seostada ning esitada oma kunstiloomingut ka tehnoloogiavahendite abiga.

Muusika õpetamisel hinnatakse

I kooliastmes:

- õpilaste võimetekohast arengut ja õpitulemuste saavutamist laulmises, noodiõpetuses, muusika kuulamises,
- kaastöötamist, püüdlikkust, laulu, pillimängu (rütmi pillid), loovtegevust, aktiivsust ühislaulmisel.

II kooliastmes:

- muusikaliste teadmiste ja oskuste rakendamist õppetöös arvestades õpilaste isikupära,
- muusika sisu mõistmist kuulamisel,
- ühislauluvara tundmist.

III kooliastmes:

- õpilaste musikaalset arengut,
- muusikaalaseid ettekandeid,
- muusikateoste analüüsi, muusikalist kirjaoskust,
- tunnist aktiivset osavõttu, rühmatööd, kaaslaste analüüsi.

2. Muusika ainekava

2.1. Õppeaine kirjeldus

Muusikaõpetuse eesmärk on tekitada huvi muusika ja musitseerimise vastu ning kujundada harmoonilist ja loovat isiksust. Muusikaõpetuses lähtutakse eesti koolimuusikas väljakujunenud traditsioonidest ja põhimõtetest (Riho Päts, Heino Kaljuste), mis toetuvad Zoltán Kodály meetodile ja Carl Orffi pedagoogika käsitlusele. Muusikaga tegelemine rikastab tundeelu, kujundab esteetilisi hoiakuid ja kultuurilisi tõekspidamisi. Luuakse võimalused muusikaoskuste arenguks, toetatakse muusikaharrastuse teket ning kujundatakse õpilaste muusikamaitset.

Muusikaõpetuses tähtsustatakse: ühislaulmist kui rahvusliku kultuuritraditsiooni olulist väljendust ja edasikandjat; loomingulist eneseväljendust; õpilase loova ja kriitilise mõtlemise arengu toetamist; õppija huvi ja isikupära.

Muusika õppeaine sisuks on musitseerimine - laulmine, muusikaline liikumine, omalooming, muusika kuulamine, muusikalugu, pillimäng ja muusikaline kirjaoskus. Rühmas või üksi õppides arendatakse suhtlemis- ja koostööoskust, üksteise kuulamise oskust, hoolivust. Ühislaulmise ning koorilauluga arendatakse sotsiaalseid oskusi ning kujundatakse rahvuslikku eneseteadvust. Omalooming on seotud lihtsate saadete, rütmide, muusikalise liikumise ja tekstide loomisega, mille käigus luuakse võimalused muusikalise esinemisjulguse arenemiseks, kinnistatakse muusikaoskusi. Muusika kuulamisega arendatakse kuulamisoskust, tähelepanu, analüüsivõimet ja võrdlusoskust. Muusikaloos tutvustatakse muusika väljendusvahendeid, stiile, heliloojaid ja interpreete ning omandatakse kultuuriloolisi teadmisi. Muusikalise kirjaoskuse all mõistetakse noodikirja lugemise oskust, mida omandatakse musitseerides. Muusika võimaldab kujundada elukestvat harrastust, kujundada õpilaste silmaringi ja muusikamaitset. Muusikaõpetuse oluline osa on kooli kontserdielus osalemine, et õpilased omandaksid kogemusi nii esineja, kuulaja kui ka korraldajana. Muusikaõpetuse tunnivälise loometegevuse võimalused on - koorilaul, solistid, ansamblid, kontsertide esinemiste kavandamine, osalemine.

2.2. I kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

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

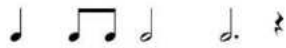
1. klass

Õpitulemused

Laulmine

Õpilane: on harjunud laulma julgelt, ilmekalt klassiga, ansamblis või üksi; väljendab laulu sisu ja meeoleolu, kasutades erinevat dünaamikat ja tempot; pöörab tähelepanu lauldava laulu sõnadele; laulab eakohaseid lastelaule, eesti ja teiste rahvaste laule; laulab peast I kooliastme ühislaulu: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Janssen), „Kevadel“ (eesti rahvaviis / J. H. Hermann ja P. Tekkel); on tutvunud muusikalise

kirjaoskusega, kasutades astmeid SO, MI ja RA, tunneb ja kasutab õpitud rütme laulmisel.



Mõisted: meetrum, löök, takt, taktijoon, taktimõõt, lõpujoon, noot, viis, eelmäng, vaheäng, salm, refrään, regilaul, helilooja, luuletaja, koor, piano (vaiksel), forte (valjult).

Pillimäng

Õpilane: mängib keha- ja rütmipillidel lihtsamaid rütme või vahemänge, oskab nimetada enda koolis olevate rütmipillide nimetusi; on tutvunud muusikalise kirjaoskusega; teadvustab õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi musitseerimisel. Rütmipillide meisterdamine ja neil musitseerimine.

Mõisted: kehapill, rütmipillid

Muusikaline liikumine

Õpilane: väljendab muusika sisu ja karakterit liikumise kaudu; tajub ja tunnetab muusika väljendusvahendeid: rütme, rütmifiguure ja pausi, erinevaid temposid; tunneb eesti laulumänge.

Mõisted: ringjoon, parem, vasak.

Muusikaline omalooming

Õpilane: rakendab omaloomingus muusika väljendusvahendeid; loob lihtsaid rütmilisi kaasmänge keha-, rütmipillidel, kasutades õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi; on tutvunud muusikalise kirjaoskusega; kasutab omaloomingu loomisel astmeid SO, MI ja RA ja õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi. Muusika või laulu meeleolu ja karakteri väljendamine kunstitöodes.

Muusika kuulamine

Õpilane: avaldab eakohaselt arvamust kogetud muusikaelamusest; kirjeldab, iseloomustab eakohaselt kuulatava laulu või muusikapala meeleolu suuliselt ja pildis; eristab kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat (laul ja muusikapala); on tutvunud eesti rahvapillidega ja kirjeldab neid.

Mõisted: laul, muusikapala, tempo, helilooja, luuletaja, kontsert, orkester, piano (vaiksel), forte (valjult), kõrged ja madalad helikõrgused.

Õppesisu

Õpilaste musikaalsuse arendamine.

Iseseisvalt laulmine, ühehäälnel laulmine.

Peast laulude esitamine.

Tuntumate laulude autoritega tutvumine.

Muusikale kaasaliikumine.

Rütmitunde arendamine: rütmiharjutused, rütminootide õppimine, rütmiharjutused, rütmipillide kasutamine.

Noodiõpetus: lauldes käemärkide SO-MI-RA noodiastmete õppimine, lihtsamate dünaamikamärkide õppimine.

Muusika kuulamine, kuulatud palade äratundmine, kuulatu meeleolu kujunemine, sisu pildis.


Oskus kasutada õpitud noodiastmeid.

Oskus valida sobivat rütmipilli muusikale kaasamänguks.

2. klass

Õpitulemused

Laulmine

Õpilane: oskab lauldes hoida loomulikku kehahoidu; laulab selge diktsiooniga üksi, ansambelis või kooris; väljendab laulu sisu ja meeleolu, kasutades erinevat dünaamikat ja tempot; loeb iseseisvalt noodist laulusõnu; laulab eakohaseid lastelaule, regilaule, eesti ja teiste rahvaste laule; laulab peast I kooliastme ühislaule: „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Tiliseb, tiliseb aisakell“ (L. Wirkhaus / J. Oro); teab laulu „Rongisõit“ (G. Ernesaks / E. Niit); on tutvunud laulupidude traditsiooniga; mõistab eakohaselt muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda lauldes: laulab endale sobivas kõrguses astmeid SO, MI, RA, LE, JO, RA_I ja SO_I kinnistab õpitud rütme ja pausi. 

Mõisted: meetrum, löök, takt, taktijoon, taktimõõt, lõpujoon, kordusmärgid, eelmäng, vahemäng, viis (meloodia), salm, refrään, fermaat, regilaul, helilooja, luuletaja, eeslaulja ja koor, dirigent, piano (vaikselt), forte (valjult).

Pillimäng

Õpilane: mängib keha- rütmi- ja plaatpillidel lihtsamaid vahemänge; oskab nimetada enda koolis olevate rütmi- ja plaatpillide nimetusi; proovib mängida plaatpillidel meloodiat; on tutvunud väikekandle esmaste mänguvõtetega. Teadvustab õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi musitseerimisel.

Mõisted: meetrum, löök, takt, taktijoon, taktimõõt (2- ja 3-osaline), lõpujoon, kordusmärgid, eelmäng, vahemäng, viis (meloodia), salm, refrään, dirigent, piano (vaikselt), forte (valjult), kehapill, rütmipillid, plaatpillid.

Muusikaline liikumine

Õpilane: väljendab muusika sisu ja karakterit liikumise kaudu üksi või rühmas; tunnetab rütme, rütmifiguure ja pausi, muusika erinevaid temposid, väljendab dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu; tantsib kaasa eesti laulumänge, labajalavalssi.

Mõisted: ringjoon (sõõr), voor, viirg, päripäeva ja vastupäeva, parem, vasak, labajalavalss, rei(n)lender.

Muusikaline omalooming

Õpilane: rakendab omaloomingus muusika väljendusvahendeid (meloodia, rütm, tempo, dünaamika); loob lihtsaid rütmilis-meloodilisi kaasmänge keha-, rütmi- ja plaatpillidel, kasutades õpitud rütme ja pausi; improviseerib õpitud astmetele tuginedes; loob lihtsamaid tekste; kasutab omaloomingu loomisel astmeid SO, MI, RA, LE, JO, RA_I, SO_I ja õpitud rütme ja pausi.

Mõisted: laul, muusikapala, viis (meloodia), salm, refrään, tempo, löök, takt, taktijoon, 2- ja 3-osaline taktimõõt, lõpujoon, kordusmärgid, regilaul, helilooja, luuletaja, solist, eeslaulja, ansambel, koor, dirigent, piano (vaikselt), valjult (forte).

Muusika kuulamine

Õpilane: avaldab eakohaselt arvamust kogetud muusikaelamusest, kirjeldab, iseloomustab kuulatava laulu või muusikapala meeleolu ja karakterit; eristab kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat (laul ja muusikapala); eristab kõla ja välimuse järgi eesti rahvapille ning kirjeldab neid.

Mõisted: laul, muusikapala, meetrum, tempo, helilooja, luuletaja, solist, eeslaulja, ansambel, koor, orkester, kontsert ja publik, eesti rahvapillid, dirigent, piano (vaikselt), forte (valjult), valjenedes ja vaibudes.

Õppesisu

Õpilaste musikaalsuse arendamine.

Iseseisvaltlaulmine, ühehäälneline laulmine, peast laulude esitamine.

Tuntumate laulude autorite tundmine.

Vastavalt muusikale kaasaliikumise tegemine.

Rütmitunde arendamine: rütmiharjutused, rütminootide tundmine, loovad rütmiharjutused, rütmipillide kasutamine.

Noodiõpetuses laulmine käemärkide SO-MI-RA-JO-LE noodiastmete kasutamiseks.

JO-võtmega noodijoonestikul astmete märkimine, lihtsamate dünaamikamärkide tundmine.

Muusika kuulamiseoskuse kujunemine; mitmekesiste kuulatud palade tundmine, heliloojate teadmine, kuulatu meeleolu kujutamine, sisu pildis.

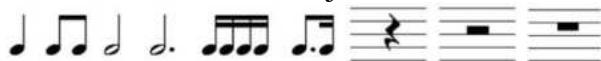
Sobiva rütmipilli valimine muusikale kaasamänguks, tutvumine väikekandlega.

3. klass

Õpitulemused

Laulmine

Õpilane: laulab loomuliku kehahoiu ja selge diktsiooniga üksi, ansambelis või kooris; väljendab lauldes muusika sisu ning meeleolu; laulab eakohaseid lastelaule, regilaule, eesti ja teiste rahvaste laule; laulab peast I kooliastme ühislauale: „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Teele, tee, kurekesed“ (sõnad Fr. Kuhlbars), „Uhti, uhti, uhkesti“ (eesti rahvaviis / A. Piirikivi); on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja või kuulajana. Rakendab muusikalise kirjaoskust lauldes. Rütmid, pausid.



Mõisted: takt, taktijoon, taktimõõt, lõpujoon, kordusmärgid, eelmäng, vahemäng, salm, refrään, sidekaar, pidekaar, fermaat, latern, kaanon, regilaul, helilooja, luuletaja, eeslaulja ja koor, dirigent, dünaamika, piano, forte, crescendo, diminuendo, noodivältused JO-astmerida, RA-astmerida, improvisatsioon, marss, valss, polka.

Pillimäng

Õpilane: rakendab keha-, rütmi- ja plaatpille lihtsamates kaasmängudes; musitseerib väikekandlil esmaseid mänguvõtteid kasutades; mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda pillimängus.

Mõisted: takt, taktijoon, taktimõõt, lõpujoon, kordusmärgid, eelmäng, vahemäng, salm, refrään, sidekaar, pidekaar, kaanon, helilooja, dirigent, dünaamika, piano, forte, crescendo, diminuendo, noodivältused (veerandnoot, veerandpaus, poolnoot, poolpaus, JO-astmerida, RA-astmerida, improvisatsioon).

Muusikaline liikumine

Õpilane: muusika väljendab sisu ja karakterit liikumise kaudu üksi või rühmas; kasutab liikumisel muusika väljendusvahendeid; tunneb eesti laulu- ja ringmänge.

Mõisted: ringjoon (sõõr), voor, viirg, päripäeva ja vastupäeva, parem, vasak, labajalavalss, rei(n)lender, marss, valss, polka.

Muusikaline omalooming

Õpilane: rakendab omaloomingus muusika väljendusvahendeid (meloodia, rütm, tempo, tämber, dünaamika); loob lihtsaid rütmilisi kaasmänge keha-, rütmipillidel; loob lihtsaid tekste; väljendab muusika meeleolu kunstitöodes; mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda omaloomingus.

Mõisted: laul, muusikapala, salm, refrään, tempo, takt, taktijoon, 2- ja 3- osaline taktimõõt, lõpujoon, kordusmärgid, pidekaar, sidekaar, kaanon, regilaul, helilooja, luuletaja, solist, eeslaulja, ansambel, duo, duett, koor, dirigent, piano, forte, crescendo, diminuendo.

Muusika kuulamine

Õpilane: kirjeldab kogetud muusikaelamusi ning avaldab nende kohta arvamust suuliselt või muul looval viisil; kirjeldab, iseloomustab ning võrdleb kuulatava laulu või muusikapala meeoleolu; eristab ja iseloomustab kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat, muusikažanre (marss, valss, polka); otsib infot erinevatest etteantud allikatest, eristab kõla ja välimuse järgi eesti rahvapäille ning kirjeldab neid.

Mõisted: laul, muusikapala, salm, refrään, takt, taktijoon, 2- ja 3- osaline taktimõõt, lõpujoon, kordusmärgid, pidekaar, sidekaar, tempo, regilaul, helilooja, luuletaja, vokaalmuusika, instrumentaalmuusika, solist, eeslaulja, ansambel, duo, duett, koor, dirigent, piano, forte, crescendo, diminuendo, žanr, marss, valss, polka, eesti rahvamuusika.

Õppesisu

Õpilaste musikaalsuse arendamine: iseseisvalt laulmine, ühehäälselt laulmine, kaanonite laulmine.

Peast laulude esitamine.

Autorite teadmine, oskus valida vastavalt muusikale kaasaliikumist.

Rütmitunde arendamine: rütmiharjutused, rütminootide tundmine, loovad rütmiharjutused, rütmipillide õige kasutamine.

Noodiõpetuses laulmine käemärkide SO-MI-RA-JO-LE-NA-DI noodiastmete kasutamiseks.

JO-võtmega noodijoonestikul astmete märkimine, dünaamikamärkide tundmine.

Muusika kuulamise oskus, kuulatud palade tundmine, heliloojate tundmine.

Kuulatu meeoleolu kujutamine, sisu väljendamine pildis ning suuliselt ja kirjalikult sõnas.

Viisikeste loomine õpitud noodiastmete abil.

Sobiva rütmipilli valimine ja kasutamine muusikale kaasamänguks, väikekannel.

2.3. II kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

Õpilane: tunneb rõõmu nii iseseisvast kui ka ühisest muusikategevusest ja väärtustab musitseerimist; teadvustab ja hindab oma muusikavõimeid, arendab neid erinevates muusikategevustes; kuulab süvenenult Eesti ja teiste rahvaste muusikat ning oskab arutleda muusika üle; katsetab oma ideid erinevates muusikategevustes, digikeskkondades; suhtub lugupidavalt kaaslaste muusikalisse tegevusse, põhjendab ning analüüsib oma arvamusi; mõistab enda seotust Eesti kultuuripärandiga ja väärtustab laulupidu; märkab ja teadvustab kultuurilist mitmekesisust ning suhtub lugupidavalt eri rahvuskultuuridesse; leiab muusikainfot eri teabeallikatest ning käitub vastutustundlikult virtuaalmaailmas; väärtustab teadmisi muusikategevustes, rakendades muusikalist kirjaoskust (helivälitused, rütmifiguurid ja pausid: taktimõõt 4/4, C ja eeltakt; duur-, moll-helilaad, helistikud C-a, G-e, F-d; muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele).

4. klass

Õpitulemused

Laulmine

Õpilane: laulab loomuliku kehahoiu, hingamise ja selge diktsiooniga ning väljendusrikkalt; laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, kaanoneid ning teiste rahvaste laule; väärtustab ühislaulmist, laulab peast II kooliastme ühislaulu: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn

ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), osaleb laulupeo traditsiooni edasi kandmisel koorilaulja või kuulajana; rakendab lauldes muusikalist kirjaoskust, kasutab laulu õppides astmeid. Mõisted: korratakse ja kinnistatakse I kooliastmes õpitud mõisteid. Uued mõisted: eeltakt, dünaamika, 4-osaline taktimõõt, noodivältused (kaheksandiknoot, kaheksandikpaus, tervenoot, tervepaus jne), duur- ja moll helilaad, viiulivõti, tähtnimetused, 2-, 3-osaline vorm.



Pillimäng

Õpilane: mängib keha-, rütmi- ja plaatpille; õpitud mänguvõtteid väikekandlel; digilood; seostab helikõrgusi noodipildis; rakendab muusikalist kirjaoskust musitseerides üksi ja erinevates koosseisudes. Korratakse ja kinnistatakse I kooliastmes õpitud mõisteid.

Mõisted: eeltakt, dünaamika, 4-osaline taktimõõt, noodivältused (kaheksandiknoot, kaheksandikpaus, tervenoot, tervepaus jne), duur- ja moll helilaad ja kolmkõlad, viiulivõti, tähtnimetused, 2-, 3-osaline vorm, klaviatuur.

Muusikaline liikumine

Õpilane: tunnetab, analüüsib ja väljendab liikumise kaudu muusika väljendusvahendeid (meloodia, dünaamika, tempo, muusikavorm) üksi või rühmas; tunneb liikumise kaudu eesti rahvamuusika lihtsamaid tantse; rakendab liikumises muusikateadmisi. Korratakse ja kinnistatakse I kooliastmes õpitud mõisteid.

Mõisted: eeltakt, dünaamika, 4-osaline taktimõõt, noodivältused (kaheksandiknoot, kaheksandikpaus, tervenoot, tervepaus jne), duur- ja moll helilaad ja kolmkõlad, tähtnimetused, 2-, 3-osaline vorm, klaviatuur.

Muusikaline omalooming

Õpilane: loob rütmilisi improvisatsioone, kaasmänge keha-, rütmi- ja plaatpillidel; improviseerib astmetele tuginedes; loob muusikale lihtsaid tekste; loob muusikateadmisi ja -oskusi rakendades üksi või rühmas lihtsa instrumentaalpala.

Mõisted: eeltakt, dünaamika, 4-osaline taktimõõt, noodivältused (kaheksandiknoot, kaheksandikpaus, tervenoot, tervepaus jne), duur- ja moll helilaad ja kolmkõlad, tähtnimetused, 2-, 3-osaline vorm, klaviatuur.

Muusika kuulamine

Õpilane: kirjeldab ja analüüsib kuulatud muusikat, kasutades õpitud muusika sõnavara; tunneb ja eristab eesti rahvapille; otsib infot ning uurib kuulatud heliteoste autorite kohta teavet; kuulab ning võrdleb hääle- ja kooriliike; eristab kuuldeliselt pillirühmi (klahvpillid, keelpillid, puhkpillid, löökpillid); analüüsib külastatud või virtuaalseid kontserte suuliselt; jagab kogemusi kaaslastega.

Mõisted: eeltakt, dünaamika, mezzopiano, mezzoforte, noodivältused (kaheksandiknoot, kaheksandikpaus, tervenoot, tervepaus jne), duur- ja moll helilaad ja kolmkõlad, tähtnimetused, 2-, 3-osaline vorm, klaviatuur, rahvapillid, klahvpillid, keelpillid, puhkpillid, löökpillid, lastehääled, naishääled, meeshääled, mudilaskoor, poistekoor, lastekoor, naiskoor, meeskoor, segakoor, ühendkoor.

Õppesisu

Musikaalsuse arendamine.

Laulmine ühe ja kahehäälselt, kaanonite õppimine, rütmikaanonid.

Peast laulude esitamine.

Iseseisvalt laulmine loomuliku häälega.

Heliloojate ja rahvaste laulude päritolu teadmine. Heliloojate J.S.Bach, L.van Beethoven, Veljo Tormis, Rein Rannap lühiülevaade elust, loomingust.

Rütmiharjutuste lahendamine, iseseisev koostamine, rütmipillid, ksülofon, väikekannel.
Muusikainstrumentide põhiliigid: klahvpillid, keelpillid, puhkpillid, löökpillid ja eesti rahvapillide kordamine.
Noodiõpetuses JO- ja RA –astmerida.
Viiside laulmine noodiastmetega.
Noodiülesannete kirjalik lahendamine.
Tekstide rütmistamine.
Dünaamikamärkide tundmine.
Muusikaterminitega tutvumine. 2- ja 3-osaline muusikavorm, kõik ti-ri rütmid, punkteeritud rütmid, duur ja moll helilaad.
Muusika kuulamine, sisu mõistmine, palas mängivate pillide eristamine, kuulatud palade tundmine.
Muusika kujutamine sõnas ja pildis.
Eesti laulumängude tundmine.
Oskus kasutada noodiastmeid, rütme viisikeste looval koostamisel, esitada omaloomingut.

5. klass

Õpitulemused

Laulmine

Õpilane: laulab loomuliku kehahoiu, hingamise ja selge diktsiooniga; laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, kaanoneid ning teiste rahvaste laule; väärtustab ühislaulmist, laulab II kooliastme ühislaule: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Meil aiaäärne tänavas“ (eesti rahvalaul / L. Koidula); osaleb laulupeo traditsiooni edasi kandmisel koorilaulja või kuulajana, analüüsib; rakendab lauldes muusikalist kirjaoskust, noodisüsteemi. Korratatakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid.

Uued mõisted: tempo, metronoom, meloodia, helistik, toonika, paralleelhelistik, diees, bemoll, bekarr, vanem rahvalaul ehk regilaul, uuem rahvalaul, regivärss, algriim, lõppriim, regilaulu liigid, muusikal.

b q

Pillimäng

Õpilane: mängib keha-, rütmi- ja plaatpille; kasutab muusikateadmisi ja -oskusi meloodiapillil; seostab absoluutseid helikõrgusi noodipildis, klaviatuuri; rakendab muusikalist kirjaoskust. Korratatakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid.

Uued mõisted: tempo, metronoom, meloodia, helistik, toonika, paralleelhelistik, diees, bemoll, bekarr, vanem rahvalaul ehk regilaul, uuem rahvalaul.

Muusikaline liikumine

Õpilane: tunnetab, analüüsib ja väljendab liikumise kaudu muusika väljendusvahendeid (meloodia, dünaamika, tempo, muusikavorm) üksi või rühmas; väljendab liikumise kaudu Eesti rahvamuusikale iseloomulikke karaktereid ning teab lihtsamaid tantse; rakendab liikumises muusikateadmisi. Korratatakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid.

Uued mõisted: tempo, metronoom, meloodia, folkloor, rahvatants, sõõrtantsud, voortantsud, polka, labajalavalss, reinlender.

Muusikaline omalooming

Õpilane: loob rütmilisi improvisatsioone, kaasmänge keha-, rütmi- ja plaatpillidel, digilood; esitleb neid üksi või rühmas; improviseerib; loob muusikale lihtsaid tekste; loob

muusikateadmisi ja -oskusi rakendades üksi või rühmas lihtsa instrumentaalpala. Korratakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid.

Uued mõisted: tempo, metronoom, meloodia, helistik, toonika, paralleelhelistik, diees, bemoll, bekarr, folkloor, vanem rahvalaul ehk regilaul, uuem rahvalaul, regivärss, algriim, lõppriim, regilaulu liigid.

Muusika kuulamine

Õpilane: kirjeldab ja analüüsib kuulatud muusikat muusika oskussõnavara kasutades; tunneb eesti rahvamuusikat: rahvalaulu liike, rahvapille ja -tantse, teab Eesti rahvamuusika sündmusi; otsib infot netist, kuulab hääle- ja kooriliike; oskab nimetada koore ja dirigente; eristab kuuldeliselt erinevaid orkestriliike ja nende pillirühmi (klahvpillid, keelpillid, puhkpillid, löökpillid); analüüsib kuulatud või virtuaalseid kontserte suuliselt ja kirjalikult, jagab kogemusi kaaslastega; rakendab muusikat kuulates muusikalist kirjaoskust. Korratakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid.

Uued mõisted: muusika väljendusvahendid, tempo, meloodia, rütm, tämber, metronoom, kulminatsioon, laulupidu, dirigent, kooriliigid, orkestriliigid, folkloor, vanem rahvalaul ehk regilaul, uuem rahvalaul, regivärss, algriim, lõppriim, regilaulu liigid.

Õppesisu

Musikaalsuse arendamine, laulmine, rütmikaanonid.

Peast laulude esitamine. Iseseisvalt laulmine loomuliku häälega.

Heliloojate ja rahvaste laulude päritolu teadmine.

Rütmiharjutuste lahendamine, iseseisev koostamine, rütmipillide õige kasutamine, viisipillid.

Noodiõpetuses JO- ja RA astmerida.

Viiside laulmine noodiastmetega.

Noodiülesannete kirjalik lahendamine.

Tekstide rütmistamine.

Õpitud dünaamikamärkide tundmine.

Muusikaterminid itaalia keeles.

Noodipüramiid, pausipüramiid, klaviatuur, 3/8 ja 6/8 taktimõõt, diees, bemoll, bekarr, C-duur, a-moll, G-duur, e-moll.

Muusika kuulamine, sisu mõistmine, palades pillide eristamine, kuulatud palade tundmine.

Muusika kujutamine sõnas ja pildis.

Koorid, koorilaulud, häälerühmad.

Sümfooniaorkester, -pillid.

Eesti laulumängude tundmine.

Sissejuhatav tutvumine rahvaste muusikaga.

Oskus kasutada noodiastmeid, rütme viisikeste looval koostamisel, omalooming.

6. klass

Õpitulemused

Laulmine

Õpilane: laulab hääle isikupära arvestades võimalikult puhta intonatsiooniga, loomuliku kehahoiu, selge diktsiooniga; laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ning teiste rahvaste laule; väärtustab ühislaulmist, laulab peast II kooliastme ühislaulu: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Kui Kungla rahvas“ (K. A. Hermann / Fr. Kuhlbars), „Majakene mere ääres“ (Ü. Vinter / E. Vetemaa); osaleb laulupeo traditsiooni edasikandmisel koorilaulja või kuulajana ning oskab analüüsida; rakendab lauldes muusikalist kirjaoskust. Korratakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid.

Pillimäng

Õpilane: mängib keha-, rütmi- ja plaatpille; kasutab oma muusikateadmisi ja -oskusi meloodiapillil, digilood; seostab helikõrgusi noodipildis; rakendab muusikalist kirjaoskust musitseerides üksi ja erinevates koosseisudes. Korratatakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid.

Muusikaline liikumine

Õpilane: tunnetab, analüüsib ja väljendab liikumise kaudu muusika väljendusvahendeid (meloodia, dünaamika, tempo, muusikavorm); väljendab liikumise kaudu Eesti ja teiste maade rahvamuusikale iseloomulikke karaktereid, tantse; oskab kasutada liikumises muusikateadmisi. Korratatakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid.

Muusikaline omalooming

Õpilane: julgeb loomeideedega katsetada; oskab luua rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge, esitleb neid üksi või rühmas; proovib luua muusikale lihtsaid tekste; luua muusikateadmisi ja -oskusi rakendades üksi või rühmas lihtsa instrumentaalpala. Korratatakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid.

Muusika kuulamine

Õpilane: kirjeldab ja analüüsib kuulatud muusikat muusika oskussõnavara ja kirjaoskust kasutades; tunneb ja eristab eesti rahvamuusikat: rahvalaulu liike, rahvapille ja -tantse, teab Eesti rahvamuusika sündmusi; otsib infot ning uurib kuulatud heliteoste autorite loometegevust ning tutvustab seda kaaslastele; tunneb tuntumaid Eesti koore, dirigente, hääle- ja kooriliike; eristab kuuldeliselt sümfooniaorkestri pille ja pillirühmi; analüüsib kuulatud või virtuaalseid kontserte, annab hinnangu ning jagab kogemusi kaaslastega; rakendab muusikat kuulates muusikalist kirjaoskust. Korratatakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid.

Uued mõisted: rahvaviisi seade, töötlus, orkestratsioon.

Õppesisu

Musikaalsuse arendamine, laulmine, kaanonid, rütmikaanonid.

Peast laulude esitamine. Iseseisvalt laulmine loomuliku häälega.

Heliloojate ja rahvaste laulude päritolu teadmine.

Rütmiharjutuste lahendamine, iseseisev koostamine, rütmipillide õige kasutamine, viisipillid.

Noodiõpetuses JO- ja RA astmereal.

Viiside laulmine noodiastmetega.

Noodiülesannete kirjalik lahendamine.

Tekstide rütmistamine.

Nõutavate dünaamikamärkide tundmine. Muusikaterminid.

Üleminek tähtnimetustega nootidele, oskussõnade teadmine.

Erinevad duur ja moll astmereal.

Oskus kasutada noodiastmeid, rütme meloodia looval koostamisel, esitades omaloomingut, seostada relatiivseid helikõrgusi (astmeid) absoluutsete helikõrgustega (noodid, tähtnimetused).

Muusika kuulamine, sisu mõistmine, palades pillide eristamine, kuulatud palade tundmine.

Muusika kujutamine sõnas ja pildis.

Rahvaste muusika: Soome, Rootsi, Norra, Saamid, Läti, Leedu, Venemaa, Austria, Saksamaa, Ungari, Poola, Suurbritannia, Iirimaa.

Maade tähtsamad heliloojad, teoste kuulamine, muusika iseloomustus.

2.4. III kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

Õpilane: huvitub muusikast kui kunstiliigist, väärtustab muusikat ning muusikategevust kultuuri ja igapäevaelu rikastajana; teadvustab muusika võimalusi vaimse ja emotsionaalse tasakaalu loomisel; osaleb aktiivselt musitseerimises: tegutseb koos teistega, vastutab enda tegevuse eest rühmas, klassis, ansamblis; katsetab ideid muusikategevustes, leiab lahendusi esile kerkinud probleemidele, hindab isikupära ning on järjekindel; tunnetab muusika karakterit; väärtustab kodukoha ja Eesti muusikapärandit ning nüüdismuusikat, on traditsioonide edasikandja, väärtustab laulupidu ja kultuurilist mitmekesisust; tegutseb eetilisel ja ohutult (sh autoriõigust arvestades) nii reaalsetes kui ka virtuaalsetes kultuurikeskkondades; valib endale meelepärase muusikaga tegelemise viisi, hindab oma kogemust ja jagab seda kaaslastega; teadvustab, et teadlikuma musitseerimise aluseks on muusikaline kirjaoskus, mille hulka kuuluvad helivältsed, rütmifiguurid, pausid, kaheksandiktaktimõõt; ühe või mitme võtmemärgiga helistikud; muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele; mõistab, et huvi muusika vastu ja muusikaoskused võivad kujundada elukestva harrastuse või elukutse.

7. klass

Õpitulemused

Laulmine

Õpilane: laulab ühe- ja mitmehäälsid laule klassitunnis või ansamblis; osaleb laulurepertuaari valimisel ning põhjendab oma valikut; laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ning teiste rahvaste laule; väärtustab ja hindab ühislaulmise traditsiooni, laulab peast kooliastme ühislaulu: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), tunnis „Jää vabaks, Eesti meri“ (V. Oxford / (V. Oxford), „Mul meeles veel“ (R. Valgre / K. Kikerpuu); on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja või kuulajana, analüüsib suuliselt ja kirjalikult; kasutab muusikalist kirjaoskust ja teadmisi lauldes, tunneb oma hääleaparaati ja teab, et häält on vaja hoida.

Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid. Uued mõisted: häälemurre, sünkoop, triool, intervallid.

Pillimäng

Õpilane: mängib keha-, rütmi- ja plaatpille, viisipille, tunneb väikekannelt, digilood; tutvub põhiduuridega akustilisel kitarril või ukulelel (kooli ansamblis, bändis); uurib pillide tämbrilisi omadusi; rakendab muusikalist kirjaoskust, musitseerides eri pillikoosseisudes.

Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid. Uued mõisted: akustiline kitarr, ukulele, akord, duo, improvisatsioon.

Muusikaline liikumine

Õpilane: võrdleb eri maade rahvamuusika karakterit; tunneb muusikat kuulates ära erinevad muusikavormid ning väljendab neid improvisatsiooni kaudu; leiab erinevaid muusikalise liikumise viise, valib muusika karakteriga sobiva väljenduse ning põhjendab oma valikuid (nt maailma rahvaste muusika). Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid.

Muusikaline omalooming

Õpilane: loob ning esitab kaasmänge, rütmilis-meloodilisi improvisatsioone; loob erinevaid muusikast lähtuvaid tekste (laulusõnad); analüüsib enda ja kaaslaste loomingut, võrdleb loodut ning annab sellele hinnangu; rakendab muusikalist kirjaoskust.

Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid.

Muusika kuulamine

Õpilane: võrdleb ning eristab eesti ja valikuliselt teiste rahvaste muusikapärandit; leiab iseloomulikke tunnuseid, lähtudes muusika väljendusvahenditest; võrdleb eri muusikastiile,

instrumentaalmuusika koosseise; analüüsib kuulatud või virtuaalseid kontserte, muusikalavastusi suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule/nähtule hinnangu ning jagab oma kogemusi kaaslastega; oskab nimetada heliloojaid, ansambleid, orkestreid ning muusika suursündmusi; rakendab muusikat kuulates erinevaid digikeskkondi, muusikalist kirjaoskust; tutvub muusikaga tegelemise võimalustega, seonduvate elukutsete ning õppimisvõimalustega; seostab muusikat enda vaimse, emotsionaalse heaoluga; järgib autorikaitse seadust, otsides ja kasutades muusikateavet virtuaalkeskkondades.

Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid, helilooja, dirigent, ansambel, keelpillid, puhkpillid, löökpillid, klahvpillid, muusikavormid. Uued mõisted: interpreet, instrumentaalmuusika, kammermuusika, vaimulik muusika, pentatoonika.

Õppesisu

Musikaalsuse arendamine, iseseisev laulmine, kooslaulmine.

Peast laulude esitamine. Heliloojate ja interpretide tundmine.

Erinevate maade muusika ja rahvalaulud.

Helide maailm. Pillirühmad.

Noodiõpetuses rütmifiguuride, helivältuste, taktimõõtude, noodivõtmete, nootide tundmine.

Noodist absoluutsete helikõrguste (nootide tähtnimetused) tundmine.

Rütmiliste kaasmängude loomine, rütmilood, lihtsate meloodiate loomine.

Viisi-, saate- ja rütmipillide tundmine. Oskus kuulata muusikat, eristades muusikaliike, muusikastiile, kõla järgi pillide tundmine, oskus leida muusika iseloomu, meeoleolu.

Oskus rakendada muusika karakterit, meeoleolu, väljendusvahendeid.

Muusikateooria, muusikasõnastik.

8. klass

Õpitulemused

Laulmine

Õpilane: laulab ühe- või mitmehääelseid laule klassitunnis, ansamblis; osaleb laulurepertuaari valimisel ning põhjendab oma valikut; laulab eesti vanemat, uuemat rahvalaulu ning teiste rahvaste laule; väärtustab ühislaulmise traditsiooni, laulab kooliastme ühislaulu: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), tunnis „Eestlane olen ja eestlaseks jään“ (A. Mattiisen / J. Leesment), „Laul Põhjamaast“ (Ü. Vinter / E. Vetemaa), „Oma laulu ei leia ma üles“ (V. Ojakäär / L. Tungal); on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja või kuulajana, analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult; kasutab muusikalist kirjaoskust ja muusikateadmisi lauldes, tunneb oma hääleparaati ja teab, et häält on vaja hoida. Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid. Uued mõisted: intervall, akord, bassivõti.

Pillimäng

Õpilane: mängib keha-, rütmi- ja plaatpille, viisipille, tunneb väikekannelt; musitseerib põhidiuridega akustilisel kitarril või ukulelel (kooli ansamblis, bändis) esmaseid mänguvõtteid kasutades; arendab võimalusel pillimänguoskust, rakendab muusikalist kirjaoskust.

Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid.

Muusikaline liikumine

Õpilane: võrdleb eri maade rahvamuusika karakterit; tunneb muusikat kuulates ära erinevad muusikavormid; leiab erinevaid muusikalise liikumise viise, valib muusika karakteriga sobiva väljenduse ning põhjendab oma valikuid (nt rokk, hip-hop, rahvaste muusika jm); rakendab muusikateadmisi.

Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid. Uued mõisted: Ladina-Ameerika tantsud, rokk- ja popmuusika stiilid.

Muusikaline omalooming

Õpilane: loob ning esitab rühmas kaasmänge, rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, digilood; katsetab loomeideedega omaloomingus, loob erinevaid muusikast lähtuvaid tekste (laulusõnad); analüüsib, annab hinnangu; rakendab omaloomingus muusikalist kirjaoskust. Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid.

Muusika kuulamine

Õpilane: võrdleb eesti ja teiste rahvaste (Hispaania, Ladina-Ameerika ja Põhja-Ameerika) muusikat: leiab iseloomulikke tunnuseid, lähtudes muusika väljendusvahenditest; võrdleb ja eristab rokk- ja popmuusika stiile ning esituskoosseise, leiab oma eelistused ning analüüsib kuulatud, virtuaalseid kontserte suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule/nähtule hinnangu, jagab oma kogemusi kaaslastega; oskab nimetada heliloojaid, interpreete, dirigente, ansambleid, orkestreid ning muusika suursündmusi; rakendab muusikat kuulates erinevaid digikeskkondi; muusikalist kirjaoskust; tutvub muusikaga tegelemise võimalustega, seonduvate elukutsete ja õppimisvõimalustega; seostab muusikat enda vaimse ja emotsionaalse heaoluga; järgib autorikaitse seadust ning käitub ohutult, otsides ja kasutades muusikateavet virtuaalkeskondades.

Mõisted: heli, kaja, akustika, elektrofon, akustiline ja elektrooniline muusikainstrument, levimuusika, muusikatööstus, muusikaäri, artist, produtsent, mänedžer, autoriõigus, rokkmuusika, popmuusika, kantri, rock'n'roll, soul, funk, heavy rock jt.

Õppesisu

Musikaalsuse arendamine, iseseisev laulmine, kooslaulmine, kaanonid.

Peast laulude esitamine.

Heliloojate ja interpretide tundmine. Maailma rahvaste muusika ja rahvalaulud.

Rock-ja popmuusika, stiilid. Popmuusika Eestis.

Muusikateooria.

Noodiõpetuses kõikide rütmifiguuride, helivältuste, taktimõõtude, noodivõtmete, nootide tundmine ja oskus neid kasutada.

Noodist absoluutsete helikõrguste (nootide tähtnimetused) tundmine.

Viisi-, saate- ja rütmipillide tundmine, improviseerimine, iseseisvalt rütmiliste kaasmängude loomine, lihtsate meloodiate loomine.

Oskus muusikat kuulata, eristades erinevaid muusikaliike, muusikastiile, kõla järgi pille tunda.

Oskus rakendada muusika karakterit, meeleolu, väljendusvahendeid.

9. klass

Õpitulemused

Laulmine

Õpilane: laulab ühe- ja/või mitmehäälsid laule klassitunnis ja ansambelis; osaleb laulurepertuaari valimisel ning põhjendab oma valikut; laulab eesti rahvalaulu ning teiste rahvaste laule; väärtustab ja hindab ühislaulmise traditsiooni, laulab kooliastme ühislaulu: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „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); on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja või kuulajana, analüüsib kogetut suuliselt või kirjalikult; kasutab muusikalist kirjaoskust ja muusikateadmisi lauldes, tunneb oma hääleaparaati ja teab, et häält on vaja hoida.

Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid.

Pillimäng

Õpilane: mängib keha-, rütmi- ja plaatpille, viisipille, tunneb väikekannelt, musitseerib põhiduuridega akustilisel kitarril või ukulelel (kooli ansamblis, bändis) esmaseid mänguvõtteid kasutades; arendab võimalusel pillimänguuskust; uurib pillide tämbrilisi omadusi, rakendab muusikalist kirjaoskust. Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid.

Muusikaline liikumine

Õpilane: võrdleb eri maade (Itaalia, Prantsusmaa ja Aafrika) rahvamuusika karakterit, tunneb muusikat kuulates ära erinevad muusikavormid, valib muusika karakteriga sobiva väljenduse ning põhjendab oma valikuid (nt rokk, džäss, hip-hop, rahvaste muusika jm); rakendab muusikateadmisi. Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid.

Muusikaline omalooming

Õpilane: loob ning esitab rühmas kaasmänge, rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, digilood; katsetab loomeideedega, digitaalseid keskkondi kasutades; loob erinevaid muusikast lähtuvaid tekste (laulusõnad); analüüsib loomingut, annab hinnangu; rakendab muusikalist kirjaoskust. Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid.

Muusika kuulamine

Õpilane: võrdleb ning eristab eesti ja teiste rahvaste (Itaalia, Prantsusmaa, Aafrika) muusikat: leiab iseloomulikke tunnuseid, lähtudes muusika väljendusvahenditest; võrdleb ja eristab eri muusikastiile, lavamuusika žanre, muusika koosseise, hääleliike, leiab oma eelistused ; analüüsib kuulatud või virtuaalseid kontserte, suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule/nähtule hinnangu ning jagab oma kogemusi kaaslastega; oskab nimetada heliloojaid, interpreete, dirigente, ansambleid, orkestreid ning muusika suursündmusi; rakendab muusikat kuulates erinevaid digikeskkondi; rakendab muusikalist kirjaoskust; teab muusikaga seonduvaid elukutseid ning õppimisvõimalusi; seostab muusikat enda vaimse ja emotsionaalse heaoluga; järgib autorikaitse seadust ning käitub ohutult, otsides ja kasutades muusikateavet virtuaalkeskkondades.

Mõisted: sümfooniaorkester, kammerorkester, puhkpilliorkester, rahvapilliorkester, džässorkester, dirigent, partituur, instrumentaalkontsert, sopran, koloratuursopran, metsosopran, alt, tenor, kontratenor, bariton, bass, libreto, lavastaja, aaria, retsitatiiv, koreograaf, improvisatsioon, bluus, gospel, spirituaal, ragtime, swing, filmimuusika.

Õppesisu

Musikaalsuse arendamine, iseseisev laulmine, kooslaulmine.

Peast laulude esitamine.

Heliloojate tundmine.

Erinevate maade muusika ja rahvalaulud.

Orkester, ansambel. Hääleliigid.

Muusikateater: ooper, operett, muusikal, ballett. Eesti muusikateatri ajalugu.

Jazz-muusika põhijooned, eelkäijad, liigid. Jazz-muusika Eestis.

Filmimuusika.

Muusikateooria.

Noodiõpetuses paljude rütmifiguuride, helivältuste, taktimõõtude, noodivõtmete, nootide tundmine.

Noodist absoluutsete helikõrguste (nootide tähtnimetused) tundmine.

Viisi-, saate- ja rütmipillide tundmine. Väikekannel, plokkflööt, kitarr.

Improviseerimine, iseseisvalt rütmiliste kaasmängude loomine, lihtsate meloodiate loomine.

Oskus muusikat kuulata, erinevate muusikaliikide, muusikastiilide eristamine, meeleolu tajumine, väljendusvahendite valimine.

3. Kunsti ainekava

3.1. Õppeaine kirjeldus

Kunsti õppeaine roll on innustada õppijat avastama ja kasutama oma võimeid (sh seni avaldumata võimeid) kunsti ja visuaalkultuuri looja, sellega suhestuja ning kultuurikandjana. Kunsti õppeaine tugineb ülesehituselt visuaalkultuurile ning arendab visuaalset kirjaoskust, mis on tänapäeva maailmas edukaks toimetulekuks tähtis igapäevale.

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

3.2. Teadmised, oskused ja hoiakud I kooliastmes

Õpilane:

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

ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU Praktilised tööd, õpiprojektid, õppetegevus väljaspool klassiruumi ja kogukonnapraktika
1.klass	
Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine Õpilane: <ul style="list-style-type: none">• seostab omavahel raamatu illustreerimise ja teksti sisu• selgitab endale tuttavas keskkonnas (koolis ja klassis) kasutatavaid märke ja sümboleid ning nende tähendust• nimetab, mida näeb pildil, ruumilises teoses, audiovisuaalses teoses• nimetab, teoses nähtavaid värve, äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid• kasutab vahendeid ja materjale säästlikult ja ohutult• korrastab enamasti oma töökoha• näitab teoselt autori nime• kirjutab oma tööle nime• küsib jäädvustatavalt luba enne filmimist või pildistamist	Igapäevane visuaalkultuur Logod, sümbolid, liiklusmärgid, kaardid, õpikute illustreerimised, multifilmid, mänguasjad, riietus Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted Baaselemendid: Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum Kompositsioonipõhimõtted: liikumine, rütm. Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuured, ees, taga, üleval, all, paremal, vasakul, keskel Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, kandiline, ümar, sile, kare Geomeetriselised kujundid Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: suurus Liikumise mulje loomine: liiguvad poosid, liikumist märkivad jooned koomiksides Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur

<p>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • teeb enamasti aktiivselt kaasa nii oma initsiatiivil kui etteantud ülesandeid • rakendab teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine jms) ja vahendeid • väljendab enda kogemuse piires mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes <p>Refleksioon, analüüs ja kriitika Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kirjeldab visuaalteosel nähtavat (nimetab äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid, värvid; mis see on, mida ma näen?) • kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid - mida nähtu mulle meenutab, mis siin pildil toimuda võiks? • kirjeldab etteantud küsimuste toetudes oma töö valmimise protsessi - mida ja kuidas ma tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida töö tegemisel nautisin? Millised raskused ületasin? • kirjeldab etteantud küsimustele toetudes valminud tööd: Mida ma oma töös näen? 	<p>Kunstižanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika</p> <p>Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed Kunsteoste näited kunstiajalooost, natüürmort, maakunst, ökokunst Ehitis, skulptuur või monument (avalikust ruumist) Nt Rakvere linnus, Lääne-Virumaa mõisad, Rakvere keskväljakul ja linnas asuvad taiesed Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiumbrusest Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast</p> <p>Kunstitehnikad ja stiilid Erinevad trükitehnikad, puhumistehnika, plastiliinist pilt, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, akvarell, voolimine, ruumiline paberitöö, kollaaž Digitaalsed joonistustehnikad</p> <p>Kunstiteooria Primaar- ja sekundaarvärvid</p> <p>Etikett Näitusetöö nimesilt (autori nimi)</p> <p>Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puit, klaas, vill, savi Tehismaterjalid: plastik, kile</p> <p>Ohutus ja säästlikkus Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale Töövahendite ja kunstimaterjalide õige säilitamine</p> <p>Autorsus ja autoriõigused Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer Teos: maal, joonistus, video, skulptuur Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava</p> <p>Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane) Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted</p>
<p>2.klass</p>	
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • võrdleb märke (liiklusmärgid, logod, embleemid, sümbolid jms) omavahel ja seostab märgi vorme, värve, kujutatut märgi tähendusega 	<p>Igapäevane visuaalkultuur Logod, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, tabelid, arvutimängud, riietus, kaupluste vaateaknad Koomiks, koomiksitegelane (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga)</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</p>

- tunneb ära tasapinnalised ja ruumilised teosed
- nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike (kooli õppekavas õpitulemuste tasandil konkreetsetes klassis tuleks nimetada tehnikad ja kunstiliigid, mida klassis õpetatakse)
- leiab teoses soojasid ja külmasid toone ning heledamat ning tumedamat tonaalsust
- teab mis on joon ja pind ning iseloomustab erinevaid jooni vastavalt omandatud sõnavarale
- kirjeldab teoses suurussuhteid ja objektide paiknemist (ees,taga, üleval, all jne)) ning kolmemõõtmelise teose puhul vormi üldisemalt (ümar, kandiline, lapik, püstine jne)
- nimetab teoses nähtud kujundeid ja objekte, mis meenutavad tuttavaid kujundeid (ring, ruut, riskülik jne).
- toob näite tegevusest, kuidas ta asjakohaselt ja säästlikult kunstitarbeid kasutab
- korrastab oma töökoha
- eristab lihtsamate näidete põhjal tehnilikke ja looduslikke materjale (näiteks puit ja plastik)
- kirjeldab ühel otstarbel kasutatavate esemete peamisi tunnuseid (näiteks vorm, suurus, raskus, värv) ja arvab, mis materjalist ese tehtud on
- kirjutab oma näitusetööle nimesildi koos töö pealkirja ja muu õpitud infoga
- leiab (virtuaal)näitusel muuseumis, galeriis või koolis teose autori, pealkirja ja näituse pealkirja

Plaanimine ja ideede arendamine,

- rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal,

Baaselemendid:

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

Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum

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

Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel

Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, kandiline, ümar, sile, kare

Geomeetrilised kujundid

Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires

Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus

Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumist märkivad jooned koomiksites

Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur

Kunstižanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika

Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed

Kunstiteoste näited kunstiajaloost, natüürmort, maakunst, ökokunst

Ehitis, skulptuur või monument (avalikust ruumist)

Nt Rakvere linnus, Lääne-Virumaa mõisad, Rakvere keskväljakul ja linnas asuvad taiesed

Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgas

Kunstitehnikad ja stiilid

Erinevad trükitehnikad, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, akvarell, voolimine, ruumiline paberitöö, kollaaž

Digitaalsed joonistus- ja fototehnikad

Kunstiteooria

Primaar- ja sekundaarvärvid

Etikett

Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass)

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

Looduslikud materjalid: puit, klaas, vill, savi

Tehismaterjalid: plastik, kile

Ohutus ja säästlikkus

Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine

Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale

Töövahendite ja kunstimaterjalide õige säilitamine

<p>akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö jms), vahendeid enamasti isikupärasel viisil</p> <ul style="list-style-type: none"> • järgib enamasti õpitud töö- ja ohutusvõtteid • märkab ühel ja samal otstarbel kasutatavaid esemeid, tuvastab nendest oma lemmiku ning põhjendab oma valikut • 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 <p>Refleksioon, analüüs ja kriitika Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat õpitud sõnavara kasutades, nimetab ja kirjeldab teostel nähtavat: Mis see on, mida ma näen? Milline see on (suurus, kuju, värv, joon, pinnad, vorm, nende paiknemine)? • kirjeldab küsimustele toetuses enda ja teiste loodud visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid, mõtteid ja tundeid: Mida nähtu mulle meenutab? Mis teoses toimuda võiks? Mis mind nii arvama paneb? Millist meeleolu see teos minus tekitab? • kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi: Mida ma tegin? kuidas tegin? Milliseid vahendeid kasutasin? Mida ma protsessi käigus õppisin? 	<p>Autorsus ja autoriõigused Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer Teos: maal, joonistus, video, skulptuur Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane) Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted</p>
<p>3.klass</p>	
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • selgitab popkultuurist tuttavate tegelaste (koomiksist, filmist, 	<p>Igapäevane visuaalkultuur Logod, sümbolid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, veebikeskkonnad Koomiks ja piltjutustus</p>

<p>animafilmist, arvutimängust, reklaamidest, mänguajade) visuaalset isikupära ja karakterit</p> <ul style="list-style-type: none"> • leiab lihtsamatelt joonistelt ja skeemidelt (sh toote etiketid, pakendid, dokumendid, kunstiraamatute reproduktsioonid) olulise ja vajaliku info • nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike (kooli õppekavas nimetada tehnikad ja kunstiliigid, mida klassis õpetatakse) • nimetab lihtsamaid ruumi ja liikumise mulje loomise viise kahemõõtmelises teoses (nt kattumine, teravus, suurus, liikuvad poosid, liikumise faasid, kiirusjooned) • nimetab põhivärve ja oskab segada teisi värve • kirjeldab tarbeeseme vormi, faktuuri ja otstarbe seoseid ja kooskõla • kirjeldab skulptuuri ja/või maakunsti teose suurust, mõõtmeid, värvi, ruumi selle ümber, vaadeldavust erinevatest külgedest, suurussuhteid ja materjali lihtsal viisil omandatud sõnavara piires • mõistab kunstivahendite säästmise ja raiskamise tagajärgi • kirjeldab kunstivahendite (näiteks paber, värv, savi) kasutamise erinevaid võimalusi ja viise • üldistab õpetaja abiga lihtsamal moel, millised on tavapäraselt ühe ja sama otstarbega esemed (vorm, materjal). Õpilane oskab anda sellele ka lihtsama selgituse • ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju <p>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel omandatud 	<p>Koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga)</p> <p>Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted)</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted Baaselemendid: Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed</p> <p>Kompositsiooni kirjelduseks: ühesuurused, lähemal, kaugemal, kõrval, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline</p> <p>Geomeetrilised kujundid ja abstraherimine</p> <p>Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires</p> <p>Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p>Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur</p> <p>Kunstižanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika</p> <p>Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed Kunsteoste näited kunstiajaloost (natüürmort, maakunst, ökokunst, kubism, popkunst) Ehitis, skulptuur või monument (avalikust ruumist) Nt Rakvere linnus, Lääne-Virumaa mõisad, Rakvere keskväljakul ja linnas asuvad taiesed</p> <p>Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest</p> <p>Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgas</p> <p>Kunstitehnikad ja stiilid Erinevad trükitehnikad, puhumistehnika, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi vm. voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, akvarell, voolimine, ruumiline paberitöö, kollaaž</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsioonitehnikad</p> <p>Kunstiteooria Primaar- ja sekundaarvärvid</p>
---	---

kunstitehnikaid (näiteks värvi pritsimine, erinevate materjalide trükk, diatüüpia, paberbatika, kollaaž, foto, ruumikunst, dekoratsioon jms), vahendeid isikupärasel viisil ning kombineerib neid omavahel (segatehnika, PVA-liimiga joonistamine, ruumiline maal, prügikunst jms)

- järgib õpitud töö- ja ohutusvõtteid
- väljendab mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes isikupära väärtustades
- arvestab lihtsama tarbeeseme loomisel kindla kasutaja vajadustega
- toob oma kogemuse pinnalt näiteid erinevatest igapäeva valikutest, oma eelistustest ja nende erinevatest tagajärgedest
- esitab visuaalselt (teos, video, infoplaat, animatsioon, koomiks, mõistekaart jms) erinevate igapäeva valikute tagajärgi

Refleksioon, analüüs ja kriitika

Õpilane:

- kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat, nimetab, kirjeldab ja analüüsib visuaalteoseid (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 on faktuur?)
- kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid, mõtteid ja tundeid, meeolelu, toob näiteid ja võrdleb, põhjendab oma arvamusi: Mida nähtu mulle meenutab? Mis teosel toimuda võiks? Miks ma nii arvan? Millist meeolelu see teos minus tekitab? Miks?
- kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi:

Etikett

Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi)

Disaini baaselemendid

Värv, vorm ja materjal

Disainiprotsessi osad

Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine

Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine

Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad

Mõistekaart, plakat

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi, jmt

Tehismaterjalid: plastik, kile

Ohutus ja säästlikkus

Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine

Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale

Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine

Autorsus ja autoriõigused

Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer

Teos: maal, joonistus, video, skulptuur

Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava

Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane)

Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted

Mida ma tegin? Kuidas tegin? Milliseid vahendeid ma kasutasin? Miks tahtsin just neid vahendeid kasutada? Mida protsessi käigus õppisin?	
--	--

3.3. Teadmised, oskused ja hoiakud II kooliastmes

Õpilane:

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

ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU Praktilised tööd, õpiprojektid, õppetegevus väljaspool klassiruumi ja kogukonnapraktika
4.klass	
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <ul style="list-style-type: none"> • loeb lihtsamaid kaarte ja põhiplaane (maakaarti ja hoone /nt. klassiruumi/ plaani, sisekujunduse kavand seostades kujutatut reaalse ruumiga • viib kokku õpitud kunstniku ja tema teose • teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule akvarell) lihtsamaid baaselemente (punkt, joon, pind, hele-tumedus, värv) ja kompositsiooni põhimõtteid (tasakaal, kattumine, teravus, suurus) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel • teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurus, mõõtmed, värv ja materjal) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel • tuvastab küsimusi kasutades lihtsamaid probleemi tagamaid (miks, 	<p>Igapäevane visuaalkultuur Logod, embleemid, sümbolid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õppefilmid ja arvutimängud, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad Põhiplaani, maakaarti, sisekujunduse kavand</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted Baaselemendid: 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: lähemal, kaugemal, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, terav, sujuv, kaarduv, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p>

millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab)

- sõnastab enne tööle hakkamist, mida kavatseb teha, mis vahendeid ja materjale kasutab ja kuidas kujutab

Loomine

- rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (nt maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine jms) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid

- oskab luua vabavaraalises programmis lihtsamaid neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja etteantud teemal ja juhendamisel

- arvestab kunstitööde loomisel eelnevalt omandatud kompositsiooni lihtsamaid põhimõtteid

- rakendab eelnevalt õpitud kunstitehnikaid ja töövõtteid ning materjale põhjendatult ja õpetaja abiga

- rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid (viitab autorile suuliselt või kirjalikult) ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava (viitab kasutatud allikatele oma kirjalikes töödes)

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, meeoleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele

- võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeoleolu ja atmosfääri (ruumilisus, värv, valgus, heli, montaaž)

Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumist märkivad jooned koomiksites

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

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

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

Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, installatsioon, graafiline disain, kirjatüüp

Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade

Kujutavus: figuraalne, abstraktne

Kunstitehnikad ja stiilid

maal, joonistus, kollaaž, grataaž e vahakriibe, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, kollaaž, akvarell, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia

Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif)

Etikett

Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, aasta, juhendav õpetaja)

Disaini baaselemendid

Funktsionaalne värv, vorm ja materjal, mass Otstarve, kasutusmugavus

Disaini liigid

Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain

Disainiprotsessi osad

Disainer,arbija

Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine, lähteülesanne

Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine, lahenduse pakkumine

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi

Tehismaterjalid: plastik, kile

Kavandamine ja visualiseerimine

Kavand, visand, abijooned

Moodboard, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart

<ul style="list-style-type: none"> • selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi (Millise teema valisin? Milliste töövahenditega oma tööd tegin? Mis oli kõige keerulisem? Millega olen kõige enam rahul?) • annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis (tunnustusmärgid, suuline või kirjalik lühike tagasiside “Mulle meeldib, kuidas sa...”) 	<p>Kunstiga seotud elukutsed kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator</p> <p>Kunstiajalugu Keskaja kunst Eestis (kirikud Rakveres jm, linnus Rakveres vm Eestis, Tallinna vanalinn) Mõisaarhitektuur, taluarhitektuur, pärimuskultuur</p> <p>Jätkusuutlik mõtteviis Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p>Teabe otsimine ja infokeskkonnad Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p>Kunstielu Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p>Autorsus ja autoriõigused Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>
<p>5.klass</p>	
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tunneb ära eri kirjasüsteeme ja seostab neid eri kultuuridega (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id). • Kasutab olulisemaid kunstimõisteid (nt kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, looming, maalikunst, animatsioon, skulptuur jne) ühe kunstnikuga seoses. • Teab järgmisi mõisteid: arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, abstraktne kunst. Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Karakter, taust, esiplaan, tagaplaan. Koloriit. • Teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente (tegelased/karakterid, objektid ja taust/keskkond) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitud kodulehele ka dominant, koloriit). • Teab kolmemõõtmelise kujutamise (skulptuur, installatsioon, ready-made) lihtsamaid baaselemente ja 	<p>VISUAALNE KIRJAOSKUS</p> <p>Igapäevane visuaalkultuur Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid. Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides. Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid, harjutused erinevate kirjastiilidega.</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted Loob looduslikest või tehisobjektidest tasapinnalise kompositsiooni järgidest ette antud juhendit. Vaatluse põhjal kirjeldab enda ja teiste erinevatest žanritest kunstiloomingut, kasutades õpitud kunstialaseid mõisteid.</p> <p>Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Värviteooria: Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p>

kompositsiooni põhimõtteid (suurussuhted, ruum teose ümber, vaadeldavus erinevatest külgedest).

- Mõistab õpitud näite põhjal mõne toote keskkonnamõju.
- Võrdleb nüüdisaegse ja ajaloolise tarbeeseme (näiteks kohvitermos ja õlletoop) erinevusi ja sarnasusi ning analüüsib kuidas tarbeeseme funktsionaalsus on arenenenud.

Plaanimine ja ideede arendamine

- Loob lihtsa visandliku joonise enne kolmemõõtmelise töö loomist.
- Enne värvide kandmist tööle katsetab neid eraldi paberil.
- Rakendab abijooni portree loomisel
- Loob kunstitööd uurides ja analüüsides teemaga seotud allikaid ning kavandades enda ideed ja kombineerides allikatest leitud ja oma ideid omavahel.

Loomine

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt makett, segatehnika, kollaaž, kõrgtrükk, joonistus, maal, foto jms) vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid.
- Loob teose spontaanselt, ilma planeerimata.
- Loob teose eelnevalt uurides, kavandades ja ideid kombineerides.
- Kavandab ja loob vabavaraalises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja abiga.
- Valib kahe õpetaja pakutud kunstitehnika, töövõtte või kompositsioonipõhimõtte vahel ja põhjendab oma eelistust.
- Rakendab õpitud kahemõõtmelisi kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;
- Rakendab õpitud kolmemõõtmelise kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus

Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid

Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.

Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, disain, arhitektuur, trükigraafika, graafiline disain, kirjatüüp.

Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade.

Kujutavus: figuraalne, abstraktne

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

Kunstitehnikad ja stiilid

maal, joonistus, kollaaž, monotüüpia, modelleerimine, kõrgtrükk, akvarell.

Kavandab dünaamilise figuuri ja teostab töö kolmemõõtmelise miniskulptuurina. Modelleerib erinevatest materjalidest stiliseerides ja detailirohkelt.

Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt). Varjunukud ja lamenukid, etenduse loomine.

Katsetab erinevaid tehnikaid loovaks eneseväljenduseks ja kasutab töövahendeid ohutult. Analüüsib enda ja kaasõpilase tööd, reflekteerib oma tööprotsessi ja tehtud valikuid.

Etikett

Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnika, töö mõödud, aasta, juhendav õpetaja)

DISAIN JA DISAINIPROTSESS

Disaini baaselemendid

Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt). Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus

Disaini liigid

Tootedisain, graafiline disain

<p>rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rakendab loomisel digivahendeid (telefoni kaamera, digijoonistuse rakendused jms). <p>Refleksioon, analüüs ja kriitika</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeoleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires; • Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi, tuues välja töökäigu ning põhjendades oma tehtud valikuid (Mida said teada oma teema kohta teistest allikatest? Milliseid mõtteid kasutasid? Mida muutsid või lisasid juurde?); • Annab klassikaaslaste teostele tagasisidet, põhjendab enda arvamust; (Räägi, mis sulle teise töös meeldib? Too esile, mis nõudis kõige rohkem pingutust kaaslaste töös) 	<p>Disainiprotsessi osad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osapooled, tarbija • Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine • Lähteülesanne • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine • Lahendusplakkumine <p>Uurib valitud tarbeeseme ajaloolist kujunemislugu ja muutumist ning edastab selle vaatajale sõnas ja pildis.</p> <p>Katsetab kavandamise protsessis erinevate materjalide (paber, nahk, savi, plast) ruumi ja vormi seostega.</p>
<p>6.klass</p>	
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kirjeldab visuaalkultuuri ilminguid, näiteks reklaami linnaruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknad, e-poe vaated. • Rakendab eakohaselt teabegraafikat. • Teadvustab õpetaja abiga oma digitaalset jalajälge. • Tunneb ära ja nimetab varaste kõrgkultuuride ajaloolisi kunstiteoseid (nt koopamaal, amulett, püramiid, tempel, skulptuur, amfiteater jms). • Teab mõisteid: Trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia. Tekstuur, rütm, tsentraalperspektiiv, 	<p>VISUAALNE KIRJAOSKUS</p> <p>Igapäevane visuaalkultuur</p> <p>Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.</p> <p>Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid. Kujundab märgi ja katsetab selle tähendusega.</p> <p>Analüüsib erinevaid ajaloolisi ja tänapäevaseid kunstiteoseid ning loob nende põhjal oma meediumi reklaami eesmärgil, kasutades digitaalseid vahendeid.</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)</p>

<p>värvusperspektiiv, mass, dominant, proportsioonid, kaadriplaanid, tempo, puänt, stiliseerimine.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info. • Teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule digitaalne joonistus või maal), tähtsamaid baaselemente (lisaks varem õpitutele ka 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; • Rakendab kunstitöö loomisel õpetaja abiga ajalise (4D) kujutamise (video, animatsiooni jne) tehnikaid ja põhivõtteid (kaadriplaanid, kestus, tempo, tegevuspaik ja tegelased, sissejuhatus, puänt). • Visualiseerib ühte oma tarbimis-harjumust (näiteks küsimuse abil “Millele kulub minu taskuraha”). • Mõtestab lihtsamal tasemel ajaloolise ja kaasaegse ruumikeskkonna (näiteks koolikeskkond filmis “Kevade” ja oma kool või külapood ja supermarket) erinevusi selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist. • Märkab ja kirjeldab ruumikeskkonna suurust, vormi ja 	<p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus</p> <p>Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p>Lavastab oma võimaluste piires mõne tuntud teose arvestades teose koloriiti, kompositsiooni ja võimalusel žanri. Analüüsib oma tööd ja põhjendab tehtud valikuid.</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p>Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p>Loob õpetaja suunamisel ruumiillusiooni kasutades sobivat koloriiti või joonegraafikat.</p> <p>Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p>Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu, tegevuspaik, tegelased</p> <p>Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p>Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade</p> <p>Kujutavus: figuraalne, abstraktne</p> <p>Kasutab joonistuses ruumi kujutamiseks tsentraalperspektiivi ja arvestab teadlikult suurussuhteid.</p>
---	---

materjalikasutust selle ruumikeskkonna otstarbe ja kasutatavuse aspektist.

- Selgitab oma loodud digitaalkujutiste avalikustamisega seotud tagajärgi ja ohtusid.

Plaanimine ja ideede arendamine

- Tuvastab disainiprotsessis osapooled keda õpetaja etteantud probleem puudutab selleks, et luua probleemi lahenduspakkumine.
- Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab) probleemi lahendu-spakkumise loomise eesmärgil.
- Sõnastab probleemi võimalikud põhjused.
- Seab õpetaja abiga lähteülesande ja tegevusplaani.
- Selgitab välja osapoolte, keda probleem puudutab, hinnagu lahenduspakkumisele ja arvestab seda lahenduspakkumise arendamisel.
- Vormistab lahenduspakkumise.
- Kasutab neljamõõtmelise teose kavandamisel õpetaja abiga 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 eesmäärke ning oskab rakendada teadmisi lihtsama kavandi loomisel.

Loomine

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt modelleerimine, voltimine, makett, joonestamine

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

Kunstitehnikad ja stiilid

maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjattüüp.

Kasutab ülesandes erinevaid trükitehnikaid pinnatekstuuride loomiseks. Katsetab erinevate materjalide ja stiilidega tuntud autorite looming põhjal.

DISAIN JA DISAINIPROTSESS

Disaini baaselemendid

Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass

Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus

Disaini liigid

Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain

Disainiprotsessi osad

- Osapooled, tarbija
- Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine
- Lähteülesanne
- Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine
- Lahenduspakkumine

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...

Tehismaterjalid: plastik, kile....

Erinevate materjalide analüüs ja taaskasutusest lähtuvad ülesanded ('junk art', 'trash art')

Rahvakunsti elementide kasutamine kaasaegses disainis. Tarbeesemete või ruumikujunduselementide kavandamine ja teostus.

KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD

Info leidmine

Google'i pildiotsing (Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid

jms), vahendeid isikupärasel viisil ning tunneb eelnevalt õpitud kompositsiooni põhimõtteid (nt ühtsus ja mitme-kesisus, tasakaal, rütm, dominant, koloriit, proportsioonid jms), ning oskab neid teadlikult valida.

- Pakub ise teemasid ning teostamise võimalusi enda huvide ja loomingu väljendamiseks (spontaanselt).
- Loob enda teose teadlikult uurides ja analüüsides teemapõhiseid materjale (nt raamatud, õpikud ja muud infoallikad) ning kavandades enda ideed ja kombineerides neid omavahel (nt kavandi detailide, foto ja joonistuse, tasapinnaliste ja ruumiliste objektide kombineerimine).
- Tunneb neljamõõtmeliste tööde teostamise etappe ja võimalusi ning kavandab ja loob vabavaralises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) enamasti iseseisvalt.
- Kombineerib kahe- ja kolme-mõõtmelisi elemente digiloomingus.
- Tunneb vabavaraliste programmide ühiseid tööriistu ja oskab neid uurides enamasti iseseisvalt erinevates olukordades rakendada.
- Valib oma idee teostamiseks (vajadusel õpetaja abiga) sobiva väljendusvahendi kõigi õpitud väljendusvahendite, sh digivahendite hulgast;
- Loob õpetaja abiga teostest ekspositsiooni (võib ka virtuaalse)

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Kirjeldab ja mõtestab visuaaltese olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires.
- Leiab kunstikultuuri seoseid muude valdkondadega nii ajaloost

Kunstiajalugu

Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur.

Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.

Kiriku- või linnusearhitektuuri kujutamine graafilises joonistuses kasutades õpitud joonegraafikat.

Kombineerib erinevate tehnikatega õpitu piires, analüüsib oma ideed õpetaja abiga ja rakendab oma valikuid praktikas.

<p>kui tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, kirjandusele, populaarkultuurile ja isiklikule kogemusele.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analüüsib stiliseeritud kujundeid ja sümboleid kasutavaid visuaalkultuuri teoseid (nt logosid, vappe, digitaalseid ikoone). • Analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma teost ja tööprotsessi, tuues esile tegevuste omavahelised seosed ja järeldused. 	
---	--

3.4. Teadmised, oskused ja hoiakud III kooliastmes

Õpilane:

- analüüsib õpetaja abiga enne kasutamist visuaalseid kujutisi, jooniseid, skeeme ja sümboleid;
- käitub füüsilistes ja digitaalsetes kultuurikeskkondades enamasti turvaliselt, arvestab visuaalseid kujutisi luues ja kasutades autorsust;
- rakendab õpetaja abiga uurimismeetodeid teoreetiliste, kunstitööde või disainiobjektide loomisel;
- katsetab, julgeb eksida ja töö käigus langetada otsuseid õpetaja abiga;
- 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;
- analüüsib õpetaja toel loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt.

ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU Praktilised tööd, õpiprojektid, õppetegevus väljaspool klassiruumi ja kogukonnapraktika
7.klass	
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kirjeldab digitaalseid keskkondi, hindab digitaalse keskkonna turvalisust ja eakohasust • Leiab internetist lihtotsinguga infot kunstnike, kunstiteoste või ajastute kohta, kasutab internetis täpsustatud pildiotsingut. • Tutvustab eri disainivaldkonna (näiteks tootedisain, digitoote-disain, teenusedisain, tööstus-disain, graafiline disain, sotsiaalne disain jne) esindaja tegevust. 	<p>VISUAALNE KIRJAOSKUS</p> <p>Igapäevane visuaalkultuur</p> <p>Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplatvormid.</p> <p>Analüüs ja vestlused erinevate digitaalsete keskkondade turvalisusest, kogemuste jagamine.</p> <p>Nüüdisaegsed märgid ja sümboolid ning nende kasutamine moedisainis. Erinevate kultuuride ornamentika ja värvi kasutamine ning selle kaudu tähenduse loomine.</p> <p>Kujutamise baaselemendid ja</p>

- Tuvastab visuaalkultuuris levinumaid värvikasutusega seotud tavapärasid (*näiteks hooaegadega seotud värvid riidemoes*).

Plaanimine ja ideede arendamine

- Leiab oma teose jaoks ideid päevakajalistest või ajaloosündmustest.
- Kasutab idee leidmiseks ja laiendamiseks meetodeid (näit. ajurünnak, suvaline sisend, omaduste reastamine, info otsimine)
- Teeb töö kavandamisel kirjalikke ja visuaalseid märkmeid.
- Kavandab enda teose, pakkudes vahest välja ka erinevaid lahendusvõimalusi.
- Teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik, ning rakendab seda teadmist tööprotsessis.
- Märkab ja kirjeldab teda ümbritsevaid probleemolukordi.
- Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab).
- Uurib näiteid kuidas on sama või sarnast probleemi varasemalt lahendatud.
- Tutvub erinevate uurimisviiside (*näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine*) võimalustega.

Loomine

- Õpilane teab, et isikupärasus on väärtuslik ja püüab luua omapäraseid kunstitöid tuues esile enda individuaalsust ja huvisid.
- Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digikunst)

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, mõõtmed, dominant, rõhutus.

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

Analüüsib vaadeldavat pilti ja loob ise sarnase kompositsiooniga pildi valides tehnika.

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

Perspektiiv: tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv

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

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

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

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

Kirjeldab kavandatud tööd kasutades kunstialast sõnavara ja põhjendab oma valikuid. Töö esitlemisel suudab õpetaja abiga tööd analüüsida.

Kasutab digivahendeid ja õpimappi oma ideede kavandamisel, figuuralsete kompositsioonide loomisel ja liikumise edastamisel tasapinnalistes töödes.

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

Kunstitehnikad ja stiilid

maal, joonistus, kollaaž, monotüüpia, foto,

<p>kunstitöid spontaanselt (kavandamata).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid uurides ja kavandades. • Kavandab ja arendab enda ideid enne teose loomist, kombineerib erinevatest ideedest tervikliku lahenduse. • Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid enamasti teadlikult või õpetaja abiga. • Leiab oma töö eksponeerimiseks koha, kus see on hästi vaadeldav. • Tunneb loomingu esitlemise põhimõtteid ja suudab teha publikule esitamiseks ettevalmistustöid õpetaja abiga. <p>Refleksioon, analüüs ja kriitika</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analüüsib tarbeeset funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist. • Selgitab enamasti oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi. • Kirjeldab teose ainet, meediumi ja vormi. 	<p>modelleerimine, makett, kõrgtrükk, akvarell, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp.</p> <p>Narratiivi loomine koomiksis: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)</p> <p>DISAIN JA DISAINIPROTSESS</p> <p>Disaini baaselemendid Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p>Kasutab õpimappi ja oma märkmeid varem õpitu kordamiseks. Pakub välja loovaid lahendusi oma idee teostamiseks</p> <p>Kavandamine: kavand, visand, skits, krokii, abijooned</p> <p>KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD</p> <p>Info leidmine</p> <p>Google'i pilditsing (Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid</p> <p>Kunstiajalugu</p> <p>Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid. Eesti arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö).</p> <p>Oma ideede kavandamisel kasutab erinevaid allikaid kasutades otsinguks teemakohaseid märksõnu.</p>
<p>8.klass</p>	
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kasutab info leidmiseks sõnastikke ja entsüklopeediaid, nii raamatutena kui digitaalseid andmebaase. • Otsib tedlikult erinevatest infoallikatest vajalikku informatsiooni ja toob esile detailid ning tähtsamad punktid. <p>Plaanimine ja ideede arendamine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leiab oma teose jaoks ideid läbi eneserefleksiooni. • Rakendab õpetaja abiga ideede genereerimise ja laiendamise/arendamise meetodeid 	<p>VISUAALNE KIRJAOSKUS</p> <p>Igapäevane visuaalkultuur Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplatvormid.</p> <p>Perspektiiv: kahe koondpunkti perspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p>Neljamõõtmelise teose baaselemendid: kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu, tegevuspaik, tegelased</p> <p>Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p>Kunstiliigid: disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon,</p>

(kombineerimismaatriksid, referaat idee tausta uurimiseks).

- Loob storyboardi joonistades või digivahendeid kasutades.
- Märkab ja tuvastab igapäeva-elu probleemi, mis teda kõnetab.
- Seab lähteülesande ja tegevusplaani.
- Kavandab õpetaja abiga ja rakendab sihipäraselt üht uurimismeetodit (*näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine*).

Loomine

- 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.
- Rakendab neljamõõtmelise teose loomisel (animatsioon., video, etendus, *performance*) narratiivi, sissejuhatust ja puänti (lõiming kirjandusega).
- Oskab õpetaja abiga rühmaliikmena luua ühistöödest väljapaneku.
- Toetab töö pealkirjaga oma sõnumit või ideed.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst).

trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kalligraafia, kineetiline kunst.

KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS

Kunstitehnikad ja stiilid mosaiik, monotüüpia, foto, kollaaž, kõrgtrükk, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia.

Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatust, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt).

DISAIN JA DISAINIPROTSESS

Disaini baaselemendid

Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass.

Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus.

Disaini liigid

Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain.

Disainiprotsessi osad

- Osapooled, tarbija
- Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine
- Lähteülesanne
- Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine
- Lahenduspakkumine

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...

Tehismaterjalid: plastik, kile....

Kavandamine: *Moodboard*, mõistekaart, plakat, idee sõnastamine.

Visuaalne lihtsustamine.

Arutelud rühma- ja paaris töös, kus arvestatakse erinevaid osapooli ja kavandatakse idee ning teostatakse ühiselt. Analüüsides erinevaid trende ja koloriidi mõju kavandab erinevaid sisekujunduse lahendusi.

KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD

Info leidmine

Google'i pildiotsing

(Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid

Kunstiajalugu

Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo).

<ul style="list-style-type: none"> • Analüüsib ruumilist keskkonda funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist. • Põhjustab valdavalt oma töö sisulisi, uurimuslikke või loominguotsuseid ja eksponeerimise valikuid. • Kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjustab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib enamasti eriarvamusi. 	<p>Barokk-kunst Euroopa õukondades.</p> <p>KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja. Teabe otsimine ja infokeskkonnad Muuseumide ja galeriide kodulehed. Kunstielu Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised. Autorsus ja autoriõigused Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine. Kasutab ideede otsimiseks ja töö teostamiseks muuseumi haridusprogramme ja teisi digikeskkondi. Arutleb erinevate kunsti ja kultuuriga seotud elukutsete teemal kasutades õpitud terminoloogiat.</p>
<p>9.klass</p>	
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seostab eri ideoloogilisi sümboleid vastava ajastuga ja teab nende tähendust. • Arutleb erinevate nii kaasaegsete kui ajalooliste ideoloogiliste sümboleid rolli üle tänapäeval. • Seostab kunstnikku ja kunstiteost selle loomiskeskkonnaga, leides ja tõendades oma tähelepanekuid. • Leiab kunstiteose omadused, mis väljendavad nii loomise keskkonna kui kunstniku ideid. • Küllastab iseseisvalt kunstinäitust või- sündmust ning käitub seal reeglite kohaselt. <p>Plaanimine ja ideede arendamine</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rakendab teiste autorite teoseid oma töö lähtepunktina. • Rakendab õpetaja abiga keerulisemaid ideede laiendamise/arendamise meetodeid. • Teab ideede selekteerimise meetodeid (näiteks sõelumine küsimuste abil, plussid, miinused) • Sõnastab oma teose kontseptsiooni. • Kasutab kavandamisel mitmekesiseid meetodeid (näit 	<p>VISUAALNE KIRJAOSKUS</p> <p>Igapäevane visuaalkultuur Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplattformid. Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides. Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.</p> <p>Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p>KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p> <p>Kunstitehnikad ja stiilid maal, joonistus, kollaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia. Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt) tegevuskunsti loomisel. Kavandab lavakujunduse, kasutades kahemõõtmelisel pinnal ruumiillusiooni loomiseks erinevaid võtteid.</p> <p>DISAIN JA DISAINIPROTSESS</p>

visandid, skeemid, asendiplaanid, maketid, värvi- ja materjalinäidised, töötappide kirjeldused).

Loomine

- Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendeid kasutades) kunstitöid spontaanselt (kavandamata).
- Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid teadlikult uurides ja kavandades.
- Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult.
- Pakub välja ekspositsiooni või näitusepinna koha kooli sise- või välisruumis 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

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

Disaini baaselemendid

Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt).

Kavandamine: kavand, visand, skits, krokii, abijooned
Moodboard, mõistekaart, plakat,

idee sõnastamine

Storyboard, stsenaarium

Visuaalne lihtsustamine

KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD

Info leidmine

Google'i pildiotsing

(Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid

Kunstiajalugu

Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas

Realism maalikunstis

Modernism 19. sajandi lõpu maalis (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend).

Maailmanäitused ja tehnoloogia areng.

Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.

KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS

Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed

Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja.

Jätkusuutlik mõtteviis

Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälj, digiprügi.

Teabe otsimine ja infokeskkonnad

Muuseumide ja galeriide kodulehed.

Kunsti elu

Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised.

Autorsus ja autoriõigused

Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine.