

MUUSIKA

MUUSIKA

Nädalatundide arv klasside kaupa

õppe- aine	Nädalatunde klassiti									
	1.kl	2. kl	3. kl	4. kl	5. kl	6. kl	7. kl	8. kl	9. kl	kokku
	2	2	2	2	1	1	1	1	1	13

Õppetöö korraldus ja meetodid

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

Muusikaõpetus toimub klassiruumis, kus on olemas:

- 1) muusikaõpetuses kasutatavad vahendid: klaver, noodijoonestikuga tahvel, rändnoot, astmetabel, klaviatuuritabel;
- 2) musitseerimiseks vajalikud pillid: Orffi instrumentarium (rütm- ja plaatpillid), akustilised kitarrid;
- 3) tehnovahendid kontakt- ja digiõppe korraldamiseks: fono- ja videoteek, kohased voogedastusplatvormid; salvestatud muusika esitamise vahendid (muusikakeskus hifi, arvuti + kõlarid); muusika õppimiseks ja loomiseks sobivad rakendused (äpid), nt noodistusprogramm, salvestusprogramm jt; videoprojektor.

Õpe toimub ka autentsetes keskkondades, linnaruumis, kontserdisaalides, näituse- ja etendusasutustes, kooli ümbruses, paikkonna kultuuriasutustes ja mujal. Näiteks külastatakse muusikas käsitlevate teemade raames Tartu Laulupeomuseumi, Eesti Rahva

Muuseumi, Vanemuise kontserdimajas ja H. Elleri Muusikakooli Tubina saalis toimuvaid kontserte ning etendusi.

Kasutatavad õppematerjalid ja -keskkonnad: RÕK-le vastavad muusikaõpikud, Opiq, Chrome Music Lab jt.

Muusikaõpetuses lähtutakse eesti koolimuusikas väljakujunenud traditsioonidest ja põhimõtetest (Riho Päts, Heino Kaljuste), mis toetuvad Zoltán Kodály meetodile ja Carl Orffi pedagoogika adapteeritud käsitlusele ning tänapäeva pedagoogika teadmusele ja kogemusele.

Digipädevuste arendamine

Muusikaõpetuses kasutatakse digivahendeid info otsimiseks, kogumiseks, töötlemiseks ja esitamiseks. Õpilased arendavad õpetaja suunamisel enda digioskuseid mitmekülgselt, nii esitluste koostamisel (sh info hankimine ja usaldusväärse hindamine) kui ka loomingulistes ülesannetes heli- ja videofailide loomisel ja töötlemisel. Ollakse teadlik digivahendite kasutamisega kaasneva võimalikest terviseriskidest. Loomingu jagamisel internetis tegutsetakse vastutustundlikult.

Hindamise põhimõtted

Muusikas on hindamise eesmärk toetada õpilaste arengut, innustada õpilasi leidma isikupäraseid ideid ja loovaid lahendusi ning suunata neid sihikindlalt õppima; suunata õpilaste enesehinnangu kujunemist, tekitada neis muusika- ja kultuurihuvi ning luua alus elukestvatele muusikaharrastustele; juhtida ja toetada õpilasi haridustee valikul muusika valdkonnas. Hindamisega luuakse õpilastele võimalusi õppe vältel oma edusamme esile tuua, julgustades neid enda tugevaid külgi kasutama ja uusi oskusi arendama. Õpilastele võimaldatakse eri viise eneseanalüüsiks ja kaaslastelt tagasiside saamiseks ning selle aktseptsiooniks.

I kooliastmes toimub sõnaline hindamine. Õppeperioodi jooksul saab õpilane pidevat suulist ja kirjalikku tagasisidet õppekavast tulenevate õpitulemuste omandamise kohta. Iga trimestri lõpus saab õpilane ainepõhiselt kokkuvõtva trimestri hinnangu.

Hinnangute andmisel kasutatakse järgmisi väljendeid:

- Ületatud
- Omandatud 90-100%
- Enamasti omandatud 75-89%
- Osaliselt omandatud 50-74%

II kooliastmes kasutatakse õpilaste teadmiste ja oskuste hindamisel mitteeristavat hindamist (“A”/”MA”). Hinnangu „A“ saab õpilane, kes on täitnud kõik õpiülesanded ja osalenud aktiivselt ainetundides. Hinnangu “MA” saab õpilane, kes ei ole täitnud kõiki õpiülesandeid. Aineõpetajal on õigus muuta oma aine arvestuslikke nõudeid.

III kooliastmes kasutatakse teadmiste ja oskuste hindamiseks numbrilist hindamist.

Kokkuvõttev hinne ei ole hinnete aritmeetiline keskmine.

ÕPITULEMUSED I KOOLIASTMES

Osaoskus: laulmine

3. klassi lõpetaja:

- laulab vaba tooniga, ilmekalt, selge diktsiooni ja vaba hingamisega nii üksi, ansamblis kui kooris;
- väljendab lauldes muusika sisu ning meeleolu;
- laulab eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regilaule, kaanoneid, eesti ja teiste rahvaste laule;
- laulab peast kooliastme ühislaule: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius/J. V. Jannsen), „Meie armas kool“ (M. Paju), „Mu koduke“ (muusika ja sõnad A. Kiiss), „Tiliseb, tiliseb aisakell“ (L. Wirkhaus/J. Oro); lastelaulud „Lapsed, tuppa“ (eesti rahvaviis/sõnad E. L. Wöhrmann) „Teele, tee, kurekesed“ (eesti rahvaviis/sõnad Fr. Kuhlbars), „Kevadel“ ehk „Juba linnukesed...“ (eesti rahvaviis/J. H. Hermann ja P. Tekkel), „Uhti, uhti, uhkesti“ (eesti rahvaviis/A. Piirikivi), „Emakesele“ (M. Härma/A. Oengo-Johanson), „Rongisõit“ (G. Ernesaks/E. Niit);
- on laulupidude traditsiooni edasikandja;
- mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda lauldes.

Osaoskus: pillimäng

3. klassi lõpetaja:

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

Osaoskus: muusikaline liikumine

3. klassi lõpetaja:

- väljendab muusika iseloomu liikumise kaudu nii üksi kui ka rühmas;
- kasutab liikumisel muusika väljendusvahendeid;
- tantsib eesti laulu- ja ringmänge;
- mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda liikumisel.

Osaoskus: muusika kuulamine

3. klassi lõpetaja:

- kirjeldab kogetud muusikaelamusi ning avaldab nende kohta arvamust suuliselt või muul looval viisil;
- kasutab õpitud oskussõnavara ning muusika väljendusvahendeid (meloodia, rütm, tempo, tämber, dünaamika) kuulatava laulu või muusikapala meeleolu ja karakteri iseloomustamisel;
- eristab ja iseloomustab kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat, sh muusikažanre marss, valss ja polka;
- eristab kõla ja välimuse järgi eesti rahvapille ning kirjeldab neid.

Osaoskus: muusikaline omalooming

3. klassi lõpetaja:

- rakendab omaloomingus muusika väljendusvahendeid (meloodia, rütm, tempo, tämber, dünaamika);
- loob lihtsaid rütmilis-meloodilisi kaasmänge keha-, rütmi- ja plaatpillidel;
- improviseerib astmemudelitele tuginedes;
- loob lihtsamaid tekste (liisusalme, regivärsse, laulusõnu jne);
- kasutab loovliikumist ja muusika visualiseerimist muusikapala meeleolu väljendamisel;
- rakendab omaloomingus muusikalist kirjaoskust.

Õpitulemused ja õppesisu 1. klassis

Õppesisu

Lauldakse eakohaseid laule, sealhulgas eesti ja teiste maade rahvalaule. Repertuaari valikul arvestatakse eesti rahvakalendri tähtpäevadega. Lauldakse nii saatega kui saateta üksi ja

kooris, kasutades selget diktsiooni, ilmekat laulmisviisi ja loomulikku kehahoiakut. Laulmise käigus õpitakse kuulma ja kuulama nii ennast kui ka teisi. Õpitakse laulma peast I kooliastme ühislaulu: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius/J. V. Jannsen), „Meie armas kool“ (M. Paju), „Mu koduke“ (A.Kiis), „Kevadel“ (eesti rahvaviis/J. H. Hermann ja P. Tekkel).

Tutvutakse muusikateooriaga ja muusikaliste mõistetega, mis aitavad laulu omandada: viis, rütm, meetrum, löök, takt, taktijoon, lõpujoon, taktimõõt (2-osaline ja 3-osaline taktimõõt), noot (noodipea ja noodivars). Tutvutakse rütmidega



ning teadvustatakse neid laulmisel.

Tutvutakse relatiivsete astmetega SO, MI, RA ja nende käemärkidega ning kasutatakse neid laulude õppimisel.

Musitseerimisel kasutatakse kehapilli. Õpitakse tundma koolis olevaid rütmi- ja plaatpille, kasutatakse lihtsamates *ostinato*des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes. Õpitakse rütmipillidel õigeid mänguvõtteid.

Mängitakse erinevaid eesti laulu- ja ringmänge, tutvudes nende sisu ja pärimuslike traditsioonidega. Harjutatakse ühistegevustes liikumist paaris, ühiselt ringjoonel (sõõris), vooris ja viirus. Liikumise kaudu antakse edasi muusikapala iseloomu ja meeoleolu.

Luuakse omaloomingut nii üksi kui ka paaris/rühmas kasutades õpitud rütme ja muusikalisi teadmiseid.

Muusika kuulamisel tutvutakse kontserdikülastaja hea käitumise tavadega. Tutvutakse eesti rahvalaulude ja rahvapillidega. Eristatakse kuuldeliselt laulu ja muusikapala. Antakse edasi muusikapala iseloomu, kirjeldades seda läbi muusikaliste oskussõnade ja avaldades oma isiklikku, eakohast arvamust.

Uue repertuaari õppimisel juhitakse tähelepanu autoritele: helilooja, luuletaja.

Uued mõisted: meetrum, löök, takt, taktijoon, taktimõõt, lõpujoon, kordusmärgid, noot, viis, eelmäng, vahemäng, salm, refrään, esimene ja teine lõpp, regilaul, helilooja, luuletaja, koor, dirigent, *piano* (vaikselt), *forte* (valjult), valjenedes, vaibudes.

Osaoskus: laulmine

1. klassi lõpetaja:

- laulab loomuliku kehahoiu, selge diktsiooniga, ilmekalt nii üksi kui ka ansamblis/klassiga;
- väljendab laulu meeleolu ja sõnade sisu lauldes;
- laulab eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regilaule;
- laulab peast kooliastme ühislaule: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius/J. V. Jannsen), „Meie armas kool“ (M. Paju), „Mu koduke“ (A. Kiis), „Kevadel“ („Juba linnukesed...“);
- on tutvunud muusikalise kirjaoskusega, teab astmeid SO, MI, RA.; kasutab õpitud teadmisi laulmisel.

Osaoskus: pillimäng

1. klassi lõpetaja:

- oskab nimetada ja käsitseda koolis olevaid rütmipille;
- mängib keha- ja rütmipillidel lihtsaid kaasmänge ja *ostinato*’sid;
- teadvustab õpitud rütme ja rütmifiguure, sh pausi, ja kasutab muusikalisi teadmisi pillimängus.

Osaoskus: muusikaline liikumine

1. klassi lõpetaja:

- väljendab oma liikumisega muusika sisu ja iseloomu nii üksi kui ka rühmas;
- kasutab liikumisel õpitud rütme ja rütmifiguure ning muusikalisi teadmisi;
- tantsib koos kaaslastega eesti ring- ja laulumänge.

Osaoskus: muusika kuulamine

1. klassi lõpetaja:

- avaldab arvamust kuulatud muusikapala iseloomu üle, kasutades muusikalisi teadmiseid ja oskussõnu;
- teeb vahet laulul ja muusikapalal;
- on tutvunud eesti rahvapillidega.

Osaoskus: muusikaline omalooming

1. klassi lõpetaja:

- loob lihtsaid rütmilis-meloodilisi kaasmänge keha- ja rütmipillidel;
- loob lihtsamaid liisusalme, laulusõnu, regivärsse;
- kasutab loovliikumist muusika meeleolu väljendamisel.

Õpitulemused ja õppesisu 2. klassis

Õppesisu

Esimeses klassis omandatud teadmiste kordamine.

Lauldakse eakohaseid laule, sealhulgas eesti ja teiste maade rahvalaule. Repertuaari valikul arvestatakse eesti rahvakalendri tähtpäevadega. Lauldakse nii saatega kui saateta üksi ja kooris, kasutades selget diktsiooni, ilmekat laulmisviisi ja loomulikku kehahoiakut.

Õpitakse laulma peast I kooliastme ühislaule: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius/J. V. Jannsen), „Meie armas kool“ (M. Paju), „Mu koduke“ (muusika ja

sõnad A. Kiiss), „Tiliseb, tiliseb aisakell” (L. Wirkhaus/J. Oro), „Rongisõit” (G. Ernesaks/E. Niit). Lauldes väljendatakse selle sisu ja meeleolu läbi erineva dünaamika (*piano*, *forte*, valjenedes, vaibudes) ja tempo (kiire, aeglane).

Kinnistatakse laulu õppimist toetavat muusikateooriat, sh mõisteid: viis (meloodia), rütm, meetrum, löök, takt, taktijoon, lõpujoon, taktimõõt (2-osaline ja 3-osaline taktimõõt), noot

(noodipea ja noodivars). Kinnistatakse rütme: 

Laule õppides kinnistatakse mõisteid salm, refrään, eelmäng ja vahemäng ning arvestatakse noodimärkidega (kordusmärgid, esimene ja teine volt, fermaat, latern, *segno*).

Korratakse 1. klassis õpitud astmemudeleid koos käemärkidega. Tutvutakse uute relatiivsete astmetega: LE, JO, (alumine) RA_I ja (alumine) SO_I.

Koolis olevaid rütmi- ja plaatpille ning kehapilli kasutatakse lihtsamates *ostinato*des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes. Kinnistatakse rütmipillidel õigeid mänguvõtteid.

Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis. Mängitakse erinevaid eesti laulu- ja ringmänge. Tantsitakse eesti rahvatantse labajalg ja reinlender, kasutades tantsude põhisamme. Liigutakse paaris, ringjoonel, vooris ja viirus.

Luuakse omaloomingut nii üksi kui ka paaris/rühmas kasutades õpitud rütme ja muusikalisi teadmiseid.

Korratakse kontserdikülastaja hea käitumise tavasid. Uue laulu õppimisel tutvutakse autoritega, otsitakse teavet autorite kohta õpetaja suunamisel. Tutvutakse erinevate eesti rahvapillidega (kannel, hiiu kannel, lõõtspill, sarved, viled, torupill), eristatakse kuuldeliselt. Eristatakse regilaulus ühe- ja kaherealist regiviisi.

Eristatakse kuuldeliselt laulu ja muusikapala. Tutvutakse erinevate esituskoosseisudega: solist, ansambel, koor.

Uued mõisted: esimene ja teine volt, fermaat, latern, *segno*

Osaoskus: laulmine

2. klassi lõpetaja:

- laulab loomuliku kehahoiu, selge diktsiooniga, ilmekalt nii üksi kui ka ansambelis/klassiga;
- väljendab laulu meeleolu ja sõnade sisu lauldes;
- laulab eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regilaule;
- laulab peast kooliastme ühislaule Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius/J. V. Jannsen), „Meie armas kool“ (M. Paju), „Mu koduke“ (A. Kiiss), „Kevadel“ („Juba linnukesed...“), „Tiliseb, tiliseb aisakell“ (L. Wirkhaus/J. Oro); „Rongisõit“ (G. Ernesaks/E. Niit);
- kasutab laulmisel astmeid SO, MI, RA, LE, JO, (alumine) RA₁ ja (alumine) SO₁ ; kinnistab õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi;
- on tutvunud laulupidude traditsiooniga.

Osaoskus: pillimäng

2. klassi lõpetaja:

- mängib keha- ja rütmipillidel lihtsaid kaasmänge ja *ostinato* sid; oskab nimetada koolis olevate rütmi- ja plaatpillide nimetusi;
- teadvustab õpitud rütme ja rütmifiguure (sh paus) ja kasutab muusikalisi teadmisi pillimängus.

Osaoskus: muusikaline liikumine

2. klassi lõpetaja:

- väljendab oma liikumisega muusika sisu ja iseloomu nii üksi kui rühmas;
- tunnetab liikumisel erinevaid temposid, dünaamikat ja helikõrguste muutuseid; arvestab liikudes enda ja teiste asukohaga ruumis;
- tantsib koos kaaslastega eesti laulu- ja ringmänge ning labajalavalssi ja reilenderit.

Osaoskus: muusika kuulamine

2. klassi lõpetaja:

- avaldab arvamust kuulatud muusikapala iseloomu üle, kasutades muusikalisi teadmisi ja oskussõnu; võrdleb erinevaid muusikapalu;
- eristab kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat;
- eristab kõla ja välimuse järgi eesti rahvapille.

Osaoskus: muusikaline omalooming

2. klassi lõpetaja:

- loob lihtsaid rütmilis-meloodilisi kaasmänge keha- ja rütmipillidel kasutades õpitud rütme;
- loob lihtsamaid liisusalme, laulusõnu, regivärsse;
- kasutab loovliikumist muusika meeleolu väljendamisel;
- improviseerib tuginedes õpitud astmete.

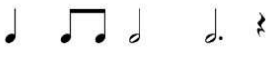

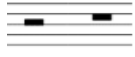
Õpitulemused ja õppesisu 3. klassis

Õppesisu

Esimeses ja teises klassis õpitud teadmiste kordamine.

Lauldakse eakohaseid laule, sealhulgas eesti ja teiste maade rahvalaule. Repertuaari valikul arvestatakse eesti rahvakalendri tähtpäevadega. Lauldakse nii saatega kui saateta üksi ja kooris, kasutades selget diktsiooni, ilmekat laulmisviisi ja loomulikku kehahoiakut.

Õpitakse laulma peast I kooliastme ühislause: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius/J. V. Jannsen), „Meie armas kool“ (M. Paju), „Lapsed, tuppa“ (sõnad E. L. Wöhrmann), „Teele, tee, kurekesed“ (sõnad Fr. Kuhlbars), „Uhti, uhti, uhkesti“ (eesti rahvaviis/A. Piirikivi), „Emakesele“ (M. Härma/A. Oengo-Johanson).

Kinnistatakse õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi  ning õpitakse uusi rütme:  ning pause . Seostatakse noodipikkuste silpnimetusi noodivälvustega.

Lauldes kasutatakse erinevat dünaamikat (*piano*, *forte*, *crescendo*, *diminuendo*) ja tempot (kiire, aeglane). Õpitakse lihtsamaid laule noodist kasutades kõiki õpitud astmeid. Laulmisel arvestatakse tuttavate ja uute noodimärkidega (sidekaar, pidekaar, süsteem). Tutvutakse kaanoni laulmise põhimõtetega ja esitatakse neid.

Kinnistatakse tuttavaid astmemudeleid koos käemärkidega. Tutvustatakse uusi astmeid (NA, DI, ülemine JO). Tutvutakse JO- ja RA-astmeridadega.

Keha-, rütmi- ja plaatpille mängitakse nii ansamblis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii enda kui ka teiste pillimängu. Musitseerimisel kasutatakse õpitud rütme.

Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos kui ka üksi. Liikumisel arvestatakse kaaslaste ja ruumiga. Muusikas tunnetatakse erinevaid temposid ja väljendatakse dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu. Liigutakse marsisammul erinevates tempodes. Mängitakse ühiselt erinevaid eesti laulu- ja ringmänge, tutvudes laulumängu sisu ja pärimusliku traditsiooniga. Liigutakse paaris, ühiselt sõõris (ringjoonel), vooris ja viirus. Tutvutakse valse ja polka põhismoodidega.

Omaloomingut luuakse kasutades muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) nii üksi, ansamblis ja/või kõik koos. Muusikalisi osaoskusi kasutatakse omaloomingus nii eraldi kui ka omavahel lõimitult.

Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone kasutades õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi. Luuakse laulu meeleoluga sobivad liigutused andmaks edasi pala iseloomu.

Muusika kuulamisel tutvutakse laulu või muusikapala autoritega (helilooja ja luuletaja), avaldatakse arvamust kuuldu üle. Tutvutakse valikuliselt erinevate heliloojatega, näiteks G.

Ernesaks, W.A. Mozart jne. Eristatakse kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat. Tutvutakse erinevate esituskoosseisudega: solist, duo, duett, ansambel, koor, orkester. Eristatakse kuuldeliselt muusikažanre marssi, valssi ja polkat.

Uued mõisted: *crescendo*, *diminuendo*, noodivältused (veerandnoot, veerandpaus, poolnoot, poolpaus jne), pooltoon, tervetoon, põhiheli, JO-astmerida, RA-astmerida, improvisatsioon, žanr, marss, valss, polka.

Osaoskus: laulmine

3. klassi lõpetaja:

- laulab loomuliku kehahoiu ja hingamise, vaba tooni ja selge diktsiooniga üksi, ansambelis või kooris eakohaseid lastelaule, regilaule, eesti ja teiste rahvaste laule;
- laulab peast I kooliastme ühislause Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius/J. V. Jannsen), „Meie armas kool“ (M. Paju), „Lapsed, tuppa“ (sõnad E. L. Wöhrmann), „Teele, tee, kurekesed“ (sõnad Fr. Kuhlbars), „Uhti, uhti, uhkesti“ (eesti rahvaviis/A. Piirikivi), „Emakesele“ (M. Härma/A. Oengo-Johanson);
- on laulupidude traditsiooni edasikandja lauljana või kuulajana;
- mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda lauldes.

Osaoskus: pillimäng

3. klassi lõpetaja:

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

Osaoskus: muusikaline liikumine

3. klassi lõpetaja:

- väljendab muusika sisu ja karakterit liikumise kaudu üksi või rühmas;

- tantsib eesti laulu- ja ringmänge;
- kasutab liikumisel muusika väljendusvahendeid;
- rakendab liikumisel muusikalisi teadmiseid, kirjaoskust.

Osaoskus: muusikaline omalooming

3. klassi lõpetaja:

- rakendab omaloomingus muusika väljendusvahendeid (meloodia, rütm, tempo, tämber, dünaamika);
- loob lihtsaid rütmilis-meloodilisi kaasmänge keha-, rütmi- ja plaatpillidel;
- improviseerib tuginedes astmemudelitele;
- kasutab loovliikumist muusika meeleolu väljendamisel.

ÕPITULEMUSED II KOOLIASTMES

Osaoskus: laulmine

6. klassi lõpetaja:

- laulab ühe- või kahehäälselt klassis oma hääle omapära arvestades;
- laulab hääle isikupära arvestades võimalikult puhta intonatsiooniga, loomuliku kehahoiu, hingamise ja selge diktsiooniga ning väljendusrikkalt;
- väärtustab ühislaulmist, laulab peast kooliastme ühislaulu: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius/J. V. Jannsen), „Meie armas kool“ (M. Paju), „Eesti lipp“ (E. Võrk), „Kungla rahvas“ (K. A. Hermann), „Mu isamaa armas“ (saksa rahvalaul), „Meil aiaäärne tänavas“ (eesti rahvalaul), „Püha öö“ (F. Gruber), „Majakene mere ääres“ (Ü. Vinter);
- osaleb laulupeotraditsiooni edasikandmisel koorilaulja või kuulajana ning analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult.

Osaoskus: pillimäng

6. klassi lõpetaja:

- süvendab I kooliastmes omandatud pillimänguoskusi ning mängib keha-, rütmi- ja plaatpille (valdavalt kaasmängudes);
- musitseerib muusikateadmisi ja -oskuseid kasutades akustilisel või virtuaalsel klaveril;
- seostab absoluutseid helikõrgusi noodipildis klaviatuuriga;
- rakendab muusikalist kirjaoskust musitseerides üksi ja erinevates pillikoosseisudes.

Osaoskus: muusikaline liikumine

6. klassi lõpetaja:

- tunnetab, analüüsib ja väljendab liikumise kaudu muusika väljendusvahendeid (meloodia, dünaamika, tempo, muusikavorm) üksi ja/või rühmas;
- väljendab liikumise kaudu Eesti ja teiste maade rahvamuusikale iseloomulikke ning lihtsamaid tantse;
- rakendab liikumises muusikateadmisi.

Osaoskus: muusikaline omalooming

6. klassi lõpetaja:

- julgeb loomeideedega katsetada ning eksida; on lahendusi otsides püsiv ja järjekindel;
- loob rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge või *ostinatõ*sid keha-, rütmi- ja plaatpillidel ning digivahenditel; esitab neid üksi või rühmas;
- loob muusikale lihtsaid tekste (regivärsse, laulusõnu jne) või liikumisi.

Osaoskus: muusika kuulamine

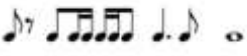
6. klassi lõpetaja:

- kirjeldab ja analüüsib kuulatud muusikat muusika oskussõnavara ja kirjaoskust kasutades;
- tunneb ja eristab eesti rahvamuusikat: rahvalaulu liike, rahvapille ja -tantse, teab täpsemalt laulupidude ajalugu ning I laulupeo seost Tartuga;
- otsib infot ning uurib kuulatud heliteoste autorite ja kodukohaga seotud loomeinimeste (nt M. Härma, H. Eller, K. A. Hermann, J. V. Jannsen jne) loometegevust ning tutvustab seda kaaslastele;
- kuulab ning võrdleb hääle- ja kooriliike; tunneb kodukoha koore ja dirigente (nt Vanemuise Sümfooniaorkestri ja selle peadirigenti) ning tuntumaid Eesti koore;
- eristab kuuldeliselt sümfooniaorkestri pillirühmi;
- analüüsib kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule ja nähtule hinnangu ning jagab kogemusi kaaslastega.

Õpitulemused ja õppesisu 4. klassis

Õppesisu

Lauldakse eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ühe- ja võimalusel kahehäälsid laule ja kaanoneid. Õpitakse laulma peast II kooliastme ühislaule: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius/J. V. Jannsen) ja „Püha öö“ (F. Gruber/J. Mohr, tõlkinud K. A. Hermann). Repertuaari valikul arvestatakse eesti rahvakalendri tähtpäevadega (mardipäev, kadripäev, jõulud, vastlad, kevadpühad) ja riiklike tähtpäevadega (isadepäev, Eesti vabariigi aastapäev, emadepäev jt). Tutvutakse laulu autoritega.

Õpitakse uusi rütme:  ning teadvustatakse neid laulmisel ja pillidel musitseerimisel.

JO- ja RA-astmerida seostatakse duur- ja moll-helilaadi ja kolmkõladega ning eristatakse neid kõlalisel. Tutvutakse noodinimetustega (c-d-e jne) ja paigutatakse noodid noodijoonestikule viiulivõtme abil. Tutvutakse 1-, 2- ja 3-osalise lihtvormiga ning kinnistatakse neid omaloomingulistest tegevustes (liikumine/pillimäng).

Eristatakse kõla ja välimuse järgi eesti rahvapille (hiiu kannel, kannel, löötspill, torupill, sarved, viled, parmupill jt) ning kirjeldatakse neid. Samuti tutvutakse erinevate koori- ja hääleliikidega, sh tõstetakse esile Tartu tuntumaid koore (nt Vanemuise ooperikoor, Tartu Ülikooli Akadeemiline Naiskoor). Ka jagatakse infot võimalustest, kus Tartu linnas on võimalik süvendatult tegeleda koorilauluga.

Uued mõisted: eeltakt, dünaamika, *mezzopiano*, *mezzoforte*, 4-osaline taktimõõt, noodivältused (kaheksandiknoot, kaheksandikpaus, tervenoot, tervepaus jne), duur- ja moll helilaad ja kolmkõlad, viiulivõti, tähtnimetused, 1-, 2-, 3-osaline vorm, klaviatuur.

Osaoskus: laulmine

4. klassi lõpetaja:

- laulab loomuliku kehahoiu, hingamise ja selge diktsiooniga; on teadlik häälehoiu vajadusest;
- laulab eakohaseid ühe- ja võimalusel kahehääelseid laule ja kaanoneid;
- väärtustab ühislaulmist, laulab peast II kooliastme ühislauke: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius/J. V. Jannsen), „Meie armas kool“ (M. Paju), „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen) ja „Püha öö“ (F. Gruber / J. Mohr, tõlkinud K. A. Hermann);
- kasutab lauldes muusikalist kirjaoskust, kasutab laulu õppides relatiivseid astmeid.

Osaoskus: pillimäng

4. klassi lõpetaja:

- kasutab keha-, rütmi- ja plaatpille kaasmängudes ja/või *ostinato*des;
- kasutab pillimängus muusikalisi teadmisi ja oskuseid.

Osaoskus: muusikaline liikumine

4. klassi lõpetaja:

- tunnetab ja väljendab liikumises meloodiat, rütmi, tempot, dünaamikat ning vormi üksi või rühmas;
- tantsib eesti laulu- ja ringmänge.

Osaoskus: muusikaline omalooming

4. klassi lõpetaja:

- julgeb olla loov;
- loob rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge ja/või *ostinato*’sid keha-, rütmi- ja plaa pillidel või digivahendeid kasutades;
- loob tekste: regivärsse, lihtsamaid laulusõnu jne;
- kasutab muusika karakteri ja meeleolu väljendamiseks loovliikumist.

Osaoskus: muusika kuulamine

4. klassi lõpetaja:

- kuulab ja eristab muusikapalades muusika väljendusvahendeid: meloodiat, rütmi, tempot, dünaamikat, tämbrit ja vormi;
- tunneb ja eristab eesti rahvapille;
- kuulab ning võrdleb vokaalmuusikat, sh hääleliike (sopran, metsosopran, alt, tenor, bariton, bass);
- uurib kuulatud heliteoste autorite elulugusid, loomingut ja saavutusi ning tutvustab teistele;
- jagab külastatud kontsertide (ka kooliaktuste) ning muusikalavastuste kogemusi kaaslastega.

Õpitulemused ja õppesisu 5. klassis

Õppesisu

Lauldakse ühe- ja võimalusel kahehääelseid laule ja kaanoneid. Õpitakse laulma peast II kooliastme ühislause: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius/J. V.

Jannsen), „Meie armas kool” (M. Paju), „Meil aiaäärne tänavas“ (eesti rahvalaul/L. Koidula) ja „Eesti lipp“ (E. Vörk/M. Lipp). Lauldakse eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu ning teadvustatakse nende erisusi. Lisaks kuulatakse erinevaid pärimusmuusika töötlusi. Samuti tutvustatakse laulupeo traditsiooni ning soovitatakse musikaalsematel õpilastel liituda kooli lastekooriga.

Õpitakse eristama erinevaid orkestriliike ja nende pillirühmi, sh tutvutakse Tartu ning Eesti tuntuimate orkestrite (nt Vanemuise Sümfooniaorkester, ERSO) ning nende dirigentidega.

Muusika teoorias tutvustatakse erinevaid itaaliakeelseid tempotermineid (näiteks *ritenuto*, *accelerando*, *largo*, *andante*, *moderato*, *allegro* jne) ning kasutatakse neid laulude analüüsimisel. Kinnistatakse üle absoluutsete helikõrguste asetsemine klaviatuuril ning praktiseeritakse noodi järgi akustilisel või virtuaalsel klaveril mängimist. Seostatakse duur- ja moll-helilaadi helistikega (paralleelhelistikud C-a, G-e, F-d).

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

Suuremad projektid

I trimestris toimub lõiminguprojekt ajaloo, kirjanduse, eesti keele, inglise keele, matemaatika ja informaatika ainetundidega - „Rahvakalendri tähtpäevad”.

III trimestris toimub lõiminguprojekt ajaloo, kirjanduse, eesti keele, inglise keele, matemaatika, kunsti, tantsu ja informaatika ainetundidega - „Sugupuu koostamine”.

Osaoskus: laulmine

5. klassi lõpetaja:

- laulab oma hääle omapära arvestades loomuliku kehahoiu, hingamise, selge diktsiooni ning enda isikupära arvestades võimalikult puhta intonatsiooniga; on teadlik häälehoiu vajadusest;

- väärtustab ühislaulmist, laulab peast II kooliastme ühislause: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius/J. V. Jannsen), „Meie armas kool“ (M. Paju), „Meil aiaäärne tänavas“ (eesti rahvalaul/L. Koidula) ja „Eesti lipp“ (E. Võrk M. Lipp);
- laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, eakohaseid ühe- ja võimalusel kahehääelseid laule ja kaanoneid;
- rakendab muusikalisi teadmisi ning arvestab muusika väljendusvahendeid üksi ja/või rühmas lauldes.

Osaoskus: pillimäng

5. klassi lõpetaja:

- süvendab varasemalt omandatud pillimänguoskusi ning mängib keha-, rütmi- ja plaatpille;
- seostab absoluutseid helikõrguseid noodipildis klaviatuuriga;
- kasutab pillimängus muusikalisi teadmisi ja oskuseid.

Osaoskus: muusikaline liikumine

5. klassi lõpetaja:

- tunnetab ja väljendab liikumises meloodiat, rütmi, tempot, dünaamikat ning vormi üksi ja/või rühmas;
- tantsib eesti laulu- ja ringmänge.

Osaoskus: muusikaline omalooming

5. klassi lõpetaja:

- julgeb olla loominguine;
- loob rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge ja/või *ostinato*’sid keha-, rütmi- ja plaatpillidel;
- loob regiviisidele tekste (regivärsse, lihtsamaid laulusõnu jne) etteantud juhiste järgi.

Osaoskus: muusika kuulamine

5. klassi lõpetaja:

- kuulab ja eristab muusikapalades muusika väljendusvahendeid: meloodiat, rütmi, tempot, dünaamikat, tämbrit ja vormi;
- tunneb eesti rahvamuusikat: rahvalaulu liike, rahvapille ja -tantse;
- kuulab ning eristab instrumentaalmuusikat: pillirühmi (klahv-, keel-, puhk- ja löökpillid) ja orkestriliike; tunneb ka Tartu tuntumaid orkestreid (Vanemuise sümfooniaorkester, Puhkpilliorkester Tartu jne) ning dirigente;
- jagab külastatud kontsertide (ka kooliaktuste) ning muusikalavastuste kogemusi kaaslastega.

Õpitulemused ja õppesisu 6. klassis

Õppesisu

Tutvutakse valikuliselt erinevate rahvaste (Soome, Norra, Rootsi, Suurbritannia, Läti, Leedu, poola, Saksamaa, Austria, ukraina) kultuuri ja lauludega. Lauldakse ka eesti rahvalaule ning Eesti heliloojate armastatumaid laule. Peast lauldakse II kooliastme ühislause: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius/J. V. Jannsen), „Meie armas kool“ (M. Paju), „Kungla rahvas“ (K. A. Hermann / Fr, Kuhlbars), „Mu isamaa armas“ (saksa rahvaviis/ M. Körber) ja „Majakene mere ääres“ (Ü. Vinter).

Tutvustatakse rahvusliku ärkamisaja traditsioone ja esimesi Eesti heliloojaid (A. Kunileid, K. A. Hermann, M. Härma) ning tuuakse välja oluline seos Tartuga. Uuritakse valikuliselt erinevate Eesti heliloojate (R. Tobias, H. Eller, A. Pärt, V. Tormis, E.-S. Tüür jne) elulugusid ja loomingut, kasutades teabe leidmiseks erinevaid infoallikaid. Otsitakse ka õpitud heliloojate seotust Tartuga. Tutvustatakse 20. sajandi Eesti levimuusika arengut ning olulisemaid muusikuid ning loojaid. Tutvutakse ka muusikateose interpreteerimisvõimalustega (töötlus, orkestratsioon, remiks, kaver).

Noodist mängimisel kinnistatakse absoluutset noodisüsteemi. Paigutatakse absoluutsed helikõrgused (tähtnimetused) klaviatuurile (klaver, erinevad rakendused) ja mängitakse õpitud helistikke ja lihtsamaid meloodiaid klaviatuuril.

Uued mõisted: rahvaviisi seade, interpretatsioon, töötlus, orkestratsioon, remiks, kaver, programmiline muusika.

Osaoskus: laulmine

6. klassi lõpetaja:

- laulab oma hääle omapära arvestades loomuliku kehahoiu, hingamise, selge diktsiooni ning enda isikupära arvestades võimalikult puhta intonatsiooniga; on teadlik häälehoiu vajadusest;
- väärtustab ühislaulmist, laulab peast II kooliastme ühislaule: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius/J. V. Jannsen), „Meie armas kool“ (M. Paju), „Kungla rahvas“ (K. A. Hermann/Fr, Kuhlbars), „Mu isamaa armas“ (saksa rahvaviis/M. Körber) ja „Majakene mere ääres“ (Ü. Vinter);
- laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, eakohaseid ühe- ja võimalusel kahehääelseid laule ja kaanoneid;
- rakendab muusikalisi teadmisi ning arvestab muusika väljendusvahendeid üksi ja/või rühmas lauldes.

Osaoskus: pillimäng

6. klassi lõpetaja:

- süvendab varasemalt omandatud pillimänguoskusi ning mängib keha-, rütmi- ja plaatpille;
- musitseerib muusikateadmisi ja -oskuseid kasutades akustilisel või virtuaalsel klaveril;
- seostab absoluutseid helikõrgusi noodipildis klaviatuuriga.

Osaoskus: muusikaline liikumine

6. klassi lõpetaja:

- tunnetab ja väljendab liikumises meloodiat, rütmi, tempot, dünaamikat ning vormi;
- väljendab liikumise kaudu eri maade rahvamuusikale (sh rahvatantsudele) iseloomulikke karaktereid;
- tantsib eesti laulu- ja ringmäng.

Osaoskus: muusikaline omalooming

6. klassi lõpetaja:

- julgeb olla loominguline, oskab ka rühmas enda ideid teistele tutvustada;
- loob rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge ja/või *ostinato*'sid keha-, rütmi- ja plaatpillidel, võimalusel ka digivahendeid kasutades;
- loob regiviisidele lihtsaid tekste (regivärsse, laulusõnu jne).

Osaoskus: muusika kuulamine

6. klassi lõpetaja:

- kirjeldab ja analüüsib kuulatud muusikat muusika oskussõnavara ja kirjaoskust kasutades;
- analüüsib Eesti muusika arengut rahvuslikust ärkamisajast kuni tänapäeva heliloojate muusikani;
- kuulab ning eristab tundides käsitletud erinevate rahvaste rahva- ning levimuusikat; oskab võrrelda erinevate maade rahvapille;
- jagab külastatud kontsertide (sh kooliaktused) ning muusikalavastuste kogemusi kaaslastega.

ÕPITULEMUSED III KOOLIASTMES

Osaoskus: laulmine

9. klassi lõpetaja:

- laulab ühe- ja võimalusel mitmehääelseid laule klassitunnis, ansamblis ja/või koolikooris; osaleb laulurepertuaari valimisel ning põhjendab oma valikut;
- laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, kaanoneid ning teiste rahvaste laule; väärtustab kultuurilist mitmekesisust;
- laulab koolikooris õpetaja soovitusel ja/või musitseerib erinevates vokaal-instrumentaalkoosseisudes; mõistab ja väärtustab laulupeo sotsiaal-poliitilist olemust ning muusikahariduslikku tähendust;
- väärtustab ja hindab ühislaulmise traditsiooni, laulab peast kooliastme ühislaulu: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius/J. V. Jannsen), „Meie armas kool“ (M. Paju), „Mu isamaa on minu arm“ (G. Ernesaks), „Jää vabaks, Eesti meri“ (V. Oksvort), „Eestlane olen ja eestlaseks jään“ (A. Mattiisen), „Laul Põhjamaast“ (Ü. Vinter), „Saaremaa valss“ (R. Valgre), „Mul meeles veel“ (R. Valgre), „Oma laulu ei leia ma üles“ (V. Ojakäär);
- teab autoriõiguseid ning sellega kaasnevat õiguseid ja kohustusi; suhtub kriitiliselt infotehnoloogia ja meedia loodud keskkonda;
- tunneb oma hääleaparaati ja teab, et häält on vaja hoida.

Osaoskus: pillimäng

9. klassi lõpetaja:

- mängib keha-, rütmi- ja plaatpille, kitarril ning rakendab digivõimalusi pillimängus;
- musitseerib akustilisel kitarril esmaseid mänguvõtteid kasutades (lihtsamad akordid ning tabulatuuri lugemine);
- uurib pillide tämbri omadusi, valib ansamblisse sobivad pillid ja põhjendab oma valikut;
- süvendab I ja II kooliastmes omandatud pillimänguoskust, rakendab muusikalist kirjaoskust, musitseerides üksi ja eri pillikoosseisudes.

Osaoskus: omalooming

9. klassi lõpetaja:

- loob ning esitab iseseisvalt ja/või rühmas kaasmänge, rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, (digi)kompositsioone jm;
- katsetab loomeideedega omaloomingus, sh digitaalseid keskkondi kasutades;
- loob erinevaid muusikast lähtuvaid tekste (nt regivärss, laulusõnad jm);
- analüüsib enda ja kaaslaste loomingu ning annab suulist tagasisidet;
- põhineb omaloomingus muusikas omandatud teadmiste peale.

Osaoskus: muusikaline liikumine

9. klassi lõpetaja:

- võrdleb eri maade rahvamuusika karakterit ja väljendab seda liikumise kaudu; tantsib eri maade lihtsamaid rahvatantse;
- tunneb muusikat kuulates ära erinevad muusikavormid ning väljendab neid loovliikumise või improvisatsiooni kaudu;
- leiab erinevaid muusikalise liikumise viise, valib muusika karakteriga sobiva väljenduse ning oskab vajadusel põhjendada enda valikut (nt rokk, džäss, hip-hop, rahvaste muusika jm);
- rakendab liikumises muusikateadmisi.

Osaoskus: muusika kuulamine

9. klassi lõpetaja:

- otsib ja analüüsib Lõuna-Eesti rahvalaule ja eesti rahvamuusikat ning selle tänapäevaseid tõlgendusi, leiab sobivaid näiteid;
- võrdleb ning eristab eesti ja teiste rahvaste muusikat (valik rahvustest: Austraalia, Jaapan, Itaalia, Hiina, India, juudid, Prantsusmaa, Indoneesia, Aafrika); leiab iseloomulikke tunnuseid, lähtudes muusika väljendusvahenditest;
- võrdleb ja eristab eri muusikastiile, lavamuusika žanre, muusika esituskoosseise, hääleliike, leiab oma eelistuse(d) ning argumenteerib valikut; võimalusel valib

Vanemuise teatrist muusikalavastuse, mida külastada ning esitab kirjaliku arvustuse;

- analüüsib kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning õppekäike suuliselt või kirjalikult, annab kuuldule/nähtule hinnangu ning jagab oma kogemusi kaaslastega;
- uurib kodukoha ja Eesti muusikaelu, oskab nimetada heliloojaid, interpreete, dirigente, ansambleid, orkestreid ning muusika suursündmusi;
- rakendab muusikat kuulates erinevaid digikeskkondi;
- teeb valiku muusikaga tegelemise võimalustest, teab muusikaga seonduvaid elukutseid ning õppimisvõimalusi;
- seostab muusikat enda vaimse, füüsilise ja emotsionaalse heaoluga;
- järgib autorikaitse seadust ning käitub ohutult, otsides ja kasutades muusikateavet virtuaalkeskkondades.


Õpitulemused ja õppesisu 7. klassis

Õppesisu

Lauldakse ea- ja teemakohaseid ühe-, võimalusel ka kahe- ning kolmehääelseid laule ja kaanoneid ning eesti ja teiste rahvaste laule. Pööratakse tähelepanu ka laulude autoritele ning teadvustatakse nende olulisust Eesti kultuuris. Õpitakse laulma peast kooliastme ühislause: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius/J. V. Jannsen), „Meie armas kool“ (M. Paju), „Jää vabaks, Eesti meri“ (V. Oxford), „Mul meeles veel“ (R. Valgre/K.Kikerpuu). Repertuaari valikul arvestatakse ka eesti rahvakalendri ja riiklike tähtpäevadega. Kinnistatakse laulupeo traditsiooni sündi ning selle hoidmise vajadust, musikaalsemaid ja lauluhuvilisi õpilasi kaasatakse koolikoori.

Valikuliselt tutvutakse eri maade (Austraalia, India, Jaapan, Hiina, Indoneesia, juutide) kultuuri ning sealsete rahvalaulude ja -tantsudega. Lisaks tuletatakse meelde ning kinnistatakse kõla ja kuju järgi keel-, puhk-, löök- ja klahvpillide eristamist. Uuritakse ka kohalikke Tartu muusikuid ning kontserdipaikaid. Tutvutakse helide omadustega ning eristatakse infra- ning ultrahelisid, samuti selgitatakse detsibellide ning hertsi tähendust.

Muusikalises kirjaoskuses kinnistatakse varem õpitut ning lisanduvad juurde uued rütmid

triool ja sünkoop: . Õpitakse ära tundma ning oma loomingus kasutama rondo- ja variatsioonivormi. Tutvutakse kaheksandiktaktimõõdu mõistega laulurepertuaarist tulenevalt. Katsetatakse omaloomingus võimalusel erinevate rakenduste ja programmidega, nt Ableton Live, BandLab, BeepBox, GarageBand, Musescore, Noteflight jt.

Alustatakse kitarriõppega, mis sisaldab endas kitarriehituse tundmist, tabulatuuri lugemise õppimist ning lihtsamate akordide harjutamist (D-, A-, G- ja C-akordid). Lisaks jätkatakse keha-, rütmi- ja plaatpillimänguga ühismusitseerimisel.

Uued mõisted: häälemurre, rondo, variatsioon, (eesti) vaimulik rahvalaul, sünkoop, triool, infra- ja ultrahelid, detsibellid, hertsid, kuulmispiir, valulävi, akustika, interpret, instrumetaalmuusika, pentatoonika

Osaoskus: laulmine

7. klassi lõpetaja:

- laulab oma hääle eripära arvestades; on teadlik häälehoiu vajadusest;
- laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, kaanoneid ning teiste rahvaste laule;
- osaleb laulurepertuaari valimisel ja põhjendab oma seisukohti;
- laulab peast kooliastme ühislaule: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius/J. V. Jannsen), „Meie armas kool“ (M. Paju), „Mu isamaa on minu arm“ (G. Ernesaks), „Jää vabaks, Eesti meri“ (V. Oksvort) või „Tartu marss“ (R. Valgre), „Mul meeles veel“ (R. Valgre / K. Kikerpuu);
- on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja ja/või kuulajana, analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult;
- kasutab muusikalist kirjaoskust ja muusikateadmisi nii üksi kui ka rühmas lauldes.

Osaoskus: pillimäng

7. klassi lõpetaja:

- kasutab keha-, rütmi- ja plaatpille; võimalusel kasutab digilahendusi musitseerimisel;
- musitseerib akustilisel kitarril esmaseid mänguvõtteid kasutades;
- valib ansamblisse sobivad pillid ja põhjendab oma valikut.
- rakendab muusikalist kirjaoskust, musitseerides üksi ja eri pillikoosseisudes.

Osaoskus: muusikaline liikumine

7. klassi lõpetaja:

- tunnetab ja rakendab liikudes muusika väljendusvahendeid;
- väljendab liikumise kaudu erinevate maade rahvamuusikale iseloomulikke karaktereid; tantsib teiste rahvaste lihtsamaid rahvatantse;
- tunneb muusikat kuulates ära erinevad muusikavormid ning väljendab neid loovliikumise või improvisatsiooni kaudu.

Osaoskus: omalooming

7. klassi lõpetaja:

- julgeb olla loov ning oma loomingut teistele esitada üksi ja/või rühmas;
- loob ning esitab iseseisvalt ja/või rühmas kaasmänge, rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, (digi)kompositsioone jm;
- loob tekste: regivärsse, laulusõnu jne;
- väljendab muusika karakterit ja meeleolu improvisatsioonilise liikumise kaudu;
- analüüsib enda ja kaaslaste loomingut, võrdleb loodut ning annab sellele hinnangu.

Osaoskus: muusika kuulamine

7. klassi lõpetaja:

- kuulab ja eristab muusikapalades muusika väljendusvahendeid (meloodiat, rütmi, tempot, dünaamikat, tämbrit) ning muusikateose ülesehitust;
- võrdleb ning eristab eesti ja valikuliselt teiste rahvaste (Idamaad, Austraalia jt) muusikapärandit: leiab iseloomulikke tunnuseid, lähtudes muusika väljendusvahenditest;

- eristab kõla ja kuju järgi keel-, puhk-, löökpille ja pillikoosseise;
- analüüsib kuulatud muusikapalu, muusikalavastusi ning õppekäike suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule/nähtule hinnangu ning jagab oma kogemusi kaaslastega;
- uurib kodukoha ja Eesti muusikaelu, oskab nimetada tundides käsitletud instrumentide interpreete, kes on seotud Tartuga;
- tutvub muusikaga tegelemise võimalustega, muusikaga seonduvate elukutsete ning õppimisvõimalustega (H. Elleri nim Tartu muusikakool);
- seostab muusikat enda vaimse, füüsilise ja emotsionaalse heaoluga;
- järgib autorikaitse seadust ning käitub ohutult, otsides ja kasutades muusikateavet virtuaalkeskondades.

Õpitulemused ja õppesisu 8. klassis

Õppesisu

Lauldakse ea- ja teemakohaseid ühe-, võimalusel ka kahe- ning kolmehäälseid laule ja kaanoneid ning eesti ja teiste rahvaste laule. Pööratakse tähelepanu ka laulude autoritele ning teadvustatakse nende olulisust. Õpitakse laulma peast kooliastme ühislaulu: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius/J. V. Jannsen), „Meie armas kool“ (M. Paju), „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)“. Repertuaari valikul arvestatakse ka eesti rahvakalendri ja riiklike tähtpäevadega. Tutvustatakse laulu autoreid. Lauldakse oma hääle eripära arvestades loomuliku kehahoiu, hingamise, selge diktsiooni ja võimalikult puhta intonatsiooniga. Laulmisel arvestatakse esitatava muusikapala stiili ning järgitakse häälehoidu häälemurdeperioodil.

Õpitakse eristama kõla ja ehituse järgi klahvpille ning elektrofone. Tutvutakse muusikatehnoloogia arenguga ning sellega seoses analüüsitakse muusika arengut. Tutvutakse arvutimuusika arengulooga ja selle loomise võimalustega. Uuritakse ning tutvustatakse kaaslastele omal valikul erinevaid rokk- ja popmuusika stiile. Teadvustatakse muusikatööstuse rolli pop- ja rokkmuusikas ning sellega seonduvaid elukutseid. Õpitakse

tundma autorikaitse seadust ja autoriõigusega kaasnevaid kohustusi intellektuaalse omandi kasutamisel (sh internetis).

Kuulatakse ja õpitakse valikuliselt tundma ja eristama Hispaania, Ladina-Ameerika ja Põhja-Ameerika rahvaste muusikat. Liikumises väljendatakse valikuliselt erinevate maailma rahvaste muusikale iseloomulikke karaktereid, võimaluse korral õpitakse rahvatantse ja erinevaid tantsustiile. Hispaania rahvamuusikale iseloomulikke rütmikombinatsioone kinnistatakse kasutades keha- ja rütmipille.

Jätkatakse kitarriõppega, ehk kinnistatakse tabulatuuri lugemise oskust ning repertuaarist tulenevalt õpitakse kitarril uusi akorde. Lisaks jätkatakse keha-, rütmi- ja plaatpillimänguga ühismuusitseerimisel.

Kirjeldatakse kuulatud muusikapalu ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt või kirjalikult kasutades eakohast muusikaalast oskussõnavara.

Uued mõisted: elektrofon, akustiline ja elektrooniline muusikainstrument, arvutimuusika, levimuusika, muusikatööstus, muusikaäri, artist, produtsent, mäenedžer, autoriõigus, rokkmuusika, bluus, gospel, spirituaal, popmuusika, kantri, *rock'n'roll*, *soul*, *funk*, *heavy rock* jt.

Osaoskus: laulmine

8. klassi lõpetaja:

- laulab ühe- ja võimalusel mitmehääelseid laule klassitunnis, ansamblis ja/või koolikooris; laulab oma hääle eripära arvestades; on teadlik häälehoiu vajadusest;
- laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, kaanoneid ning teiste rahvaste laule;
- osaleb laulurepertuaari valimisel ja põhjendab oma seisukohti;
- laulab peast kooliastme ühislauke: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius/J. V. Jannsen), „Meie armas kool“ (M. Paju), „Eestlane olen ja eestlaseks jään“ (A. Mattiisen/J. Leesment), „Laul Põhjamaast“ (Ü. Vinter/E. Vetemaa), „Oma laulu ei leia ma üles“ (V. Ojakäär/L. Tungal)“;

- on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja ja/või kuulajana, analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult;
- kasutab muusikalist kirjaoskust ja muusikateadmisi nii üksi kui ka rühmas lauldes.

Osaoskus: pillimäng

8. klassi lõpetaja:

- kasutab keha-, rütmi- ja plaatpille; võimalusel kasutab digilahendusi musitseerimisel;
- musitseerib akustilisel kitarril laulu saateks akorde mängides; mängib lihtsamaid meloodiaid tabulatuuri järgi;
- süvendab I ja II kooliastmes omandatud pillimänguoskust, rakendab muusikalist kirjaoskust, musitseerides üksi ja eri pillikoosseisudes.

Osaoskus: muusikaline liikumine

8. klassi lõpetaja:

- väljendab liikumise kaudu eri maade rahvamuusika karaktereid;
- leiab erinevatele pop- ja rokkmuusika stiilidele sobivaid liikumisviise ja oskab põhjendada enda valikut;
- tunnetab ja rakendab liikudes muusika väljendusvahendeid ning õpitud muusikateadmisi.

Osaoskus: omalooming

8. klassi lõpetaja:

- julgeb olla loov ning oma loomingut teistele esitada üksi ja/või rühmas;
- loob ning esitab iseseisvalt ja/või rühmas kaasmänge, rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kasutades ka digivahendeid;
- loob tekste ette antud muusikale: regivärsse, laulusõnu jne;
- väljendab muusika karakterit ja meeleolu improvisatsioonilise liikumise kaudu;
- analüüsib enda ja kaaslaste loomingut, võrdleb loodut ning annab sellele hinnangu.

Osaoskus: muusika kuulamine

8. klassi lõpetaja:

- kuulab ja eristab muusikapalades muusika väljendusvahendeid (meloodiat, rütmi, tempot, dünaamikat, tämbrit) ning muusikateose ülesehitust;
- eristab kõla ja ehituse järgi klahvpille ning elektrofone; teab nimetada Eesti tuntumaid pianiste ning heliloojaid, kes oma loomingus kasutavad ka elektroonikat;
- eristab erinevaid pop- ja rokkmuusika stiile; oskab esile tõsta ka kuulatud muusikastiilide esindajaid Eestist ja võimalusel Tartust;
- võrdleb eesti ja teiste rahvaste (Hispaania, Ladina-Ameerika ja Põhja-Ameerika) muusikat ning oskab välja tuua nende iseloomulikke tunnuseid;
- analüüsib kuulatud muusikapalu, muusikalavastusi ning õppekäike suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule/nähtule hinnangu ning jagab oma kogemusi kaaslastega;
- tutvub muusikaga tegelemise võimalustega, muusikaga seonduvate elukutsete ning õppimisvõimalustega (nt H. Elleri nim Tartu muusikakool);
- seostab muusikat enda vaimse, füüsilise ja emotsionaalse heaoluga;
- järgib autorikaitse seadust ning käitub ohutult, otsides ja kasutades muusikateavet virtuaalkeskkondades.

Õpitulemused ja õppesisu 9. klassis

Õppesisu

Lauldakse ea- ja teemakohaseid ühe-, võimalusel ka kahe- ning kolmehääelseid laule ja kaanoneid ning eesti ja teiste rahvaste laule. Pööratakse tähelepanu ka laulude autoritele ning teadvustatakse nende olulisust. Õpitakse laulma peast kooliastme ühislause: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius/J. V. Jannsen), „Meie armas kool“ (M. Paju), „Mu isamaa on minu arm“ (G. Ernesaks/L. Koidula), „Saaremaa valss“ (R. Valgre/D. Vaarandi). Repertuaari valikul arvestatakse ka eesti rahvakalendri ja riiklike tähtpäevadega. Tutvustatakse laulu autoreid. Lauldakse oma hääle eripära arvestades

loomuliku kehahoiu, hingamise, selge diktsiooni ja võimalikult puhta intonatsiooniga. Laulmisel arvestatakse esitatava muusikapala stiili ning järgitakse häälehoiu häälemurdeperioodil.

Tutvutakse hääleorganitega, hääle tekkimise protsessiga, häälemurde ning hääle hoidmise viisidega. Kuulatakse ning eristatakse hääleliike. Võrreldakse ka üksteise hääleulatusi ning tämbreid ning leitakse vastav hääleliik.

Muusikanäidete abil tutvutakse orkestri kujunemise, liikide ja koosseisudega. Õpitakse tundma sümfooniaorkestri koosseisu ning pillirühmade paigutuse süsteemi. Tutvutakse nii Eesti (esindus)orkestritega (nt ERSO, Tallinna Kammerorkester) kui ka Tartu kohalike orkestritega ning nende dirigentidega. Samuti õpitakse erinevaid instrumentaalansamblite koosseise ning leitakse sobivaid vasteid õpilastele tuntud koosseisudest (nt kvartetid või kvintetid).

Tutvutakse erinevate rahvaste (Itaalia, Prantsusmaa, Aafrika) muusikaga ning kinnistatakse iseloomulikke tunnuseid läbi liikumise, pillimängu ning kohalike laulude laulmise. Itaalia muusika ja kultuuri kaudu tutvustatakse ooperit ning selle ajalugu. Prantsusmaa muusika ja kultuuriga seotakse balletti kujunemislugu. Lähemalt tutvutakse ka teiste muusikateatri alaliikide (operett ja muusikal) iseloomulike joontega. Otsitakse koos õpilastega infot Eesti tuntuimate lavamuusika teoste kohta ning uuritakse ka Eesti teatrites kavas olevaid lavastusi ning tutvustatakse leitud infot kaaslastele. Võimalusel külastatakse vähemalt üht Vanemuise teatri muusikalavastust ning analüüsitakse nähtut ja kuuldut kirjalikult.

Läbi Aafrika muusika tutvutakse džässmuusika kujunemise looga. Muusikanäidete ning iseloomulike rütmikombinatsioonide tunnetamise läbi õpitakse tundma džässmuusika põhijooni ja stiile. Kuulatakse olulisemate maailma ja eesti džässmuusika heliloojate muusikat ning iseloomustatakse kuuldut.

Tutvutakse filmimuusika ajaloo etappidega (nt vaadatakse katkendeid 1952. a filmist "Lauldes viimas") ning analüüsitakse olulisemaid muutuseid. Kuulatakse ja lauldakse olulisemate maailma ja eesti filmimuusikaheliloojate muusikat ning iseloomustatakse

kuulnud. Tõstetakse esile tuntumaid heliloojaid (nt J. Williams, H. Zimmer), kes filmidele muusikat komponeerivad ning ka heliloojaid, kelle muusikapalu filmides sageli kasutatakse (nt A. Pärt, W. A. Mozart). Loomingulisust arendatakse tummfilmist löigu helindamisega kasutades keha-, rütmi- ja plaatpille ning võimalusel digitaalseid lahendusi.

Jätkatakse kitarriõppega ehk kinnistatakse tabulatuuri lugemise oskust ning repertuaarist tulenevalt õpitakse kitarril uusi akorde. Lisaks jätkatakse keha-, rütmi- ja plaatpillimänguga ühismuusitseerimisel.

Uued mõisted: rahvapilliorkester, džässorkester, partituur, instrumentaalkontsert, koloratuursopran, metsosopran, kontratenor, bariton, bass, libreto, lavastaja, aaria, retsitatiiv, koreograaf, improvisatsioon, spirituaal, *ragtime*, *swing*, *dixieland*, filmimuusika, *soundtrack*.

Osaokus: laulmine

9. klassi lõpetaja:

- laulab ühe- ja võimalusel mitmehääelseid laule klassitunnis, ansamblis ja/või koolikooris; laulab oma hääle eripära arvestades; on teadlik häälehoiu vajadusest;
- laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, kaanoneid ning teiste rahvaste laule;
- osaleb laulurepertuaari valimisel ja põhjendab oma seisukohti;
- laulab peast kooliastme ühislauke: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius/J. V. Jannsen), „Meie armas kool“ (M. Paju), „Mu isamaa on minu arm“ (G. Ernesaks/L. Koidula), „Saaremaa valss“ (R. Valgre/D. Vaarandi);
- on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja ja/või kuulajana, analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult;
- kasutab muusikalist kirjaoskust ja muusikateadmisi nii üksi kui ka rühmas lauldes.

Osaokus: pillimäng

9. klassi lõpetaja:

- kasutab keha-, rütmi- ja plaatpille; võimalusel kasutab digilahendusi musitseerimisel;
- musitseerib akustilisel kitarril laulu saateks akorde mängides; mängib lihtsamaid meloodiaid tabulatuuri järgi;
- süvendab I ja II kooliastmes omandatud pillimänguoskust, rakendab muusikalist kirjaoskust, musitseerides üksi ja eri pillikoosseisudes.

Osaoskus: muusikaline liikumine

9. klassi lõpetaja:

- tunnetab ja rakendab liikudes muusika väljendusvahendeid;
- väljendab liikumise kaudu erinevate maade (Itaalia, Prantsusmaa, Aafrika) rahvamuusikale iseloomulikke karaktereid, sh katsetatakse läbi balleti erinevad jalgade positsioonid;
- rakendab liikumises muusikateadmisi.

Osaoskus: omalooming

9. klassi lõpetaja:

- julgeb olla loov ning oma loomingut teistele esitada üksi ja/või rühmas;
- loob ning esitab iseseisvalt ja/või rühmas kaasmänge, rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kasutades ka digivahendeid;
- loob tekste ette antud muusikale: regivärsse, laulusõnu jne;
- väljendab muusika karakterit ja meeleolu improvisatsioonilise liikumise kaudu;
- analüüsib enda ja kaaslaste loomingut, võrdleb loodut ning annab sellele hinnangu.

Osaoskus: muusika kuulamine

9. klassi lõpetaja:

- kuulab ja eristab muusikapalades muusika väljendusvahendeid (meloodiat, rütmi, tempot, dünaamikat, tämbrit) ning muusikateose ülesehitust;
- eristab kuuldeliselt džäss-, filmi- ja lavamuusikat; oskab nimetada tuntumaid heliloojaid nii maailmast kui Eestist;

- eristab kõla järgi erinevaid hääleliike; oskab nimetada tuntumaid esindajaid Eestist ning Vanemuise teatri ooperisoliste;
- eristab kõla ning pilli koosseisude järgi erinevaid instrumentaalansambleid; oskab nimetada tuntumaid ansambleid ning interpreete Eestis;
- analüüsib kuulatud muusikapalu, muusikalavastusi ning õppekäike suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule/nähtule hinnangu ning jagab oma kogemusi kaaslastega;
- tutvub muusikaga tegelemise võimalustega, muusikaga seonduvate elukutsete ning õppimisvõimalustega (nt H. Elleri nim Tartu muusikakool);
- seostab muusikat enda vaimse, füüsilise ja emotsionaalse heaoluga;
- järgib autorikaitse seadust ning käitub ohutult, otsides ja kasutades muusikateavet virtuaalkeskondades.

KUNSTIÕPETUSE AINEKAVA

Nädalatundide arv klasside kaupa

Õppe- aine	Nädalatunde klassiti									
	1.kl	2. kl	3. kl	4. kl	5. kl	6. kl	7. kl	8. kl	9. kl	kokku
	2	2	2	1	1	1	1	1	1	12

Õppetöö korraldus ja meetodid

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

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

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

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

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

Kunsti õpetamiseks on vaja

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

Õppemeetodid: loeng, projekt-, õues-, avastusõpet jm.

Kunst - kolmanda kooliastme õpilane vabastatakse kunstiõpetuse tundidest, kui ta õpib lastekunstikooli lõpuklassis. Õpilane on valmis kooli esindama kunstiolümpiaadil.

Digipädevuste arendamine

suutlikkus kasutada uuenevat digitehnoloogiat toimetulekuks kiiresti muutuvast ühiskonnas nii õppimisel, kodanikuna tegutsedes kui ka kogukondades suheldes	Kunstiõppe õppesisu on üha avarduv. Digitehnoloogiad saavad appi tulla nii vanema kunsti avastamiseks (erinevad uuringud ja nende kajastamine) ning teisalt loovad digitehnoloogiad üha avaramaid võimalusi eneseväljenduseks ja selle jagamiseks (nt kunstimeemide loomine).
leida ja säilitada digivahendite abil infot ning hinnata selle asjakohasust ja usaldusväärsust	Õpetaja saab õppijaid suunata infot otsima usaldusväärsetest allikatest (nt muuseumite või teiste kunstiorganisatsioonide veebilehed, kunstiajakirjad).

<p>osaleda digitaalses sisuloomes, sh tekstide, piltide, multimeediumide loomisel ja kasutamisel</p>	<p>Kunstivaldkonnas on väljendusvahendid kiiresti arenenud. Lisaks videole, animatsioonile, 3D-mudeldamisele on uus tehnoloogia mõjutanud ka traditsioonilisi tehnikaid. Nt saab luua digimaale, digitaalselt kollaaži või GIF-kunsti (graafika vahetamise vormingul põhinev kunst).</p> <p>Ka oma teoste esitlusi saavad õppijad teha digivahendite abil (nt Powerpoint, Google Slides, Canva).</p> <p>Huvitav võimalus on ka digitaalse galerii loomine (nt Artsteps platvormi kaudu). Selle kaudu saab õpilane proovida kuraatori rolli või luua oma töödest kollektsiooni.</p>
<p>kasutada probleemilahenduseks sobivaid digivahendeid ja võtteid, suhelda ja teha koostööd erinevates digikeskkondades</p>	<p>Ka kunstiõppes saab teha digivahendite abil mõttekaarte, ideekavandeid, mudeleid, <i>moodboard</i>e. Seda nii üksi kui ka teistega koostöös.</p>
<p>olla teadlik digikeskkonna ohtudest ning osata kaitsta oma privaatsust, isikuandmeid ja digitaalset identiteeti</p>	<p>Noori ümbritsev meedia on peamiselt visuaalne ja selle ohuks võib olla ka visuaalne üleüllus, enesekuvandi kontrollivajadus ja küberkiusamine. Kunstiõppes saab ka kriitiliselt neid murekohti arutada. Kunstnikud on ka loonud palju sotsiaalmeediat või nutisõltuvus</p> <p>Tehisintellekti areng mõjutab kunsti märgatavalt, loob uusi võimalusi, aga toob kriitiliselt esile ka inimloomingu väärtustamise temaatika. Ühelt küljelt saame nende muutuste valguses enamgi rõhutada kunsti tegemise kui protsessi väärtust. Teisalt tuleb ka kunstiõppes esile tuua uute tehnoloogiate ohtusid ja viise, kuidas see inimesi ja ühiskonda mõjutab.</p>
<p>järgida digikeskkonnas samu moraali- ja</p>	<p>Kunstiõpetaja saab näiteks erilisel tähelepanu pöörata pildistamisele ja piltide jagamise eetikale.</p>

Hindamise põhimõtted

I kooliaste

I kooliastmes toimub sõnaline hindamine. Õppeperioodi jooksul saab õpilane pidevat suulist ja kirjalikku tagasisidet õppekavast tulenevate õpitulemuste omandamise kohta. Iga trimestri lõpus saab õpilane ainepõhiselt kokkuvõtva trimestri hinnangu.

Hinnangute andmisel kasutatakse järgmisi väljendeid:

- Ületatud
- Omandatud 90-100%
- Enamasti omandatud 75-89%
- Osaliselt omandatud 50-74%

II ja III kooliaste

Teadmiste ja oskuste numbrilisel hindamisel kasutatakse viiepallisüsteemi.

Hindega „5” hinnatakse õpitulemust, kui õpilane on saanud 90–100% maksimaalsest võimalikust punktide arvust.

Hindega „4” hinnatakse õpitulemust, kui õpilane on saanud 75–89% maksimaalsest võimalikust punktide arvust.

Hindega „3” hinnatakse õpitulemust, kui õpilane on saanud 50–74% maksimaalsest võimalikust punktide arvust.

Hindega „2” hinnatakse õpitulemust, kui õpilane on saanud 20–49% maksimaalsest võimalikust punktide arvust.

Hindega „1” hinnatakse õpitulemust, kui õpilane on saanud 0–19% maksimaalsest võimalikust punktide arvust või ei esita tööd.

II kooliastmes kasutatakse järgmistes õppeainetes: liikumisõpetus, muusika, kunst, tehnoloogiaõpetus, käsitöö ja kodundus, inimeseõpetus õpilaste teadmiste ja oskuste hindamisel **mitteeristavat hindamist**.

Mitteeristav hindamine on kokkuvõtva hindamise viis, mille puhul ainekavas määratud õpitulemuste saavutatuse taset pole vajalik eristada. Mitteeristava hindamise puhul määratakse õpitulemus, millele vastamise või mille ületamise korral väljendatakse tulemust hinnanguga arvestatud „A“ ning millest madalamal tasemel tulemust väljendatakse hinnanguga mittearvestatud „MA“.

ÕPITULEMUSED I KOOLIASTMES

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

3. klassi lõpetaja:

- uurib ja selgitab visuaalseid pilte, jooniseid ning sümboleid (nt: sildid, liiklusmärgid, kaardid, õpikute illustratsioonid, multifilmide ja arvutimängude pildiline külg, mänguasjade väljanägemine ja roll, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad) oma kogemuse piires;
- nimetab visuaalse tähtsamaid tunnuseid, lähtudes ülesandest (tehnika, vorm, värv, kompositsioon, meeleolu, sisuelemendid);
- tunneb lähiümbruse olulisi kunsti- ja kultuuriobjekte, käib kunstimuuseumides ja näitustel ning arutleb kunsti üle, kasutades õpitud ainemõisteid;
- tegutseb iseseisvalt ja teeb koostööd, arvestades kaaslastega;
- leiab muuseumis, galeriis õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info;
- teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;
- uurib õpetaja abiga esemete vormi ja otstarbe seoseid;
- teab, kes on autor;
- kirjeldab visuaalse kultuuri näiteid, tuleb toime nii reaalses kui ka virtuaalses kultuuri- ja õppekeskkonnades ning teadvustab meedia võimalusi ja ohtusid;
- ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

3. klassi lõpetaja:

- teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid spontaanselt, kasutades lihtsamaid tehnikaid ja töövõtteid;
- lahendab disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid, esitades nii verbaalselt kui ka visuaalselt oma ideede lahendusi;
- tunneb rõõmu kunstis mängulisest ja loovast tegutsemisest ning katsetab julgelt oma mõtete ja ideede erinevaid visuaalseid väljendusi.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

3. klassi lõpetaja:

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

ÕPPETEGEVUSED I KOOLIASTMES

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- Lihtsate, lühikeste tekstide lugemine; eakohaste videote vaatamine; piltide vaatamine. Õpetaja koostatud esitlused ja loeng; näitusekülastused. Saadud teabest olulisema eristamine.
- Arutelud loetu või kuuldu üle.
- Saadud teabe alusel küsimustele vastamine.
- Visuaalide (pildid, arvutimängud, multifilmid, sildid, reklaamid jne) selgitamine.
- Lihtsamate mõistete õppimine. Näiteks värvus-sõnavara laiendamine, elementaarsed kompositsiooni mõisted, materjalide ja vahendite nimetused, töövõtete nimetused, tehnikate nimetused, mõned kunstiliigid.

- Omadussõnade pagasi suurendamine. Milliste sõnadega saame iseloomustada teost, joont, meeleolu, värvust, tonaalsust, paiknemist, tegevust, tempot jne?
- Eesti ja välismaiste kunstnike ja nende teostega tutvumine.
- Otsimismängud. Leia töölt ...(mõni kujutis, sobiv värvitoon, tekstuur vms)
- Teose tunnuste nimetamine (tehnika, vorm, värv jne)
- Arutelud kestlikkuse ja säästlikkuse üle.
- Arutelud esemete vormi ja otstarbe seoste üle.
- Oma tööle oma nime kirjutamine.

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

- Mitmekülgsed ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema, leidmaterjalid) andmine õpetaja poolt.
- Loovat lähenemist võimaldavad eriti hästi teemad, millel pole stereotüüpset lahendust või kuvandit. Näiteks: võimatud asjad, tulnukate lasteaed, tagurpidi maailm, punasel on sünnipäev, värvide võitlus, keksivad jooned jne.
- Mõttekaart enne töö teostamist.
- 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja lihtsamad valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja lihtsamad valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Lihtsam valiku põhjendamine on näiteks valimine meeldivuse alusel või selle alusel, mis tuleb hästi välja. Tähtis on, et õpilased tajuksid, et alati on valik ja et õpilane autorina on enamasti valiku tegija.
- Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel.
- Kujutamise elementide (värvid, kujutised, kujundid, tegelased) valik ja lihtsam valiku põhjendamine.
- Valikuvõimaluste üle arutamine alati kui võimalik.
- Valikute tegemise harjutamine teose loomisel. Õpetaja pakub valikuid: alguses kahe, hiljem näiteks kolme võimaluse vahel. Valikute põhjendamise harjutamine. Esialgu pakub õpetaja ka variante, mille alusel valida ja kuidas põhjendada (Näit: Mul tuli see tehnika paremini välja; Kui selle valin, jõuan kindlasti valmis; Tahan

seada paremini selgeks saada; Mulle meeldib milline see välja näeb; Mulle meeldib, et nii ei pea väga täpselt tegema; Mu ideega sobib see paremini; jne)

- Kahemõõtmeliste tööde loomine (joonistamine, maalimine kattevärvide ja akvarellidega, kollaaž, lihtsamad trükitehnikad (papi- ja materjalitrükk, penoplasti tükk, templitrükk), frottaaž, grataaž jne)
- Formaate ja materjale võiks varieerida. Töid võiks teha aeg-ajalt ka koostööna.
- Lihtsamate kolmemõõtmeliste tööde loomine. Pisiplastika savist, plastiliinist või volimismassist. Elementaarsete tövõtete ja tööriistade tundma õppimine.
- Jõukohane voltimine.
- Vormide ühendamine külma või kuuma liimiga.
- Kolmemõõtmelised objektid papist ja taaskasutusmaterjalidest.
- Kahe ja kolmemõõtmeliste tööde kombineerimine omavahel.
- Tööriistade kasutamise õppimine: pliiatsi hoidmise võimalused, pintslite hoidmise võimalused, kääridega lõikamine, liimimine, rebimine, joonlauaga mõõtmine. Surve pliiatsile ja pintslile, kiired ja aeglased liigutused.
- Katsetamine joontega: erineva iseloomuga jooned, täpid.
- Katsetused värvide segamisega. Sekundaarvärvide segamine põhivärvidest. Värvide heledamaks või tumedamaks segamine.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.
 - Näiteks: Mis sul edasi plaanis on? Mis järgmine etapp on?
 - Mida sa tänaste tegevuste käigus õppisid?
 - Milliseid tundeid sa kogu protsessi jooksul tundsid?
 - Mida sa tegid, et su töö õnnestus?
 - Mida sa praegu teed?
 - Mis oli sinu jaoks raske? Kuidas sa selle raskuse ületasid?
 - Mida sulle kõige rohkem meeldis teha?
 - Mida oma töö juures kõige rohkem hindad?
 - Mida kaaslase töö juures kõige rohkem hindad?
 - Otsi 3 tööd klassist, mis sind positiivselt üllatasid. Selgita miks?

- Leia huvitavaid detaile või tähelepanekuid kaaslase töö juures.

ÕPPESISU I KOOLIASTMES

Visuaalne kirjaoskus

Igapäevane visuaalkultuur

- Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguajad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad
- Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus
- Koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga)
- Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted).

Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted

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, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.

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

Geomeetrilised kujundid ja abstraheerimine

Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires

Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus

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

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

Kunstižanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika...

Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed

- Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu kunstiajaloo piires (nt Vana-Egiptuse seinamaal, Antiik-Kreeka vaasimaalid. Modernistlik maalikunst (impressionism, post-impressionism, fovism, kubistlik natüürmort), maakunst, ökokunst, pokunst...)
- Skulptuur või monument (avalikust ruumist).
- Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.
- Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.

Kunstitehnikad ja loominguline eneseväljendus

Kunstitehnikad ja stiilid

- monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž
- Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsioonitehnikad

Kunstiteooria

- Primaar- ja sekundaarvärvid

Etikett

- Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi)

Disain ja disainiprotsess

Disaini baaselemendid

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

Disainiprotsessi osad

- Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine
- Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine

Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad

- *Moodboard*, mõistekaart, plakat

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

- Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...
- Tehismaterjalid: plastik, kile...
- Esemel, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus
- Kasutusmugavus

Kunsti, kultuuri ja ühiskonna seosed

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

Õpitulemused ja õppesisu 1. klassis

Õpitulemused

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

1. klassi lõpetaja:

- seostab omavahel raamatuillustratsioone ja teksti sisu;
- selgitab endale tuttavas keskkonnas (koolis ja klassis) kasutatavaid märke ja sümboliteid 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;
- hoiab korras oma töökoha ja töövahendid;
- tegutseb iseseisvalt ja teeb koostööd, arvestab kaaslastega;
- näitab teoselt autori nime;
- kirjutab oma tööle nime;
- küsib jäädvustatavalt luba enne filmimist või pildistamist.

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

1. klassi lõpetaja:

- töötab õpetaja suulise juhendamise järgi;
- tunneb erinevaid materjale (paber, kartong);
- oskab käsitseda lihtsamaid tööriistu (pintslid);
- kasutab erinevaid joonistamise, maalimise töövõtteid, tehnikaid ja vahendeid;
- tunneb rõõmu kunstis loovast tegutsemisest;

- kavandab ja viib ellu oma mõtted;
- oskab kasutada õpetaja abiga õigeid töövõtteid ja vahendeid;
- väljendab enda kogemuse piires mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

1. klassi lõpetaja:

- 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?
- käib kunstimuseumides ja näitustel ning arutleb kunsti üle, kasutades õpitud ainemõisteid.

Õppesisu

Visuaalne kirjaoskus

Igapäevane visuaalkultuur:

- Sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad;
- Raamatuillustratsioon;
- Teksti ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted);

Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted:

Baaselemendid:

- Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv;
- Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmel.
- Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.
- Joone, kujundi, vormi ja teksturi kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne
- Geomeetrised kujundid
- Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires
- Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid
- Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, disain, arhitektuur
- Kunstižanrid: portree, maastik, animalistik vms.
- Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed: eri stiilidest kunstiteoste näited kogu kunstiajaloo piires.
- Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.
- Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.

Kunstitehnikad ja loominguline eneseväljendus

- Kunstitehnikad ja stiilid: puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliiatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, ruumiline paberitöö, kollaaž;
- Kunstiteooria: primaar- ja sekundaarvärvid;
- Etikett: näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi).

Disain ja disainiprotsess

- Disaini baaselemendid: värv, vorm ja materjal;
- Disainiprotsessi osad: uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine. Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine.
- Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnika: plakat.

- Tarbeesemed ja levinumad materjalid: Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi vms. Tehismaterjalid: plastik, kile vms. Esemel, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus. Kasutusmugavus.

Kunsti, kultuuri ja ühiskonna seosed

- 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, skulptuur vms.
- Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane).
- Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted.

Õpitulemused ja õppesisu 2. klassis

Õpitulemused

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

2. klassi lõpetaja:

- võrdleb märke (liiklusmärgid, logod, embleemid, sümbolid jms) omavahel ja seostab märgi vorme, värve, kujutatut märgi tähendusega;
- tunneb ära tasapinnalised ja ruumilised teosed;
- nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike;
- tunneb erinevaid materjale;
- oskab käsitseda lihtsamaid tööriistu;
- leiab teoses soojust ja külmasid toone ning heledamat ning tumedamat tonaalsust;
- teab, mis on joon ja pind ning iseloomustab erinevaid jooni vastavalt omandatud sõnavarale;

- kirjeldab teoses suurussuhteid ja objektide paiknemist (ees, taga, üleval, all jne) ning kolmemõõtmelise teose puhul vormi üldisemalt (ümar, kandiline, lapik, püstine jne);
- nimetab teoses nähtud kujundeid ja objekte, mis meenutavad tuttavaid kujundeid (ring, ruut, ristkülik jne);
- toob näite tegevusest, kuidas ta asjakohaselt ja säästlikult kunstitarbeid kasutab;
- hoiab korras oma töökoha ja töövahendid;
- töötab õpetaja suulise juhendamise järgi;
- tegutseb iseseisvalt ja teeb koostööd, arvestab kaaslastega;
- eristab lihtsamate näidete põhjal tehislikke 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;
- käib kunstimuuseumides ja näitustel ning arutleb kunsti üle, kasutades õpitud ainemõisteid ning leiab (virtuaal)näitusel, muuseumis, galeriis või koolis teose autori, pealkirja ja näituse pealkirja.

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

2. klassi lõpetaja:

- rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö jms), vahendeid enamasti isikupärasel viisil;
- järgib enamasti õpitud töö- ja ohutusvõtteid;
- kavandab, väljendab ja viib ellu oma mõtteid, tundeid ja kogemusi;
- 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;
- tunneb rõõmu kunstis mängulisest ja loovast tegutsemisest ning katsetab julgelt oma mõtete ja ideede erinevaid visuaalseid väljendusi.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

2. klassi lõpetaja:

- kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat õpitud sõnavara kasutades - nimetab ja kirjeldab teostel nähtavat - mis see on, mida ma näen ja milline see on (kui suur, millise kujuga, mis värvi, milliseid jooni, pindasid, vorme märkab, kuidas need paiknevad?);
- kirjeldab küsimustele toetuses enda ja teiste loodud visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike 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?

Õppesisu

Visuaalne kirjaoskus

Igapäevane visuaalkultuur:

- Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus;
- Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus;

- Koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga);
- Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted).

Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted:

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, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.
- Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne
- Geomeetrilised kujundid
- Värvinimetused primaar- ja sekundaarvärvide piires
- Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid
- Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus
- Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.
- Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, disain, arhitektuur
- Kunstižanrid: portree, maastik, animalistika vms.
- Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed
- Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu kunstiajaloo piires.
- Skulptuur või monument (avalikust ruumist).
- Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.
- Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.

Kunstitehnikad ja loominguline eneseväljendus

- Kunstitehnikad ja stiilid: monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž.
- Kunstiteooria: primaar- ja sekundaarvärvid
- Etikett: Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi)

Disain ja disainiprotsess

- Disaini baaselemendid: värv, vorm ja materjal, mass.
- 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 vms; tehismaterjalid: plastik, kile vms; eseme, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus; kasutusmugavus

Kunsti, kultuuri ja ühiskonna seosed

- 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 vms; digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava.
- Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane): töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted.

Õpitulemused ja õppesisu 3. klassis

Õpitulemused

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

3. klassi lõpetaja:

- selgitab popkultuurist tuttavate tegelaste (koomiksist, filmist, animafilmist, arvutimängust, reklaamidest, mänguasjade) visuaalset isikupära ja karakterit;
- leiab lihtsamatelt joonistelt ja skeemidelt (sh toote etiketid, pakendid, dokumendid, kunstiraamatute reproduktsioonid) olulise ja vajaliku info;
- nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike;
- tunneb erinevaid materjale;
- oskab käsitseda lihtsamaid tööriistu;
- 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;
- väärtustab keskkonnateadlikke kasutamise ja loomise põhimõtteid;
- 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;

- tegutseb iseseisvalt ja teeb koostööd, arvestab kaaslastega;
- töötab õpetaja suulise ja kirjaliku juhendamise järgi;
- hoiab korras oma töökoha ja töövahendid;
- tunneb lähiümbruse olulisi kunsti- ja kultuuriobjekte, käib kunstimuuseumides ja näitustel ning arutleb kunsti üle, kasutades õpitud ainemõisteid;
- kirjeldab visuaalse kultuuri näiteid, tuleb toime nii reaalses kui ka virtuaalses kultuuri- ja õpikeskkonnades ning teadvustab meedia võimalusi ja ohtusid.

Plaanimine ja ideede arendamine; loomine

3. klassi lõpetaja:

- rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel omandatud kunstitehnikaid (näiteks värvi pritsimine, erinevate materjalide trükk, diatüüpia, paberbatika, kollaaž, foto, ruumikunst, dekoratsioon jms), vahendeid isikupärasel viisil ning kombineerib neid omavahel (segatehnika, PVA-liimiga joonistamine, ruumiline maal, prügikunst jms);
- järgib õpitud töö- ja ohutusvõtteid;
- kavandab ja 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, infoplakat, animatsioon, koomiks, mõistekaart jms) erinevate igapäeva valikute tagajärgi;
- tunneb rõõmu kunstis mängulisest ja loovast tegutsemisest ning katsetab julgelt oma mõtete ja ideede erinevaid visuaalseid väljendusi.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

3. klassi lõpetaja:

- kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat - nimetab, kirjeldab ja analüüsib visuaalteoseid (näiteks mis see on, mida ma näen, milline see on, kus see asub, kust seda kõige parem vaadata on, kuidas saad aru, et objekt liigub, kuidas tekitatud ruumi mulje, millisest materjalist, milline faktuur jne);
- kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid, mõtteid ja tundeid, meeleolu, toob näiteid ja võrdleb, põhjendab oma arvamusi - mida nähtu mulle meenutab? Mis teosel toimuda võiks? Miks ma nii arvan? Millist meeleolu see teos minus tekitab? Miks?;
- kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi - mida ma tegin, kuidas tegin, milliseid vahendeid ma kasutasin? Miks tahtsin just neid vahendeid kasutada? Mida protsessi käigus õppisin?

Õppesisu

Visuaalne kirjaoskus

Igapäevane visuaalkultuur:

- Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad
- Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus
- Koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga)
- Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted).

Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted:

Baaselemendid:

- Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv
- Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum

- Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmel
- Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.
- Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne
- Geomeetriselised kujundid ja abstraherimine
- Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires
- Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid
- Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus
- Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.
- Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur
- Kunstižanrid: portree, maastik, natüürmort, animalistika...
- Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed: Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu kunstiajaloo piires (nt Vana-Egiptuse seinamaal, Antiik-Kreeka vaasimaalid. Modernistlik maalikunst (impressionism, post-impressionism, fovism, kubistlik natüürmort), maakunst, ökokunst, popkunst...). Skulptuur või monument (avalikust ruumist). Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest. Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.

Kunstitehnikad ja loominguiline eneseväljendus

- Kunstitehnikad ja stiilid: monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sörmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž
- Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsioonitehnikad
- Kunstiteooria: Primaar- ja sekundaarvärvid
- Etikett: Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi)

Disain ja disainiprotsess

- Disaini baaselemendid: Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesemete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass
- Disainiprotsessi osad: Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine; Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine
- Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad: *Moodboard*, mõistekaart, plakat
- Tarbeesemed ja levinumad materjalid: Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi vms; Tehismaterjalid: plastik, kile vms; Esemel, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus; Kasutusmugavus

Kunsti, kultuuri ja ühiskonna seosed

- 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 vms; Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava
- Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane): Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted

ÕPITULEMUSED II KOOLIASTMES

Osaoskus 1. Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

6. klassi lõpetaja:

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

Osaoskus 2. Plaanimine ja ideede arendamine

6. klassi lõpetaja:

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

Osaoskus 3. Loomine

6. klassi lõpetaja:

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

- teeb õpetaja abiga põhjendatud valikuid õpitud kunstitehnikate ja tövõtete, materjalide ning kompositsioonipõhimõtete hulgast.

Osaoskus 4. Refleksioon, analüüs ja kriitika

6. klassi lõpetaja:

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

ÕPPETEGEVUSED II KOOLIASTMES

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- Tekstide lugemine; info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist (õpetaja annab eakohased allikad ette, samuti ka juhtnöörid sobiva info leidmiseks). Intervjuude ja dokfilmide vaatamine; näitusekülastused (ka virtuaalselt); õpetaja koostatud esitlused ja loeng; vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega.
- Saadud teabe alusel: küsimustele vastamine, selgitamine, võrdlemine, kokkuvõtete tegemine, olulisema eristamine, mõtte- ja mõistekaartide koostamine, esitluse koostamine; info kogumine portfooliosse; õpimappi või visandiraamatusse.
- Saadud teabe alusel arutlemine.
- Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel.
- **Disainiprotsess:** õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Õpetaja otsustab klassi võimekusest lähtuvalt, kui täpselt piiritletud probleemi ta ette annab. Probleem võiks olla kindlasti valdkonnast, mis on õpilasele tuttav. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.

- Sihtrühma kaasamine
- Info otsimine,

Plaanimine ja ideede arendamine

- Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:
 - Mitmekülgsete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema) andmine õpetaja poolt. Loovust arendavad teemad, millele ei ole valmislahendust või stereotüüpset lahendust.
 - harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, suvaline sisend e. *random input*)
 - Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, mõttekaart, omaduste reastamine.
 - Idee valik: näiteks originaalsuse või ebatavalisuse alusel.
 - Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde. Erinevate väljundite (visandite) loomine ideele.
 - Kujutamisaadi valik, meediumi valik, *moodboard*.
 - Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, sümboolika välja selgitamine) ja valik

- **Plaanimine:**
 - 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.
 - 3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.
 - 4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Olenevalt sellest, kas tegu video või amonatsiooniga: võttepaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli valik.
 - Protsessi kavandamine
- **Disainiprotsess:** õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.
 - Ressursside planeerimine,
 - Lähteülesande sõnastamine
 - Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine

Loomine

- Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamise harjutamine (Sobis paremini, sest...; Annab mu ideed paremini edasi; Näeb huvitavam välja; Tahtsin teiste töödest erineda; Tahtsin järgi proovida jne)
- Tööle pealkirja panemine.
- Kahemõõtmeliste tööde loomine (õpetaja või õpilaste valitud tehnikates). Lisandub foto. Võimalusel võib teostada keerukamaid trükitehnikaid (monotüüpia, diatüüpia).
- Kolmemõõtmeliste tööde loomine. Installatsioon käepärastest materjalidest. Ready-made. Maketi loomine. Võib teha origamit. Kui on keraamika tegemise võimalus, siis seda on hea teha ka lõimingu tööõpetusega.
- Neljamõõtmeliste teoste loomine õpetaja abiga ja iseseisvalt. Video, animatsioon. Lihtsate animatsiooni- ja videotöötlusrakenduste kasutamine nutiseadmetes. Heli ja pildi sobitamine.

- Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin taub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad. Näiteks võivad need olla rõivad, ehted arvutimängud, enda sotsiaalmeedia kuvand, automaatselt tehtud kritseldused, toidu välimus jne. Võib luua märke, logosid, skeeme, tage, allkirja, kirjatüüpe, emotikone; kujundada teadlikumalt oma vihikuid, konspekte või visandiraamatut. Võimalusi on lõputult.
- **Disainiprotsess:** õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.
- Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine.
- Teose saateteksti kirjutamine
- Ekspositsiooni loomine koostöös

Refleksioon, analüüs ja kriitika

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

- Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.
- Näiteks: Kolbi mudeli ainetel: Mis tunnis toimus? Kuidas ma ennast tunnen? Mida ma õppisin? Millega õpitu seostub? Kuidas ma õpitud saan kasutada?
- Mis on 3 uut asja, mida täna teada sain? Milliste varasemate teadmiste või kogemustega see seostus? Mis mõtted mul veel peas ringlevad seoses sellega?
- Kuidas mulle kõige rohkem meeldib õppida kunstitunnis? Mis nõuab kõige rohkem pingutust?
- Mida oma töö juures kõige rohkem hindad?
- Kuidas saad iseloomustada oma õppimist sel perioodil?
- Mis laadi kunstiga sulle meeldib tegeleda?
- Mida kaaslaste töö juures kõige rohkem hindad?
- Leia oma tööst kõige rohkem erinev töö ja too välja selle vähemalt üks positiivne omadus?
- Leia kaaslaste töö, kus on palju pingutatud. Tunnusta kaaslast pingutuse eest.
- Leia klassist mõni originaalne lahendus ülesandele. Miks sa just selle töö valisid?
- **Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine:**

- Kes on töö autor?
- Kuidas on teos tehtud (kunstiliik, kasutatud materjalid)?
- Milliseid meeli töö kaasab (nägemine, haistmine, kompimine, kuulmine)?
- Mis on töö pealkiri?
- Kirjelda teost õpitud mõisteid kasutades (tehnika, värvid, vorm, mõõtmed, kompositsioon)
- Mis tundeid see töö tekitab?
- Mida see töö sinule ütleb? Mis paneb sind nii arvama?
- Kas see teos jutustab lugu?
- Mis teemaga see töö tegeleb?
- **Disainiprotsess:** õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.
 - Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi katsetamine
 - Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi mõju tuvastamine ja kaardistamine
 - Uude arendustsüklisse sisenemine

ÕPPESISU II KOOLIASTMES

Visuaalne kirjaoskus

Igapäevane visuaalkultuur

- Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad
- Põhiplaan, maakaart, sisekujunduse kavand
- Karakter, keskkond

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:

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

Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks:

- horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne

Perspektiiv:

- tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted:

- kattumine, teravus, suurus

Liikumise mulje loomine:

- liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.

Värviteooria:

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

Neljamõõtmelise teose baaselemendid:

- kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu

Kaadriplaanid:

- üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.

Kunstiliigid:

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

Kunstižanrid:

- portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööriavaade

Kujutavus:

- figuraalne, abstraktne

Õppematerjal:

- Fotograafia vorimianalüüs. Fotograafia kaasaegses kunstis: <https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/33720-Kuidas-lugeda-fotot-Fotokuu-haridusvihik-2012>
- Liikumise kujutamine: <https://smarthistory.org/movement/>
- Õpetajale kujutamise elementide ülevaade:
- <https://app.wisemapping.com/c/maps/158177/public>

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, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia
- Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)
- Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)

Etikett

- Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)

Õppematerjal:

- Lühike videoõpetus ühe- ja kahe punkti perspektiivi joonistamisest:
- <https://www.youtube.com/@KamilleSaabre>
- Valgus ja varjud, Videoõps: <https://www.youtube.com/watch?v=rsdnAQAg7HQ>
- Värvused, Videoõps:
- <https://www.youtube.com/watch?v=iphkwx0mhQI&list=PL70HIWp0tGWCdLxJRUKDF4F5mFBc6UDK6&index=6>
- Kunstiga seotud allikad: Kunstiajakirjad, populaarteaduslikud ajakirjad
- Fototöötlusprogrammid: www.pixlr.com, <https://fotoram.io/>
- Joonistamisprogrammid (vektor): <https://app.corelvector.com/>
- Kujundamisprogrammid: canva.com, <https://create.vista.com/>

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,arbija
- Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine
- Lähteülesanne
- Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine
- Lahenduspaakkumine

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

- Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...
- Tehismaterjalid: plastik, kile...

Kavandamine ja visualiseerimine

- Kavand, visand, skits, krokii, abijooned
- *Moodboard*, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,
- Idee sõnastamine
- Storyboard, stsenaarium
- Visuaalne lihtsustamine

Õppematerjal:

- Disain: <https://et.wikipedia.org/wiki/Disain>
- Disainiprotsess: <https://et.wikipedia.org/wiki/Disainiprotsess>
- Disaini liigid, EKMi tööleht: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/ATolts_tegevusleht_Ilaste_A3.pdf
- Õppevideo portree joonistamisest: <https://www.youtube.com/watch?v=ksTTRixd0aU>
- Illustraatori ja graafilise disaineri elukutsest
- [Iseõppimine ja jalgratta leiutamine](#) | Eiko Ojala | TEDxTallinn
- Veebipõhine tahvel, mis võimaldab õpetajal või õpilasel luua erinevatel eesmärkidel ülesandeid (nt õpilaste tööde eksponeerimine ja tagasiside saamine kaasõpilastelt). <https://padlet.com/>
- Õpilaste kaasamiseks: www.wooclap.com/
- Mõttekaardi loomiseks: <https://www.mindmaps.app/>

Kunstiajalugu, visuaalkultuur ja kunstnikud

Kunstiga seotud elukutsed

- kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator

Kunstiajalugu

- Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id)
- Esiaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, megaliitiline arhitektuur)
- Varased tsivilisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus)
- Antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, monumendid)
- Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn)
- Mõisaarhitektuur
- Taluarhitektuur
- Pärimuskultuur

Õppematerjal:

- Eesti Muuseumide veebivärv MUIS: <https://www.muis.ee/et/catalogue>
- Eesti mõisaportaal: <https://www.mois.ee/>

Kunst ja kultuur ühiskonnas

Jätkusuutlik mõtteviis

- Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine

Teabe otsimine ja infokeskkonnad

- Muuseumide ja galeriide kodulehed

Kunstielu

- Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised

Autorsus ja autoriõigused

- Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine

Õppematerjal:

- Digitaalne jalajälg: <https://digipadevus.ee/sonastik/digitaalne-jalajalg/>
- Digitaalse jalajälje analüüs: <https://sites.google.com/site/digitaalnejalajaelg/digitaalse-jalajaelje-mootmine>
- Kiirmoe keskkonnamõju hindamine: <https://www.janiiedasi.ee/blog/s83zbfpwno085ayhld9z7pca9dc8xm>
- Puuvillase T-särgi eluring: <https://bioneer.ee/milline-puuvillase-t-s%C3%A4rgi-eluring>
- Näituse loomise tööleht EKM: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/Avatud-kollektsioonid_tegevusleht_IjaIIaste_A4.pdf

Õpitulemused ja õppesisu 4. klassis

Osaoskus 1. Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

4. klassi lõpetaja:

- Loeb lihtsamaid kaarte ja põhiplaan (maakaarti ja hoone (klassiruumi) plaani, sisekujunduse kavand) seostades kujutatut reaalse ruumiga.
- Viib kokku õpitud kunstniku ja tema teose.
- Teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule akvarell) lihtsamaid baaselemente (punkt, joon, pind, hele-tumedus, värv) ja kompositsiooni põhimõtteid (tasakaal, kattumine, teravus, suurus) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;
- Teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurus, mõõtmed, värv ja materjal) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;
- Märkab ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeeseme suurust, vormi ja materjali selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist.

Osaoskus 2. **Plaanimine ja ideede arendamine**

4. klassi lõpetaja:

- Tuvastab küsimusi kasutades lihtsamaid probleemi tagamaid (*miks, 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.

Osaoskus 3. **Loomine**

4. klassi lõpetaja:

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (nt maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine jms) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid.
- Oskab luua vabavaralises programmis lihtsamaid neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja etteantud teemal ja juhendamisel.
- Arvestab kunstitööde loomisel eelnevalt omandatud kompositsiooni lihtsamaid põhimõtteid.
- Rakendab eelnevalt õpitud kunstitehnikaid ja töövõtteid ning materjale põhjendatult ja õpetaja abiga.
- Rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid (viitab autorile suuliselt või kirjalikult) ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava (viitab kasutatud allikatele oma kirjalikes töödes).

Osaoskus 4. **Refleksioon, analüüs ja kriitika**

4. klassi lõpetaja:

- Kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele;
- Võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeleolu ja atmosfääri (ruumilisus, värv, valgus, heli, montaaž).

- Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi (Millise teema valisin? Milliste töövahenditega oma tööd tegin? Mis oli kõige keerulisem? Millega olen kõige enam rahul?);
- Annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis (tunnustusmärgid, suuline või kirjalik lühike tagasiside “Mulle meeldib, kuidas sa...”)

Õppesisu 4. klassis

Visuaalne kirjaoskus

Igapäevane visuaalkultuur

- Sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, mänguajad, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad
- Keskkond

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:

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

Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks:

- horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne

Perspektiiv:

- Värvus- e õhuperspektiiv

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted:

- kattumine, teravus, suurus

Liikumise mulje loomine:

- liikuvad poosid, liikumist märkivad jooned koomiksites.

Värviteooria:

- Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires.

Neljamõõtmelise teose baaselemendid:

- Narratiiv e lugu

Kaadriplaanid:

- üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.

Kunstiliigid:

- joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, kirjatüüp, kalligraafia.

Kunstižanrid:

- portree, linnavaade, maastikuvaade

Kujutavus:

- figuraalne, abstraktne

Õppematerjal:

- Fotograafia vorimianalüüs. Fotograafia kaasaegses kunstis: <https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/33720-Kuidas-lugeda-fotot-Fotokuu-haridusvihik-2012>
- Liikumise kujutamine: <https://smarthistory.org/movement/>
- Õpetajale kujutamise elementide ülevaade:
- <https://app.wisemapping.com/c/maps/158177/public>

Kunstitehnikad ja loominguline eneseväljendus

Kunstitehnikad ja stiilid

- maal, joonistus, kollaaž, grataaž, mosaiik, foto, origami, modelleerimine, makett, kollaaž, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia
- Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)
- Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased

Etikett

- Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)

Õppematerjal:

- Lühike videoõpetus ühe- ja kahe punkti perspektiivi joonistamisest:
- <https://www.youtube.com/@KamilleSaabre>
- Valgus ja varjud, Videoõps: <https://www.youtube.com/watch?v=rdsnAQAg7HQ>
- Värvused, Videoõps:
- <https://www.youtube.com/watch?v=iphkwx0mhQI&list=PL70HIWp0tGWCdLxJRUKDF4F5mFBc6UDK6&index=6>
- Kunstiga seotud allikad: Kunstiajakirjad, populaarteaduslikud ajakirjad
- Fototöötlusprogrammid: www.pixlr.com, <https://fotoram.io/>
- Joonistamisprogrammid (vektor): <https://app.corelvector.com/>
- Kujundamisprogrammid: canva.com, <https://create.vista.com/>

Disain ja disainiprotsess

Disaini baaselemendid

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

- Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus

Disaini liigid

- Tootedisain

Disainiprotsessi osad

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

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

- Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...
- Tehismaterjalid: plastik, kile...

Kavandamine ja visualiseerimine

- Kavand, visand, skits, krokii, abijooned
- *Moodboard*, mõistekaart, plakat, värvikaart,
- Idee sõnastamine
- Storyboard, stsenaarium
- Visuaalne lihtsustamine

Õppematerjal:

- Disain: <https://et.wikipedia.org/wiki/Disain>
- Disainiprotsess: <https://et.wikipedia.org/wiki/Disainiprotsess>
- Disaini liigid, EKMi tööleht: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/ATolts_tegevusleht_IIaste_A3.pdf
- Õppevideo portree joonistamisest: <https://www.youtube.com/watch?v=ksTTRixd0aU>
- Illustraatori ja graafilise disaineri elukutsest
- [Iseõppimine ja jalgratta leiutamine](#) | Eiko Ojala | TEDxTallinn

- Veebipõhine tahvel, mis võimaldab õpetajal või õpilasel luua erinevatel eesmärkidel ülesandeid (nt õpilaste tööde eksponeerimine ja tagasiside saamine kaasõpilastelt). <https://padlet.com/>
- Õpilaste kaasamiseks: www.wooclap.com/
- Mõttekaardi loomiseks: <https://www.mindmaps.app/>

Kunstiajalugu, visuaalkultuur ja kunstnikud

Kunstiga seotud elukutsed

- kunstnik, arhitekt, skulptor, sisearhitekt, disainer, illustraator

Kunstiajalugu

- Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (piltkiri, rooma ja araabia numbrid)
- Esiaja kunst (pisiplastika)
- Varased tsivilisatsioonid (Mesopotaamia, Egiptus)
- Pärimuskultuur

Õppematerjal:

- Eesti Muuseumide veebivärv MUIS: <https://www.muis.ee/et/catalogue>
- Eesti mõisaportaali: <https://www.mois.ee/>

Kunst ja kultuur ühiskonnas

Jätkusuutlik mõtteviis

- Keskkonnamõju, säästlikkus, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine

Teabe otsimine ja infokeskkonnad

- Muuseumide ja galeriide kodulehed

Kunstielu

- Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused,

Autorsus ja autoriõigused

- Autor, autoriõigused, kujutise salvestamine ja jagamine

Õppematerjal:

- Digitaalne jalajälg: <https://digipadevus.ee/sonastik/digitaalne-jalajalg/>
- Digitaalse jalajälje analüüs:
<https://sites.google.com/site/digitaalnejalajaelg/digitaalse-jalajaelje-mootmine>
- Kiirmoe keskkonnamõju hindamine:
<https://www.janiiedasi.ee/blog/s83zbfpwno085ayhld9z7pca9dc8xm>
- Puuvillase T-särgi eluring: <https://bioneer.ee/milline-puuvillase-t-s%C3%A4rgi-eluring>
- Näituse loomise tööleht EKM: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/Avatud-kollektsioonid_tegevusleht_IjaIIaste_A4.pdf

Suuremad lõiminguprojektid

Projekt 1: "Kosmos":

https://docs.google.com/document/d/16QupQYmCRSB2Y44nD7v4yxRlxlcvIg_44

...

Projekt 2. Muinasjutud

<https://docs.google.com/document/d/1IjemhL0mvmqHDFwMCRQqqD5zSWgsMykmpN-dpyOobig/edit#heading=h.hv61tiodkjmd>

Õpitulemused ja õppesisu 5. klassis

Osaoskus 1. Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

5. klassi lõpetaja:

- Tunneb ära eri kirjasüsteeme ja seostab neid eri kultuuridega (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id).

- Kasutab olulisemaid kunstimõisteid (nt kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, looming, maalikunst, animatsioon, skulptuur jne) ühe kunstnikuga seoses.
- Teab järgmisi mõisteid: arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, abstraktne kunst. Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Karakter, taust, esiplaan, tagaplaan. Koloriit.
- Teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente (tegelased/karakterid, objektid ja taust/keskkond) ja kompositsiooni põhimõtteid (lisaks õpitutele ka dominant, koloriit).
- Teab kolmemõõtmelise kujutamise (skulptuur, installatsioon, ready-made) lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurussuhted, ruum teose ümber, vaadeldavus erinevatest külgedest).
- 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.

Osaoskus 2. **Plaanimine ja ideede arendamine**

5. klassi lõpetaja:

- 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.

Osaoskus 3. **Loomine**

5. klassi lõpetaja:

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt makett, segatehnika, kollaaž, kõrgtrükk, joonistus, maal, foto jms) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid.

- Loob teose spontaanselt, ilma planeerimata.
- Loob teose eelnevalt uurides, kavandades ja ideid kombineerides.
- Kavandab ja loob 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 rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;
- Rakendab loomisel digivahendeid (telefoni kaamera, digijoonistuse rakendused jms).

Osaoskus 4. Refleksioon, analüüs ja kriitika

5. klassi lõpetaja:

- Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeleolu, 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)

Suuremad (löimingu)projektid (kui on. Kui pole, siis jätta see osa ära.)

Õppesisu 5. klassis

Visuaalne kirjaoskus

Igapäevane visuaalkultuur

- Kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad
- Põhiplaan, maakaart, sisekujunduse kavand
- Karakter

Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted

Baaselemendid:

- Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv
- Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum.
- Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmel.

Kompositsiooni kirjelduseks:

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

Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks:

- horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne

Perspektiiv:

- tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted:

- kattumine, teravus, suurus

Liikumise mulje loomine:

- liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine.

Värviteooria:

- Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires.

Neljamõõtmelise teose baaselemendid:

- kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu

Kaadriplaanid:

- üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.

Kunstiliigid:

- joonistus, maal, kollaaž, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, tootedisain, tarbekunst, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.

Kunstižanrid:

- portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade

Kujutavus:

- figuraalne, abstraktne

Õppematerjal:

- Fotograafia vordimianalüüs. Fotograafia kaasaegses kunstis: <https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/33720-Kuidas-lugeda-fotot-Fotokuu-haridusvihik-2012>
- Liikumise kujutamine: <https://smarthistory.org/movement/>
- Õpetajale kujutamise elementide ülevaade:
- <https://app.wisemapping.com/c/maps/158177/public>

Kunstitehnikad ja loominguline eneseväljendus

Kunstitehnikad ja stiilid

- maal, joonistus, kollaaž, frottaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, makett, lavakujundus, kollaaž, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia
- Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)
- Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)

Etikett

- Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)

Õppematerjal:

- Lühike videoõpetus ühe- ja kahe punkti perspektiivi joonistamisest:
- <https://www.youtube.com/@KamilleSaabre>
- Valgus ja varjud, Videoõps: <https://www.youtube.com/watch?v=rdsnAQAg7HQ>
- Värvused, Videoõps:
- <https://www.youtube.com/watch?v=iphkwx0mhQI&list=PL70HIWp0tGWCDLxJRUKDF4F5mFBc6UDK6&index=6>
- Kunstiga seotud allikad: Kunstiajakirjad, populaarteaduslikud ajakirjad
- Fototöötlusprogrammid: www.pixlr.com, <https://fotoram.io/>
- Joonistamisprogrammid (vektor): <https://app.corelvector.com/>
- Kujundamisprogrammid: canva.com, <https://create.vista.com/>

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
- Urimine, 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 ja visualiseerimine

- Kavand, visand, skits, krokii, abijooned
- *Moodboard*, mõistekaart, plakat, värvikaart,
- Idee sõnastamine
- Storyboard, stsenaarium
- Visuaalne lihtsustamine

Õppematerjal:

- Disain: <https://et.wikipedia.org/wiki/Disain>
- Disainiprotsess: <https://et.wikipedia.org/wiki/Disainiprotsess>
- Disaini liigid, EKMi tööleht: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/ATolts_tegevusleht_IIaste_A3.pdf
- Õppevideo portree joonistamisest: <https://www.youtube.com/watch?v=ksTTRixd0aU>
- Illustraatori ja graafilise disaineri elukutsest
- [Iseõppimine ja jalgratta leiutamine](#) | Eiko Ojala | TEDxTallinn
- Veebipõhine tahvel, mis võimaldab õpetajal või õpilasel luua erinevatel eesmärkidel ülesandeid (nt õpilaste tööde eksponeerimine ja tagasiside saamine kaasõpilastelt). <https://padlet.com/>
- Õpilaste kaasamiseks: www.wooclap.com/

- Mõttekaardi loomiseks: <https://www.mindmaps.app/>

Kunstiajalugu, visuaalkultuur ja kunstnikud

Kunstiga seotud elukutsed

- kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, disainer, illustraator

Kunstiajalugu

- Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (tänavakunsti stiliseeritud tag'id)
- Esiaja kunst (kaljujoonised, koopamaalid, megaliitiline arhitektuur)
- Antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, monumendid)
- Pärimuskultuur

Õppematerjal:

- Eesti Muuseumide veebivärv MUIS: <https://www.muis.ee/et/catalogue>
- Eesti mõisaportaal: <https://www.mois.ee/>

Kunst ja kultuur ühiskonnas

Jätkusuutlik mõtteviis

- Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine

Teabe otsimine ja infokeskkonnad

- Muuseumide ja galeriide kodulehed

Kunstielu

- Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused,
- Autor, autoriõigused, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine

Õppematerjal:

- Digitaalne jalajalg: <https://digipadevus.ee/sonastik/digitaalne-jalajalg/>
- Digitaalse jalajälje analüüs: <https://sites.google.com/site/digitaalnejalajalg/digitaalse-jalajaelje-mootmine>
- Kiirmoe keskkonnamõju hindamine: <https://www.janiiedasi.ee/blog/s83zbfwno085ayhld9z7pca9dc8xm>
- Puuvillase T-särgi eluring: <https://bioneer.ee/milline-puuvillase-t-s%C3%A4rgi-eluring>
- Näituse loomise tööleht EKM: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/Avatud-kollektsioonid_tegevusleht_IjaIIaste_A4.pdf

Õpitulemused ja õppesisu 6. klassis

Osaoskus 1. Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

6. klassi lõpetaja:

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

liikumisillusiooni tekitamine objektide või kehade puhul) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;

- Teab kolmemõõtmelise kujutamise (näit installatsioon, tootedisain, lavakujundus, arhitektuurimakett) põhilisi baaselemente (valgus, mass) ja kompositsiooni põhimõtteid (dominant, proportsioonid) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;
- Rakendab kunstitöö loomisel õpetaja abiga ajalise (4D) kujutamise (video, animatsiooni jne) tehnikaid ja põhivõtteid (kaadriplaanid, kestus, tempo, tegevuspaik ja tegelased, sissejuhatus, puänt).
- Visualiseerib ühte oma tarbimisharjumust (näiteks küsimuse abil “Millele kulub minu taskuraha”).
- Mõtestab lihtsamal tasemel ajaloolise ja kaasaegse ruumikeskkonna (näiteks koolikeskkond filmis “Kevade” ja oma kool või külapood ja supermarket) erinevusi selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist.
- Märkab ja kirjeldab ruumikeskkonna suurust, vormi ja materjalikasutust selle ruumikeskkonna otstarbe ja kasutatavuse aspektist.
- Selgitab oma loodud digitaalkujutiste avalikustamisega seotud tagajärgi ja ohtusid

Osaoskus 2. Plaanimine ja ideede arendamine

6. klassi lõpetaja:

- 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 lahenduspakkumise loomise eesmärgil.
- Sõnastab probleemi võimalikud põhjused.
- Seab õpetaja abiga lähteülesande ja tegevusplaani.
- Selgitab välja osapoolte, keda probleem puudutab, hinnagu lahenduspakkumisele ja arvestab seda lahenduspakkumise arendamisel.
- Vormistab lahenduspakkumise.

- Kasutab neljamõõtmelise teose kavandamisel õpetaja abiga *storyboardi* või fotosid ja lühikest stsenaariumit.
- Rakendab abijooni figuuri ja tsentraalperspektiivi kujutamisel.
- Leiab ideid praktilisteks töödeks iseenda elust ja teistest õppeainetest.
- Kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda.
- Teab, mis on kavand ning tunneb kavandamise põhimõtteid ja eesmärgi ning oskab rakendada teadmisi lihtsama kavandi loomisel.

Osaoskus 3. Loomine

6. klassi lõpetaja:

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt modelleerimine, voltimine, makett, joonestamine jms), vahendeid isikupärasel viisil ning tunneb eelnevalt õpitud kompositsiooni põhimõtteid (nt ühtsus ja mitmekesisus, tasakaal, rütm, dominant, koloriit, proportsioonid jms) ning oskab neid teadlikult valida.
- Pakub ise teemasid ning teostamise võimalusi enda huvide ja loomingu väljendamiseks (spontaanselt).
- Loob enda teose teadlikult uurides ja analüüsisides 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 kolmemõõtmelisi elemente digiloomingus.
- Tunneb vabavaraliste programmide ühiseid tööriistu ja oskab neid uurides enamasti iseseisvalt erinevates olukordades rakendada.
- Valib oma idee teostamiseks (vajadusel õpetaja abiga) sobiva väljendusvahendi kõigi õpitud väljendusvahendite, sh digivahendite hulgast;
- Loob õpetaja abiga teostest ekspositsiooni (võib ka virtuaalse)

Osaoskus 4. Refleksioon, analüüs ja kriitika

6. klassi lõpetaja:

- Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeleolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires.
- Leiab kunstikultuuri seoseid muude valdkondadega nii ajaloost kui tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, kirjandusele, populaarkultuurile ja isiklikule kogemusele.
- Analüüsib stiliseeritud kujundeid ja sümboleid kasutavaid visuaalkultuuri teoseid (nt logosid, vappe, digitaalseid ikoone).
- Analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma teost ja tööprotsessi, tuues esile tegevuste omavahelised seosed ja järeldused.

ÕPPETEGEVUSED II KOOLIASTMES

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- Tekstide lugemine; info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist (õpetaja annab eakohased allikad ette, samuti ka juhtnöörid sobiva info leidmiseks). Intervjuude ja dokfilmide vaatamine; näitusekülastused (ka virtuaalselt); õpetaja koostatud esitlused ja loeng; vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega.
- Saadud teabe alusel: küsimustele vastamine, selgitamine, võrdlemine, kokkuvõtete tegemine, olulisema eristamine, mõtte- ja mõistekaartide koostamine, esitluse koostamine; info kogumine portfooliosse; õpimappi või visandiraamatusse.
- Saadud teabe alusel arutlemine.
- Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel.
- **Disainiprotsess:** õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Õpetaja otsustab klassi võimekusest lähtuvalt, kui täpselt piiritletud probleemi ta ette annab. Probleem võiks olla kindlasti valdkonnast, mis on õpilasele tuttav. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.

- Sihtrühma kaasamine
- Info otsimine,

Plaanimine ja ideede arendamine

- Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:
 - Mitmekülgsete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema) andmine õpetaja poolt. Loovust arendavad teemad, millele ei ole valmislahendust või stereotüüpset lahendust.
 - harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemast lähtuv, suvaline sisend e. *random input*)
 - Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, mõttekaart, omaduste reastamine.
 - Idee valik: näiteks originaalsuse või ebatavalisuse alusel.
 - Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde. Erinevate väljundite (visandite) loomine ideele.
 - Kujutamisaadi valik, meediumi valik, *moodboard*.
 - Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, sümboolika välja selgitamine) ja valik
- Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d visand). Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. Krokiide ja kiirkrokiide harjutamine.
- Plaanimine:
 - 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.
 - 3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.

- 4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Olenevalt sellest, kas tegu video või animatsiooniga: võttepaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli valik.
- Protsessi kavandamine
- **Disainiprotsess:** õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.
 - Ressursside planeerimine,
 - Lähteülesande sõnastamine
 - Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine

Loomine

- Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamise harjutamine (Sobis paremini, sest...; Annab mu ideed paremini edasi; Näeb huvitavam välja; Tahtsin teiste töödest erineda; Tahtsin järgi proovida jne)
- Tööle pealkirja panemine.
- Kahemõõtmeliste tööde loomine (õpetaja või õpilaste valitud tehnikates). Lisandub foto. Võimalusel võib teostada keerukamaid trükitehnikaid (monotüüpia, diatüüpia).
- Kolmemõõtmeliste tööde loomine. Installatsioon käepärastest materjalidest. Ready-made. Maketi loomine. Võib teha origamit. Kui on keraamika tegemise võimalus, siis seda on hea teha ka lõimingu tööõpetusega.
- Neljamõõtmeliste teoste loomine õpetaja abiga ja iseseisvalt. Video, animatsioon, *performance*. Lihtsate animatsiooni- ja videotöötlusrakenduste kasutamine nutiseadmetes. Heli ja pildi sobitamine.
- Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin tasub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad. Näiteks võivad need olla rõivad, ehted, arvutimängud, enda sotsiaalmeedia kuvand, automaatselt tehtud kritseldused, toidu välimus jne. Võib luua märke, logosid, skeeme, *tage*, allkirja, kirjatüüpe, emotikone; kujundada teadlikumalt oma vihikuid, konsepte või visandiraamatut. Võimalusi on lõputult.
- **Disainiprotsess:** õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.

- Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine.
- Teose saateteksti kirjutamine
- Ekspositsiooni loomine koostöös

Refleksioon, analüüs ja kriitika

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

- Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.
- Näiteks: Kolbi mudeli ainetel: Mis tunnis toimus? Kuidas ma ennast tunnen? Mida ma õppisin? Millega õpitu seostub? Kuidas ma õpitud saan kasutada?
- Mis on 3 uut asja, mida täna teada sain? Milliste varasemate teadmiste või kogemustega see seostus? Mis mõtted mul veel peas ringlevad seoses sellega?
- Kuidas mulle kõige rohkem meeldib õppida kunstitunnis? Mis nõuab kõige rohkem pingutust?
- Mida oma töö juures kõige rohkem hindad?
- Kuidas saad iseloomustada oma õppimist sel perioodil?
- Mis laadi kunstiga sulle meeldib tegeleda?
- Mida kaaslaste töö juures kõige rohkem hindad?
- Leia oma tööst kõige rohkem erinev töö ja too välja selle vähemalt üks positiivne omadus?
- Leia kaaslase töö, kus on palju pingutatud. Tunnusta kaaslast pingutuse eest.
- Leia klassist mõni originaalne lahendus ülesandele. Miks sa just selle töö valisid?
- **Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine:**
 - Kes on töö autor?
 - Kuidas on teos tehtud (kunstiliik, kasutatud materjalid)?
 - Milliseid meeli töö kaasab (nägemine, haistmine, kompimine, kuulmine)?
 - Mis on töö pealkiri?
 - Kirjelda teost õpitud mõisteid kasutades (tehnika, värvid, vorm, mõõtmed, kompositsioon)
 - Mis tundeid see töö tekitab?
 - Mida see töö sinule ütleb? Mis paneb sind nii arvama?

- Kas see teos jutustab lugu?
- Mis teemaga see töö tegeleb?
- **Disainiprotsess:** õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.
 - Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi katsetamine
 - Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi mõju tuvastamine ja kaardistamine
 - Uude arendustsüklisse sisenemine

Õppesisu 6. klassis

Visuaalne kirjaoskus

Igapäevane visuaalkultuur

- Logod, embleemid, sümbolid, sildid, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, riietus, kaupluste vaateaknad.
- Sisekujunduse kavand

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:

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

Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks:

- horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne

Perspektiiv:

- tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted:

- kattumine, teravus, suurus

Liikumise mulje loomine:

- Liiikumist märkivad jooned koomiksites.

Värviteooria:

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

Neljamõõtmelise teose baaselemendid:

- kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus.

Kaadriplaanid:

- üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.

Kunstiliigid:

- joonistus, maal, kollaaž, disain, arhitektuur, sisearhitetkuur, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.

Kunstižanrid:

- natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade

Kujutavus:

- figuraalne, abstraktne

Õppematerjal:

- Fotograafia vorimianalüüs. Fotograafia kaasaegses kunstis: <https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/33720-Kuidas-lugeda-fotot-Fotokuu-haridusvihik-2012>
- Liikumise kujutamine: <https://smarthistory.org/movement/>
- Õpetajale kujutamise elementide ülevaade:
- <https://app.wisemapping.com/c/maps/158177/public>

Kunstitehnikad ja loominguuline eneseväljendus

Kunstitehnikad ja stiilid

- maal, joonistus, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kalligaafia, stsenograafia
- Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)
- Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)

Etikett

- Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)

Õppematerjal:

- Lühike videoõpetus ühe- ja kahe punkti perspektiivi joonistamisest:
- <https://www.youtube.com/@KamilleSaabre>
- Valgus ja varjud, Videoõps: <https://www.youtube.com/watch?v=rstdnAQAg7HQ>
- Värvused, Videoõps:
- <https://www.youtube.com/watch?v=iphkwx0mhQI&list=PL70HIWp0tGWCdLxJRUKDF4F5mFBc6UDK6&index=6>
- Kunstiga seotud allikad: Kunstiajakirjad, populaarteaduslikud ajakirjad
- Fototöötlusprogrammid: www.pixlr.com, <https://fotoram.io/>

- Joonistamisprogrammid (vektor): <https://app.corelvector.com/>
- Kujundamisprogrammid: canva.com, <https://create.vista.com/>

Disain ja disainiprotsess

Disaini baaselemendid

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

Disaini liigid

- Tootedisain

Disainiprotsessi osad

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

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

- Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...
- Tehismaterjalid: plastik, kile...

Kavandamine ja visualiseerimine

- Kavand, visand, skits, krokii, abijooned
- *Moodboard*, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,
- Idee sõnastamine
- Storyboard, stsenaarium
- Visuaalne lihtsustamine

Õppematerjal:

- Disain: <https://et.wikipedia.org/wiki/Disain>
- Disainiprotsess: <https://et.wikipedia.org/wiki/Disainiprotsess>

- Disaini liigid, EKMi tööleht: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/ATolts_tegevusleht_Ilaste_A3.pdf
- Õppevideo portree joonistamisest: <https://www.youtube.com/watch?v=ksTTRixd0aU>
- Illustraatori ja graafilise disaineri elukutsest
- [Iseõppimine ja jalgratta leiutamine](#) | Eiko Ojala | TEDxTallinn
- Veebipõhine tahvel, mis võimaldab õpetajal või õpilasel luua erinevatel eesmärkidel ülesandeid (nt õpilaste tööde eksponeerimine ja tagasiside saamine kaasõpilastelt). <https://padlet.com/>
- Õpilaste kaasamiseks: www.wooclap.com/
- Mõttekaardi loomiseks: <https://www.mindmaps.app/>

Kunstiajalugu, visuaalkultuur ja kunstnikud

Kunstiga seotud elukutsed

- kunstnik, arhitekt, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator

Kunstiajalugu

- Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (foneetiline kiri, gooti kiri)
- Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn)
- Mõisaarhitektuur
- Taluarhitektuur

Õppematerjal:

- Eesti Muuseumide veebivärv MUIS: <https://www.muis.ee/et/catalogue>
- Eesti mõisaportaali: <https://www.mois.ee/>

Kunst ja kultuur ühiskonnas

Jätkusuutlik mõtteviis

- Keskkonnamõju, säästlikkus, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine

Teabe otsimine ja infokeskkonnad

- Muuseumide ja galeriide kodulehed

Kunstielu

- Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised

Autorsus ja autoriõigused

- Autor, autoriõigused, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine

Õppematerjal:

- Digitaalne jalajälg: <https://digipadevus.ee/sonastik/digitaalne-jalajalg/>
- Digitaalse jalajälje analüüs:
<https://sites.google.com/site/digitaalnejalajalg/digitaalse-jalajaelje-mootmine>
- Kiirmoe keskkonnamõju hindamine:
<https://www.janiiedasi.ee/blog/s83zbfpwno085ayhld9z7pca9dc8xm>
- Puuvillase T-särgi eluring: <https://bioneer.ee/milline-puuvillase-t-s%C3%A4rgi-eluring>
- Näituse loomise tööleht EKM: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/Avatud-kollektsioonid_tegevusleht_IjaIIaste_A4.pdf

ÕPITULEMUSED III KOOLIASTMES

Osaoskus 1. Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

9. klassi lõpetaja:

- analüüsib enne kasutamist visuaalseid kujutisi, keskkondi, jooniseid, skeeme ja sümboleid suhtluses;
- uurib iseseisvalt kunstnike, kunstiteoste ja kunstivoolude tausta;
- leiab infot erinevate allikate kohta, suhtudes neisse allikakriitiliselt;

- kasutab peamisi kunstimõisteid ja teab kunstnikke;
- käitub kultuurikeskkondades reeglite järgi (vajaduse korral oskab reeglid välja selgitada) ning saab iseseisvalt vajaliku teabe leidmise ja sündmuse kogemisega hakkama;
- teab, mida kujutab endast disain ning kuidas töötab disainer;
- mõistab vormide ja värvide subjektiivsemaid ning universaalsemaid tähendusi;
- teab, mis on kopeerimine ja plagiaat, ning oskab teiste autorite teoseid ja nende osi kasutada oma uurimistöös või loomes nii, et tegevus ei riiva autori õigusi.

Plaanimine ja ideede arendamine

Õpilane:

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

Loomine

Õpilane:

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

Refleksioon, analüüs ja kriitika

Õpilane:

- analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst), leiab erinevaid tõlgendusvõimalusi ja vaatepunkte, põhjendab neid tööle tuginedes ning kasutab kunstist rääkides oskussõnavara;

- leiab seoseid ühiskonnaelu valdkondadega nii ajaloost kui ka tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, erialakirjandusele, aimekirjandusele, popkultuurile ja meediale;
- mõtestab esemelise ja ruumilise keskkonna või disaininäidete esteetilisi, funktsionaalseid ning ökoloogilisi aspekte;
- selgitab oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi;
- põhjendab sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid;

ÕPPETEGEVUSED III KOOLIASTMES

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- Tekstide lugemine, info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist, Intervjuude ja dokfilmide vaatamine, näitusekülastused (ka virtuaalselt), õpetaja koostatud esitlused ja loeng, intervjuueerimine, vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega.
- Saadud teabe alusel: visuaalteose kirjeldamine, küsimustele vastamine, selgitamine, seostamine, võrdlemine, kokkuvõtete tegemine, mõtte- ja mõistekaartide koostamine, teabe visualiseerimine infograafika abil, esitluse koostamine, tervikteksti kirjutamine (essee, artikkel, sünopsis, saatetekst vms), näitusepäeviku pidamine, info kogumine portfooliosse, õpimappi või visandiraamatusse.
- Saadud teabe alusel arutlemine.
- Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel
- Uurimine

Disainiprotsess:

- Probleemi tuvastamine
- Sihtrühma täpsustamine, sihtgrupi kirjeldamine, sihtühma kaasamine
- Info otsimine.
- Probleemi täpsustamine

Plaanimine ja ideede arendamine

- **Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:**

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

- Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, mõttekaart, omaduste reastamine, erinevate stiimulite kombineerimine.
- Idee valik: originaalsuse, ebatavalisuse, eesmärgi jms alusel.
- Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde, SCAMPER-meetod. Erinevate väljundite loomine ideele.
- Kunstilise kujundi (metafoori) valik, kujutamisaadi valik, meediumi valik, moodboard.
- Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, assotsiatsioonide kasutamine, sümboolika välja selgitamine, kujundite või kujutiste kombineerimine) ja valik.
- Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d või 3d visand). Krokiide ja kiirkrokiide hajutamine. Visualiseerimise ja visuaalse kokkuvõtte harjutused.

Plaanimine:

- 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.
- 3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, 3-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Suuruse, eksponeerimiskoha ja valgustuse valik ja põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.
- 4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Võttepaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli visandid, näited ja valik.
- Protsessi kavandamine

Disainiprotsess:

- Ressursside planeerimine, parameetrite tuvastamine, mõjude planeerimine
- Lähteülesande sõnastamine
- Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine

Uurimisprotsessi kavandamine juhendaja abiga.

Loomine

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

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil Näiteks: Bortoni mudeli ainetel: Mida ma

tegin, et sellesse punkti jõuda? Mis mind aitas ja takistas? Mida ma veel saan tulevikus teha?

- Kaaslaste töö analüüsimiseks võib nüüd mõnel juhul kasutada ka küsimusi, mis mõeldud kunstiteoste analüüsimiseks. (vormianalüüs, ikonograafiline analüüs) Tasub lisada alati mõni positiivset tagasisidet võimaldav küsimus.
- Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine:

Vormianalüüsist lähtuvad küsimused:

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

Stiilianalüüsist lähtuvad küsimused:

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

Biograafilisest meetodist lähtuvad küsimused:

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

Ikonograafilisest analüüsist lähtuvad küsimused:

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

ÕPPESISU III KOOLIASTMES

Visuaalne kirjaoskus

Igapäevane visuaalkultuur

- Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplatvormid.
- Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.
- Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.

Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted

- Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv
- Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)
- Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus

Kompositsiooni kirjelduseks:

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

Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks:

- horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne

Perspektiiv:

- tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv

Värviteooria:

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

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted:

- kattumine, teravus, suurus

Liikumise mulje loomine:

- liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.

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.

Kunstižanrid:

- portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade

Kujutavus:

- figuraalne, abstraktne

Õppematerjal:

- [Õpetajale kujutamise elementide selgituseks](#)
- <https://app.wisemapping.com/c/maps/158177/public>

- <https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/22969-EESTI-PARIMUSTEEMALISED-OPPEULESANDED-POHIKOOLILE-KAASAEGSE-KUNSTI-MEEDIUMITE-VAHENDUSEL>
- Autori, teose ja lugejakesksest kunstiteose tõlgendamisest (küll kirjandusteose näitel): <https://www.youtube.com/watch?v=rGZKO4OVnz8&t=650s>
- Loovprotsessi refleksioonimudel: <https://loojauuri.artun.ee/#/lessons/Lp2XU7N9qyZoq-8x5bPgstxgSTLBbfp>
- Fototöötlusprogrammid: www.pixlr.com, <https://fotoram.io/>
- Joonistamisprogrammid (vektor): <https://app.corelvector.com/>
- Kujundamisprogrammid: canva.com, <https://create.vista.com/>

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, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia
- Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)
- Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)

Etikett

- Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)

Õppematerjal:

- Lühike videoõpetus ühe- ja kahe punkti perspektiivi joonistamisest: <https://www.youtube.com/@KamilleSaabre>
- Kumu jt EKMi filiaalide näitusevaated: <https://digikogu.ekm.ee/filiaalid/kumu>
- Trükitehnikate õpetamine: <https://trykitehnikad.weebly.com/>

- Kunstiajakirjad, populaarteaduslikud ajakirjad
- Sirp www.sirp.ee, Kunst.ee <https://ajakirikunst.ee/?c=avaleht&l=et>, Müürileht <https://www.muurileht.ee/>

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:

- kavand, visand, skits, krokii, abijooned
- *Moodboard*, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,
- Idee sõnastamine
- Storyboard, stsenaarium

- Visuaalne lihtsustamine

Õppematerjal:

- Tartu Kunstikooli õpetaja Kalli Kalde õppevideo portree joonistamisest: <https://www.youtube.com/watch?v=ksTTRixd0aU>
- Loovuurimuse õppematerjal põhikoolile ja gümnaasiumile: <https://loojauuri.artun.ee/#/>
- Uurimismeetodid loovuurimuses: https://loojauuri.artun.ee/#/lessons/jeDtJabmjC84w2F4_Lpe14_0Wdv8NTqn
- Disaini liigid, EKMi tööleht: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/ATolts_tegevusleht_Ilaste_A3.pdf
- Kunst ettevõtlikkuse vaatenurgast õpiobjekt: <https://sisu.ut.ee/edujategu7/avaleht>

Kunstiajalugu, visuaalkultuur ja kunstnikud

Info leidmine

- Google'i pildiotsing
- (Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid

Kunstiajalugu

- Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid.
- Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid.
- Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö).
- Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo).
- Barokk-kunst Euroopa õukondades
- Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas
- Realism maalikunstis

- Modernism 19. sajandi lõpu maalis (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend).
- Maailmanäitused ja tehnoloogia areng.
- Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.

Õppematerjal:

- Kirikukunst Eestis: https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/kirikukunst
- Lääne-Euroopa ja Venemaa kunst 16.--20. saj EKM-i kogus: https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/valiskunst
- Eri ajastute kunstist EKM-i kogude põhjal (video koos töölehega): <https://kunstimuuseum.ekm.ee/eesti-kunsti-digisild/>
- Nüüdiskunst EKM-i kogus: https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/kaasaegne_kunst
- Eesti Kunstnike Biograafiline Leksikon: <https://ekabl.ee/index.php>
- Eesti kunstiteaduse audio- ja videoarhiiv: <https://cca.ee/arhiiv/eesti-kunstiteaduse-audio-ja-videoarhiiv>
- Ajaloopildi tööleht, EKM: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/03/Ajaloopilt_t%C3%B6%C3%B6leht_III-kooliaste.pdf
- Eesti kunstnikud Veneetsia nüüdiskunsti biennaalil: <https://cca.ee/veneetsia-biennaal>

Kunst ja kultuur ühiskonnas

Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed

- Konservator, kuraator, kujundaja, toimetaja

Jätkusuutlik mõtteviis

- Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine

Teabe otsimine ja infokeskkonnad

- Muuseumide ja galeriide kodulehed

Kunstielu

- Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised

Autorsus ja autoriõigused

- Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine

Õppematerjal:

- Konservator: Hilikka Hiiop „Loodusteadused ja infotehnoloogia kunsti uurimise teenistuses” <https://www.youtube.com/watch?v=4A4YgmfQrRo>
- Kunstikoolide näidisõppekava: <https://kunstikoolid.ee/kunstivaldkonna-huvikoolide-naidisoppekava-on-valmis/>
- Eesti Muuseumide Veebivärv: <https://www.muis.ee/et/catalogue>
- Intellektuaalomand: <https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/7453-Intellektuaalomandi-oppematerjal-I-osa>

Õpitulemused ja õppesisu 7. klassis

Osaoskus 1. Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

7. klassi lõpetaja:

- Kirjeldab digitaalseid keskkondi, hindab digitaalse keskkonna turvalisust ja eakohasust
- Leiab internetist lihtotsinguga infot kunstnike, kunstiteoste või ajastute kohta, kasutab internetis täpsustatud pildiotsingut.
- Tutvustab eri disainivaldkonna (näiteks tootedisain, digitootedisain, teenusedisain, tööstusdisain, graafiline disain, sotsiaalne disain jne) esindaja tegevust.
- Tuvastab visuaalkultuuris levinumaid värvikasutusega seotud tavapärasid (*näiteks hooaegadega seotud värvid riidemoes*).

Osaoskus 2. Plaanimine ja ideede arendamine

7. klassi lõpetaja:

- 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.

Osaoskus 3. Loomine

7. klassi lõpetaja:

- Õpilane teab, et isikupärasus on väärtuslik ja püüab luua omapäraseid kunstitöid tuues esile enda individuaalsust ja huvisid.
- Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digikunst) kunstitöid spontaanselt (kavandamata).
- Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid uurides ja kavandades.
- Kavandab ja arendab enda ideid enne teose loomist, kombineeri erinevatest ideedest tervikliku lahenduse.
- Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid enamasti teadlikult või õpetaja abiga.
- Leiab oma töö eksponeerimiseks koha, kus see on hästi vaadeldav.
- Tunneb loomingu esitlemise põhimõtteid ja suudab teha publikule esitamiseks ettevalmistustöid õpetaja abiga.

Osaoskus 4. Refleksioon, analüüs ja kriitika

7. klassi lõpetaja:

- 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.

Visuaalne kirjaoskus

Igapäevane visuaalkultuur

- Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaaliid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplatvormid.
- Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.
- Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.

Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted

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

- Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)
- Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus

Kompositsiooni kirjelduseks:

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

Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks:

- horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne

Perspektiiv:

- tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv

Värviteooria:

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

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted:

- kattumine, teravus, suurus

Liikumise mulje loomine:

- liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.

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.

Kunstižanrid:

- portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade

Kujutavus:

- figuraalne, abstraktne

Õppematerjal:

- Õpetajale kujutamise elementide selgituseks
- <https://app.wisemapping.com/c/maps/158177/public>
- <https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/22969-EESTI-PARIMUSTEEMALISED-OPPEULESANDED-POHIKOOLILE-KAASAEGSE-KUNSTI-MEEDIUMITE-VAHENDUSEL>
- Autori, teose ja lugejakesksest kunstiteose tõlgendamise (küll kirjandusteose näitel): <https://www.youtube.com/watch?v=rGZKO4OVnz8&t=650s>
- Loovprotsessi refleksioonimudel: <https://loojauuri.artun.ee/#/lessons/Lp2XU7N9qyZoq-8x5bPgstxgSTLBbfp>
- Fototöötlusprogrammid: www.pixlr.com, <https://fotoram.io/>
- Joonistamisprogrammid (vektor): <https://app.corelvector.com/>
- Kujundamisprogrammid: canva.com, <https://create.vista.com/>

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, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia

- Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)
- Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)

Etikett

- Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)

Õppematerjal:

- Lühike videoõpetus ühe- ja kahe punkti perspektiivi joonistamisest:
<https://www.youtube.com/@KamilleSaabre>
- Kumu jt EKMi filiaalide näitusevaated: <https://digikogu.ekm.ee/filiaalid/kumu>
- Trükitehnikate õpetamine: <https://trykitehnikad.weebly.com/>
- Kunstiajakirjad, populaarteaduslikud ajakirjad
- Sirp www.sirp.ee, Kunst.ee <https://ajakirikunst.ee/?c=avaleht&l=et>, Müürileht <https://www.muurileht.ee/>

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
- Lahendusplakkumine

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

- Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...
- Tehismaterjalid: plastik, kile...

Kavandamine:

- kavand, visand, skits, krokii, abijooned
- *Moodboard*, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,
- Idee sõnastamine
- Storyboard, stsenaarium
- Visuaalne lihtsustamine

Õppematerjal:

- Tartu Kunstikooli õpetaja Kalli Kalde õppevideo portree joonistamisest:
<https://www.youtube.com/watch?v=ksTTRixd0aU>
- Loovuurimuse õppematerjal põhikoolile ja gümnaasiumile:
<https://loojauuri.artun.ee/#/>
- Uurimismeetodid loovuurimuses:
https://loojauuri.artun.ee/#/lessons/jeDtJabmjC84w2F4_Lpe14_0Wdv8NTqn
- Disaini liigid, EKMi tööleht: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/ATolts_tegevusleht_Ilaste_A3.pdf
- Kunst ettevõtlikkuse vaatenurgast õpiobjekt: <https://sisu.ut.ee/edujategu7/avaleht>

Kunstiajalugu, visuaalkultuur ja kunstnikud

Info leidmine

- Google'i pildiotsing
- (Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid

Kunstiajalugu

- Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid.
- Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid.
- Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö).
- Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo).
- Barokk-kunst Euroopa õukondades
- Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas
- Realism maalikunstis
- Modernism 19. sajandi lõpu maalis (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend).
- Maailmanäitused ja tehnoloogia areng.
- Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.

Õppematerjal:

- Kirikukunst Eestis: https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/kirikukunst
- Lääne-Euroopa ja Venemaa kunst 16.--20. saj EKM-i kogus: https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/valiskunst
- Eri ajastute kunstist EKM-i kogude põhjal (video koos töölehega): <https://kunstimuuseum.ekm.ee/eesti-kunsti-digisild/>
- Nüüdiskunst EKM-i kogus: https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/kaasaegne_kunst
- Eesti Kunstnike Biograafiline Leksikon: <https://ekabl.ee/index.php>
- Eesti kunstiteaduse audio- ja videoarhiiv: <https://cca.ee/arhiiv/eesti-kunstiteaduse-audio-ja-videoarhiiv>

- Ajaloopildi tööleht, EKM: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/03/Ajaloopilt_t%C3%B6%C3%B6leht_III-kooliaste.pdf
- Eesti kunstnikud Veneetsia nüüdiskunsti biennaalil: <https://cca.ee/veneetsia-biennaal>

Kunst ja kultuur ühiskonnas

Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed

- Konservator, kuraator, kujundaja, toimetaja

Jätkusuutlik mõtteviis

- Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine

Teabe otsimine ja infokeskkonnad

- Muuseumide ja galeriide kodulehed

Kunstielu

- Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised

Autorsus ja autoriõigused

- Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine

Õppematerjal:

- Konservator: Hilka Hiiop „Loodusteadused ja infotehnoloogia kunsti uurimise teenistuses” <https://www.youtube.com/watch?v=4A4YgmfQrRo>
- Kunstikoolide näidisõppekava: <https://kunstikoolid.ee/kunstivaldkonna-huvikoolide-naidisoppekava-on-valmis/>

- Eesti Muuseumide Veebivärv: <https://www.muis.ee/et/catalogue>
- Intellektuaalomand: <https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/7453-Intellektuaalomandi-oppematerjal-I-osa>

Õpitulemused ja õppesisu 8. klassis

Osaoskus 1. Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

8. klassi lõpetaja:

- Kasutab info leidmiseks sõnastikke ja entsüklopeediaid, nii raamatutena kui digitaalseid andmebaase.
- Otsib tedlikult erinevatest infoallikatest vajalikku informatsiooni ja toob esile detailid ning tähtsamad punktid.

Osaoskus 2. Plaanimine ja ideede arendamine

8. klassi lõpetaja:

- Leiab oma teose jaoks ideid läbi eneserefleksiooni.
- Rakendab õpetaja abiga ideede genereerimise ja laiendamise/arendamise meetodeid (kombineerimismatriksid, referaat idee tausta uurimiseks).
- Loob storyboardi joonistades või digivahendeid kasutades.
- Märkab ja tuvastab igapäevaelu probleemi, mis teda kõnetab.
- Seab lähteülesande ja tegevusplaani.
- Kavandab õpetaja abiga ja rakendab sihipäraselt üht uurimismeetodit (*näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine*).

Osaoskus 3. Loomine

8. klassi lõpetaja:

- 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.

Osaoskus 4. Refleksioon, analüüs ja kriitika

8. klassi lõpetaja:

- Analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst).
- Analüüsib ruumilist keskkonda funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.
- Põhjendab valdavalt oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid.
- Kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib enamasti eriarvamusi.

Visuaalne kirjaoskus

Igapäevane visuaalkultuur

- Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplatformid.
- Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.
- Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.

Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted

- Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv
- Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)
- Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus

Kompositsiooni kirjelduseks:

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

Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks:

- horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne

Perspektiiv:

- tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv

Värviteooria:

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

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted:

- kattumine, teravus, suurus

Liikumise mulje loomine:

- liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.

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.

Kunstižanrid:

- portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade

Kujutavus:

- figuraalne, abstraktne

Õppematerjal:

- Õpetajale kujutamise elementide selgituseks
- <https://app.wisemapping.com/c/maps/158177/public>
- <https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/22969-EESTI-PARIMUSTEEMALISED-OPPEULESANDED-POHIKOOLILE-KAASAEGSE-KUNSTI-MEEDIUMITE-VAHENDUSEL>
- Autori, teose ja lugejakesksest kunstiteose tõlgendamisest (küll kirjandusteose näitel): <https://www.youtube.com/watch?v=rGZKO4OVnz8&t=650s>
- Loovprotsessi refleksioonimudel: <https://loojauuri.artun.ee/#/lessons/Lp2XU7N9qyZoq-8x5bPgstxgSTLBbfp>
- Fototöötlusprogrammid: www.pixlr.com, <https://fotoram.io/>
- Joonistamisprogrammid (vektor): <https://app.corelvector.com/>
- Kujundamisprogrammid: canva.com, <https://create.vista.com/>

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, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia
- Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)
- Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)

Etikett

- Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)

Õppematerjal:

- Lühike videoõpetus ühe- ja kahe punkti perspektiivi joonistamisest:
<https://www.youtube.com/@KamilleSaabre>
- Kumu jt EKMi filiaalide näitusevaated: <https://digikogu.ekm.ee/filiaalid/kumu>
- Trükitehnikate õpetamine: <https://trykitehnikad.weebly.com/>
- Kunstiajakirjad, populaarteaduslikud ajakirjad
- Sirp www.sirp.ee, Kunst.ee <https://ajakirikunst.ee/?c=avaleht&l=et>, Mürileht <https://www.muurileht.ee/>

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
- Lahenduspaikkumine

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

- Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...
- Tehismaterjalid: plastik, kile....

Kavandamine:

- kavand, visand, skits, krokii, abijooned
- *Moodboard*, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,
- Idee sõnastamine
- Storyboard, stsenaarium
- Visuaalne lihtsustamine

Õppematerjal:

- Tartu Kunstikooli õpetaja Kalli Kalde õppevideo portree joonistamisest:
<https://www.youtube.com/watch?v=ksTTRixd0aU>
- Loovuurimuse õppematerjal põhikoolile ja gümnaasiumile:
<https://loojauuri.artun.ee/#/>
- Uurimismeetodid loovuurimuses:
https://loojauuri.artun.ee/#/lessons/jeDtJabmjC84w2F4_Lpe14_0Wdv8NTqn
- Disaini liigid, EKM-i tööleht: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/ATolts_tegevusleht_Ilaste_A3.pdf
- Kunst ettevõtlikkuse vaatenurgast õpiobjekt: <https://sisu.ut.ee/edujategu7/avaleht>

Kunstiajalugu, visuaalkultuur ja kunstnikud

Info leidmine

- Google'i pildiotsing
- (Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid

Kunstiajalugu

- Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid.
- Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid.
- Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö).
- Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo).
- Barokk-kunst Euroopa õukondades
- Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas
- Realism maalikunstis
- Modernism 19. sajandi lõpu maalis (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend).
- Maailmanäitused ja tehnoloogia areng.
- Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.

Õppematerjal:

- Kirikukunst Eestis: https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/kirikukunst
- Lääne-Euroopa ja Venemaa kunst 16.--20. saj EKM-i kogus: https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/valiskunst
- Eri ajastute kunstist EKM-i kogude põhjal (video koos töölehega): <https://kunstimuuseum.ekm.ee/eesti-kunsti-digisild/>
- Nüüdiskunst EKM-i kogus: https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/kaasaegne_kunst

- Eesti Kunstnike Biograafiline Leksikon: <https://ekabl.ee/index.php>
- Eesti kunstiteaduse audio- ja videoarhiiv: <https://cca.ee/arhiiv/eesti-kunstiteaduse-audio-ja-videoarhiiv>
- Ajaloopildi tööleht, EKM: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/03/Ajaloopilt_t%C3%B6leht_III-kooliaste.pdf
- Eesti kunstnikud Veneetsia nüüdiskunsti biennaalil: <https://cca.ee/veneetsia-biennaal>

Kunst ja kultuur ühiskonnas

Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed

- Konservator, kuraator, kujundaja, toimetaja

Jätkusuutlik mõtteviis

- Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine

Teabe otsimine ja infokeskkonnad

- Muuseumide ja galeriide kodulehed

Kunstielu

- Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised

Autorsus ja autoriõigused

- Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine

Õppematerjal:

- Konservator: Hilikka Hiiop „Loodusteadused ja infotehnoloogia kunsti uurimise teenistuses” <https://www.youtube.com/watch?v=4A4YgmfQrRo>

- Kunstikoolide näidisõppekava: <https://kunstikoolid.ee/kunstivaldkonna-huvikoolide-naidisoppekava-on-valmis/>
- Eesti Muuseumide Veebivärv: <https://www.muis.ee/et/catalogue>
- Intellektuaalomand: <https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/7453-Intellektuaalomandi-oppematerjal-I-osa>

Õpitulemused ja õppesisu 9. klassis

Osaoskus 1. Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

9. klassi lõpetaja:

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

Osaoskus 2. Plaanimine ja ideede arendamine

9. klassi lõpetaja:

- Rakendab teiste autorite teoseid oma töö lähtepunktina.
- Rakendab õpetaja abiga keerulisemaid ideede laiendamise / arendamise meetodeid (näiteks Osborni küsimustik).
- Teab ideede selekteerimise meetodeid (näiteks sõelumine küsimuste abil, plussid, miinused)
- Sõnastab oma teose kontseptsiooni.
- Kasutab kavandamisel mitmekesiseid meetodeid (näit visandid, skeemid, asendiplaanid, maketid, värvi- ja materjalinäidised, tööetapide kirjeldused).

Osaoskus 3. Loomine

9. klassi lõpetaja:

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

Osaoskus 4. Refleksioon, analüüs ja kriitika

9. klassi lõpetaja:

- 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.

Visuaalne kirjaoskus

Igapäevane visuaalkultuur

- Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplatvormid.

- Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.
- Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.

Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted

- Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv
- Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)
- Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmel, dominant, rõhutus

Kompositsiooni kirjelduseks:

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

Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks:

- horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne

Perspektiiv:

- tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv

Värviteooria:

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

Ruumiillusiooni loomise põhimõtted:

- kattumine, teravus, suurus

Liikumise mulje loomine:

- liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.

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.

Kunstižanrid:

- portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade

Kujutavus:

- figuraalne, abstraktne

Õppematerjal:

- Õpetajale kujutamise elementide selgituseks
- <https://app.wisemapping.com/c/maps/158177/public>
- <https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/22969-EESTI-PARIMUSTEEMALISED-OPPEULESANDED-POHIKOOLILE-KAASAEGSE-KUNSTI-MEEDIUMITE-VAHENDUSEL>
- Autori, teose ja lugejakesksest kunstiteose tõlgendamisest (küll kirjandusteose näitel): <https://www.youtube.com/watch?v=rGZKO4OVnz8&t=650s>
- Loovprotsessi refleksioonimudel:
<https://loojauuri.artun.ee/#/lessons/Lp2XU7N9qyZoq-8x5bPgstxgSTLBbfp>
- Fototötlusprogrammid: www.pixlr.com, <https://fotoram.io/>
- Joonistamisprogrammid (vektor): <https://app.corelvector.com/>
- Kujundamisprogrammid: canva.com, <https://create.vista.com/>

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, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia
- Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)
- Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)

Etikett

- Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)

Õppematerjal:

- Lühike videoõpetus ühe- ja kahe punkti perspektiivi joonistamisest:
<https://www.youtube.com/@KamilleSaabre>
- Kumu jt EKMi filiaalide näitusevaated: <https://digikogu.ekm.ee/filiaalid/kumu>
- Trükitehnikate õpetamine: <https://trykitehnikad.weebly.com/>
- Kunstiajakirjad, populaarteaduslikud ajakirjad
- Sirp www.sirp.ee, Kunst.ee <https://ajakirikunst.ee/?c=avaleht&l=et>, Müürileht <https://www.muurileht.ee/>

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
- Lahenduspaikkumine

Tarbeesemed ja levinumad materjalid

- Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...
- Tehismaterjalid: plastik, kile....

Kavandamine:

- kavand, visand, skits, krokii, abijooned
- *Moodboard*, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,
- Idee sõnastamine
- Storyboard, stsenaarium
- Visuaalne lihtsustamine

Õppematerjal:

- Tartu Kunstikooli õpetaja Kalli Kalde õppevideo portree joonistamisest:
<https://www.youtube.com/watch?v=ksTTRixd0aU>
- Loovuurimuse õppematerjal põhikoolile ja gümnaasiumile:
<https://loojauuri.artun.ee/#/>
- Uurimismeetodid loovuurimuses:
https://loojauuri.artun.ee/#/lessons/jeDtJabmjC84w2F4_Lpe14_0Wdv8NTqn

- Disaini liigid, EKMi tööleht: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/ATolts_tegevusleht_IIaste_A3.pdf
- Kunst ettevõtlikkuse vaatenurgast õpiobjekt: <https://sisu.ut.ee/edujategu7/avaleht>

Kunstiajalugu, visuaalkultuur ja kunstnikud

Info leidmine

- Google'i pilditsing
- (Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid

Kunstiajalugu

- Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid.
- Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid.
- Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö).
- Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo).
- Barokk-kunst Euroopa õukondades
- Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas
- Realism maalikunstis
- Modernism 19. sajandi lõpu maalis (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend).
- Maailmanäitused ja tehnoloogia areng.
- Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.

Õppematerjal:

- Kirikukunst Eestis: https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/kirikukunst
- Lääne-Euroopa ja Venemaa kunst 16.--20. saj EKMi kogus: https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/valiskunst

- Eri ajastute kunstist EKMi kogude põhjal (video koos töölehega):
<https://kunstimuuseum.ekm.ee/eesti-kunsti-digisild/>
- Nüüdiskunst EKMi kogus:
https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/kaasaegne_kunst
- Eesti Kunstnike Biograafiline Leksikon: <https://ekabl.ee/index.php>
- Eesti kunstiteaduse audio- ja videoarhiiv: <https://cca.ee/arhiiv/eesti-kunstiteaduse-audio-ja-videoarhiiv>
- Ajaloopildi tööleht, EKM: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/03/Ajaloopilt_t%C3%B6%C3%B6leht_III-kooliaste.pdf
- Eesti kunstnikud Veneetsia nüüdiskunsti biennaalil: <https://cca.ee/veneetsia-biennaal>

Kunst ja kultuur ühiskonnas

Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed

- Konservator, kuraator, kujundaja, toimetaja

Jätkusuutlik mõtteviis

- Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine

Teabe otsimine ja infokeskkonnad

- Muuseumide ja galeriide kodulehed

Kunstielu

- Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised

Autorsus ja autoriõigused

- Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine

Õppematerjal:

- Konservator: Hilikka Hiiop „Loodusteadused ja infotehnoloogia kunsti uurimise teenistuses” <https://www.youtube.com/watch?v=4A4YgmfQrRo>
- Kunstikoolide näidisõppekava: <https://kunstikoolid.ee/kunstivaldkonna-huvikoolide-naidisoppekava-on-valmis/>
- Eesti Muuseumide Veebivärv: <https://www.muis.ee/et/catalogue>
- Intellektuaalomand: <https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/7453-Intellektuaalomandi-oppematerjal-I-osa>