

1.1. Ainevaldkonna kirjeldus.

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

Kunstiained rõhutavad õppe koondumist viie põhimõtte ümber:

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

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

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

4) kunstiaineid õppides arenevad kinesteetilised oskused ja kognitiivsed võimed, mis on lahutamatu seotud loomega – musitseerimise ja visuaalkunsti, ent ka performatiivsete kunstide loomisega. Kunstitegevustes toetatakse sügavama kognitiivse võimekuse kujunemist.

Õppimine (sh musitseerimine ja visuaalkunst, kuid ka performatiivsete kunstide loomine) on sügavam, kui see toimub terviklikult nii keha kui ka vaimu ja eri meelte koostöös;

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

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

1) teose, autori ja loomingu määratlus;

2) esitus ja tõlgendus (interpreteerimine) ning kriitika;

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

4) nüüdisaegsed mitmemeelelised kunstinähtused (video ja performance, meie aja tsirkus,

installatiivne, uusmeedia kunst jms).

1.2. Ainevaldkonna õppeainete tunnijaotus.

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

I kooliaste

kunst – 4,5 nädalatundi

muusika – 6 nädalatundi

II kooliaste

kunst – 3 nädalatundi

muusika – 4 nädalatundi

III kooliaste

kunst – 3 nädalatundi

muusika – 3 nädalatundi.

Õppeainete nädalatundide jagunemine kooliastmete sees ja õppesisu klasside kaupa määratakse kindlaks kooli õppekavas arvestusega, et õpitulemused ning kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud on saavutatavad.

1.3. Valdkonnaüleline lõiming üldpädevuste arengu toetamiseks ja õppekava läbivate teemade käsitlemiseks.

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

Üldpädevuste kujundamise ning läbivate teemade käsitlemise ja lõimingu korraldamise põhimõtted määratakse kooli õppekava üldosas ning rakendamist täpsustatakse valdkonnakavas. Üldpädevuste kujundamisel on oluline kooli ja kodu koostöö.

- **„Väärtused ja kõlblus” ning „Kultuuriline identiteet”** õppesisus ja -tegevustes tutvutakse kohaliku ja maailma kultuuripärandiga, teadvustatakse kultuuri rolli igapäevaelus, kujundatakse avatud ja lugupidavat suhtumist nii erinevatesse kultuuritraditsioonidesse kui ka kaasaja kultuurinähtustesse. Väärtustatakse uute ideede ning isiklike kogemuste ja emotsioonide loominguulist väljendamist. Õpilasi suunatakse osalema ühiseid väärtusi kujundavatel kunstisündmustel (näitused, muuseumid, kontserdid ja etendused). Tähtis on noorte endi osalemine/esinemine laulupidudel, muusikaüritustel ja õpilastööde näitustel.

Kunstiainete õpetamise lisaeesmärgiks Puka Koolis on toetada kohaliku kultuurielu jätkusuutlikkust, põlvkondade vahelist suhtlust ning koostööd. Oluline on õpilaste osalemine kohalikus kultuurielus erinevate soolo ja- ühisprojektidega.

Sotsiaalne ja-kodanikupädevus. Kunstiainete uurimuslikud ja praktilised rühmatööd, arutlused ja esitlused, ühismusitseerimine ja ühistes kunstiprojektides osalemine kujundavad koostöövalmidust ja üksteise toetamise väärtustamist. Kultuurisündmustel osalemine aitab kujundada kultuurilist ühtsustunnet. Kunstiteoste üle arutledes harjutatakse oma seisukohtade kaitsmist ning teiste arvamustest lugupidamist.

Kunstiained teadvustavad inimese kui kujundaja ja kasutaja mõju, juhtides teadlikult ning jätkusuutlikult tegutsema nii looduses kui ka inimeste loodud ruumilistes ja virtuaalsetes keskkondades.

Kodanikupädevuse osas julgustatakse kujundama ja väljendama oma seisukohti ühiskonnas toimuvate protsesside kohta ning katsetama oma ideede arendamist ja elluviimist. Kunstiainetes teadvustatakse kunstitegevuste emotsionaalselt tasakaalustavat mõju, neist võivad alguse saada elu jooksul püsivad harrastused.

- **Enesemääratluspädevus.** Loovülesannetes saadav pidev tagasiside ja eneseanalüüs aitavad õppida tundma oma huve ja võimeid ning kujundada positiivset enesehinnangut. Kultuuriliste ja sotsiaalsete teemade käsitlemine (vaadeldavad kultuurinähtused, kunstiteoste ja muusikapalade ainek ja sõnumid jne) aitab kujundada personaalset, sotsiaalset ja kultuurilist identiteeti. Sihiks on integreerida noori nüüdisühiskonda ja toetada oma identiteedi väljendamist loomingus.
- **Õpipädevus.** Kunstides kujundatakse õpipädevust eriilmeliste ülesannete, õppemeetodite ja töövormide rakendamise kaudu, mis võimaldab õpilastel teadvustada ning kasutada oma õpistiili. Nii individuaalselt kui ka rühmas lahendatavad uurimis- ja probleemülesanded eeldavad info hankimist, selle analüüsimist ja tõlgendamist ning õpitu kasutamist uuetes olukordades. Kunstides saavad õpilased ise jõukohaseid ülesandeid luua, oma valikute sobivust kontrollida, uusi oskusi katsetada ning järjekindlalt harjutada. Pidev tagasiside ja eneseanalüüs aitavad järjest suurendada õppija rolli oma õpitegevuse juhtijana.
- **Suhtluspädevus.** Kunstiainetes on tähtsal kohal kunstiteostest, -stiilidest, -ajastutest, jms rääkimine, ulatudes lihtsast argikeelsest kirjeldusest ainespetsiifilise keelekasutusele. Oma tööde esitlemine ning aruteludes erinevate seisukohtade võrdlemine ja kaitsmine toetavad väljendusoskuse kujunemist ning ainealase oskussõnavara kasutamist. Kunstides referatiivsete ja uurimistööde koostamine eeldab teabekeskkonna mõistmist ning juhib kasutama mitmesuguseid info esitamise viise (teksti, joonist, skeemi, tabelit, graafikut). Kunstiainetes tutvutakse kunsti ja muusika kui kommunikatsioonivahenditega, õppides tundma neile eriomast mitteverbaalset keelt ning „tõlkides“ sõnumeid ühest keelest teise.
- **Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiapädevus.** Arengut toetavad kunstides rakendatavad ülesanded, kus tuleb sõnastada probleem, arutleda lahenduste üle, põhjendada valikuid ja analüüsida tulemusi; samuti analüüsida kunstikategooriaid (kompositsioon, struktuur, rütm jne), võrrelda ja liigitada erinevate nähtuste tunnuseid ning kasutada sümboleid.
Kunstiterminoloogias kasutatakse matemaatika ja tehnoloogia sõnavara ja mõisteid.
- **Ettevõtlikkuspädevus.** Ettevõtlikkuspädevuse kujunemist toetavad kunstides individuaal- ja rühmatöö, uurimuslikud ja probleemipõhised ülesanded ning õpitava sidumine nüüdisaegse igapäevaelu nähtustega. Kunstide valdkonnas on iseloomulik uuenduslike ja loovate lahenduste väärtustamine. Praktiline loovtegevus annab võimaluse katsetada ideede väljendamise ja esitlemise erinevaid võimalusi, leidlikult valides sobivaid meetodeid ning rõhutades oma tugevaid külgi. Õpitakse tegevust planeerima, võtma vastutust tööde lõpuni viimise ja tulemuse eest. Tutvutakse ka valdkonnaga seotud elukutsete ning institutsioonidega.
- **Digipädevus.** Kasutatakse digivahendeid teabe otsimiseks, kogumiseks, töötlemiseks ja esitlemiseks. Kogutud teavet rakendatakse loovtöös. Õpitakse loominguga tegelemiseks valida ainespetsiifiliselt vajalikke digivahendeid. Õppides ning digitaalset sisu luues ja säilitades kasutatakse erinevaid audiovisuaalseid ning muid multimeedia vahendeid ja rakendusi. Ollakse teadlikud autoriõiguste ja isikuandmete

järgimise kohustusest digikeskkonnas. Ollakse teadlikud veebis loomingu jagamise turvalisusest.

1.4. Kunstiainete lõimingu rakendamise viisid.

Nüüdisaegne kultuur on interdistsiplinaarne. Kunsti aineseks on inimeseks olemine, sotsiaalsed suhted valdkondade ning oma ajastu mõtteviisiga erinevates avaldumisvormides. Teiste ainevaldkondadega suhestumine on kunstivaldkonna õppeainete loomulik osa ning valdkondade üleseks lõiminguks on palju võimalusi.

Eri kultuuridega tutvutakse paljudes teiste valdkondade õppeainetes (keel ja kirjandus, võõrkeeled, ajalugu ja ühiskonnaõpetus, geograafia, käsitöö ja tehnoloogia, kehaline kasvatus) ning kujundatakse seeläbi väärtushoiakuid ja teadvustatakse maailma kultuurilist mitmekesisust. Kunstiainetes keskendutakse võrreldes teiste õppeainetega kontsentreeritumalt kultuuridevahelise dialoogi mõtestamisele ja loovuse kasutamisele nüüdisühiskonna innovatsiooni allikana.

Mitmes ainevaldkonnas – keeltes ja kirjanduses, matemaatikas, tehnoloogias, kehalises kasvatuses – kasutatakse kunstiainetega kattuvaid mõisteid (nt kompositsioon, struktuur, mõõdud, nurgad, geomeetrilised kujundid, rütm, plaan, stiil, variatsioon, improvisatsioon, liikumine, dünaamika jms). Kunstivaldkonna õppeainetes toetutakse teistes õppeainetes omandatud teadmistele, samas süvendatakse ja visualiseeritakse neid teadmisi. Praktiliste tegevuste kaudu kujundatakse arusaama, et teadmised ja pädevused on omavahel seotud ja igapäevaelus rakendatavad. Ainevaldkondade piire ületavad õppeprojektid võimaldavad lõimida kunstiaineid teiste ainevaldkondadega ja kujundada pädevusi.

Kunstiainete ja teiste ainevaldkondade seostamiseks on palju võimalusi.

Keel ja kirjandus, sh võõrkeeled. Arendatakse suulist ja kirjalikku eneseväljendusoskust. diktsiooni, funktsionaalset lugemisoskust ning infokanalite kasutamise oskust. Vaadeldakse eri ajastute ning kultuuride lugusid muusikas ja kujutavas kunstis, teatri- ja filmikunstis.

Matemaatika. Arendatakse seoste loomise oskust ja loogilist mõtlemist (matemaatiline keel, struktuur, sümbolid ja meetodid).

Loodusained. Teadvustatakse inimese kuulmis- ja nägemismeele füsioloogilist eripära. Õpitakse tundma looduskeskkonda ja selle eluvormide mitmekesisust ning helide, valguse ja värvide omadusi.

Sotsiaalained. Vaadeldakse suhteid teiste inimeste ja inimrühmadega ning eri kultuuride kommete ja pärimustega, kunsti ning kultuuri rolli ja muutumist ajaloo eri etappidel.

Tehnoloogiapädevus. Arendatakse käelist tegevust ning loovat mõtlemist, oskust innovaatilisi ideid kavandada ja praktikas ellu viia (loomisprotsess, tehnoloogiad ja tehnikad).

Kehaline kasvatus. Arendatakse keha tunnetust, tähelepanu, motooorikat, reageerimiskiirust ja koordinatsiooni.

1.5. Läbivate teemade käsitlemine kunstiainetes.

Teema „**Elukestev õpe ja karjääri planeerimine**” seondub kunstides oma võimete ja huvide teadvustamine, nii ainespetsiifiliste kui ka üldisemate mõtlemis- ja tegutsemisstrateegiatega, sh õpioskuste omandamine. Tutvutakse kunstide mitmekülgsete väljunditega igapäevaelus ning kunstidega seotud elukutsetega. Kujundatakse iseseisva õppimise ja tegutsemise oskust, mis on oluline alus elukestva õppe harjumuste ning hoiakute omandamisel. Erinevate õppevormide kaudu arendatakse õpilaste suhtlus- ja koostööoskusi, mis on olulised tulevases tööelus. Kunst ja muusika võimaldavad õpilastel teadvustada oma võimeid ja huvisid, omandada nii ainealaseid kui ka üldisemaid mõtlemis- ning tegutsemisstrateegiaid. Tutvutakse kunstide

mitmekülgsete väljunditega igapäevaelus, kunstidega seotud ametite ja elukutsetega, võimaldatakse vahetult kokku puutuda töömaailmaga, nt külastades loomeettevõtteid. Õpilastele tutvustatakse ainevaldkonnaga seotud erialasid ja edasiõppimise võimalusi.

Teema „**Keskkonna ja jätkusuutlik areng**” ning „**Teabekeskond**” käsitlemisel on valdkondliku vaatenurga lisamine. See hõlmab mitmekülgseid oskusi nagu info leidmine muusika ja kunsti kohta, helilise ja visuaalse kommunikatsiooni väljendusvahendid, keskkonna visuaalne ja heliline kujundamine. Koolis toimub mitmeid õpilasüritusi, millele on võimalus luua kujundus, nii pildiline kui heliline.

„**Tehnoloogia ja innovatsioon**” . Teema on seotud kunstidele omaste praktiliste loovtegevustega, mille vältel kasutatakse erinevaid oskusi ja vahendeid ning leiutatakse ja katsetatakse uusi võimalusi, toetades pidevalt muutuvast tehnoloogilises elu-, õpi- ja töökeskkonnas toimetuleva inimese kujunemist.

„**Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus**” . Kunstides julgustatakse kujundama ja väljendama oma seisukohti ühiskonnas toimuvate protsesside kohta ning katsetama oma ideede arendamist ja elluviimist. Kunstiainetes teadvustatakse kunstitegevuste emotsionaalselt tasakaalustavat mõju, neist võivad alguse saada elu jooksul püsivad harrastused.

„**Tervis ja ohutus**”. Kunstides kasutatakse paljusid materjale, töövahendeid ja instrumente, mille juures tuleb järgida ohutuse ning otstarbekuse printsiipe. Jälgitakse enda tervise ja ohutuse nõudeid tööprotsessis, suurt tähelepanu pööratakse erinevatele keskkondadele ja nende teadlikule kasutamisele.

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

1.6. Õppekeskkond

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

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

Kunstiainete õppimise füüsilise õppekeskkonna tagab kool, võimaldades õpet ruumis, mis on varustatud kvaliteetsete, õpilastele kerkulepitud 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.

Kunstide õpetamise füüsiline keskkond

Kunsti õpetamiseks on vaja iseseisvaks ja rühmatööks vajalikku pinda eri formaadis tööde, ka suure formaadiga tööde tegemiseks;

500-luksise päevavalgusspektriga valgustust tööpinnal ning käte ja töövahendite puhastamise võimalust;

reguleeritava kõrgusega molberteid või laudu koos joonistusalusatega ning tööde kuivatamise, hoiustamise ja eksponeerimise võimalust;

kunstiraamatuid, ajakirju ja teatmeteoseid;

videoprojektori, foto- ja videokaamerate, arvutite, skanneri ja printeri kasutamise võimalust ning internetiühendust.

Muusika õpetamise füüsiline keskkond

muusikategevusteks (sh rühmatööks ja liikumiseks) on vaja sobivat teisaldatava mööbliga piisavalt ventileeritavat ruumi;

mitmesuguseid vahendeid: klaver, noodijoonestikuga tahvel, noodipuldid, rändnoot, astmetabel, klaviatuuritabel;

musitseerimiseks vajalikke pille: Orffi instrumentarium (rütmi- ja plaatpillid), plokkflöödid või väikekanded, akustilised kitarrid, ukuleled vm;

tehnoloogilised vahendid 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.

Õppekeskkonnaks võivad olla ka kohalikud kultuuriasutused, kontserdipaigad.

1.7. Hindamine

Hindamine kunstiainetes suunab ja julgustab õpilasi õppima ning tekitab ja hoiab huvi kunsti ja muusika vastu. Hindamise aluseks on põhikooli riikliku õppekava üldosas sätestatu, kunsti ja muusika ainekavas esitatud õpitulemused ning kooli kehtestatud hindamisjuhised. Hindamise nõuded ja korraldus, sh mittenumbrihinnatav hindamise kasutus ja kooliõppekava väliselt, sh mitteformaalhariduses omandatud teadmiste ja oskuste arvestamine täpsustatakse kooli õppekavas.

Hindamise käigus saavad õpilased mitmekülgset tagasisidet oma töökultuuri ja töö ning individuaalse arengu kohta, millega toetatakse nende kujunemist positiivse minapildi ja adekvaatse enesehinnanguga enastjuhtivaiks õppijaiks. Hindamisega luuakse õpilastele võimalusi õppe vältel oma edusamme esile tuua, julgustades neid enda tugevaid külgi kasutama ja uusi oskusi arendama. Õpilastele võimaldatakse eri viise eneseanalüüsiks ja kaaslastelt tagasiside saamiseks ning selle aktseptimiseks. Õpetaja saab hindamise kaudu teavet oma õpetamise tulemuslikkuse kohta ning sisendit nii õppe kui ka iseenda pädevuste arendamiseks. Alates esimesest kooliastmest kaasatakse õpilane nii oma tööd hindama kui ka kaasõpilastele tagasisidet andma.

Õpilasele on õppeühiku (õppetegevuste kogum, mis on suunatud samade õpitulemuste saavutamisele) alguses teada, mida ja millal hinnatakse, mis hindamisvahendeid kasutatakse ning mis on hindamiskriteeriumid.

Õpilast suunatakse õppe käigus oma õppimist ja seatud eesmärkide saavutamist analüüsima ning reflekteerima.

Aineteadmiste ja -oskuste kõrval antakse tagasisidet üldpädevuste arengu ning väärtushoiakute ja -hinnangute kujunemise kohta. Hoiakute kujunemise kohta antakse tagasisidet suunavate ja toetavate sõnaliste hinnangutega. Õpilase seisukohtadele ühiskonnas ja maailmas toimuva kohta antakse sõnalist kirjeldavat tagasisidet. Kirjalikke ülesandeid hinnates arvestatakse eelkõige töö sisu, kuid pööratakse tähelepanu ka õpilase keelekasutusele, sh kunsti- ja

muusikaterminite õigele kasutusele ning õigekirjale, mida arvestatakse hindamisel ülesande eesmärgi ja kokkulepitud hindamiskriteeriumide põhjal.

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

Erineva keerukusastmega teadmiste, oskuste ja hoiakute hindamise võimaldamiseks kasutatakse mitmekesiseid hindamisviise ja -vorme. Hindamisvahendi ja -viisi valik sõltub seatud õppe-eesmärkidest ning eeldatavast õpitulemusest.

Kunstiainete valdkonnapädevuse omandamisel on õppe jooksul oluline roll kujundaval hindamisel, mis toetab õpilase eneseusku ja innustab teda oma võimeid arendama. Kujundava hindamise kaudu saab õpilane temale arusaadaval viisil esitatud suulist ja kirjalikku tagasisidetoma õpitulemuste saavutamise taseme ning tugevate külgede ja arenguvõimaluste kohta.

Kujundava hindamise rakendamist toetab õppeolukorras tehtud tööde õpilasepoolne dokumenteerimine näiteks kavandite, jooniste, õpimapi, blogina vms.

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

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

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

Kokkuvõtvalt hinnatakse üldjuhul õppeperioodi või mahuka õppeteema lõpul, lähtudes õppest kui tervikust ja taotletavatest õpitulemustest, seejuures arvestatakse, et hinnetel võib olla sõltuvalt töö mahust erinev kaal. Hindamiskriteeriumid loob õpetaja õpilasi kaasates kooli kehtestatud hindamisjuhiste põhjal.

2. Ainekava

Kunst

Kunstiõpetus

I kooliaste

Õpitulemused

1.klass

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine	Plaanimine ja ideede arendamine; loomine	Refleksioon, analüüs ja kriitika
- Seostab omavahel raamatuillustratsioone ja teksti sisu. - Selgitab endale tuttavas keskkonnas	Teeb enamasti aktiivselt kaasa nii oma initsiatiivil kui etteantud ülesandeid.	Kirjeldab visuaalteosel nähtavat (nimetab äratuntavaid esemeid, olendeid,

(koolis ja klassis) kasutatavaid märke ja sümboleid ning nende tähendust. • Nimetab, mida näeb pildil, ruumilises teoses, audiovisuaalses teoses. • Nimetab, teoses nähtavaid värve, äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid. • Kasutab vahendeid ja materjale säästlikult ja ohutult. • Korrastab enamasti oma töökoha. • Näitab teoselt autori nime. • Kirjutab oma tööle nime. • Küsib jäädvustatavalt luba enne filmimist või pildistamist.	• Rakendab teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliiatsitehnika, savi või plastiliini voolimine jms) ja vahendeid. • Väljendab enda kogemuse piires mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes.	kujundeid, värvid; mis see on, mida ma näen?) • Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke 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?
--	--	--

Õppesisu 1.klassis

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted
VISUAALNE KIRJAOSKUS	Igapäevane visuaalkultuur Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, õpikute illustratsioonid. Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus. Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted Baaselemendid: Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal,

	kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus. Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine. Kunstiteosed: tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest, raamatuillustraatorid eakohase lugemisvara hulgast.
KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINE	Kunstitehnikad ja stiilid Erinevate tehnikate ja materjalide läbiproovimine. Kunstitehnika ja töövõtete loominguline rakendamine. Kunstitehnikad ja stiilid: sõrmemaal, guašš, skulptuur, voolimine, graafika. Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass ja teose nimi). Tuttavate asjade kujutamine: lilled, mänguasjad, jms. Inimese vanuse, ameti jms joonistamine mälu järgi. Mõisted kolmnurk, ruut, ring jne. Mänguasjade ja oma meisterdatud mudelitega lavastuslikud mängud.
DISAIN JA KESKKOND	Disain igapäeva elus: tarbevorm, ruum, ja ehitis keskkonnas. Looduslikud materjalid: puit, klaas, vill, puuvill, savi... Eseme, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus Märk- geomeetriliste kujundite erinevad tähendused.
KUNSTIKULTUUR JA ÜHISKOND	Kunstikultuur: kunstiteosed kohalikes muuseumites. Muuseumide ja kunstinäituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja nende üle arutlemine. Lähiümbruse loodus ja ehituskunst. Vana ja uue võrdlemine.

	Meedia kodus ja koolis. Asjade tähendus pildil. Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.
--	--

Praktilised tööd:

- Oma nime kujundus;
- Õppekäigud kohalikesse kunstigaleriidesse;
- Eakohaste videote vaatamine ja saadud teabest olulisema eristamine;
- Visuaalide (pildid, sildid, reklaamid jms) selgitamine;
- Kunstiteostega seotud otsimismängud;
- Teose tunnuste nimetamine;
- Arutelud esemete vormi ja otstarbe üle;
- Oma tööle oma nime kirjutamine;
- Loovat lähenemist võimaldavad ülesanded;
- Mõttekaardi koostamine enne töö teostamist;
- 2-mõõtmelise töö kavandamine ja loomine;
- Eneseanalüüsi ja refleksiooni läbiviimine õpetaja antud küsimuste abil.

Õpitulemused

2. klass

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine	Plaanimine ja ideede arendamine; loomine	Refleksioon, analüüs ja kriitika
• Võrdleb märke (liiklusmärgid, logod, embleemid, sümbolid jms) omavahel ja seostab märgi vorme, värve, kujutatut märgi tähendusega. • Tunneb ära tasapinnalised ja ruumilised teosed. • Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike (kooli õppekavas õpitulemuste tasandil konkreetsetes klassis tuleks nimetada tehnikad ja kunstiliigid, mida klassis õpetatakse). • Leiab teoses soojasid ja külmasid toone ning	• Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism (pintsli otsaga täpimine), voolimine, ruumiline paberitöö jms), vahendeid enamasti isikupärasel viisil. • Järgib enamasti õpitud töö- ja ohutusvõtteid. • Märkab ühel ja samal otstarbel	• 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

heledamat ning tumedamat tonaalsust. • Teab mis on joon ja pind ning iseloomustab erinevaid jooni vastavalt omandatud sõnavarale. • Kirjeldab teoses suurussuhteid ja objektide paiknemist (ees,taga, üleval, all jne)) ning kolmemõõtmelise teose puhul vormi üldisemalt (ümar, kandiline, lapik, püstine jne) . • Nimetab teoses nähtud kujundeid ja objekte, mis meenutavad tuttavaid kujundeid (ring, ruut, ristkülik jne). • Toob näite tegevusest, kuidas ta asjakohaselt ja säästlikult kunstitarbeid kasutab. • Korrastab oma töökoha. • Eristab lihtsamate näidete põhjal tehislikke ja looduslikke materjale (<i>näiteks puit ja plastik</i>). • Kirjeldab ühel otstarbel kasutatavate esemete peamisi tunnuseid (näiteks vorm, suurus, raskus, värv) ja arvab, mis materjalist ese tehtud on. • Kirjutab oma näitusetööle nimesildi koos töö pealkirja ja muu õpitud infoga. • Leiab (virtuaal)näitusel muuseumis, galeriis või koolis teose autori, pealkirja ja näituse pealkirja.	kasutatavaid esemeid, tuvastab nendest oma lemmiku ning põhjendab oma valikut. <i>Selgitus: Soovime arendada teadlikkust isiklikest ja subjektiivsetest eelistustest.</i> • Arutleb ja seostab värve tekkinud muljega (<i>näiteks miks kirjutavad õpetajad tavaliselt punase värviga ja miks on keelumärk punane</i>) ja valib esemele selle otstarbega sobiva värvitooni.	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 2.klassis

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted
VISUAALNE KIRJAOSKUS	Igapäevane visuaalkultuur Kaardid, tabelid ja infograafika, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad. Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted). Kolmemõõtmelise kujutamise baaselemendid: vorm, pind, värv ja ruum. Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjeldamine: sirge, laineline, kõver, kumer, ümar, kandiline, sile, kare, krobeline jne. Värvitemperatuud: külmad ja soojad värvid. Kunstiliigid ja kunstžanrid. Kompositsioonipõhimõtted: mõõtmed, tasakaal, kontrast, proportsioon, rütm, dünaamika. Kunstiteosed: skulptuur või monument avalikus ruumis.
KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINE	Erinevate tehnikate, materjalide, võtete, ja vahendite läbiproovimine. Kunstitehnikate ja töövõtete loominguline rakendamine. Kunstitehnikad ja stiilid: monotüüpia, puhumistehnika, pastell, värvipliiatsitehnika, kollaaž, skulptuurseisvad figuurid materjali lisamisega. Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi). Puude, mägede, pilvede jms kujutamine erineval moel. Esemete tähtsamad tunnused. Esmased proportsioonireeglid. Geomeetristest kujunditest pildi loomine. Piltjutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria.
DISAIN JA KESKKOND	Disaini baaselemendid Disain igapäevaelus: vormi, otstarbe, materjali ja tehnoloogia seosed ning nende arvestamine kujundamisel. Esemefunktsionaalsus.

	Tehismaterjalid: erinevad plastid. Disainiprotsessi kavandamine Ideede selgitamine ja vormistamine jooniste ja makettidena tulenevalt situatsiooni kirjeldavast lähteülesandest.
KUNSTIKULTUUR JA ÜHISKOND	Kunstikultuur: kunstiteosed avalikus ruumis. Muuseumide ja kunstigaleriide külastamine. Kunstiteoste vaatlemine ja nende üle arutlemine. Lähikäikude loodus ja ehituskunst. Ajaloolised kunstitehnikad ja materjalid. Materjalide, töövahendite ja töökohta otstarbekaas ning teisi arvestav kasutamine. Töövahendite ja materjalide kasutamise ohutus, mõju kasutaja tervisele ja keskkonnale.

Praktilised tööd:

- Näituste külastamised ja nähtu üle arutlemine;
- Eakohaste videote vaatamine ja saadud teabe alusel küsimustele vastamine;
- Visuaalide (arvutimängud) selgitamine;
- VTS (visual thinking strategies) tehnika kasutamine kunstiteoste analüüsimisel;
- Oma tööle oma nime ja töö pealkirja kirjutamine;
- Loovat lähenemist võimaldavad ülesanded;
- Mõttekaardi koostamine enne töö teostamist;
- 2-mõõtmelise töö kavandamine ja loomine rühmatööna;
- Kolmemõõtmeliste objektide loomine papist ja taaskasutusmaterjalist;
- Eneseanalüüsi ja refleksiooni läbiviimine õpetaja antud küsimuste abil;
- Arutelu kestlikkuse ja säästlikkuse üle;
- Dekoratiivkirja kujundamine kingipakil;
- E-kaardi kujundamine;
- Piltjutustuse kujundamine.

Õpitulemused

3.klass

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine	Plaanimine ja ideede arendamine; loomine	Refleksioon, analüüs ja kriitika
- 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 kunstileike (kooli õppekavas nimetada tehnikad ja kunstileiugid, mida klassis õpetatakse) - Nimetab lihtsamaid ruumi ja liikumise mulje loomise viise kahemõõtmelises teoses (nt kattumine, teravus, suurus, liikuvad poosid, liikumise faasid, kiirusjooned). - Nimetab põhivärve ja oskab segada teisi värve. - Kirjeldab tarbeeseme vormi, faktuuri ja	- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel omandatud kunstitehnikaid (näiteks värvi pritsimine, erinevate materjalide trükk, diatüüpia, paberbatika, kollaaž, foto, ruumikunst, dekoratsioon jms), vahendeid isikupärasel viisil ning kombineerib neid omavahel (segatehnika, PVA-liimiga joonistamine, ruumiline maal, prügikunst jms). - Järgib õpitud töö- ja ohutusvõtteid. - Väljendab mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes isikupära väärtustades. - 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,	- 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 isiklikke seoseid, mõtteid ja tundeid, meeleolu, toob näiteid ja võrdleb, põhjendab oma arvamusi - mida nähtu mulle meenutab? Mis teosel toimuda võiks? Miks ma nii arvan? Millist meeleolu see teos minus tekitab? Miks? - 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?

otstarbe seoseid ja kooskõla. • Kirjeldab skulptuuri ja/või maakunsti teose suurust, mõõtmeid, värvi, ruumi selle ümber, vaadeldavust erinevatest külgedest, suurussuhteid ja materjali lihtsal viisil omandatud sõnavara piires. • Mõistab kunstivahendite säästmise ja raiskamise tagajärgi. • Kirjeldab kunstivahendite (näiteks paber, värv, savi) kasutamise erinevaid võimalusi ja viise. • Üldistab õpetaja abiga lihtsamal moel, millised on tavapäraselt ühe ja sama otstarbega esemed (vorm, materjal). Õpilane oskab anda sellele ka lihtsama selgituse. • Ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.	animatsioon, koomiks, mõistekaart jms) erinevate igapäeva valikute tagajärgi.	
---	--	--

Õppesisu 3.klassis

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted
VISUAALNE KIRJAOSKUS	Igapäevane visuaalkultuur Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika õpikute illustratsioonid, multifilmide ja arvutimängude pildiline külg, mänguasjade väljanägemine ja roll, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad Koomiks ja piltjutustus Koomiksi tegelane ja karakter ja selle disain. Teksti, tabelite, skeemide ja illustratsioonide esitamise põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted). Geomeetrilised kujundid ja abstraheerimine. Ruumiillusiooni loomise põhimõtted. Liikumise mulje loomine. Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu inimkonna ajaloo vältel. Kunstitehnikad ja loomine Erinevate materjalide, tehnikate, võtete ja vahendite läbiproovimine. Kunstitehnikate ja töövõtete loominguline rakendamine. Kunstitehnikad ja stiilid: taimetrükk, kuulimaal, akvarell, pointillism, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika. Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsioonitehnikad. Primaar- sekundaarvärvid. Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi). Maastik kevadel, suvel, sügisel ja talvel. Esimesed katsetused kujutamisel natuurist. Dünaamiline kriipsujuku liikumise kavandamine. Plasttaarast, karpidest loomade vms meisterdamine. Tegelikkuse ja virtuaalsete keskkondade võrdlus.

DISAIN JA KESKKOND	Disaini baaselemendid: funktsionaalne värv, vorm ja materjal tarbeesemete puhul ja graafilises disainis. Esemel, materjali või värvi otstarve ja funktsionaalsus. Tarbeesemete kasutajamugavus. Tehismaterjalid: erinevad plastid. Disainiprotsessi etapid: ettevalmistaval etapil info kogumine, probleemi märkamine, uurimine, väljaselgitamine. Järgnevalt võimaluste sõnastamine, ettepanekute põhjal valiku tegemine, töö kavandamine ja teostamine.
KUNSTIKULTUUR JA ÜHISKOND	Kunstikultuur: kunstiteosed avalikus ruumis. Muuseumide ja kunstigaleriide külastamine. Kunstiteoste vaatlemine ja nende üle arutlemine. Kunstiteoste, visuaalse kommunikatsiooni ja meedia roll ning mõju igapäevaelus. Meedia kodus ja koolis. Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine. Töövahendite ja materjalide kasutamise ohutus, mõju kasutaja tervisele ja keskkonnale. Autorlus ja autoriõigused. Digitaalsete kujutiste sh fotode tegemise ja jagamise hea tava (sh sotsiaalmeedias). Mõned kunstiga seotud eetilised aspektid.

Praktilised tööd:

- Näituste külastamised ja nähtu üle arutlemine;
- Eakohaste videote vaatamine ja saadud teabe alusel küsimustele vastamine;
- Pildilise jutustuse loomine;
- VTS (visual thinking strategies) tehnika kasutamine kaaslaste kunstitööde analüüsimisel;
- Oma tööle enda nime, töö pealkirja ja muu etteantud info lisamine;
- Loovat lähenemist võimaldavad ülesanded, kus kombineeritakse erinevaid tehnikaid ja materjale;
- Ülesanne disainiprotsessi etappide läbimiseks;
- 3-mõõtmelise töö kavandamine ja loomine rühmatööna;
- Eneseanalüüsi ja refleksiooni läbiviimine õpetaja antud küsimuste abil;
- Arutelud eseme vormi ja otstarbe seoste üle;
- Visandite esitlemine.

PK I kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

Õpilane:

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

2.3.2. PK II kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

Õpilane:

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

2.3.3. PK III kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

Õpilane:

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

2.4. Õpitulemused ja õppesisu

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

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

Plaanimine ja ideede arendamine

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

Loomine

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

Refleksioon, analüüs ja kriitika

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

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 valmis lahendust või stereotüüpset lahendust.
 - harjutused erinevate stiimulite kasutamiseks (isiklik seos, päevakajalistest teemadest lähtuv, suvaline sisend e. *random input*)
 - Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: infootsing, mõttekaart, omaduste reastamine.
 - Idee valik: näiteks originaalsuse või ebatavalisuse alusel.
 - Idee sõnastamine ja laiendamine: idee sõnastamine 5 lausega, visuaalide leidmine märksõnade juurde. Erinevate väljundite (visandite) loomine ideele.
 - Kujutamisladi valik, meediumi valik, *moodboard*.
 - Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, sümboolika välja selgitamine) ja valik
- Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d visand). Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. Krokiide ja kiirkrokiide harjutamine.
- Plaanimine:
 - 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Kogu protsessi võib dokumenteerida portfoolios, visandiraamatus, õpimapis.

- 3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida 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 videotöötlus rakenduste kasutamine nutiseadmetes. Heli ja pildi sobitamine.
- Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin tasub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad. Näiteks võivad need olla rõivad, ehted, arvutimängud, enda sotsiaalmeedia kuvand, automaatselt tehtud kritseldused, toidu välimus jne. Võib luua märke, logosid, skeeme, *tage*, allkirja, kirjatüüpe, emotikone; kujundada teadlikumalt oma vihikuid, konspekte või visandiraamatut. Võimalusi on lõputult.
- **Disainiprotsess:** õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.
 - Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine.
 - Teose saateteksti kirjutamine
 - Ekspositsiooni loomine koostöös

Refleksioon, analüüs ja kriitika

Lisaks I kooliastme refleksiooni küsimustele 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 õpitut 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 saab 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 arendustsükklisse sisenemine

2.4.2.3. Õppesisu II kooliastmes

○

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted	Õppematerjalid

○ VISUAALNE KIRJAOSKUS I	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 kompositsiooni põhimõtted Baaselemendid: Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal Kompositsiooni põhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuursed, 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 koomiksides. 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,	Fotograafia vormianalüüs. 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
---	--	---

	tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia. Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade Kujutav: figuraalne, abstraktne	
KUNSTI- TEHNIKAD JA LOOMINGUL INE ENESEVÄLJE NDUS	Kunstitehnikad ja stiilid maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsiooni tehnikad (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) 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 Õppevideo portree joonistamisest 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 DISAINI PROTSESS	Disaini baaselemendid Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesemete 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 • Lahenduste pakkumine Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi... Tehismaterjalid: plastik, kile... Kavandamine ja visualiseerimine Kavand, visand, skits, krokii, abijooned <i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart, Idee sõnastamine Storyboard, stsenaarium Visuaalne lihtsustamine	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 Kunst ettevõtlikkuse vaatenurgast õpiobjekt: https://sisu.ut.ee/edujategu7/a_valeht 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/
---	---	--

KUNSTIAJAL UGU, VISUAALKU LTUUR JA KUNSTNIKU D	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	Eesti Muuseumide veebivärv MUIS: https://www.muis.ee/et/catalogue Eesti mõisaportaali: https://www.mois.ee/
KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNA S	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, kunstniku vestlused ja kohtumised Autorsus ja autoriõigused Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine	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/s83zbfpwno085ayhld9z7pc-a9dc8xm 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_Ijalaste_A4.pdf
--	--	---

2.5. 5 klass

2.5.1 Õpitulemused

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- 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 arenenud.

Plaanimine ja ideede arendamine

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

Loomine

- Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt makett, segatehnika, kollaaž, kõrgtrükk, joonistus, maal, foto jms) 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 kompositsiooni põhimõtte vahel ja põhjendab oma eelistust.
- Rakendab õpitud kahemõõtmelisi kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;
- Rakendab õpitud kolmemõõtmelise kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;
- Rakendab loomisel digivahendeid (telefoni kaamera, digijoonistuse rakendused jms).

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Kirjeldab ja mõtestab visuaal teose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümbolit, 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

2.5.2. Õppesisu

Visuaalne kirjaoskus

Igapäevane visuaalkultuur

Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad,

Kujutamise baaselemendid ja kompositsiooni põhimõtted

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, ühesuursed, 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

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

Kujutav: figuraalne, abstraktne

Kunstitehnikad ja loomine

Kunstitehnikad ja stiilid

Valik: 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 animatsiooni tehnikad (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)

Disain ja keskkond

Disaini baaselemendid

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

Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus

Disaini liigid

Tootedisain, digi tootedisain, 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...

Kunstikultuur ja ühiskond

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)

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

Autorsus ja autoriõigused

Praktilised tööd

- näituste külastamine, vajaliku info leidmine ja nähtu üle arutlemine;
- eakohaste videote vaatamine ja saadud teabe alusel küsimustele vastamine ja nähtu üle arutlemine
- erinevate kirja süsteemide uurimine ja saadud teabe alusel küsimustele vastamine ja nähtu üle arutlemine;
- erinevate kirjasüsteemide uurimine ja seostamine eri kultuuridega;
- kahe ja kolmemõõtmeliste teoste kavandamine ja loomine (õpetaja valikul);
- nüüdisaegsete ja ajalooliste tarbeesemete võrdlemine (sarnasused ja erinevused, funktsionaalsuse areng);
- tarbeeseme, ruumi või hoonekirjeldamine (suurus, vorm, materjal) selle otstarbe ja kasutusmugavuse aspektist;
- visandi tegemine enne töö algust;
- portreede ja figuuri loomine;
- spontaansete kunstitööde loomine;
- töö kirjalike allikatega enne kunstiteose loomist;
- lihtsa neljamõõtmelise töö loomine õpetaja abiga (video, animatsioon);
- enda ja teiste visuaalteoste olulisemate tunnuste kirjeldamine;
- valminud töö mõtestamine ja tööprotsessi kirjeldamine;
- tagasiside andmine kaasõpilastele, põhjendades enda arvamust;
- VTS(visual thinking strategies) tehnika kasutamine kaaslaste kunstitööde analüüsimisel;
- oma tööle enda nime, tööpealkirja ja muu etteantud info lisamine.

2.6. 6. klass

2.6.1. Õpitulemused

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- 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, stsenaario. Tekstuur, rütm, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, mass, dominant, proportsioonid, kaadriplaanid, tempo, puänt, stiliseerimine.
- Käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info.
- Teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule digitaalne joonistus 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 põhimõtteid (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 ruumi keskkonna otstarbe ja kasutatavuse aspektist.
- Selgitab oma loodud digitaalkujutiste avalikustamisega seotud tagajärgi ja ohtusid.

Plaanimine ja ideede arendamine

- Tuvastab disainiprotsessis osapooled keda õpetaja etteantud probleem puudutab selleks, et luua probleemi lahenduse pakkumine.
- 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, hinnangu 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.

Loomine

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

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Kirjeldab ja mõtestab visuaal teose 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.

2.6.2. Õppesisu 6 klass

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 kompositsiooni põhimõtted

Baaselemendid:

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

Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal

Kompositsiooni põhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus

Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuursed, 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, interjöörivaade

Kujutav: figuraalne, abstraktne

Kunsti tehnikad ja loomine

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)

Disain ja disainiprotsess

Disaini baaselemendid

Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesemete 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 ja visualiseerimine

Kavand, visand, skits, krokii, abijooned

Moodboard, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,

Idee sõnastamine

Stsenarium

Visuaalne lihtsustamine

Kunstiajalugu ja kultuur ühiskonnas

Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnused, Tallinna vanalinn)

Mõisaarhitektuur

Taluarhitektuur

Pärimuskultuur

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,

Autorsus ja autoriõigused

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

Praktilised tööd

- näituste külastamine, vajaliku info leidmine ja nähtu üle arutlemine;
- eakohaste videote vaatamine ja saadud teabe alusel küsimustele vastamine ja nähtu üle arutlemine
- visuaalkultuuri ilmingute kirjeldamine
- kahe ja kolmemõõtmeliste teoste kavandamine ja loomine (õpetaja valikul);
- neljamõõtmelise töö loomine õpetaja abiga (video, animatsioon)
- teabegraafika loomise ülesanded (liiklusmärk)
- nüüdisaegsete ja ajalooliste ruumi keskkonna võrdlemine ja mõtestamine (sarnasused ja erinevused, funktsionaalsuse areng);
- ruumi keskkonna suuruse, vormi ja materjalikasutuse kirjeldamine selle otstarbe ja kasutusmugavuse aspektist;
- visandi tegemine enne töö algust;
- loovtööd portree, figuuri ja tsentraal perspektiivi kujutamine;
- spontaansete kunstitööde loomine;
- töö kirjalike allikatega enne kunstiteose loomist;

- probleemide lahendamine, läbides kõik disainiprotsessi etapid;
- enda ja teiste visuaalteoste olulisemate tunnuste kirjeldamine;
- kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeleolu atmosfääri võrdlemine;
- enda valminud töö analüüsimine ja töö protsessi kirjeldamine etteantud küsimuste alusel, seostades seda teiste valdkondadega;
- tagasiside andmine kaasõpilastele, põhjendades enda arvamust;
- VTS(visual thinking strategies) tehnika kasutamine kaaslaste kunstitööde analüüsimisel;
- oma tööle enda nime, tööpealkirja ja muu etteantud info lisamine.

III kooliaste

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

III kooliastme lõpuks õpilane:

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

Plaanimine ja ideede arendamine

III kooliastme lõpuks õpilane:

- 1) oskab arendada oma ideed, lähtudes eesmärgist;

2) märkab ja kirjeldab igapäevaelu probleeme, mida lahendades läbib kõik disainiprotsessi etapid;

3) rakendab uurimismeetodeid õpetaja abiga.

Loomine

III kooliastme lõpuks õpilane:

1) loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ja põhjalikult uurides ning teadlikult kavandades;

2) valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnika võtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid;

3) oskab rühma liikmena luua ühistöödest tervikliku väljapaneku ja esitleda teost publikule.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

III kooliastme lõpuks õpilane:

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

2) leiab seoseid ühiskonnaelu valdkondadega nii ajaloost kui ka tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, erialakirjandusele, aimekirjandusele, popkultuurile ja meediale;

3) mõtestab esemelise ja ruumilise keskkonna või disaini näidete esteetilisi, funktsionaalseid ning ökoloogilisi aspekte;

4) selgitab oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi; põhjendab sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid;

5) kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjendab enda arvamust, annab toetavat tagasisidet ning aktseptib eriarvamusi.

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, saatetext 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 teemadest lähtuv, igavikulisest teemast lähtuv, suvaline sisend e. random input, õppeainest või mõnest inimtegevuse valdkonnast lähtuv stiimul)

Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: infootsing, 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 (pildiootsing, assotsiatsioonide kasutamine, sümboolika väljaselgitamine, 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 portfoolios, visandiraamatus, õpimapis.

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

ja valgustuse valik ja põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.

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

Protsessi kavandamine.

Disainiprotsess:

Ressursside planeerimine, parameetrite tuvastamine, mõjude planeerimine

Lähteülesande sõnastamine

Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine

Uurimisprotsessi kavandamine juhendaja abiga.

Loomine

- Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamine (Annab paremini edasi mu ideed; Tahtsin originaalset lähenemist)
- Teoste loomine kontseptsiooni alusel.
- Kahemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Võtta aega planeerimisprotsessiks ja idee loomeks. 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 3d programmis.
- Neljamõõtmeliste teoste loomine: kavandatud ja komponeeritud videokunsti teos või animatsioon. Võib teha grupitööna, jagades rollid analoogselt nagu päris elus (režissöör, stsenaarist, kunstnik, storyboardi joonistaja, animaator, operaator, helirežissöör, monteeriija, valgustaja, kostüümikunstnik jne)
- Teatri või muu etenduskunsti teos koostööna ja lõimituna teiste ainetega.
- Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin taub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad.

Disainiprotsess

- Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine
- Essee, referaadi või teose saateteksti kirjutamine.
- Tervikliku ekspositsiooni loomine ja selle esitlemine publikule.

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 tavapärane kujutamiskiil, st kas on teisi samatüübilisi pilte või on see erandlik?

Ainesisu teemavald- konnad	Õppesisu ja mõisted	Õppematerjalid
VISUAALN E KIRJAOSKU S	Igapäevane visuaalkultuur Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaaliid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeedia platvormid. Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides. Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid. Kujutamise baaselemendid ja kompositsiooni põhimõtted Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst) Kompositsiooni põhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmelised, dominant, rõhutus Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuured, 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	<u>Õpetajale kujutamise elementide selgituseks</u> 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 Fototöötusprogrammid: www.pixlr.com, https://fotoram.io/ Joonistamisprogrammid (vektor): https://app.corelvector.com/ Kujundamisprogrammid: canva.com, https://create.vista.com/

	Ruumiillusiooni loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksides. 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, interjöörivaade Kujutav: figuraalne, abstraktne	
KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGU LINEE NESEVÄLJENDUS	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)	Lühike videoõpetus ühe- ja kahe punkti perspektiivi joonistamisest: https://www.youtube.com/@KamilleSaabre Kumu jt EKM-i 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 DISAINIPR OTSESS	Disaini baaselemendid Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesemete 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 • Lahenduste pakkumine Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi... Tehismaterjalid: plastik, kile.... Kavandamine: kavand, visand, skits, krokii, abijooned <i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart, Idee sõnastamine Storyboard, stsenaarium Visuaalne lihtsustamine	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_IIaste_A3.pdf Kunst ettevõtlikkuse vaatenurgast õpiobjekt: https://sisu.ut.ee/edujategu7/avaleht
KUNSTIAJA LUGU, VISUAALK ULTUUR JA	Info leidmine Google'i pildidiotsing (Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid	Kirikukunst Eestis: https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/kirikukunst

KUNSTNIK UD	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.	Lääne-Euroopa ja Venemaa kunst 16.--20. saj EKM kogus: https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/valiskunst Eri ajastute kunstist EKM kogude põhjal (video koos töölehega): https://kunstimuuseum.ekm.ee/eesti-kunsti-digisild/ Nüüdiskunst EKM 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_II-kooliaste.pdf Eesti kunstnikud Veneetsia nüüdiskunsti biennaalil: https://cca.ee/veneetsia-biennaal
KUNST JA KULTUUR ÜHISKONN AS	Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja Jätkusuutlik mõtteviis Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine Teabe otsimine ja infokeskkonnad Muuseumide ja galeriide kodulehed Kunstielu	Konservaator: Hilka Hiiop „Loodusteadused ja infotehnolooga 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

	Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstniku vestlused ja kohtumised Autorsus ja autoriõigused Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine	Intellektuaalomand: https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/7453-Intellektuaalomandi-oppematerjal-I-osa
--	--	---

7. klass

Õpitulemused

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- 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*).

Plaanimine ja ideede arendamine

- Leiab oma teose jaoks ideid päevakajalistest või ajaloosündmustest.
- Kasutab idee leidmiseks ja laiendamiseks meetodeid (näit. ajurünnak, suvaline sisend, omaduste reastamine, info otsimine)
- Teeb töö kavandamisel kirjalikke ja visuaalseid märkmeid.
- Kavandab enda teose, pakkudes vahet välja ka erinevaid lahendusvõimalusi.
- Teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik, ning rakendab seda teadmist tööprotsessis.
- Märkab ja kirjeldab teda ümbritsevaid probleemolukordi.
- Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see 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, uurija päeviku pidamine ja analüüsimine*) võimalustega.

Loomine

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

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Analüüsib tarbeeset funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.
- Selgitab enamasti oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi.
- Kirjeldab teose ainest, meediumi ja vormi.

Õppesisu 7. klass

Visuaalne kirjaoskus

Igapäevane visuaalkultuur

Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeedia platvormid.

Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.

Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.

Kujutamise baaselemendid ja kompositsioon

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

Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)

Kompositsiooni põhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus

Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuursed, 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

Kunstitehnikad ja loomine

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 animatsiooni tehnikad (gif...)

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

Etikett

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

Disain ja keskkond

Disaini baaselemendid

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

Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus

Disaini liigid

Tootedisain, digitootedisain, graafiline disain

Disainiprotsessi osad

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

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

Kunstiajalugu, visuaalkultuur ja kunstnikud

Info leidmine

Google'i pildidiotsing

(Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid

Kunstiajalugu

Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kiriku arhitektuur, linnuse arhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid.

Islami kunst: mošee arhitektuur, 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.

Kunst ja kultuur ühiskonnas

Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed

Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja

Jätkusuutlik mõtteviis

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

Teabe otsimine ja infokeskkonnad

Muuseumide ja galeriide kodulehed

Kunsti elu

Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstniku vestlused ja kohtumised

Autorsus ja autoriõigused

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

Praktilised tööd

- õpilase valitud digitaalses keskkonnas kasutatavate visuaalsete elementide analüüsimine;
- internetist infot otsimine (tulenevalt ülesande püstitusest), olulisema esiletoomine ja leitud info usaldusväärsuse hindamine;
- erinevate kultuurikeskkondade ja sündmuste külastamine(ka virtuaal keskkonnas), vajaliku info leidmine ja nähtust või kogetust kokkuvõtte tegemine;
- eakohaste videote vaatamine ja saadud teabe alusel küsimustele vastamine ja nähtu üle arutlemine;
- ideede kavandamisel visandi tegemine;

- ülesanne ühe konkreetse probleemi lahendamiseks (läbides kõiki disaini protsessi etappe);
- kahemõõtmeliste kunstitööde loomine nii spontaanselt kui eelnevalt ideed uurides ja kavandades (nii õpilase kui õpetaja valikul);
- kolmemõõtmeliste kunstitööde loomine nii spontaanselt kui eelnevalt ideed uurides ja kavandades (nii õpilase kui õpetaja valikul);
- neljamõõtmeliste kunstitööde loomine nii spontaanselt kui eelnevalt ideed uurides ja kavandades (nii õpilase kui õpetaja valikul);
- ühe-kahe tarbeeseme vormi, värvikasutuse, funktsiooni, kasutajasõbralikkuse jms analüüsimine;
- tervikliku väljapaneku kavandamine koos klassikaaslastega;
- ülesanded nüüdisaegsete ja ajalooliste kunsti ilmingute erinevuste võrdlemise ja mõtestamise kohta (sarnasused ja erinevused, muutused ajas);
- enda tööprotsessi kirjeldamine ja töö analüüsimine;
- tagasiside andmine kaasõpilastele, põhjendades enda arvamust;
- VTS (visual thinking strategies) tehnika kasutamine kaaslaste kunstitööde analüüsimisel.

8. klass

Õpitulemused

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

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

Plaanimine ja ideede arendamine

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

Loomine

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

- Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid enamasti teadlikult uurides ja kavandades.
- Laiendab enda ideed kavandamise protsessis, katsetab erinevaid tehnilisi võimalusi ja toob esile idee arenguetapid.
- Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnika võtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult.
- Põhjustab 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 rühma liikmena luua ühistöödest väljapaneku.
- Toetab töö pealkirjaga oma sõnumit või ideed.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

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

Õppesisu 8. klass

Visuaalne kirjaoskus

Igapäevane visuaalkultuur

Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeedia platvormid.

Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.

Kujutamise baaselemendid ja kompositsioon

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

Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)

Kompositsiooni põhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutused

Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuursed, 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, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.

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

Kujutavus: figuraalne, abstraktne

Kunstitehnikad ja loomine

Kunstitehnikad ja stiilid

Valik: 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 animatsiooni tehnikad (gif...)

Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatas, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puant)

Etikett

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

Disain ja keskkond

Disaini baaselemendid

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

Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus

Disaini liigid

Tootedisain, digitootedisain, graafiline disain

Disainiprotsessi osad

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

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

Kunstiajalugu, visuaalkultuur ja kunstnikud

Info leidmine

Google'i pildidiotsing

(Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid

Kunstiajalugu

Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kiriku arhitektuur, linnuse arhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid.

Islami kunst: mošee arhitektuur, käsikirjad, ornamendid.

Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö).

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

Barokk-kunst Euroopa õukondades

Kunst ja kultuur ühiskonnas

Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed

Konservaator, 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, kunstniku vestlused ja kohtumised

Autorsus ja autoriõigused

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

Praktilised tööd

- õpetaja ning õpilase enda valikul erinevate visuaalkultuuri ilmingute kirjeldamine analüüsimine;
- ülesandes kunstnike, kunstiteoste ja kunstivoolude tausta uurimiseks, kus tuleb kasutada (veebi)entsüklopeediad, sõnastikke;
- internetist infot otsimine (tulenevalt ülesande püstitusest), olulisema esiletoomine ja leitud info usaldusväärsuse hindamine;
- erinevate kultuurikeskkondade ja sündmuste külastamine(ka virtuaal keskkonnas), vajaliku info leidmine ja nähtust või kogetust kokkuvõtte tegemine;1
- kohtumised erinevate disainivaldkondade esindajatega;
- eneserefleksiooni kasutamine kavandatava kunstiteose jaoks ideede leidmiseks;
- eakohaste videote vaatamine ja saadud teabe alusel küsimustele vastamine ja nähtu üle arutlemine;
- ülesanne õpilaste jaoks olulise probleemi lahendamiseks (lähteülesande püstitamine ja tegevusplaani koostamine);
- ülesanne ühe uurimismeetodi (nt vaatlus, intervjuu, küsitlus, päeviku pidamine jms) kasutamiseks;
- ideede kavandamisel visandi tegemine;
- kahemõõtmeliste kunstitööde loomine nii spontaanselt kui eelnevalt ideed uurides ja kavandades (nii õpilase kui õpetaja valikul);

- kolmemõõtmeliste kunstitööde loomine nii spontaanselt kui eelnevalt ideed uurides ja kavandades (nii õpilase kui õpetaja valikul);
- neljamõõtmeliste kunstitööde loomine nii spontaanselt kui eelnevalt ideed uurides ja kavandades (nii õpilase kui õpetaja valikul);
- tervikliku väljapaneku kavandamine ja teosaine koos klassikaaslastega;
- ülesanded nii individuaalselt kui rühmatööna (õpetaja valikul või klassikaaslaste loodud) kunsti teoste analüüsiiseks (ülesehtus ja vorm, tähistatavus, peamised sümbolid, kontekst);
- ülesanded nüüdisaegsete ja ajalooliste kunsti ilmingute erinevuste võrdlemise ja mõtestamise kohta (sarnasused ja erinevused, muutused ajas);
- enda tööprotsessi kirjeldamine ja töö analüüsimine;
- tööprotsessi kirjeldamine ja töö analüüsimine;
- tagasiside andmine kaasõpilastele, põhjendades enda arvamust;
- VTS (visual thinking strategies) tehnika kasutamine kaaslaste kunstitööde analüüsimisel.

9.klass

Õpitulemused

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- 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 loomise keskkonnaga, leides ja tõendades oma tähelepanekuid.
- Leiab kunstiteose omadused, mis väljendavad nii loomise keskkonna kui kunstniku ideid
- Külatab iseseisvalt kunstinäitust või- sündmust ning käitub seal reeglite kohaselt.

Plaanimine ja ideede arendamine

- 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 materjali näidised, tööetappide kirjeldused).

Loomine

- 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 tehnika võtteid 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 ülesande püstituses esitatud elemente või põhimõtteid) oma sõnumi edastamiseks.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Mõtestab disaini näiteid 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.

Õppesisu 9. klass

Visuaalne kirjaoskus

Igapäevane visuaalkultuur

Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeedia platvormid.

Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.

Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.

Kujutamise baaselemendid ja kompositsioon

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

Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)

Kompositsiooni põhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutused

Kompositsiooni kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuursed, 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

Kunstitehnikad ja loomine

Kunstitehnikad ja stiilide valik:

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 animatsiooni tehnikad (gif...)

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

Etikett

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

Disain ja keskkond

Disaini baaselemendid

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

Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus

Disaini liigid

Tootedisain, digitootedisain, graafiline disain

Disainiprotsessi osad

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

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

Stsenaarium

Visuaalne lihtsustamine

Kunstiajalugu, visuaalkultuur ja kunstnikud

Info leidmine

Google'i pildidiotsing

(Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid

Kunstiajalugu

Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas

Realism maalikunstis

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

Maailmanäitused ja tehnoloogia areng.

Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.

Kunst ja kultuur ühiskonnas

Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed

Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja

Jätkusuutlik mõtteviis

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

Teabe otsimine ja infokeskkonnad

Muuseumide ja galeriide kodulehed

Kunstielu

Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstniku vestlused ja kohtumised

Autorsus ja autoriõigused

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

Praktilised tööd

- ülesandes ideoloogiliste sümbolite (nii ajaloos kui tänapäeval) analüüsiiseks;
- ülesandes kunstnike, kunstiteoste ja kunstivoolude tausta uurimiseks, kus tuleb kasutada (veebi)entsüklopeedia, erinevaid andmebaase, Google pildiotsingut js ning leitud info usaldusväärsuse hindamine;
- erinevate kultuurikeskkondade ja sündmuste külastamine(ka virtuaal keskkonnas), vajaliku info leidmine ja nähtust või kogetust kokkuvõtte tegemine;:l
- kohtumised erinevate disainivaldkondade esindajatega;
- õpetaja abiga ja õpetaja valikul mõne keeruka ideede genereerimise ja arendamise meetodi kasutamine;
- eakohaste videote vaatamine ja saadud teabe alusel küsimustele vastamine ja nähtu üle arutlemine;
- ülesanne rühmatööna õpilaste jaoks olulise probleemi lahendamiseks (lábides kõik disainiprotsessi etapid);

- ülesanne ühe uurimismeetodi (nt vaatlus, intervjuu, küsitlus, päeviku pidamine jms) kasutamiseks;
- ideede kavandamisel visandi tegemine;
- kahemõõtmeliste kunstitööde loomine nii spontaanselt kui eelnevalt ideed uurides ja kavandades (nii õpilase kui õpetaja valikul);
- kolmemõõtmeliste kunstitööde loomine nii spontaanselt kui eelnevalt ideed uurides ja kavandades (nii õpilase kui õpetaja valikul);
- neljamõõtmeliste kunstitööde loomine nii spontaanselt kui eelnevalt ideed uurides ja kavandades (nii õpilase kui õpetaja valikul);
- tervikliku väljapaneku kavandamine ja teosaine koos klassikaaslastega;
- ülesanded nii individuaalselt kui rühmatööna (õpetaja valikul või klassikaaslaste loodud) kunsti teoste analüüsiiseks (ülesehtus ja vorm, tähistatavus, peamised sübolid, kontekst);
- ülesanded nüüdisaegsete ja ajalooliste kunsti ilmingute erinevuste võrdlemise ja mõtestamise kohta (sarnasused ja erinevused, muutused ajas);
- enda töö selgitamine (idee, sõnum, eksponeerimise valikud jms) ja töökäigu kirjeldamine klassikaaslastele;
- tööprotsessi kirjeldamine ja töö analüüsimine;
- tagasiside andmine kaasõpilastele, põhjendades enda arvamust;
- VTS (visual thinking strategies) tehnika kasutamine kaaslaste kunstitööde analüüsimisel.

3. Ainekava

Muusika

3.1. Õppeaine õpetamise eesmärk ja kirjeldus.

Õppeaine eesmärk

Üldhariduskooli muusikaõpetuse eesmärk on tekitada õppijas huvi muusika ja muusitseerimise vastu ning kujundada harmoonilist ja loovat isiksust. Muusikaõpetuses lähtutakse eesti koolimuusikas välja kujunenud traditsioonidest ja põhimõtetest (Riho Päts, Heino Kaljuste), mis toetuvad Zoltán Kodály ja Carl Orffi pedagoogika adapteeritud käsitlusele ning tänapäeva pedagoogika teadmusele ja kogemusele.

Muusikaõpetuse taotlus on luua muusikateadmiste, -oskuste ja -kogemuste süsteem, mille kujunemist toetavad ainekavas kirjeldatud osaoskuste (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine, omalooming, muusika kuulamine) õpitulemused kõikides kooliastmetes. Eesti ja maailma muusikakultuuri tutvustamise kaudu kujundatakse õpilaste sotsiaalkultuurilisi väärtushinnanguid ja muusikamaitset.

Muusikaõpetuse kaudu luuakse võimalused muusikaoskuste arenguks, avatakse ja avardatakse muusikaga tegelemise viise ning toetatakse elukestva muusikaharrastuse teket.

Õppeaine kirjeldus

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

Muusikaga tegelemine rikastab tundeelu, kujundab esteetilisi hoiakuid ja kultuurilisi tõekspidamisi. Muusikaõpetuse kaudu luuakse võimalused muusikaoskuste arenguks, avatakse ja avardatakse muusikaga tegelemise viise ning toetatakse elukestva muusikaharrastuse teket. Eesti ja maailma muusikakultuuri tutvustamise kaudu kujundatakse õpilaste sotsiaalkultuurilisi väärtushinnanguid ja muusikamaitset.

Muusikaõpetuses tähtsustatakse:

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

3.2. Õpitulemused

ÕPPEAINE NIMETUS	Muusika
	TEADMISED, OSKUSED JA HOIAKUD
I KOOLIASTE	Õpilane: 1) tunneb rõõmu laulmisest ja pillimängust, omaloomingust ja muusikalisest liikumisest ning muusika kuulamist; 2) saab esmase ühislaulmise ja koorilaulu kogemuse ning pillimänguoskused; 3) kuulab keskendunult muusikat, enda ja kaaslaste muusikaesitusi ning avaldab selle kohta oma arvamust; 4) mängib loomeideedega ning katsetab musitseerimisel erinevaid muusika väljendusvahendeid; 5) rakendab omandatud muusikateadmisi ja -oskusi muusikategevustes, sh muusikalist kirjaoskust (helivältsed, rütmid ja pausid):  2- ja 3-osaline taktimõõt; JO- ja RA-astmerida, JO-võti; muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele).
II KOOLIASTE	Õpilane: 1) tunneb rõõmu nii iseseisvast kui ka ühisest muusikategevusest ja väärtustab musitseerimist; 2) teadvustab ja hindab oma muusikavõimeid, arendab neid muusikategevustes – laulmises, pillimängus, omaloomingus ja muusikalises liikumises; 3) kuulab süvenenult Eesti ja teiste rahvaste muusikat ning arutleb muusika üle; 4) osaleb aktiivselt muusikaloomes, katsetab oma ideid erinevates muusikategevustes ja sobivates digikeskkondades, on püsiv lahendusi otsides; 5) suhtub lugupidavalt enda ja kaaslaste loomingusse, põhjendab ning analüüsib oma arvamusi ja valikuid; 6) mõistab enda seotust Eesti kultuuripärandiga ja väärtustab laulupidu; 7) märkab ja teadvustab kultuurilist mitmekesisust ning suhtub lugupidavalt eri rahvuskultuuridesse; 8) leiab muusikainfot eri teabeallikatest ning käitub vastutustundlikult virtuaalmaailmas; 9) väärtustab loojat ja loomingut ning on teadlik autoriõigusest; 10) väärtustab teadmisi ja oskusi muusikategevustes, rakendades muusikalist kirjaoskust (helivältsed, rütmifiguurid ja pausid):  taktimõõdud 2/4, 3/3, 4/4, C ja eeltakt; duur-, moll-helilaad, helistikud C-a, G-e, F-d;

	muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele).	
III KOOLIASTE	Õpilane: 1) huvitub muusikast kui kunstiliigist, väärtustab muusikat ning muusikategevust kultuuri ja igapäevaelu rikastajana; 2) teadvustab muusika võimalusi vaimse, füüsilise ja emotsionaalse tasakaalu loomisel; 3) osaleb aktiivselt musitseerimises: tegutseb koos teistega, vastutab enda tegevuse eest rühmas (klassis, kooris, ansamblis); 4) arendab loomeideid muusikalise eneseväljenduse kaudu: katsetab ideid muusikategevustes, leiab lahendusi esile kerkinud probleemidele, hindab isikupära ja erinevaid lahendusi ning on püsiv ja järjekindel; 5) tunnetab ja rakendab liikudes muusika karakterit ja väljendusvahendeid; 6) väärtustab kodukoha ja Eesti muusikapärandit ning nüüdismuusikat, on traditsioonide edasikandja laulja ja/või pillimängijana ning osaleb laulupidudel; 7) teadvustab muusikat kui kultuuridevahelist suhtluskeelt, väärtustab kultuurilist mitmekesisust; 8) tegutseb eetiliselt ja ohutult (sh autoriõigust arvestades) nii reaalses kui ka virtuaalses kultuurikeskkonnas, suhtub kriitiliselt infotehnoloogia ja meedia loodud keskkonnanasse; 9) valib endale meelepärase(d) muusikaga tegelemise viisi(d), hindab oma kogemust ja jagab seda kaaslastega; 10) teadvustab, et teadlikuma musitseerimise aluseks on muusikaline kirjaoskus, mille hulka kuuluvad helivältsed, rütmifiguurid ja pausid:  kaheksandiktaktimõõt laulurepertuaarist tulenevalt; ühe võtmemärgiga helistikud ja repertuaarist tulenevalt kahe võtmemärgiga helistikud; bassivõti repertuaarist tulenevalt; muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele; 11) mõistab, kuidas huvi muusika vastu ning muusikaoskused võimaldavad kujundada sellest elukestva harrastuse või elukutse.	
ÕPITULEMUSED ÕPPESISU	ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU sh praktilised tööd, õpiprojektid, õppetegevus väljaspool klassiruumi, kogukonnapraktika vm õppetegevused
1.klass	Osaoskus: laulmine Õpilane:	Repertuaar. Lauldakse eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regillaule, eesti ja teiste rahvaste laule. Õpitakse laulma peast

	1.) on harjunud laulma sirge selja, püstise pea ja avatud suuga julgelt, ilmekalt ja selge diktsiooniga kooris (kogu klassiga), ansamblis ja/või üksi; võtab osa ühislaulmisest; 2) väljendab laulu sisu ja meeleolu, kasutades erinevat dünaamikat ja tempot; pöörab tähelepanu lauldava laulu sõnadele; 3) laulab eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regillaule, eesti ja teiste rahvaste laule; 4) laulab peast I kooliastme ühislaule: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Kevadel“ ehk „Juba linnukesed...“ (eesti rahvaviis / J. H. Hermann ja P. Tekkel); 5) on tutvunud laulupidude traditsiooniga; 6) on tutvunud muusikalise kirjaoskusega ja rakendab seda lauldes: laulab endale sobivas tessituuris astmemudeleid, kasutades astmeid SO, MI ja RA; teadvustab õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi laulmisel.	I kooliastme ühislaule (Eesti hümn, „Kevadel“). Repertuaari valikul arvestatakse eesti rahvakalendri tähtpäevadega (mardipäev, kadripäev, jõulud, vastlad, kevadpühad) ja riiklike tähtpäevadega (isadepäev, Eesti vabariigi aastapäev, emadepäev jt). Laulmine ja laulutehnika. Lauldakse a cappella ja saatega nii kooris (kogu klassiga), ansamblis (näiteks pingiridade kaupa jne) kui ka üksi, mille käigus harjutakse kuulma ja kuulama nii ennast kui ka teisi. Tutvutakse laulupidude traditsiooniga ja kaasatakse õpilasi koolikoori. Tekitatakse harjumus lauldes hoida loomulikku kehahoidu (sirge selg, püstine pea, avatud suu). Õpilasi suunatakse laulma julgelt, ilmekalt ja selge diktsiooniga. Interpretatsioon. Mõtestatakse lauldava laulu sõnu, väljendamiseks selle sisu ja meeleolu läbi erineva dünaamika (piano, forte, valjenedes, vaibudes) ja tempo (kiire, aeglane). Muusikaline kirjaoskus. Tutvutakse laulu õppimist toetava muusikateooriaga, sh mõistetega: viis, rütm, meetrum, löök, takt, taktijoon, lõpujoon, taktimõõt (2-osaline ja 3-osaline taktimõõt), noot (noodipea ja noodivars). Tutvutakse rütmide, rütmifiguuride ja pausiga rütmisilpide TA, TI-TI, TA-A, TA-A-A, paus ning teadvustatakse neid laulmisel. Noodist laulmine. Õpitakse lugema noodist laulusõnu ning järgima rütmi ja meloodia liikumist. Õpitakse uusi laule noodist SO, MI ja RA astmetega. Tutvutakse erinevate noodimärkidega (kordusmärgid, esimene ja teine lõpp). Juhitakse tähelepanu laulu autoritele (helilooja ja luuletaja). Vorm. Kirjeldatakse õpitavate laulude vormi läbi mõistete salm, refrään, eelmäng ja vahemäng. Relatiivsed astmed ja astmemudelid: SO, MI, RA. Mudellaulud. Tutvutakse relatiivsete astmete ja nende käemärkidega. Kinnistatakse eri tessituurides eelkõige SO, MI ja RA astmetel
--	--	--

	põhinevaid astmemudeleid. Astmed paigutatakse astmetrepile või -redelile ja noodijoonestikule. 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. Praktiliste tööde näiteid: Häälemängud (eakohased hääleharjutused, hingamisharjutused jne). Eakohaste laste-, mängu- ja mudellaulude, regilaulude, eesti- ja teiste rahvaste laulude laulmine ühiselt, ansamblis ja üksi. Laulmine ja improviseerimine õpitud astmemudelitel. Osalemine koolikoori tegevuses. Osalemine kooli-ja valla kontserdielusus erinevate muusikaliste tegevustega. Musitseerimisel kasutatakse teadlikult rütme, rütmifiguure ja pausi Keha-, rütmi- ja plaatpille mängitakse nii orkestris (kogu klassiga), ansamblis (näiteks pingiridade kaupa jne) kui ka üksi, mille käigus harjutakse kuulma ja kuulama nii enda kui ka teiste pillimängu. Kehapill. Tutvutakse kehapilli ning selle erinevate helide ja mänguvõimalustega. Rakendatakse kehapilli lihtsamates ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Rütmipillid. Tutvutakse oma koolis olevate rütmipillidega (kõlapulgad, triangel, võrutrumm, kõlatoru, marakad, rütmimunad, kuljused, tamburiin, taldrik, kastanjetid, agoogo, guiro, džembe, bongod, konga jt). Õpitakse rütmipillidel õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse rütmipille lihtsamates ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Plaatpillid. Tutvutakse oma koolis olevate plaatpillidega (ksülofon, kellamäng, metallofon, kõlaplaadid). Õpitakse plaatpilli pulkade õiget käeshoidmist ja õigeid mänguvõtteid.
--	---

Osaoskus: pillimäng

Õpilane:

- 1) mängib keha- rütmi- ja plaatpillidel lihtsamaid ostinato'sid, kaas-, eel- ja/või vahemänge, kasutades õigeid mänguvõtteid; oskab nimetada enda koolis olevate rütmi- ja plaatpillide nimetusi;
- 2) on tutvunud muusikalise kirjaoskusega: teadvustab õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi musitseerimisel.

	Osaoskus: muusikaline omalooming Õpilane 1) rakendab omaloomingus muusika väljendusvahendeid (meloodia, rütm, tempo, tämber, dünaamika); 2) loob lihtsaid rütmilis-meloodilisi kaasmänge keha-, rütmi- ja plaatpillidel, kasutades õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi. 3) improviseerib astmemudelitele tuginedes; 4) loob lihtsamaid tekste (liisusalm, regivärsse, laulusõnu jne); 5) kasutab loovliikumist muusika meeleolu väljendamisel. 6) on tutvunud muusikalise kirjaoskusega: kasutab omaloomingu loomisel astmeid SO, MI ja RA ja õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi.	Rakendatakse plaatpille lihtsamates ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Mõisted: meetrum, löök, takt, taktijoon, taktimõõt, lõpujoon, kordusmärgid, noot, viis, eelmäng, vahemäng, salm, refrään, esimene ja teine lõpp, helilooja, dirigent, piano (vaikselt), forte (valjult), valjenedes, vaibudes, kehapill, rütmipillid, plaatpillid. Praktiliste tööde näiteid: Meetrumi tunnetamine ja hoidmine pillimängus. Rütmi mängud. Rütmi improviseerimine kehapillil ja rütmipillidel. Rütmi ja meloodia improviseerimine plaatpillidel. Keha-, rütmi- ja plaatpillidel lihtsamate ostinato'de, kaas-, eel- ja/või vahemängude mängimine. Rütmi- ja fantaasiapillide meisterdamine. Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansambelis (näiteks pinginaabriga) ja/või kõik koos (kogu klassiga). Muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) kasutatakse omaloomingus nii eraldi kui ka omavahel lõimitult. Laulmine. Luuakse lihtsamaid tekste ja esitatakse neid musitseerides. Improviseeritakse õpitud astmemudelitele (SO, MI, RA) tuginedes. Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, rütmijärgnevusi ja ostinato'sid ning esitatakse neid keha-, rütmi- ja plaatpillidel. Omaloomingut luues kasutatakse õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi. Liikumine. Väljendatakse muusikapala karaktereid improviseeritud liikumise kaudu. Laulu meeleolule luuakse sobivad liigutused. Mõisted: meetrum, tempo, löök, takt, taktijoon, taktimõõt, lõpujoon, kordusmärgid, noot, viis, eelmäng, vahemäng, laul, muusikapala, salm, refrään, regilaul, liisusalm, helilooja, luuletaja, koor, dirigent, piano (vaikselt), valjult (forte), valjenedes, vaibudes.
--	---	--

	Osaoskus: muusikaline liikumine Õpilane: 1) väljendab muusika sisu ja karakterit liikumise kaudu üksi või rühmas; 2) tajub ja tunnetab liikumise kaudu muusika väljendusvahendeid: rütme, rütmifiguure ja pausi, erinevaid temposid; 3) tantsib koos kaaslastega eesti laulu- ja ringmänge.	Praktiliste tööde näiteid: Õpitud astmetele tuginedes meloodia improviseerimine. Lihtsate rütmilis-meloodiliste kaasmängude loomine keha-, rütmi- ja/või plaatpillidel. Lihtsamate tekstide loomine ja nende ilmekas esitamine. Muusika meeleolu väljendamine loovliikumise kaudu. Muusika või laulu meeleolu ja/või karakteri väljendamine kunstitöös. Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos (kogu klassiga), gruppides (näiteks pingiridade kaupa jne) kui ka üksi, mille käigus harjutakse liikuma ja tunnetama nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis. Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Tutvutakse liikumise kaudu rütmide, rütmifiguuride ja pausiga Tunnetatakse muusika erinevaid temposid ja väljendatakse dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu. Eesti laulu- ja ringmängud. Mängitakse ühiselt erinevaid eesti laulu- ja ringmänge, tutvudes nende sisu ja pärimuslike traditsioonidega. Väljendatakse mängudes esinevate tegelaste karaktereid. Harjutatakse ühistegevustes liikumist paaris, ühiselt ringjoonel (sõõris), vooris ja viirus. Mõisted: ringjoon (sõõr), voor, viirg, päripäeva ja vastupäeva, parem, vasak. Praktiliste tööde näiteid: Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu; muusika sisu ja karakteri väljendamine liikumise kaudu üksi või rühmas. Erinevate liikumisimprovisatsioonide loomine. Õpetajaga ühise liikumiskompositsiooni loomine, milles väljendatakse muusikapala ülesehitust(vormi). Eesti laulu- ja ringmängude mängimine.
--	--	--

	Osaoskus: muusika kuulamine Õpilane: 1) avaldab eakohaselt arvamust kogetud muusikaelamusest, kasutades õpitud oskussõnavara; 2) kirjeldab, iseloomustab ning võrdleb eakohaselt kuulatava laulu või muusikapala meeleolu ja karakterit; 3) eristab kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat (laul ja muusikapala); 4) on tutvunud eesti rahvapillidega ja kirjeldab neid.	Kirjeldatakse kogetud muusikaelamusi ning avaldatakse nende kohta eakohaselt arvamust suuliselt või muul looval viisil. Autorid. Tutvutakse laulu või muusikapala autorite ametitega (helilooja ja luuletaja). Uue repertuaari õppimisel juhitakse tähelepanu autoritele. Eesti rahvamuusika. Tutvutakse eesti rahvalaulude ja rahvapillidega. Vokaalmuusika ja instrumentaalmuusika. Eristatakse kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat (laul ja muusikapala). Muusika väljendusvahendid. Kirjeldatakse kogetud muusikaelamust eakohaselt, kasutades õpitud oskussõnavara. Kontsert. Tutvutakse kontserdiküllastaja hea käitumise tavadega. Mõisted: laul, muusikapala, meetrum, tempo, helilooja, luuletaja, kontsert ja publik, koor, orkester, dirigent, piano (vaikselt), forte (valjult), valjenedes ja vaibudes, kõrged ja madalad helikõrgused. Praktiliste tööde näiteid: Muusikapala või laulu meeleolu ja/või karakteri kirjeldamine. Väljendab muusikapala karakterit kunstiteose kaudu. Võimalusel kontserdi külastamine (kontserdimaja, koolikontserdid jne).
2.klass	Osaoskus: laulmine Õpilane: 1) oskab lauldes hoida loomulikku kehahoidu; on tutvunud laulmisele omaste hingamispõhimõtetega; laulab vaba tooni ja selge diktsiooniga üksi, ansamblis või kooris; 2) väljendab laulu sisu ja meeleolu, kasutades erinevat	1. klassis omandatud teadmiste kordamine. Repertuaar. Lauldakse eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regilaule, eesti ja teiste rahvaste laule. Õpitakse laulma peast I kooliastme ühislause: Eesti hümn, „Mu koduke”, „Tiliseb, tiliseb aisakell”, „Rongisõit”. Repertuaari valikul arvestatakse eesti rahvakalendri tähtpäevadega (mardipäev, kadripäev, jõulud, vastlad, kevadpühad) ja riiklike tähtpäevadega (isadepäev, Eesti vabariigi aastapäev, emadepäev jt). Tutvutakse laulu autoritega (helilooja ja luuletaja).

	dünaamikat ja tempot; loeb iseseisvalt noodist laulusõnu; 3) laulab eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regillaule, eesti ja teiste rahvaste laule; 4) laulab peast I kooliastme ühislause: „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Mu koduke“ (muusika ja sõnad A. Kiiss), „Tiliseb, tiliseb aisakell“ (L. Wirkhaus / J. Oro); „Rongisõit“ (G. Ernesaks / E. Niit); 5) on tutvunud laulupidude traditsiooniga; 6) mõistab eakohaselt muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda lauldes: laulab endale sobivad tessituuris astmemudeleid, kasutades astmeid SO, MI, RA, LE, JO, (alumine) RAI ja (alumine) SOI (pentatoonika); kinnistab õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi.	Laulmine ja laulutehnika. Kinnistatakse harjumust hoida laulmisel loomulikku kehahoidu (sirge selg, püstine pea, avatud suu). Tutvutakse laulmisele omaste hingamise põhimõtetega. Lauldakse julgelt, ilmekalt ja selge diktsiooniga. Lauldakse a cappella ja saatega nii kooris (kogu klassiga), ansamblis (näiteks pingiridade kaupa jne) kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii ennast kui ka teisi. Tutvutakse laulupidude traditsiooniga ja kaasatakse õpilasi koolikoori. Interpretatsioon. Mõtestatakse lauldava laulu sõnu, väljendatakse selle sisu ja meeleolu läbi erineva dünaamika (piano, forte, valjenedes, vaibudes) ja tempo (kiire, aeglane). Muusikaline kirjaoskus. Täiendatakse juba õpitud laulu õppimist toetavat muusikateooriat, sh kinnistades mõisteid: viis (meloodia), rütm, meetrum, löök, takt, taktijoon, lõpujoon, taktimõõt (2-osaline ja 3-osaline taktimõõt), noot (noodipea ja noodivars). Kinnistatakse rütme, rütmifiguure ja pausi rütmisilpide abil TA, TI-TI, TA-A, TA-A-A, paus abil ning teadvustatakse neid laulmisel. Noodist laulmine. Loetakse lüüesalt noodist laulusõnu ning järgitakse rütmi ja meloodia liikumist. Õpitakse uusi laule noodist pentatooniliste astmete abil. Arvestatakse lauldes noodimärkidega (kordusmärgid, esimene ja teine volt, fermaat, latern, segno). Vorm. Kinnistatakse laule õppides mõisteid salm, refrään, eelmäng ja vahemäng. Relatiivsed astmed ja astmemudelid: SO, MI, RA, LE, JO, (alumine) RAI ja (alumine) SOI (pentatoonika). Mudellaulud. Kinnistatakse 1. klassis õpitud astmemudeleid koos käemärkidega. Tutvustatakse uusi relatiivseid astmeid. Kinnistatakse lauldes eri tessituurides eelkõige SO, MI, RA, LE, JO, (alumine) RAI ja (alumine) SOI astmetel põhinevaid astmemudeleid. Astmed paigutatakse astmetrepile või -redelile ja JO-võtme abil noodijoonestikule. Mõisted: meetrum, löök, takt, taktijoon, taktimõõt, lõpujoon, kordusmärgid, eelmäng, vahemäng, viis (meloodia), salm, refrään, esimene ja teine volt, fermaat, latern, segno, regilaul, helilooja, luuletaja, eeslaulja ja koor, dirigent,
--	---	---

	Osaoskus: pillimäng Õpilane: 1) mängib keha- rütmi- ja plaatpillidel lihtsamaid ostinato'sid, kaas-, eel- ja/või vahemänge, kasutades õigeid mänguvõtteid; oskab nimetada enda koolis olevate rütmi- ja plaatpillide nimetusi; mängib ja improviseerib plaatpillidel meloodiat, toetudes pentatoonikale; 2) on tutvunud väikekandle või plokkflöödi esmaste mänguvõtetega ja kasutab neid musitseerimisel. 3) mõistab eakohaselt muusikalise kirjaoskuse tähtsust: teadvustab õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi musitseerimisel.	piano (vaikselt), forte (valjult), valjenedes, vaibudes. Praktiliste tööde näiteid: Häälemängud (eakohased hääleharjutused, hingamisharjutused jne). Eakohaste laste-, mängu- ja mudellaulude, regilaulude, eesti- ja teiste rahvaste laulude laulmine ühiselt, ansambelis ja üksi. Laulmine ja improviseerimine õpitud astmemudelitel. Osalemine koolikoori tegevuses. Osalemine kooli-ja valla kontserdielusus erinevate muusikaliste tegevustega. Musitseerimisel kasutatakse rütme, rütmifiguure ja pausi .  Plaatpillidel musitseerides toetutakse pentatoonikale. Keha-, rütmi- ja plaatpille mängitakse nii orkestris (kogu klassiga), ansambelis (näiteks pingiridade kaupa jne) kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii enda kui ka teiste pillimängu. Väikekandle või plokkflöödi mängimisel kasutatakse esmaseid mänguvõtteid. Kehapill. Kehapilli rakendatakse lihtsamates ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Rütmipillid. Musitseeritakse oma koolis olevatel rütmipillidel (kõlapulgad, triangel, võrutrumm, kõlatoru, marakad, rütmimunad, kuljused, tamburiin, taldrik, kastanjetid, agoogo, guiro, džembe, bongod, conga jt), kasutades õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse rütmipille lihtsamates ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Plaatpillid. Musitseeritakse oma koolis olevatel plaatpillidel (ksülofon, kellamäng, metallofon, kõlaplaadid), kasutades õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse plaatpille lihtsamates ostinatodes,
--	---	--

	Osaoskus: muusikaline liikumine Õpilane: 1) väljendab muusika sisu ja karakterit liikumise kaudu üksi või rühmas; 2) tajub ja tunnetab liikumise kaudu rütme, rütmifiguure ja pausi; tunnetab muusika erinevaid temposid ja väljendab dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu; arvestab liikudes enda ja teiste asukohaga ruumis; 3) tantsib koos kaaslastega eesti laulu- ja ringmänge ning labajalavalssi ja rei(n)lendrit.	kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Plaatpillidel musitseerides toetutakse pentatoonikale. Väikekannel, plokkflööt. Tutvutakse väikekandle või plokkflöödi esmaste mänguvõtetega, mida rakendatakse musitseerimisel. Mõisted: meetrum, löök, takt, taktijoon, taktimõõt (2- ja 3-osaline), lõpujoon, volt, fermaat, latern, segno, kordusmärgid, eelmäng, vahemäng, viis (meloodia), salm, refrään, dirigent, piano (vaikselt), forte (valjult), valjenedes, vaibudes, kehapill, rütmipillid, plaatpillid. Praktiliste tööde näiteid: Meetrumi tunnetamine ja hoidmine pillimängus. Rütmi improviseerimine kehapillil ja rütmipillidel. Rütmi ja meloodia improviseerimine plaatpillidel, kasutades pentatoonikat. Keha-, rütmi- ja plaatpillidel lihtsamate ostinatode, kaas-, eel- ja/või vahemängude mängimine. Musitseerimine väikekandel või plokkflöödil, kasutades esmaseid mänguvõtteid. Rütmipillide ja fantaasiapillide meisterdamine. Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos (kogu klassiga), gruppides (näiteks pingiridade kaupa jne) kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis. Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Tutvutakse liikumise kaudu rütmide, rütmifiguuride ja pausiga . Tunnetatakse muusika erinevaid temposid ja väljendatakse dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu. Eesti laulu- ja ringmängud ning rahvatantsud. Mängitakse ühiselt erinevaid eesti laulu- ja ringmänge, tutvudes laulumängu sisu ja pärimusliku traditsiooniga. Väljendatakse mängudes esinevate tegelaste karaktereid. Tantsitakse ühiselt eesti rahvatantse (labajalg ja reinlender), kasutades tantsude põhisamme.
--	---	---

	Osaoskus: muusikaline omalooming Õpilane: 1) rakendab omaloomingus muusika väljendusvahendeid (meloodia, rütm, tempo, tämber, dünaamika); 2) loob lihtsaid rütmilis-meloodilisi kaasmänge keha-, rütmi- ja plaatpillidel, kasutades õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi; 3) improviseerib pentatoonika astmetele tuginedes; 4) loob lihtsamaid tekste (liisusalm, regivärsse, laulusõnu jne); 5) kasutab loovliikumist muusika meeolu väljendamisel. 6) mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda omaloomingus: kasutab omaloomingu loomisel astmeid SO, MI, RA, LE, JO (alumine)	Ühistegevuses liigutakse paaris, ühiselt sõõris (ringjoonel), vooris ja viirus. Mõisted: ringjoon (sõõr), voor, viirg, päripäeva ja vastupäeva, parem, vasak, labajalavalss (labajalg), rei(n)lender. Praktiliste tööde näiteid: Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Muusika sisu ja karakteri väljendamine liikumise kaudu üksi või rühmas. Erinevate liikumisimprovisatsioonide loomine. Õpetajaga ühise liikumiskompositsiooni loomine, milles väljendatakse muusikapala ülesehitust (vormi). Eesti laulu- ja ringmängude mängimine ja labajalavalsi ning rei(n)lenderi tantsimine. Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansamblis (näiteks pinginaabriga) ja/või kõik koos (kogu klassiga). Muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) kasutatakse omaloomingus nii eraldi kui ka omavahel lõimitult. Laulmine. Luuakse lihtsamaid tekste ja esitatakse neid musitseerides. Improviseeritakse tuginedes pentatoonilistele astmetele (SO, MI, RA, LE, JO, (alumine) RAI ja (alumine) SOI). Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, rütmijärgnevusi ja ostinato'sid ning esitatakse neid keha-, rütmi- ja plaatpillidel. Omaloomingut luues kasutatakse õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi ning pentatoonikat. Liikumine. Improviseeritud liikumise kaudu väljendatakse muusikapala karakterit. Luuakse laulu meeoluga sobivad liigutused. Mõisted: laul, muusikapala, viis (meloodia), salm, refrään, meetrum, tempo, löök, takt, taktijoon, 2- ja 3-osaline taktimõõt, lõpujoon, kordusmärgid, regilaul, liisusalm, helilooja, luuletaja, solist, eeslaulja, ansambel, koor, dirigent, piano (vaikselt), valjult (forte), valjenedes, vaibudes. Praktiliste tööde näiteid: Meloodia improviseerimine pentatoonikal.
--	---	--

	RAI ja (alumine) SOI (pentatoonika) ja õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi. Osaoskus: muusika kuulamine Õpilane: 1) avaldab eakohaselt arvamust kogetud muusikaelamusest, kasutades õpitud oskussõnavara; 2) kirjeldab, iseloomustab ning võrdleb eakohaselt kuulatava laulu või muusikapala meeleolu ja karakterit; 3) eristab kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat (laul ja muusikapala); 4) eristab kõla ja välimuse järgi eesti rahvapäille ning kirjeldab neid.	Lihtsate rütmilis-meloodiliste kaasmängude loomine keha-, rütmi- ja/või plaadpillidel. Lihtsamate tekstide loomine ja nende ilmekas esitamine. Muusika meeleolu väljendamine loovliikumise kaudu. Väikekandel või plokkflöödil omaloomingu esitamine. Kunstitöodes kuulatud muusika või laulu meeleolu ja/või karakteri väljendamine. Kirjeldatakse kogetud muusikaelamusi ning avaldatakse nende kohta arvamust suuliselt või muul looval viisil. Autorid. Tutvutakse laulu või muusikapala autorite ametitega (helilooja ja luuletaja). Uue repertuaari õppimisel tutvutakse autoritega. Otsitakse erinevatest infoallikatest autoritest teavet õpetaja suunamisel. Eesti rahvamuusika. Kuulatakse eesti rahvalaule ja rahvapille. Eristatakse regilaulus ühe- ja kaherealist regiviisi. Tutvutakse erinevate eesti rahvapillidega (kannel, hiiu kannel, löötspill, sarved, viled, torupill), neid eristatakse kuuldeliselt. Vokaal- ja instrumentaalmuusika. Eristatakse kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat (laul ja muusikapala). Tutvutakse erinevate esituskosseisudega (solist, ansambel, koor). Muusika väljendusvahendid. Kirjeldatakse kogetud muusikaelamust eakohaselt, kasutades õpitud oskussõnavara. Kontsert. Korratakse kontserdikülastaja hea käitumise tavaid. Mõisted: laul, muusikapala, meetrum, tempo, helilooja, luuletaja, solist, eeslaulja, ansambel, koor, orkester, kontsert ja publik, eesti rahvapillid, dirigent, piano (vaikselt), forte (valjult), valjenedes ja vaibudes. Praktiliste tööde näiteid: Muusikapala või laulu meeleolu ja/või karakteri kirjeldamine.
--	--	---

		Väljendab muusikapala karakterit kunstiteose kaudu. Rahvapillide kuulamine/vaatamine ja nende eristamine kõla ja välimuse järgi. Võimalusel kontserdi külastamine (kontserdimaja, koolikontserdid jne).
3.klass	Osaoskus: laulmine Õpilane: 1) laulab loomuliku kehahoiu ja hingamise, vaba tooni ja selge diktsiooniga üksi, ansamblis või kooris; 2) väljendab lauldes muusika sisu ning meeolelu; 3) laulab eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regillaule, eesti ja teiste rahvaste laule; 4) laulab peast I kooliastme ühislause: „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „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) 5) on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja ja/või kuulajana, arutleb suuliselt kogetu üle; 6) mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda lauldes.	1. ja 2. klassis omandatud teadmiste kordamine. Repertuaar. Lauldakse eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regillaule, eesti ja teiste rahvaste laule. Õpitakse laulma peast I kooliastme ühislause: Eesti hümn, „Lapsed tuppa“, „Uhti, uhti uhkesti“, „Teele, tee, kurekesed“, „Emakesele“. Repertuaari valikul arvestatakse eesti rahvakalendri tähtpäevadega (mardipäev, kadripäev, jõulud, vastlad, kevadpühad) ja riiklike tähtpäevadega (isadepäev, Eesti vabariigi aastapäev, emadepäev jt). Tutvustatakse laulu autoreid. Laulmine ja laulutehnika. Lauldakse loomuliku kehahoiu ja hingamisega, vaba tooni ja selge diktsiooniga. Lauldakse a cappella ja saatega nii kooris, ansamblis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii ennast kui ka teisi. Tutvutatakse laulupidude traditsiooniga ja kaasatakse õpilasi koolikoori. Interpretatsioon. Väljendatakse lauldes muusika sisu ja meeolelu, kasutades erinevat dünaamikat (piano, forte, crescendo, diminuendo) ja tempo (kiire, aeglane). Muusikaline kirjaoskus. Täiendatakse juba õpitud laulu õppimist toetavat muusikateooriat. Kinnistatakse õpitud rütme, rütmifiguure ja pausi ning õpitakse uusi rütme, rütmifiguure rütmisilpide TI-RI-TI-RI, TAI-RI abil ning poolpaus, tervetaktipaus ning teadvustatakse neid laulmisel. Seostatakse noodipikkuste silpnimetusi noodivältustega (TA = veerandnoot jne). Noodist laulmine. Loetakse ladusalt noodist laulusõnu ning järgitakse rütmi ja meloodia liikumist. Õpitakse lihtsamaid laule noodist kasutades kõiki õpitud astmeid. Laulmisel

	2) musitseerib väikekandel või plokkflöödil esmaseid mänguvõtteid kasutades; 3) mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda pillimängus. Osaoskus: muusikaline liikumine Õpilane:	pillimängu. Väikekandle või plokkflöödi mängimisel kasutatakse õpitud mänguvõtteid. Kehapill. Rakendatakse kehapilli lihtsamates ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Rütmipillid. Mängitakse oma koolis olevate rütmipillidel, kasutades rütmipillide õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse rütmipille lihtsamates ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Plaatpillid. Mängitakse oma koolis olevate plaatpillidel, kasutades õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse plaatpille lihtsamates ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Väikekannel, plokkflööt. Mängitakse väikekandel või plokkflöödil, kasutades õpitud mänguvõtteid. Mõisted: meetrum, takt, taktijoon, taktimõõt, lõpujoon, kordusmärgid, eelmäng, vahemäng, salm, refrään, volt, sidekaar, pidekaar, fermaat, latern, segno, süsteem, kaanon, helilooja, dirigent, dünaamika, piano, forte, crescendo, diminuendo, noodivältused (veerandnoot, veerandpaus, poolnoot, poolpaus jne), pooltoon, tervetoon, põhiheli, JO-astmerida, RA-astmerida, improvisatsioon. Praktiliste tööde näiteid: Meetrumi tunnetamine ja hoidmine pillimängus. Rütmi improviseerimine kehapillil ja rütmipillidel. Rütmi ja meloodia improviseerimine plaatpillidel. Keha-, rütmi- ja plaatpillidel lihtsamate ostinato'de, kaas-, eel- ja/või vahemängude mängimine. Kaanonite esitamine. Musitseerimine väikekandel või plokkflöödil, kasutades õpitud mänguvõtteid. Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos, gruppides kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis.
--	--	---

	1) väljendab muusika sisu ja karakterit liikumise kaudu üksi või rühmas; 2) kasutab liikumisel muusika väljendusvahendeid; 3) tantsib eesti laulu- ja ringmänge; 4) mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda liikumisel. Osaoskus: muusikaline omalooming Õpilane: 1) rakendab omaloomingus muusika väljendusvahendeid (meloodia, rütm, tempo, tämber, dünaamika); 2) loob lihtsaid rütmilis-meloodilisi kaasmänge keha-, rütmi- ja plaadpillidel;	Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Tutvustatakse liikumise kaudu rütme, rütmifiguure ja pause Tunnetatakse muusika erinevaid temposid ja väljendatakse dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu. Liigutakse marsisammul erinevates tempodes. Eesti laulu- ja ringmängud ning rahvatantsud. Mängitakse ühiselt erinevaid eesti laulu- ja ringmänge, tutvudes laulumängu sisu ja pärimusliku traditsiooniga. Väljendatakse mängudes esinevate tegelaste karaktereid. Ühistegevuses liigutakse paaris, ühiselt sõõris (ringjoonel), vooris ja viirus. Tutvutakse valsi ja polka põhisammudega. Mõisted: ringjoon (sõõr), voor, viirg, päripäeva ja vastupäeva, parem, vasak, labajalavalss (labajalg), rei(n)lender, marss, valss, polka. Praktiliste tööde näiteid: Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Muusika sisu ja karakteri väljendamine liikumise kaudu üksi või rühmas. Marssimine erinevates tempodes. Erinevate liikumisimprovisatsioonide loomine. Õpetajaga ühise liikumiskompositsiooni loomine, milles väljendatakse muusikapala ülesehitust (vormi). Valsi ja polka tantsimine, kasutades põhisamme. Eesti laulu- ja ringmängude mängimine. Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansamblis ja/või kõik koos. Muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) kasutatakse omaloomingus nii eraldi kui ka omavahel lõimitult. Laulmine. Luuakse lihtsamaid tekste ja esitatakse neid musitseerides. Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, rütmijärgnevusi ja ostinato'sid ning esitatakse neid keha-, rütmi- ja plaadpillidel. Omaloomingut luues rakendatakse õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi.
--	--	---

	3) improviseerib astmemudelitele tuginedes; 4) loob lihtsamaid tekste (liisusalme, regivärsse, laulusõnu jne); 5) kasutab loovliikumist muusika meeleolu väljendamisel; 6) väljendab muusika meeleolu kunstitöodes; 7) mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda omaloomingus. Osaoskus: muusika kuulamine Õpilane: 1) kirjeldab kogetud muusikaelamusi ning avaldab nende kohta arvamust suuliselt või muul looval viisil; 2) kirjeldab, iseloomustab ning võrdleb kuulatava laulu või muusikapala meeleolu ja karakterit, kasutades õpitud oskussõnavara ning muusika väljendusvahendeid (meloodia, rütm, tempo, tämber, dünaamika); 3) eristab ja iseloomustab kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat, sh muusikažanre (marss, valss, polka);	Liikumine. Väljendatakse muusikapala karakterit improviseeritud liikumise kaudu. Luuakse laulu meeleoluga sobivad liigutused. Mõisted: laul, muusikapala, salm, refrään, meetrum, tempo, takt, taktijoon, 2- ja 3- osaline taktimõõt, lõpujoon, kordusmärgid, pidekaar, sidekaar, süsteem, kaanon, regilaul, liisusalm, helilooja, luuletaja, solist, eeslaulja, ansambel, duo, duett, koor, dirigent, piano, forte, crescendo, diminuendo. Praktiliste tööde näiteid: Meloodia ja rütmi improviseerimine. Lihtsate rütmilis-meloodiliste kaasmängude loomine keha-, rütmi- ja/või plaatpillidel. Rütmikaanonite loomine ja esitamine. Lihtsamate tekstide loomine ja nende ilmeka esitamine. Muusika meeleolu väljendamine loovliikumise kaudu. Väikekandlil või plokkflöödil omaloomingu esitamine. Kunstitöodes kuulatud muusika või laulu meeleolu ja/või karakteri väljendamine. Kirjeldatakse kogetud muusikaelamusi ning avaldatakse nende kohta arvamust eakohaselt suuliselt või muul looval viisil. Autorid. Tutvutakse laulu või muusikapala autoritega (helilooja ja luuletaja). Tutvutakse valikuliselt erinevate heliloojatega, näiteks Gustav Ernesaks, Miina Härma, Wolfgang Amadeus Mozart, Pjotr Tšaikovski jne. Eesti rahvamuusika. Kuulatakse eesti rahvamuusikat ja kirjeldatakse ning iseloomustatakse kuuldut. Eristatakse kõla ja välimuse järgi eesti rahvapille ning kirjeldatakse neid. Vokaalmuusika ja instrumentaalmuusika. Eristatakse kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat (laul ja muusikapala). Tutvutakse erinevate esituskoosseisudega (solist, duo, duett, ansambel, koor, orkester). Eristatakse kuuldeliselt muusikažanre (marss, valss, polka).
--	--	---

	4) otsib infot erinevatest etteantud allikatest, eristab kõla ja välimuse järgi eesti rahvapille ning kirjeldab neid.	Kontsert. Korratakse kontserdikülastaja hea käitumise tavasid. Muusika väljendusvahendid. Kirjeldatakse kogetud muusikaelamust eakohaselt, kasutades õpitud oskussõnavara. Mõisted: laul, muusikapala, salm, refrään, meetrum, takt, taktijoon, 2- ja 3- osaline taktimõõt, lõpujoon, kordusmärgid, pidekaar, sidekaar, süsteem, tempo, regilaul, liisusalm, helilooja, luuletaja, vokaalmuusika, instrumentaalmuusika, solist, eeslaulja, ansambel, duo, duett, koor, dirigent, piano, forte, crescendo, diminuendo, žanr, marss, valss, polka, eesti rahvamuusika. Praktiliste tööde näiteid: Muusikapala või laulu meeleolu ja/või karakteri kirjeldamine. Väljendab muusikapala karakterit kunstiteose kaudu. Valikuliselt erinevate heliloojate, näiteks Gustav Ernesaks, Miina Härma, Wolfgang Amadeus Mozart, Pjotr Tšaikovski jt, teoste kuulamine (helilooja ja loomingu seostamine, nt muusikaviktoriin). Erinevate muusikažanrite (marss, valss, polka) kuulamine ja eristamine. Rahvapillide kuulamine/vaatamine ja nende eristamine kõla ja välimuse järgi. Võimalusel kontserdi külastamine (kontserdimaja, koolikontserdid jne).
4.klass	Osaoskus: laulmine Õpilane: 1) suunab lauldes meloodiat endale sobivas tessituuris võimalikult puhta intonatsiooniga; laulab loomuliku kehahoiu, hingamise ja selge diktsiooniga ning väljendusrikkalt;	Korratakse ja kinnistatakse I kooliastmes omandatud oskusi ja teadmisi. Repertuaar. Lauldakse eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ühe- ja kahehäälsed laule, kaanoneid ning teiste rahvaste laule. Õpitakse laulma peast II kooliastme ühislause: Eesti hümn, „Mu isamaa armas”, „Püha öö”. Repertuaari valikul arvestatakse eesti rahvakalendri tähtpäevadega (mardipäev, kadripäev, jõulud, vastlad, kevadpühad) ja riiklike tähtpäevadega (isadepäev, Eesti vabariigi aastapäev, emadepäev jt). Tutvutakse laulu autoritega.

	2) laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ühe- ja kahehääelseid laule, kaanoneid ning teiste rahvaste laule; 3) väärtustab ühislaulmist, laulab peast II kooliastme ühislaule: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Mu isamaa armas“ (saksa rahvaviis/ M. Körber), „Püha öö“ (F. Gruber / J. Mohr, tõlkinud K. A. Hermann) 4) osaleb laulupeotraditsiooni edasikandmisel koorilaulja või kuulajana ning analüüsib eakohaselt kogetut suuliselt; 6) rakendab lauldes muusikalist kirjaoskust, kasutab laulu õppides relatiivseid astmeid.	Laulmine ja laulutehnika. Lauldakse loomuliku kehahoiu ja hingamisega, vaba tooni ja selge diktsiooniga. Pööratakse tähelepanu meloodia puhtale intoneerimisele, arvestades hääle isikupära ja sobivat tessituuri. Lauldakse a cappella ja saatega nii kooris, ansamblis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii ennast kui ka teisi. Jätkatakse tutvumist laulupeo traditsiooniga, kaasatakse õpilasi koolikoori. Interpretatsioon. Väljendatakse lauldes muusika sisu ja meeleolu, kasutades erinevat dünaamikat (piano, mezzopiano, mezzoforte, forte, crescendo, diminuendo) ja tempot (kiire, aeglane). Muusikaline kirjaoskus. Kinnistatakse laulu õppimist toetavat muusikateooriat. Õpitakse uusi rütme, rütmifiguure rütmisilpide TI, (paus), TI-TI-RI, TI-RI-TI, TA-I-TI, TA-A-A-A  abil ning teadvustatakse neid laulmisel. Noodipikkuste silpnimetused kinnistatakse noodivältustega (TA = veerandnoot jne). Selgitatakse taktimõõdu kahe numbri tähendust. Tutvutakse 4-osalise taktimõõdu (C) ja eeltaktiga. Relatiivsed astmed ja astmemudelid. Mudellaulud. Kinnistatakse ja korratakse tuttavaid astmeid koos käemärkidega. Seostatakse JO- ja RA-astmerida duur- ja moll-helilaadi ja kolmkõladega. Eristatakse helilaade kõlaliselt (duur ja moll). Kinnistatakse astmemudeleid mudellaulude abil. Absoluutsed helikõrgused. Tutvutakse noodinimetustega (c-d-e jne). Paigutatakse noodid noodijoonestikule viiulivõtme abil. Õpitakse lihtsamaid laule tähtnimetustega. Noodist laulmine. Loetakse ladusalt noodist laulusõnu ning järgitakse rütmi ja meloodia liikumist. Lauldakse noodist uusi laule astme- ja tähtnimetustega. Laulmisel arvestatakse õpitud noodimärkidega. Vorm. Teadvustatakse õpitavate laulude vormi läbi õpitud mõistete. Lauldakse kaanoneid. Tutvutakse 1-, 2- ja 3-osalise lihtvormiga. Mõisted: korratakse ja kinnistatakse I kooliastmes õpitud mõisteid. Uued mõisted: eeltakt, dünaamika, mezzopiano, mezzoforte, 4-osaline taktimõõt, noodivältused
--	--	---

		(kaheksandiknoot, kaheksandikpaus, tervenoot, tervepaus jne), duur- ja moll helilaad ja kolmkõlad, viiulivõti, tähtnimetused, 1-, 2-, 3-osaline vorm. Praktiliste tööde näiteid: Loomuliku kehahoiu ja laulmisele omaste hingamispõhimõtete kinnistamine(?). Eakohaste laste-, mängu- ja mudellaulude, regilaulude, eesti- ja teiste rahvaste laulude laulmine ühiselt, ansamblis ja üksi. Laulmine ja improviseerimine õpitud astmemudelitel. Kaanonite laulmine. I kooliastme ühislaulude kordamine. Osalemine koolikoori tegevuses. Osalemine kooli- ja valla kontserdielusus erinevate muusikaliste tegevustega. Musitseerimisel kasutatakse teadlikult uusi rütme ja rütmifiguure lisaks õpitutele.  Keha-, rütmi- ja plaatpille mängitakse nii orkestris, ansamblis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii enda kui ka teiste pillimängu. Noodist mängimisel rakendatakse absoluutset noodisüsteemi. Väikekandle või plokkflöödi mängimisel kasutatakse õpitud mänguvõtteid ning seostatakse neid absoluutse noodisüsteemiga. Kehapill. Rakendatakse kehapilli ostinatodes, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Rütmipillid. Mängitakse oma koolis olevatel rütmipillidel, kasutades rütmipillide õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse rütmipille ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Plaatpillid. Mängitakse oma koolis olevate plaatpillidel, kasutades õigeid mänguvõtteid.
	Osaoskus: pillimäng Õpilane: 1) jätkab I kooliastmes omandatud pillimänguoskuste arendamisega ning mängib keha-, rütmi- ja plaatpille (valdavalt kaasmängudes); 2) musitseerib plokkflöödil ja/või väikekandlel või muul meloodiapillil, kasutades õpitud mänguvõtteid; rakendab pillimängus digivõimalusi; 3) seostab absoluutseid helikõrgusi noodipildis klaviatuuri ja/või õpitava muusikainstrumendiga; 4) rakendab muusikalist kirjaoskust musitseerides üksi ja erinevates pillikoosseisudes.	

		Rakendatakse plaatpille ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Esitatakse plaatpillidel meloodiaid toetudes absoluutsele noodisüsteemile. Väikekannel, plokkflööt. Mängitakse väikekandlel või plokkflöödil, kasutades õpitud mänguvõtteid. Klaviatuur. Seostatakse absoluutseid helikõrgusi (tähtnimetusi) kindlate asukohtadega klaviatuuril ja mängitakse lihtsamaid meloodiaid klaviatuuril (klaveril, süntesaatoril, erinevatel digitaalsetel rakendustel jne). Korratakse ja kinnistatakse I kooliastmes õpitud mõisteid. Uued mõisted: eeltakt, dünaamika, mezzopiano, mezzoforte, 4-osaline taktimõõt, noodivältused (kaheksandiknoot, kaheksandikpaus, tervenoot, tervepaus jne), duur- ja moll helilaad ja kolmkõlad, viiulivõti, tähtnimetused, 1-, 2-, 3-osaline vorm, klaviatuur. Praktiliste tööde näiteid: Meetrumi tunnetamine ja hoidmine pillimängus. Rütmi improviseerimine kehapillil ja rütmipillidel. Rütmi ja meloodia esitamine või improviseerimine plaatpillidel. Keha-, rütmi- ja plaatpillidel lihtsamate ostinato'de, kaas-, eel- ja/või vahemängude mängimine. Kaanonite esitamine. Musitseerimine väikekandlel või plokkflöödil, kasutades õpitud mänguvõtteid. Lihtsamate meloodiate esitamine klahvpillidel või erinevatel digitaalsetel rakendustel. Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos, gruppides kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis. Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Tutvutakse liikumise kaudu uute rütmide ja rütmifiguuridega ja pausidega (TI, kaheksandikpaus, TI-TI-RI, TI-RI-TI, TA-I-TI, tervenoot, tervepaus). Tunnetatakse muusika erinevaid temposid ja väljendatakse dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu. Kujundatakse ühiselt
	Osaoskus: muusikaline liikumine Õpilane: 1) tunnetab, analüüsib ja väljendab liikumise kaudu muusika väljendusvahendeid (meloodia, dünaamika, tempo, muusikavorm) üksi ja/või rühmas;	

	2) väljendab liikumise kaudu eesti rahvamuusikale iseloomulikke karaktereid ning lihtsamaid tantse; 3) rakendab liikumises muusikateadmisi. Osaoskus: muusikaline omalooming Õpilane: 1) julgeb loomeideedega katsetada; 2) loob rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge või ostinato'sid keha-, rütmi- ja plaadipillidel ning digivahenditel; esitleb neid üksi või rühmas; 3) improviseerib astmemudelitele tuginedes; 4) loob muusikale lihtsaid tekste (regivärsse, laulusõnu jne);	liikumiskompositsioone, väljendamiseks muusikapala vormi (1-, 2-, 3-osaline lihtvorm). Eesti laulu- ja ringmängud ning rahvatantsud. Mängitakse ühiselt erinevaid eesti laulu- ja ringmänge, tutvudes laulumängu sisu ja pärimusliku traditsiooniga. Väljendatakse mängudes esinevate tegelaste karaktereid. Ühistegevuses liigutakse paaris, ühiselt sõõris (ringjoonel), vooris ja viirus. Tantsitakse valssi ja polkat, kasutades põhisamme. Korratakse ja kinnistatakse I kooliastmes õpitud mõisteid. Uued mõisted: eeltakt, dünaamika, mezzopiano, mezzoforte, 4-osaline taktimõõt, noodivältused (kaheksandiknoot, kaheksandikpaus, tervenoot, tervepaus jne), duur- ja moll helilaad ja kolmkõlad, tähtnimetused, 1-, 2-, 3-osaline vorm, klaviatuur. Praktiliste tööde näiteid: Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Muusika sisu ja karakteri väljendamine liikumise kaudu üksi või rühmas. Erinevate liikumisimprovisatsioonide loomine. Õpetajaga ühise liikumiskompositsiooni loomine, milles väljendatakse muusikapala ülesehitust (vormi). Eesti laulu- ja ringmängude mängimine. Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansamblis ja/või kõik koos. Katsetatakse julgelt loomeideedega, kasutades muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) nii eraldi kui ka omavahel lõimitult. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone. Omaloomingu meloodia noodistamisel rakendatakse relatiivset ja/või absoluutset noodisüsteemi. Laulmine. Luuakse lihtsamaid tekste ja esitatakse neid musitseerides, rakendades õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi. Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge ja ostinato'sid ning esitatakse neid üksi või rühmas. Omaloomingut luues rakendatakse õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi. Väikekandele
--	---	---

	5) loob muusikateadmisi ja -oskusi rakendades üksi ja/või rühmas lihtsa instrumentaalpala, esitab seda. Osaoskus: muusika kuulamine Õpilane: 1) kirjeldab ja analüüsib kuulatud muusikat, kasutades õpitud muusika oskussõnavara; 2) tunneb ja eristab eesti rahvapille; 3) otsib infot ning uurib kuulatud heliteoste autorite kohta teavet;	ja/või plokkflöödil esitatakse omaloomingut, kasutades õpitud mänguvõtteid. Liikumine. Väljendatakse muusikapala karakterit improviseeritud liikumise kaudu. Luuakse rütmimängudele uusi liigutusi. Digivahendid. Tutvutakse erinevate digitaalsete rakendustega, rikastamaks omaloomingut. Korratakse ja kinnistatakse I kooliastmes õpitud mõisteid. Uued mõisted: eeltakt, dünaamika, mezzopiano, mezzoforte, 4- osaline taktimõõt, noodivältused (kaheksandiknoot, kaheksandikpaus, tervenoot, tervepaus jne), duur- ja moll helilaad ja kolmkõlad, tähtnimetused, 1-, 2-, 3-osaline vorm, klaviatuur. Praktiliste tööde näiteid: Meloodia ja rütmi improviseerimine. Lihtsate rütmilis-meloodiliste kaasmängude loomine keha-, rütmi- ja/või plaatpillidel. Rütmikaanonite loomine ja esitamine. Meloodia noodistamine, kasutades relatiivset ja/või absoluutset noodisüsteemi. Omaloomingu esitamine meloodiapillil. Lihtsamate tekstide loomine ja nende ilmeka esitamine. Muusika meeleolu väljendamine loovliikumise kaudu. Omaloomingu rikastamine, kasutades digitaalseid rakendusi. Väikekandlel või plokkflöödil omaloomingu esitamine. Kunstitöodes kuulatud muusika või laulu meeleolu ja/või karakteri väljendamine. Kirjeldatakse kogetud muusikaelamusi ning avaldatakse nende kohta arvamust eakohaselt suuliselt või muul looval viisil. Autorid. Tutvutakse laulu või muusikapala autoritega. Otsitakse õpetaja suunamisel erinevatest infoallikatest autorite kohta teadmisi ning jagatakse neid klassikaaslastega. Tutvutakse valikuliselt erinevate heliloojatega, näiteks eesti ja õpitava repertuaariga seotud heliloojatega. Eesti rahvamuusika. Kuulatakse eesti rahvamuusikat ja kirjeldatakse ning
--	--	---

	4) kuulab ning võrdleb hääle- ja kooriliike; oskab nimetada oma koolis ja/või kodukohas tegutsevaid koore ja nende dirigente; 5) eristab kuuldeliselt pillirühmi (klahvpillid, keelpillid, puhkpillid, löökpillid); 6) analüüsib külastatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt või kirjalikult; jagab kogemusi kaaslastega.	iseloomustatakse kuuldut. Eristatakse kõla ja välimuse järgi eesti rahvapille (hiiu kannel, kannel, lõõtspill, torupill, sarved, viled, parmupill jt) ning kirjeldatakse neid. Vokaal- ja instrumentaalmuusika. Eristatakse kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat ja esituskooresse. Kuulatakse ja võrreldakse hääle- ja kooriliike. Kuulatakse erinevaid pillirühmi (klahvpillid, keelpillid, puhkpillid, löökpillid) ja eristatakse pillirühmi kõla ja välimuse järgi. Kontsert. Korratatakse kontserdikülastaja hea käitumise tavaid. Kirjeldatakse külastatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt või kirjalikult. Tutvutakse Eesti ooperiteatritega (Rahvusoper Estonia ja teater Vanemuine). Muusika väljendusvahendid. Kirjeldatakse kogetud muusikaelamust eakohaselt, kasutades õpitud oskussõnavara. Korratatakse ja kinnistatakse I kooliastmes õpitud mõisteid. Uued mõisted: eeltakt, dünaamika, mezzopiano, mezzoforte, noodivältused (kaheksandiknoot, kaheksandikpaus, tervenoot, tervepaus jne), duur- ja moll helilaad ja kolmkõlad, tähtnimetused, 1-, 2-, 3-osaline vorm, klaviatuur, rahvapillid, klahvpillid, keelpillid, puhkpillid, löökpillid, lastehääled, naishääled, meeshääled, mudilaskoor, poistekoor, lastekoor, naiskoor, meeskoor, segakoor, ühendkoor. Praktiliste tööde näiteid: Muusikapala või laulu meeleolu ja/või karakteri kirjeldamine. Muusikapala karakteri väljendamine kunstiteose kaudu. Valikuliselt erinevate heliloojate, näiteks eesti ja õpitava repertuaariga seotud heliloojate teoste kuulamine. Lihtsamate kuulamistestide läbiviimine (näiteks pilli-, häälerühmade ja rahvapillide eristamine, heliloojate loomingut seostamine autoriga jne). Võimalusel kontserdi külastamine (kontserdimaja, koolikontserdid jne). Esitlused/plakatid pillide, hääleliikide või autorite kohta.
--	---	--

5.klass	Osaoskus: laulmine Õpilane: 1) laulab endale sobivas tessituuris ja hääle isikupära arvestades võimalikult puhta intonatsiooniga; laulab loomuliku kehahoiu, hingamise ja selge diktsiooniga ning väljendusrikkalt; 2) laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ühe- ja kahehäälseid laule, kaanoneid ning teiste rahvaste laule; 3) väärtustab ühislaulmist, laulab II kooliastme ühislaule: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Eesti lipp“ (E. Võrk / M. Lipp), „Meil aiaäärne tänavas“ (eesti rahvalaul / L. Koidula) 4) osaleb laulupeotraditsiooni edasikandmisel koorilaulja või kuulajana ning analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult; 5) rakendab lauldes muusikalist kirjaoskust. Kasutab laulu õppides relatiivseid astmeid, sidudes neid absoluutse noodisüsteemiga.	Korratakse ja kinnistatakse 4. klassis omandatud oskusi ja teadmisi. Repertuaar. Lauldakse eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, eristades neid üksteisest. Jätkatakse ühe- ja kahehäälsede laulude, kaanonite ning teiste rahvaste laulude laulmist. Õpitakse laulma peast II kooliastme ühislaule: Eesti hümn, „Eesti lipp”. Repertuaari valikul arvestatakse eesti rahvakalendri tähtpäevadega (mardipäev, kadripäev, jõulud, vastlad, kevadpühad) ja riiklike tähtpäevadega (isadepäev, Eesti vabariigi aastapäev, emadepäev jt). Tutvustatakse laulu autoreid. Laulmine ja laulutehnika. Lauldakse a cappella ja saatega nii kooris, ansamblis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii ennast kui ka teisi. Tutvustatakse laulupeo traditsiooni, kaasatakse õpilasi koolikoori. Lauldakse loomuliku kehahoiu ja hingamisega, vaba tooni ja selge diktsiooniga. Järgitakse meloodia õiget intoneerimist, arvestades hääle isikupära ja sobiva tessituuriga. Interpretatsioon. Väljendatakse lauldes muusika sisu ja meeleolu, kasutades erinevat dünaamikat (piano, mezzopiano, mezzoforte, forte, crescendo, diminuendo) ja tempot (kiire, aeglane). Tutvustatakse erinevaid itaaliakeelseid tempotermineid, näiteks ritenuto, accelerando, largo, andante, moderato, allegro jne. Muusikaline kirjaoskus. Täiendatakse juba õpitud laulu õppimist toetavat muusikateooriat. Kinnistatakse õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Noodipikkuste silpnimetused kinnistatakse noodivälistustega (TA-veerandnoot jne). Kinnistatakse taktimõõdu kahe numbri tähendust. Relatiivsed astmed ja astmemudelid. Kinnistatakse ja korratakse tuttavaid astmeid koos käemärkidega. Eristatakse helilaade kõlaliselt (duur ja moll). Seostatakse duur- ja moll-helilaadi helistikega (paralleelhelistikud C-a, G-e, F-d). Absoluutsed helikõrgused. Kinnistatakse tähtnimetusi (c-d-e jne). Paigutatakse noodid noodijoonestikule viiulivõtme abil. Tutvustatakse

	Osaoskus: pillimäng Õpilane: 1) süvendab varasemalt omandatud pillimänguoskusi ning mängib keha-, rütmi- ja plaatpille (valdavalt kaasmängudes); 2) musitseerib muusikateadmisi ja -oskusi kasutades plokkflöödil ja/või väikekandlel või muul meloodiapillil, kasutades õpitud mänguvõtteid; rakendab pillimängus digivõimalusi;	erinevaid alteratsioonimärke: diees, bemoll, bekarr . Õpitakse lihtsamaid laule tähtnimetustega. Noodist laulmine. Lauldes järgitakse rütmi ja meloodia liikumist. Lauldakse noodist uusi laule astme- ja tähtnimetustega (helistike määramine). Laulmisel arvestatakse õpitud noodimärkidega. Vorm. Teadvustatakse õpitavate laulude vorm ja kinnistatakse 1-, 2- ja 3-osalise lihtvormi. Jätkatakse kaanonite laulmist. Tutvutakse skertso žanriga. Korratakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid. Uued mõisted: tempo, metronoom, meloodia, helistik, toonika, paralleelhelistik, diees, bemoll, bekarr, folkloor, vanem rahvalaul ehk regilaul, uuem rahvalaul, regivärss, algriiim, lõppriim, regilaulu liigid, muusikal. Praktiliste tööde näiteid: Erinevad hääleharjutused ja häälemängud. Eakohaste ühislaulude, eesti- ja teiste rahvaste laulude laulmine. Laulmine ja improviseerimine õpitud astmemudelitel. Kaanonite laulmine. Helistike laulmine tähtnimetustega. 4. klassi ühislaulude kordamine. Osalemine koolikoori tegevuses. Osalemine kooli ja valla kontserttegevuses erinevate muusikaliste tegevustega. Musitseerimisel kasutatakse teadlikult õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Keha-, rütmi- ja plaatpille mängitakse nii orkestris, ansamblis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii enda kui ka teiste pillimängu. Noodist mängimisel toetutakse absoluutsele noodisüsteemile. Väikekandle või plokkflöödi mängimisel kasutatakse õpitud mänguvõtteid ning seostatakse neid absoluutse noodisüsteemiga.
--	--	---

	3) seostab absoluutseid helikõrgusi noodipildis klaviatuuri ja/või õpitava muusikainstrumendiga; 4) rakendab muusikalist kirjaoskust musitseerides üksi ja erinevates pillikoosseisudes. Osaoskus: muusikaline liikumine Õpilane:	Kehapill. Rakendatakse kehapilli ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Rütmipillid. Mängitakse oma koolis olevatel rütmipillidel, kasutades rütmipillide õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse rütmipille ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Plaatpillid. Mängitakse oma koolis olevate plaatpillidel, kasutades õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse plaatpille ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Esitatakse plaatpillidel meloodiaid toetudes absoluutsele noodisüsteemile. Väikekannel, plokkflööt. Mängitakse väikekandel või plokkflöödil, kasutades õpitud mänguvõtteid. Klaviatuur. Paigutatakse absoluutseid helikõrgusi (tähtnimetusi) klaviatuurile (klaver, erinevad rakendused) ja mängitakse õpitud helistikke ja lihtsamaid meloodiaid klaviatuuril. Korratakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid. Uued mõisted: tempo, metronoom, meloodia, helistik, toonika, paralleelhelistik, diees, bemoll, bekarr, folkloor, vanem rahvalaul ehk regilaul, uuem rahvalaul. Praktiliste tööde näiteid: Rütmi improviseerimine kehapillil ja rütmipillidel. Rütmi ja meloodia esitamine või improviseerimine plaatpillidel. Keha-, rütmi- ja plaatpillidel ostinato'de, kaas-, eel- ja/või vahemängude mängimine. Kaanonite esitamine. Musitseerimine väikekandel või plokkflöödil, kasutades õpitud mänguvõtteid. Lihtsamate meloodiate esitamine klahvpillidel või erinevatel digitaalsetel rakendustel. Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos, gruppides kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis.
--	--	---

	1) tunnetab, analüüsib ja väljendab liikumise kaudu muusika väljendusvahendeid (meloodia, dünaamika, tempo, muusikavorm) üksi ja/või rühmas; 2) väljendab liikumise kaudu Eesti rahvamuusikale iseloomulikke karaktereid ning tantsib lihtsamaid tantse; 3) rakendab liikumises muusikateadmisi. Osaoskus: muusikaline omalooming Õpilane: 1) julgeb loomeideedega katsetada; 2) loob rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge või ostinato'sid keha-, rütmi- ja plaatpillidel ning digivahenditel; esitleb neid üksi või rühmas; 3) improviseerib astmemudelitele tuginedes;	Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Kinnistatakse liikumise kaudu õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Tajutakse muusika erinevaid temposid ja väljendatakse dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu. Kujundatakse ühiselt liikumiskompositsioone, väljendamiseks muusikapala vormi (1-, 2-, 3-osaline lihtvorm). Eesti laulu- ja ringmängud ning rahvatantsud. Mängitakse ühiselt erinevaid eesti laulu- ja ringmänge, tutvudes laulumängu sisu ja pärimusliku traditsiooniga. Väljendatakse mängudes esinevate tegelaste karaktereid. Ühistegevuses liigutakse paaris, ühiselt sõõris (ringjoonel), vooris ja viirus. Tantsitakse erinevaid rahvatantse, kasutades nende põhisamme. Korratakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid. Uued mõisted: tempo, metronoom, meloodia, folkloor, rahvatants, sõõrtantsud, voortantsud, polka, labajalavalss, reinlender. Praktiliste tööde näiteid: Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Muusika sisu ja karakteri väljendamine liikumise kaudu üksi või rühmas. Erinevate liikumisimprovisatsioonide loomine. Õpetajaga ühise liikumiskompositsiooni loomine, milles väljendatakse muusikapala ülesehitust (vormi). Eesti laulu- ja ringmängude mängimine. Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansambelis ja/või kõik koos. Katsetatakse julgelt loomeideedega, kasutades muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) nii eraldi kui ka omavahel lõimitult. Luuakse iseseisvalt rütmilis-meloodilisi improvisatsioone. Omaloomingu meloodia noodistamisel rakendatakse absoluutset noodisüsteemi. Laulmine. Luuakse erinevaid muusikast lähtuvaid tekste. Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge ja ostinatosid ning esitatakse neid üksi või rühmas. Omaloomingut luues rakendatakse õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi. Väikekandl
--	--	---

	3) otsib infot ning uurib kuulatud heliteoste autorite kohta teavet ning tutvustab seda kaaslastele; 4) kuulab ning võrdleb hääle- ja kooriliike; tunneb kodukoha koore ja dirigente ning tuntumaid Eesti koore; 5) eristab kuuldeliselt erinevaid orkestriliike ja nende pillirühmi (klahvpillid, keelpillid, puhkpillid, löökpillid); 6) analüüsib kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule ja nähtule hinnangu ning jagab kogemusi kaaslastega; 7) rakendab muusikat kuulates muusikalist kirjaoskust.	iseloomustatakse kuuldut. Eristatakse kõla ja välimuse järgi eesti rahvapille (hiu kannel, kannel, lõõtspill, torupill, sarved, viled, parmupill jt) ning kirjeldatakse neid. Tutvutakse rahvalaulu liikidega ja erinevate rahvatantsudega. Kuulatakse erinevaid pärimusmuusika töötlusi. Vokaal- ja instrumentaalmuusika. Eristatakse kuuldeliselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat ning erinevaid esituskoosseise. Kuulatakse ja võrreldakse hääle- ja kooriliike. Tutvustatakse kodukoha ja Eesti erinevaid koore ja dirigente. Tutvustatakse erinevaid orkestriliike ja nende pillirühmi. Kontsert. Korratakse kontserdikülastaja hea käitumise tavaid. Kirjeldatakse kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt või kirjalikult. Muusika väljendusvahendid. Kirjeldatakse kogetud muusikaelamust eakohaselt, kasutades õpitud oskussõnavara. Korratakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid. Uued mõisted: muusika väljendusvahendid, tempo, meloodia, rütm, tämber, metronoom, kulminatsioon, laulupidu, dirigent, kooriliigid, orkestriliigid, folkloor, vanem rahvalaul ehk regilaul, uuem rahvalaul, regivärss, algrütm, lõpprütm, regilaulu liigid. Praktiliste tööde näiteid: Muusikapala või laulu meeleolu ja/või karakteri kirjeldamine. Muusikapala karakteri väljendamine kunstiteose kaudu. Valikuliselt erinevate heliloojate, näiteks eesti ja õpitava repertuaariga seotud heliloojate teoste kuulamine. Lihtsamate kuulamistestide läbiviimine (näiteks pilli-, häälerühmade ja rahvapillide eristamine, heliloojate loomingut seostamine autoriga jne). Võimalusel kontserdi külastamine (kontserdimaja, koolikontserdid jne). Esitlused/plakatid pillide, hääleliikide või autorite kohta.
--	---	--

6.klass	Osaoskus: laulmine Õpilane: 1) laulab hääle isikupära arvestades võimalikult puhta intonatsiooniga, loomuliku kehahoiu, hingamise ja selge diktsiooniga ning väljendusrikkalt; 2) laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ühe- ja kahehäälseid laule, kaanoneid ning teiste rahvaste laule; 3) väärtustab ühislaulmist, laulab peast II kooliastme ühislause: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Kui Kungla rahvas“ (K. A. Hermann / Fr, Kuhlbars), „Majakene mere ääres“ (Ü. Vinter / E. Vetemaa) 5) osaleb laulupeotraditsiooni edasikandmisel koorilaulja või kuulajana ning analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult; 6) rakendab lauldes muusikalist kirjaoskust, kasutab laulu õppides relatiivseid astmeid.	Korratakse ja kinnistatakse 5. klassis omandatud oskusi ja teadmisi. Repertuaar. Lauldakse eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ühe- ja kahehäälseid laule, kaanoneid ning teiste rahvaste laule. Väärtustatakse ühislaulmist, lauldakse peast II kooliastme ühislause: Eesti hümn, „Kui Kungla rahvas“, „Majakene mere ääres“. Repertuaari valikul arvestatakse ka eesti rahvakalendri ja riiklike tähtpäevadega. Tutvustatakse laulu autoreid. Laulmine ja laulutehnika. Lauldakse hääle isikupära arvestades võimalikult puhta intonatsiooniga, loomuliku kehahoiu, hingamise ja selge diktsiooniga ning väljendusrikkalt a cappella ja saatega nii kooris, ansamblis kui ka üksi. Osaletakse laulupeotraditsiooni edasikandmisel koorilaulja või kuulajana ning analüüsitakse kogetut suuliselt ja kirjalikult. Interpretatsioon. Väljendatakse lauldes muusika sisu ja meeleolu, kasutades erinevat dünaamikat ja tempot. Kinnistatakse erinevaid itaaliakeelseid tempotermineid. Muusikiline kirjaoskus. Rakendatakse lauldes muusikalist kirjaoskust, kasutatakse laulu õppides relatiivseid astmeid ja absoluutseid helikõrgusi. Noodist lauldes järgitakse rütmi ja meloodia liikumist ning arvestatakse õpitud noodikirja märkidega. Kinnistatakse õpitud helistikke (C-a, G-e, F-d), seostades neid duur- ja moll-helilaadiga. Selgitatakse õpitavate laulude vormi. Korratakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid.

		Praktiliste tööde näiteid: Loomuliku kehahoiu ja laulmisele omaste hingamispõhimõtete kinnistamine. Eakohaste ühislaulude, eesti- ja teiste rahvaste laulude laulmine. Laulmine ja improviseerimine õpitud astmemudelitel. Kaanonite laulmine. Helistike laulmine tähtnimetustega. 4. ja 5. klassi ühislaulude kordamine. Osalemine koolikoori tegevuses. Osalemine kooli ja valla kontserdielusus erinevate muusikaliste tegevustega.
	Osaoskus: pillimäng Õpitulemused Õpilane: 1) süvendab I ja II kooliastmes omandatud pillimänguoskusi ning mängib keha-, rütmi- ja plaatpille (valdavalt kaasmängudes); 2) musitseerib muusikateadmisi ja -oskusi kasutades plokkflöödil ja/või väikekandlel või muul meloodiapillil; rakendab pillimängus digivõimalusi; 3) seostab absoluutseid helikõrgusi noodipildis klaviatuuri ja/või õpitava muusikainstrumendiga; 4) rakendab muusikalist kirjaoskust musitseerides üksi ja erinevates pillikoosseisudes.	Musitseerimisel kasutatakse õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Noodist mängimisel kinnistatakse absoluutset noodisüsteemi. Keha-, rütmi- ja plaatpille mängitakse nii orkestris, ansamblis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii enda kui ka teiste pillimängu. Väikekandle või plokkflöödi mängimisel kasutatakse õpitud mänguvõtteid ning seostatakse neid absoluutse noodisüsteemiga ja helistikega. Kehapill. Rakendatakse kehapilli ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Rütmipillid. Mängitakse oma koolis olevatel rütmipillidel, kasutades pillide õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse rütmipille ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Plaatpillid. Mängitakse oma koolis olevatel plaatpillidel, kasutades õigeid mänguvõtteid. Rakendatakse plaatpille ostinato'des, kaas-, eel- ja/või vahemängudes, kasutades õpitud rütme. Esitatakse plaatpillidel meloodiaid, kinnistades absoluutset noodisüsteemi. Väikekannel, plokkflööt. Mängitakse väikekandlel või plokkflöödil, kasutades õpitud mänguvõtteid. Klaviatuur. Paigutatakse absoluutsed helikõrgused (tähtnimetused) klaviatuurile (klaver,

	Osaoskus: muusikaline liikumine Õpilane: 1) tunnetab, analüüsib ja väljendab liikumise kaudu muusika väljendusvahendeid (meloodia, dünaamika, tempo, muusikavorm) üksi ja/või rühmas; 2) väljendab liikumise kaudu Eesti ja teiste maade rahvamuusikale iseloomulikke karaktereid ning lihtsamaid tantse; 3) rakendab liikumises muusikateadmisi.	erinevad rakendused) ja mängitakse õpitud helistikke ja lihtsamaid meloodiaid klaviatuuril. Korratakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid. Praktiliste tööde näiteid: Rütmi improviseerimine kehapillil ja rütmipillidel. Rütmi ja meloodia esitamine või improviseerimine plaatpillidel. Keha-, rütmi- ja plaatpillidel ostinato'de, kaas-, eel- ja/või vahemängude mängimine. Kaanonite esitamine. Musitseerimine väikekandel või plokkflöödil, kasutades õpitud mänguvõtteid. Lihtsamate meloodiate esitamine klahvpillidel või erinevatel digitaalsetel rakendustel. Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos, gruppides kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis. Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Kinnistatakse liikumise kaudu õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Tajutakse muusika erinevaid temposid ja väljendatakse dünaamika ja helikõrguste muutusi liikumise kaudu. Kujundatakse ühiselt liikumiskompositsioone, väljendamiseks muusikapala vormi. Eesti laulu- ja ringmängud ning rahvatantsud. Teiste maade rahvatantsud. Mängitakse ühiselt erinevaid eesti laulu- ja ringmänge, tutvudes laulumängu sisu ja pärimusliku traditsiooniga. Tutvutakse valikuliselt erinevate maade rahvatantsudega, kasutades nende põhisamme. Korratakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid. Praktiliste tööde näiteid: Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Muusika sisu ja karakteri väljendamine liikumise kaudu üksi või rühmas. Erinevate liikumisimprovisatsioonide loomine. Õpetajaga ühise liikumiskompositsiooni loomine, milles väljendatakse muusikapala ülesehitust (vormi).
--	---	---

	Osaoskus: muusikaline omalooming Õpilane: 1) julgeb loomeideedega katsetada; on lahendusi otsides püsiv ja järjekindel; 2) loob rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge või ostinato'sid keha-, rütmi- ja plaatpillidel ning digivahenditel; esitleb neid üksi või rühmas; 3) improviseerib astmemudelitele tuginedes; 4) loob muusikale lihtsaid tekste (regivärsse, laulusõnu jne); 5) loob muusikateadmisi ja -oskusi rakendades üksi ja/või rühmas lihtsa instrumentaalpala, esitab seda.	Eesti laulu- ja ringmängude mängimine. Teiste maade lihtsamate põhisammude või lihtsamate tantsude tantsimine. Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansamblis ja/või kõik koos. Katsetatakse julgelt loomeideedega, kasutades muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) nii eraldi kui ka omavahel lõimitult. Luuakse iseseisvalt rütmilis-meloodilisi improvisatsioone. Omaloomingu meloodia noodistamisel rakendatakse õpitud muusikalist kirjaoskust. Laulmine. Luuakse erinevaid muusikast lähtuvaid tekste. Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge, ostinato'sid ning muusikapalu, mida esitatakse üksi või rühmas. Omaloomingut luues rakendatakse õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi. Väikekandlil ja/või plokkflöödil esitatakse omaloomingut, kasutades õpitud mänguvõtteid. Liikumine. Väljendatakse muusikapala karakterit improviseeritud liikumise kaudu. Digivahendid. Katsetatakse omaloomingus erinevate rakendustega. Korratakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid. Praktiliste tööde näiteid: Meloodia ja rütmi improviseerimine. (Lihtsate) rütmilis-meloodiliste kaasmängude loomine keha-, rütmi- ja/või plaatpillidel. Rütmikaanonite loomine ja esitamine. Meloodia noodistamine, kasutades relatiivset ja/või absoluutset noodisüsteemi. Omaloomingu esitamine meloodiapillil. (Lihtsamate) tekstide loomine ja nende ilmeka esitamine. Muusika meeoleolu väljendamine loovliikumise kaudu. Digitaalsete rakenduste kasutamine. Väikekandlil või plokkflöödil omaloomingu esitamine.
--	--	---

	Osaoskus: muusika kuulamine Õpilane: 1) kirjeldab ja analüüsib kuulatud muusikat muusika oskussõnavara ja kirjaoskust kasutades; 2) tunneb ja eristab eesti rahvamuusikat: rahvalaulu liike, rahvapille ja -tantse, teab oma kodukoha ja Eesti rahvamuusika sündmusi; 3) otsib infot ning uurib kuulatud heliteoste autorite ja kodukoha loomeinimeste loometegevust ning tutvustab seda kaaslastele; 4) kuulab ning võrdleb hääle- ja kooriliike; tunneb kodukoha koore ja dirigente ning tuntumaid Eesti koore; 5) eristab kuuldelt sümfooniaorkestri pille ja pillirühmi; 6) analüüsib kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldle ja nähtule hinnangu ning jagab kogemusi kaaslastega; 7) rakendab muusikat kuulates muusikalist kirjaoskust.	Kunstitöodes kuulatud muusika või laulu meeoleolu ja/või karakteri väljendamine. Kirjeldatakse ja analüüsitakse kogetud muusikaelamusi ning avaldatakse nende kohta arvamust eakohaselt suuliselt või kirjalikult muusika oskussõnavara kasutades või muul looval viisil. Autorid. Uuritakse valikuliselt (nt eesti heliloojad, õpitava maa helilooja(d)) kuulatud heliteose autori loometegevust, kasutades teabe leidmiseks erinevaid infoallikaid. Tutvustatakse infot kaaslastele. Tutvutakse muusikateose interpreteerimisvõimalustega (töötlus, orkestratsioon, remiks, kaver). Euroopa rahvaste muusika. Tutvutakse valikuliselt Soome, Rootsi, Norra, Läti, Leedu, Poola, Saksamaa, Austria, Suurbritannia, Venemaa muusikatraditsioonidega. Arutelude ja vestluste käigus võrreldakse õpitud rahvaste muusikat eesti rahvamuusikaga, nt leitakse erinevusi ja sarnasusi eesti rahvapillidega (pillirühm, kuju, kõla). Laulupidude traditsioon, teekond läbi aja heliloojate Aleksander Kunileid, Karl August Hermann, Miina Härma, Gustav Ernesaks, Veljo Tormis, Rene Eespere, Alo Mattiisen, Olav Ehala, Rasmus Puur, Pärt Uusberg jt loomingu näitel. Eesti heliloojate põlvkondlik järjepidevus heliloojate Rudolf Tobias, Heino Eller, Eduard Tubin, Arvo Pärt, Lepo Sumera, Jaan Rääts, Erkki-Sven Tüür, Tõnu Kõrvits jt loomingu näitel. Kontsert. Kinnistatakse kontserdikülastaja hea käitumise tavadid. Analüüsitakse kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt ja kirjalikult, antakse kuuldle ja nähtule hinnang ning jagatakse kogemusi kaaslastega. Muusika väljendusvahendid. Kirjeldatakse ja analüüsitakse kogetud muusikaelamust õpitud oskussõnavara kasutades. Korratakse ja kinnistatakse varem õpitud mõisteid. Uued mõisted: rahvaviisi seade, interpretatsioon, töötlus, orkestratsioon, remiks, kaver, programmiline muusika.
--	--	---

		Praktiliste tööde näiteid: Muusikapala või laulu meeleolu ja/või karakteri kirjeldamine. Muusikapala karakteri väljendamine kunstiteose kaudu. Valikuliselt erinevate heliloojate, näiteks eesti ja õpitava repertuaariga seotud heliloojate teoste kuulamine, iseloomustamine, võrdlemine nii üksi, paaris kui rühmatööna ja oma arvamuse põhjendamine. Eesti muusika ajatelje loomine, nt kanda ajatelje ühele küljele laulupeo teekond läbi aja ja teisele eesti heliloojate põlvkondlik järjepidevus või koostada kaks erinevat ajatelge (paberil või digitaalselt). Lihtsamate kuulamistestide läbiviimine (näiteks pilli-, häälerühmade ja rahvapillide eristamine, heliloojate loomingu seostamine autoriga jne). Võimalusel kontserdi külastamine (kontserdimaja, koolikontserdid jne). Esitlused/plakatid pillidest, hääleliikidest, autoritest, erinevate maade kultuuridest jne.
7.klass	Osaoskus: laulmine Õpilane: 1) laulab ühe- ja/või mitmehäälsed laule klassitunnis, ansamblis ja/või koolikooris; osaleb laulurepertuaari valimisel ning põhjendab oma valikut; 2) laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, kaanoneid ning teiste rahvaste laule; 3) väärtustab ja hindab ühislaulmise traditsiooni, laulab peast kooliastme ühislaule: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Jää vabaks, Eesti meri“ (V. Oxford / (V. Oxford), „Mu isamaa on minu arm“ (G. Ernesaks / L. Koidula), „Mul meeles veel“ (R. Valgre / K. Kikerpuu); 4) on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja ja/või	Repertuaar. Lauldakse ea- ja teemakohaseid ühe-, kahe- ning paiguti kolmehäälsed laule ja kaanoneid ning eesti ja teiste rahvaste laule. Tutvutakse vaimuliku rahvalauluga. Õpitakse laulma peast kooliastme ühislaule: Eesti hümn, „Jää vabaks, Eesti meri“, „Mu isamaa on minu arm“, „Mul meeles veel“. Repertuaari valikul arvestatakse ka eesti rahvakalendri ja riiklike tähtpäevadega. Tutvustatakse laulu autoreid. Laulmine ja laulutehnika. Lauldakse a cappella ja saatega nii kooris, ansamblis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii ennast kui ka teisi. Tutvustatakse laulupeo traditsiooni, kaasatakse õpilasi koolikoori. Lauldakse oma hääle omapära arvestades loomuliku kehahoiu, hingamise, selge diktsiooni, puhta intonatsiooniga ja väljendusrikkalt ning arvestatakse esitatava muusikapala stiili, järgitakse häälehoidu häälemurdeperioodil. Muusikaline kirjaoskus. Kinnistatakse I ja II kooliastmes omandatud laulu õppimist toetavat muusikateooriat ja omandatakse uusi teadmisi. Muusikalise kirjaoskuse hulka kuuluvad: 

	kuulajana, analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult; 5) kasutab muusikalist kirjaoskust ja muusikateadmisi nii üksi kui ka rühmas lauldes, tunneb oma hääleaparaati ja teab, et häält on vaja hoida. Osaoskus: pillimäng Õpilane: 1) mängib keha-, rütmi- ja plaatpille, plokkflööti ja/või väikekannelt, rakendab digivõimalusi pillimängus; 2) musitseerib akustilisel kitarril või ukulelel esmaseid mänguvõtteid kasutades; 3) uurib pillide tämbrilisi omadusi, valib ansamblisse sobivad pillid ja põhjendab oma valikut; 4) süvendab I ja II kooliastmes omandatud pillimänguoskust, rakendab muusikalist	helivältused, rütmifiguurid ja pausid, uued rütmid süntkoop ja triool ; kaheksandiktaktimõõt laulurepertuaarist tulenevalt; ühe võtmemärgiga helistikud C–a, G–e, F–d ja repertuaarist tulenevalt kahe võtmemärgiga helistikud D–h; rondo ja variatsioonivorm; muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele. Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid. Uued mõisted: häälemurre, rondo, variatsioon, (eesti) vaimulik rahvalaul, süntkoop, triool. Praktiliste tööde näiteid: Ea- ja teemakohaste ühe- ja/või kahehäälsete laulude ja kaanonite ning eesti ja teiste rahvaste laulude laulmine ühiselt, kooris, ansamblis ja/või üksi a cappella ja/või saatena kasutades muusikalist kirjaoskust. II kooliastme ühislaulude kordamine. Osalemine koolikoori tegevuses. Osalemine kooli ja valla kontserdielusus erinevate muusikaliste tegevustega. Pillimäng ühismusitseerimisel, omaloomingu esitamisel ja muusikaloo illustreerimiseks koolis olemasolevate pillidega õpetaja ja/või õpilaste valikul kasutades muusikalist kirjaoskust. Süvendatakse pillimänguoskusi ning avardatakse musitseerimisvõimalusi erinevates pillikoosseisudes, omandatakse akustilise kitarril või ukulelel esmased mänguvõtted. Pillimängu kaudu tutvutakse valikuliselt maailma rahvaste (Idamaade, Austraalia jt) muusika ja filmimuusikaga. Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid. Uued mõisted: akustiline kitarr, ukulele, akord, arranžeerimine, duo, improvisatsioon. Praktiliste tööde näiteid: Meetrumi tunnetamine ja hoidmine pillimängus.
--	---	---

	kirjaoskust, musitseerides üksi ja eri pillikoosseisudes. Osaoskus: muusikaline liikumine Õpilane: 1) võrdleb eri maade rahvamuusika karakterit ja väljendab seda liikumise kaudu; 2) tunneb muusikat kuulates ära erinevad muusikavormid ning väljendab neid loovliikumise või improvisatsiooni kaudu; 3) leiab erinevaid muusikalise liikumise viise, valib muusika karakteriga sobiva väljenduse ning põhjendab oma valikuid (nt maailma rahvaste muusika või filmimuusika jm); 4) rakendab liikumises muusikateadmisi. Osaoskus: muusikaline omalooming Õpilane: 1) loob ning esitab iseseisvalt ja/või rühmas kaasmänge, rütmilis-meloodilisi	Rütmi improviseerimine kehapillil ja rütmipillidel. Rütlimängud – rütmirondo, rütmikett, rütmilis-meloodilised küsimuse-vastuse motiivid, triooli ja süngoobi mängimine. Keha-, rütmi- ja plaatpillidel ostinato'de, kaas-, eel- ja/või vahemängude mängimine. Kitarri, ukulele või väikekandle mängimine laulude saateks. Digivõimaluste katsetamine pillimängus ja muusika loomisel. Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos, gruppides kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis. Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Kinnistatakse liikumise kaudu õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Kujundatakse ühiselt liikumiskompositsioone, väljendamiseks muusikapala vormi (3-osaline lihtvorm, rondo). Maailma rahvaste tantsud ja erinevad tantsustiilid. Liikumises väljendatakse valikuliselt erinevate maailma rahvaste muusikale iseloomulikke karaktereid, võimaluse korral õpitakse rahvatantse ja erinevaid tantsustiile. Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid. Praktiliste tööde näiteid: Muusikavormi väljendamine loovliikumise või improvisatsiooni kaudu üksi või rühmas. Erinevate liikumisimprovisatsioonide loomine. Valikuliselt maailma rahvaste tantsude põhisammude õppimine. Projektülesanne: filmi-videostseeni illustreerimiseks tantsukompositsiooni loomine. Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansambelis ja/või kõik koos. Katsetatakse julgelt loomeideedega, kasutades muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) nii eraldi kui ka omavahel lõimitult rakendades õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi. Omaloomingu meloodia noodistamisel rakendatakse absoluutset noodisüsteemi.
--	--	---

	improvisatsioone, (digi)kompositsioone jm; 2) katsetab loomeideedega omaloomingus, sh digitaalset keskkondi kasutades; 3) loob erinevaid muusikast lähtuvaid tekste (nt regivärss, laulusõnad jm); 4) analüüsib enda ja kaaslaste loomingut, võrdleb loodut ning annab sellele hinnangu; 5) rakendab omaloomingus muusikalist kirjaoskust. Osaoskus: muusika kuulamine Õpilane: 1) avastab seoseid kodukoha ja/või eesti rahvamuusika ning nende tänapäevaste tõlgendustega, leiab sobivaid näiteid ja põhjendab oma arvamust; 2) võrdleb ning eristab eesti ja valikuliselt teiste rahvaste (Idamaad, Austraalia jt) muusikapärandit: leiab iseloomulikke tunnuseid,	Laulmine. Luuakse lihtsaid meloodiaid ja erinevaid muusikast lähtuvaid tekste. Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge ja ostinatosid ning esitatakse neid üksi või rühmas. Väikekandlel, plokkflöödil, kitarril või ukulel esitatakse omaloomingut kasutades õpitud mänguvõtteid. Liikumine. Muusikaloo illustreerimiseks kasutatakse liikumist vastavalt õpetaja teadmistele ja oskustele. Digivahendid. Katsetatakse omaloomingus erinevate rakenduste ja programmidega, nt Ableton Live, BandLab, BeepBox, GarageBand, Musescore, Noteflight jt Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid. Praktiliste tööde näiteid: Omaloomingu loomine vokaalselt, instrumentaalselt ja/või digitaalselt, rakendades muusikalist kirjaoskust. Projektülesanded, nt muusika tegemine erinevate (olme)esemetega loomine. Laulutekstide loomine. Liikumiskompositsiooni ettevalmistamine ja esitamine. Laulu-, tantsu või instrumentaalkompositsiooni loomine filmi-videostseeni illustreerimiseks või inspireeritult maailma rahvaste muusikast. Videote, filmide helindamine. Autorid ja interpreetid. Tutvutakse laulu või muusikapala autoritega ja (eelkõige eesti) interpretidega, valikuliselt erinevate heliloojatega (nt eesti ja õpitava repertuaariga seotud heliloojatega). Muusikainstrumendid. Eristatakse kõla ja kuju järgi keel-, puhk-, löök- ja klahvpille. Tutvutakse kammeransamblite koosseisudega (klaveritrio, keelpillikvartett jt). Maailma rahvaste muusika. Kuulatakse ning õpitakse valikuliselt tundma teiste rahvaste (Idamaad, Austraalia jt) muusikapärandit. Luuakse seos eesti muusikas Idamaade kultuurist
--	---	---

	lähitudes muusika väljendusvahenditest; 3) võrdleb ja eristab eri muusikastiile, instrumentaalmuusika esituskoosseise, leiab oma eelistuse(d) ning argumenteerib valikut; 4) analüüsib kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte, muusikalavastusi ning õppekäike suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule/nähtule hinnangu ning jagab oma kogemusi kaaslastega; 5) uurib kodukoha ja Eesti muusikaelu, oskab nimetada heliloojaid, interpreete, dirigente, ansambleid, orkestreid ning muusika suursündmusi; 6) rakendab muusikat kuulates erinevaid digikeskkondi; 7) rakendab muusikat kuulates muusikalist kirjaoskust; 8) tutvub muusikaga tegelemise võimalustega, muusikaga seonduvate elukutsete ning õppimisvõimalustega; 9) seostab muusikat enda vaimse, füüsilise ja emotsionaalse heaoluga; 10) järgib autorikaitse seadust ning käitub ohutult, otsides ja kasutades muusikateavet virtuaalkeskkondades.	inspireerunud heliloojatega (nt Sven Grünberg, Peeter Vähi jt). Vaimulik muusika. Tutvutakse eesti vaimuliku rahvalaulu ja heliloojatega, kes on oma loomingus kasutanud vaimulikke rahvaviise (Cyrillus Kreek, Tõnu Kõrvits jt) ning heliloojatega, kes on loonud vaimulikku muusikat (Rudolf Tobias, Arvo Pärt, Urmas Sisask jt). Eesti pärimusmuusika tänapäeval. Pärimusmuusika mõiste, artistid ja ansamblid, festivalid, õppimisvõimalused. Kontsert. Korratakse kontserdikülastaja hea käitumise tavaid. Kirjeldatakse kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt või kirjalikult kasutades eakohast muusikaalast oskussõnavara. Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid, nt helilooja, dirigent, ansambel, keelpillid, puhkpillid, löökpillid, klahvpillid, muusikavorm, AB, ABA (2- ja 3-osaline lihtvorm) Uued mõisted: interpret, instrumetaalmuusika, kammermuusika, rondo, variatsioon, vaimulik muusika, eesti vaimulik rahvalaul, pärimusmuusika. Praktiliste tööde näiteid: Paaris- või rühmatöö: postri või esitluse koostamine valitud teema kohta. Erinevate pillide ja pillirühmade kõla eristamine, iseloomustamine, võrdlemine nii üksi, paaris kui rühmatööna, oma arvamuse põhjendamine. Valikuliselt teiste rahvaste (Idamaad, Austraalia jt) muusika kuulamine, iseloomustamine, võrdlemine nii üksi, paaris kui rühmatööna, oma arvamuse põhjendamine ja seoste leidmine eesti muusikaga. Kuulamistestid. Pärimuse kogumine vanematelt, vanavanematelt. Töötamise loomine vanemast või uuemast rahvalaulust või pillipalast. Infootsing pärimusmuusika õppimisvõimalustest Eestis. Projektülesanne: video loomine ja helindamine infotehnoloogia vahendeid kasutades paaris- või rühmatööna (nt muusikainstrumentide tutvustamiseks).
--	--	--

		Õppekäigud muusikaga seotud paikadesse: teatrid, kontserdisaalid, kirikud, muuseumid jm. Arvamuse avaldamine/arvustuse kirjutamine muusikaürituse (kontsert, muusikalavastus), õppekäikude või õpitud rahvaste muusika, heliloojate ja interpretide kohta.
8.klass	Osaoskus: laulmine: Õpilane: 1) laulab ühe- ja/või mitmehäälsed laule klassitunnis, ansamblis ja/või koolikooris; osaleb laulurepertuaari valimisel ning põhjendab oma valikut; 2) laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, kaanoneid ning teiste rahvaste laule; 3) väärtustab ja hindab ühislaulmise traditsiooni, laulab peast kooliastme ühislause: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „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); 4) on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja ja/või kuulajana, analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult; 5) kasutab muusikalist kirjaoskust ja muusikateadmisi nii üksi kui ka rühmas lauldes, tunneb oma hääleaparaati ja teab, et häält on vaja hoida.	Repertuaar. Lauldakse ea- ja teemakohaseid ühe-, kahe- ning paiguti kolmehäälsed laule ja kaanoneid ning eesti ja teiste rahvaste laule. Õpitakse laulma peast kooliastme ühislause: Eesti hümn, „Eestlane olen ja eestlaseks jään“, „Laul Põhjamaast“, „Oma laulu ei leia ma üles“. Repertuaari valikul arvestatakse ka eesti rahvakalendri ja riiklike tähtpäevadega. Tutvustatakse laulu autoreid. Laulmine ja laulutehnika. Lauldakse a cappella ja saatega nii kooris, ansamblis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii ennast kui ka teisi. Tutvustatakse laulupeo traditsiooni, kaasatakse õpilasi koolikoori. Lauldakse oma hääle omapära arvestades loomuliku kehahoiu, hingamise, selge diktsiooni, puhta intonatsiooniga ja väljendusrikkalt ning arvestatakse esitatava muusikapala stiili, järgitakse häälehoidu häälemurdeperioodil. Muusikaline kirjaoskus. Kinnistatakse I ja II kooliastmes omandatud laulu õppimist toetavat muusikateooriat ja omandatakse uusi teadmisi. Muusikalise kirjaoskuse hulka kuuluvad: helivältsed, rütmifiguurid ja pausid, uued rütmid sünkoop ja triool  kaheksandiktaktimõõt laulurepertuaarist tulenevalt; ühe võtmemärgiga helistikud C–a, G–e, F–d ja repertuaarist tulenevalt kahe võtmemärgiga helistikud D–h; bassivõti repertuaarist tulenevalt; rondo ja variatsioonivorm; muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele. Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid. Uued mõisted: intervall, akord, bassivõti, pentatoonika

	Osaoskus: pillimäng Õpilane: 1) mängib keha-, rütmi- ja plaatpille, plokkflööti ja/või väikekannelt, katsetab digivõimalusi pillimängus; 2) musitseerib akustilisel kitarril või ukulelel esmaseid mänguvõtteid kasutades; 3) uurib pillide tämbrilisi omadusi, valib ansamblisse sobivad pillid ja põhjendab oma valikut; 4) süvendab I ja II kooliastmes omandatud pillimänguoskust, rakendab muusikalist kirjaoskust, musitseerides üksi ja eri pillikoosseisudes. Osaoskus: muusikaline liikumine	Praktiliste tööde näiteid: Ea- ja teemakohaste ühe- ja/või mitmehäälsete laulude ja kaanonite ning eesti ja teiste rahvaste laulude laulmine ühiselt, kooris, ansamblis ja/või üksi a cappella ja/või saatega rakendades muusikalist kirjaoskust. II kooliastme ühislaulude kordamine. Osalemine koolikoori tegevuses ja kooli kontserdielul. Osalemine kooli ja valla kontserttegevuses erinevate muusikaliste tegevustega. Pillimäng ühismusitseerimisel, omaloomingu esitamisel ja muusikaloo illustreerimiseks koolis olemasolevate pillidega õpetaja ja/või õpilaste valikul kasutades muusikalist kirjaoskust. Süvendatakse pillimänguoskusi ning avardatakse musitseerimisvõimalusi erinevates pillikoosseisudes, omandatakse akustilise kitarril või ukulelel esmased mänguvõtted. Tutvutakse valikuliselt maailma rahvaste (Hispaania, Ladina-Ameerika ja Põhja-Ameerika) muusikaga läbi pillimängu. Leitakse ansamblimängu harrastamise võimalusi õpilaste huvi toetamiseks pop- ja rokkmuusika vastu. Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid. Praktiliste tööde näiteid: Meetrumi tunnetamine ja hoidmine pillimängus. Rütmi improviseerimine kehapillil ja rütmipillidel. Rütmimängud – rütmirondo, rütmikett, rütmilis-meloodilised küsimuse-vastuse motiivid. Keha-, rütmi- ja plaatpillidel ostinato'de, kaas-, eel- ja/või vahemängude mängimine. Kitarri, ukulele või väikekandle mängimine laulude saateks. Digivõimaluste katsetamine pillimängus ja muusika loomisel. Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos, gruppides kui ka üksi, mille käigus liigutakse
--	--	---

	Õpilane: 1) võrdleb eri maade rahvamuusika karakterit ja väljendab seda liikumise kaudu; 2) tunneb muusikat kuulates ära erinevad muusikavormid ning väljendab neid loovliikumise või improvisatsiooni kaudu; 3) leiab erinevaid muusikalise liikumise viise, valib muusika karakteriga sobiva väljenduse ning põhjendab oma valikuid (nt rokk, hip-hop, rahvaste muusika jm); 4) rakendab liikumises muusikateadmisi. Osaoskus: muusikaline omalooming Õpilane: 1) loob ning esitab iseseisvalt ja/või rühmas kaasmänge, rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, (digi)kompositsioone jm; 2) katsetab loomeideedega omaloomingus, sh digitaalseid keskkondi kasutades; 3) loob erinevaid muusikast lähtuvaid tekste (nt regivärss, laulusõnad jm);	ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis. Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Kinnistatakse liikumise kaudu õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Kujundatakse ühiselt liikumiskompositsioone, väljendatakse muusikapala vormi (3-osaline lihtvorm, rondo). Maailma rahvaste tantsud ja erinevad tantsustiilid. Liikumises väljendatakse valikuliselt erinevate maailma rahvaste muusikale iseloomulikke karaktereid, võimaluse korral õpitakse rahvatantse ja erinevaid tantsustiile. Tantsitakse Ladina-Ameerika tantse (nt rumba, samba jt) kasutades nende põhisamme ning väljendatakse end erinevates tantsustiilides (nt rokk, hip-hop jt). Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid. Uued mõisted: Ladina-Ameerika tantsud, rokk- ja popmuusika stiilid. Praktiliste tööde näiteid: Muusikavormi väljendamine loovliikumise või improvisatsiooni kaudu üksi või rühmas. Erinevate liikumisimprovisatsioonide loomine. Valikuliselt Ladina-Ameerika tantsude põhisammude õppimine. Projektülesanne – rokk- ja/või popmuusika stiilis tantsukompositsiooni loomine. Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansamblis ja/või kõik koos. Katsetatakse julgelt loomeideedega, kasutades muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) nii eraldi kui ka omavahel lõimitult rakendades õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi. Omaloomingu meloodia noodistamisel rakendatakse absoluutset noodisüsteemi. Laulmine. Luuakse lihtsaid meloodiaid ja erinevaid muusikast lähtuvaid tekste Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge ja ostinatosid ning esitatakse neid üksi või rühmas. Väikekandel, plokkflöödil, kitarril või ukulel esitatakse omaloomingut kasutades õpitud mänguvõtteid. Liikumine. Muusikaloo illustreerimiseks kasutatakse liikumist vastavalt õpetaja teadmistele ja oskustele.
--	---	---

	4) analüüsib enda ja kaaslaste loomingut, võrdleb loodut ning annab sellele hinnangu; 5) rakendab omaloomingus muusikalist kirjaoskust.	Digivahendid. Katsetatakse omaloomingus erinevate rakenduste ja programmidega, nt Ableton Live, BandLab, BeepBox, GarageBand, Musescore, Noteflight jt. Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid. Praktiliste tööde näiteid: Omaloomingu loomine vokaalselt, instrumentaalselt ja/või digitaalselt, rakendades muusikalist kirjaoskust. Projektülesanded, nt stompide (muusika tegemine erinevate (olme)esemetega) loomine. Laulutekstide loomine. Rokk- ja/või popmuusika stiilis tantsukompositsiooni loomine. Laulu-, tantsu- või instrumentaalkompositsiooni loomine inspireeritult maailma rahvaste muusikast. Helide salvestamine ja töötlemine oma nutiseadmega. Helitöötlusprogrammiga (näiteks Audacity) rondovormis muusika loomine, kus kasutatakse muusikalisi ja mitte muusikalisi helisid.
9.klass	Osaoskus: laulmine Õpilane: 1) laulab ühe- ja/või mitmehäälsed laule klassitunnis, ansamblis ja/või koolikooris; osaleb laulurepertuaari valimisel ning põhjendab oma valikut; 2) laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, kaanoneid ning teiste rahvaste laule; 3) väärtustab ja hindab ühislaulmise traditsiooni, laulab peast kooliastme ühislause: Eesti Vabariigi hümn „Mu isamaa, mu õnn ja rõõm“ (F. Pacius / J. V. Jannsen), „Mu isamaa on minu arm“ (G. Ernesaks / L. Koidula), „Jää vabaks, Eesti meri“ (V. Oxford / (V. Oxford), „Eestlane	Repertuaar: Lauldakse ea- ja teemakohaseid ühe-, kahe- ning paiguti kolmehäälsed laule ja kaanoneid ning eesti ja teiste rahvaste laule. Tutvutakse vaimuliku rahvalauluga. Laulab peast kooliastme ühislause: Eesti hümn, „Mu isamaa on minu arm“, „Jää vabaks, Eesti meri“, „Eestlane olen ja eestlaseks jään“, „Laul Põhjamaast“, „Saaremaa valss“, „Mul meeles veel“, „Oma laulu ei leia ma üles“. Repertuaari valikul arvestatakse ka eesti rahvakalendri ja riiklike tähtpäevadega. Tutvustatakse laulu autoreid. Laulmine ja laulutehnika. Lauldakse a cappella ja saatega nii kooris, ansamblis kui ka üksi, mille käigus kuulatakse ja kuulatakse nii ennast kui ka teisi. Tutvustatakse laulupeo traditsiooni, kaasatakse õpilasi koolikoori. Lauldakse oma hääle omapära arvestades loomuliku kehahoiu, hingamise, selge diktsiooni, puhta intonatsiooniga ja väljendusrikkalt ning arvestatakse esitatava muusikapala stiili, järgitakse häälehoidu häälemurdeperioodil.

	olen ja eestlaseks jään“ (A. Mattiisen / J. Leesment), „Laul Põhjamaast“ (Ü. Vinter / E. Vetemaa), „Saaremaa valss“ (R. Valgre / D. Vaarandi), „Mul meeles veel“ (R. Valgre / K. Kikerpuu), „Oma laulu ei leia ma üles“ (V. Ojakäär / L. Tungal); 4) on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja ja/või kuulajana, analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult; 5) kasutab muusikalist kirjaoskust ja muusikateadmisi nii üksi kui ka rühmas lauldes, tunneb oma hääleaparaati ja teab, et häält on vaja hoida. Osaoskus: pillimäng Õpilane: 1) mängib keha-, rütmi- ja plaadpille, plokkflööti ja/või väikekannelt, rakendab digivõimalusi pillimängus; 2) musitseerib akustilisel kitarril või ukulelel esmaseid mänguvõtteid kasutades; 3) uurib pillide tämbrilisi omadusi, valib ansamblisse sobivad pillid ja põhjendab oma valikut;	Muusikaline kirjaoskus. Kinnistatakse I ja II kooliastmes omandatud laulu õppimist toetavat muusikateooriat ja omandatakse uusi teadmisi. Muusikalise kirjaoskuse hulka kuuluvad: helivältused, rütmifiguurid ja pausid kaheksandiktaktimõõt laulurepertuaarist tulenevalt; ühe võtmemärgiga helistikud C–a, G–e, F–d ja repertuaarist tulenevalt kahe võtmemärgiga helistikud D–h; rondo ja variatsioonivorm; muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele. Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid. Praktiliste tööde näiteid: Ea- ja teemakohaste ühe-, kahe- ning paiguti kolmehäälsete laulude ja kaanonite ning eesti ja teiste rahvaste laulude laulmine ühiselt, kooris, ansamblis ja/või üksi a cappella ja/või saatega kasutades muusikalist kirjaoskust. II kooliastme ühislaulude kordamine. Osalemine koolikoori tegevuses. Osalemine kooli ja valla kontserttegevuses erinevate muusikaliste etteastetega. Pillimäng ühismusitseerimisel, omaloomingu esitamisel ja muusikaloo illustreerimiseks koolis olemasolevate pillidega õpetaja ja/või õpilaste valikul kasutades muusikalist kirjaoskust. Süvendatakse pillimänguoskusi ning avardatakse musitseerimisvõimalusi erinevates pillikoosseisudes, arendatakse akustilise kitarril või ukulelele akordmänguvõtteid. Õpilaste huvi toetamiseks pop- ja rokkmuusika ning džässmuusika vastu tuleks leida koolis ansamblimängu harrastamise võimalusi. Tutvutakse maailma rahvaste (Itaalia, Prantsusmaa, Aafrika) muusikaga pillimängu kaudu.
--	--	---

	4) süvendab I ja II kooliastmes omandatud pillimänguoskust, rakendab muusikalist kirjaoskust, musitseerides üksi ja eri pillikoosseisudes. Osaoskus: muusikaline liikumine Õpilane: 1) võrdleb eri maade (Itaalia, Prantsusmaa ja Aafrika) rahvamuusika karakterit ja väljendab seda liikumise kaudu; 2) tunneb muusikat kuulates ära erinevad muusikavormid ning väljendab neid loovliikumise või improvisatsiooni kaudu; 3) leiab erinevaid muusikalise liikumise viise, valib muusika karakteriga sobiva väljenduse ning põhjendab oma valikuid (nt rokk, džäss, hip-hop, rahvaste muusika jm); 4) rakendab liikumises muusikateadmisi. Osaoskus: muusikaline omalooming Õpilane: 1) loob ning esitab iseseisvalt ja/või rühmas kaasmänge, rütmilis-meloodilisi	Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid. Praktiliste tööde näiteid: Rütmi improviseerimine kehapillil ja rütmipillidel. Rütmimängud – rütmirondo, rütmikett, rütmilis-meloodilised küsimuse-vastuse motiivid. Keha-, rütmi- ja plaatpillidel ostinato'de, kaas-, eel- ja/või vahemängude mängimine. Kitarri, ukulele või väikekandle mängimine laulude saateks. Digivõimaluste katsetamine pillimängus ja muusika loomisel. Liikumistegevusi viiakse läbi nii üheskoos, gruppides kui ka üksi, mille käigus liigutakse ja tunnetatakse nii enda kui ka teiste kohalolekut ruumis. Muusika väljendusvahendite tunnetamine liikumise kaudu. Kinnistatakse liikumise kaudu õpitud rütme, rütmifiguure ja pause. Kujundatakse ühiselt liikumiskompositsioone, väljendamiseks muusikapala vormi (3-osaline lihtvorm, rondo). Maaailma rahvaste tantsud ja erinevad tantsustiilid. Liikumises väljendatakse valikuliselt erinevate maailma rahvaste muusikale iseloomulikke karaktereid, võimaluse korral õpitakse rahvatantse ja erinevaid tantsustiile. Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid. Praktiliste tööde näiteid: Muusikavormi väljendamine loovliikumise või improvisatsiooni kaudu üksi või rühmas. Erinevate liikumisimprovisatsioonide loomine. Valikuliselt balleti põhipositsioonide õppimine. Projektülesanne - džässmuusika stiilis tantsukompositsiooni loomine. Omaloomingut luuakse ja esitatakse üksi, ansamblis ja/või kõik koos. Katsetatakse julgelt loomeideedega, kasutades muusikalisi osaoskusi (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine) nii eraldi kui ka omavahel lõimitult. Luuakse iseseisvalt rütmilis-meloodilisi improvisatsioone. Omaloomingu meloodia noodistamisel rakendatakse absoluutset noodisüsteemi.
--	---	---

	improvisatsioone, (digi)kompositsioone jm; 2) katsetab loomeideedega omaloomingus, sh digitaalset keskkondi kasutades; 3) loob erinevaid muusikast lähtuvaid tekste (nt regivärss, laulusõnad jm); 4) analüüsib enda ja kaaslaste loomingut, võrdleb loodut ning annab sellele hinnangu; 5) rakendab omaloomingus muusikalist kirjaoskust. Osaoskus: muusika kuulamine Õpilane: 1) uurib kodukoha ja eesti rahvamuusikat ning selle tänapäevaseid tõlgendusi, leiab sobivaid näiteid ja põhjendab oma arvamust; 2) võrdleb ning eristab eesti ja teiste rahvaste (Itaalia, Prantsusmaa, Aafrika) muusikat: leiab iseloomulikke tunnuseid,	Laulmine. Luuakse erinevaid muusikast lähtuvaid tekste. Pillimäng. Luuakse rütmilis-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge ja ostinatosid ning esitatakse neid üksi või rühmas. Omaloomingut luues rakendatakse õpitud muusikalise kirjaoskuse teadmisi. Väikekandel, plokkflöödil, kitarril või ukulelel esitatakse omaloomingut, kasutades õpitud mänguvõtteid. Liikumine. Muusikaloo illustreerimiseks kasutatakse liikumist vastavalt õpetaja teadmistele ja oskustele. Digivahendid. Katsetatakse omaloomingus erinevate rakendustega. Mõisted: korratakse ja kinnistatakse õpitud mõisteid. Praktiliste tööde näiteid: Omaloomingu loomine vokaalselt, instrumentaalselt ja/või digitaalselt, rakendades muusikalist kirjaoskust. Projektülesanded, nt stompide (muusika tegemine erinevate (olme)esemetega) loomine. Rühmatöös stompide filmimine ja neis mängitavate „pillide“ partituuri kirjutamine noodikirjutamise programmis. Laulutekstide loomine. Džässmuusika stiilis tantsukompositsiooni loomine. Laulu-, tantsu või instrumentaalkompositsiooni loomine inspireeritult maailma rahvaste muusikast. Autorid. Tutvutakse laulu või muusikapala autoritega ja (eelkõige eesti) interpretide ja artistidega, valikuliselt erinevate heliloojatega (nt eesti ja õpitava repertuaariga seotud heliloojatega). Orkester. Muusikanäidete abil tutvutakse orkestri kujunemise, liikide ja koosseisudega. Õpitakse tundma sümfooniaorkestri koosseisu ning paigutust. Tutvutakse Eesti (esindus)orkestritega. Hääl. Tutvutakse hääleorganitega (hingamiselundid, häälekitajad, resonaatorid), hääle tekkimise protsessiga, häälemurde ning
--	---	--

	lähitudes muusika väljendusvahenditest; 3) võrdleb ja eristab eri muusikastiile, lavamuusika žanre, muusika esituskoosseise, hääleliike, leiab oma eelistuse(d) ning argumenteerib valikut; 4) analüüsib kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte, muusikalavastusi ning õppekäike suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldud/nähtule hinnangu ning jagab oma kogemusi kaaslastega; 5) uurib kodukoha ja Eesti muusikaelu, oskab nimetada heliloojaid, interpreete, dirigente, ansambleid, orkestreid ning muusika suursündmusi; 6) rakendab muusikat kuulates erinevaid digikeskkondi; 7) rakendab muusikat kuulates muusikalist kirjaoskust; 8) teeb valiku muusikaga tegelemise võimalustest, teab muusikaga seonduvaid elukutseid ning õppimisvõimalusi; 9) seostab muusikat enda vaimse, füüsilise ja emotsionaalse heaoluga; 10) järgib autorikaitse seadust ning käitub ohutult, otsides ja kasutades muusikateavet virtuaalkeskkondades.	hääle hoidmise viisidega. Kuulatakse ning eristatakse hääleliike. Maailma rahvaste muusika: Itaalia, Prantsusmaa, Aafrika. Kuulatakse ning õpitakse tundma Itaalia, Prantsusmaa ja Aafrika muusikat. Muusikateater: ooper, operett, muusikal, ballett. Näidete abil õpitakse tundma muusikateatri nelja olulisemat alaliiki (ooper, operett, muusikal, ballett). Tutvutakse ooperi, opereti, muusikali ja balleti kujunemise looga ning kuulatakse olulisemate heliloojate (Giuseppe Verdi, Georges Bizet, Jacques Offenbach, Andrew Lloyd Webber, Pjotr Tšaikovski jne) loomingut. Luuakse seosed lavamuusika arenguga Eestis. Džässmuusika. Tutvutakse džässmuusika kujunemise looga. Näidete abil õpitakse tundma džässmuusika põhijooni ja stiile. Kuulatakse olulisemate maailma ja eesti džässmuusika heliloojate muusikat ning iseloomustatakse kuuldu. Filmimuusika. Tutvutakse filmimuusika ajaloo etappidega. Kuulatakse (lauldakse) olulisemate maailma ja eesti filmimuusikaheliloojate muusikat ning iseloomustatakse kuuldu. Kontsert. Korratatakse kontserdikülastaja hea käitumise tavad. Kirjeldatakse kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt või kirjalikult kasutades eakohast muusikaalast oskussõnavara. Mõisted: sümfooniaorkester, kammerorkester, puhkpilliorkester, rahvapilliorkester, džässorkester, dirigent, partituur, instrumentaalkontsert, sopran, koloratuursopran, metsosopran, alt, tenor, kontratenor, bariton, bass, libreto, lavastaja, aaria, retsitatiiv, koreograaf, improvisatsioon, bluus, gospel, spirituaal, ragtime, sving, filmimuusika, soundtrack. Praktiliste tööde näiteid: Paaris- või rühmatöö: postri või esitluse koostamine valitud teema kohta. Eesti, Prantsusmaa, Itaalia ja Aafrika muusika eristamine, iseloomustamine, võrdlemine nii üksi,
--	--	---

		paaris kui rühmatööna, oma arvamuse põhjendamine. Džässmuusika stiilide eristamine, iseloomustamine, võrdlemine nii üksi, paaris kui rühmatööna, oma arvamuse põhjendamine. Ajatelje loomine: Eesti muusikateatrid (ühine või eraldi teater Vanemuine ja Rahvusooper Estonia); džässi kujunemine. Muusika kuulamistestid. Projektülesanne: video loomine ja helindamine infotehnoloogia vahendeid kasutades paaris- või rühmatööna. Projektülesanne: filmilõikude helindamine erinevate IT vahendite abil, oma arvamuse põhjendamine. Muusikapalade loomine kasutades erinevaid tehnilisi võimalusi. Õppekäigud muusikaga seotud paikadesse: teatrid, kontserdisaalid, kirikud, muuseumid, sh kodukohaga seotud kultuuriväärtuslikud ehitised, asutused jt. Arvamuse avaldamine / arvustuse kirjutamine muusikaürituse (kontsert, muusikalavastus), õppekäikude või õpitud rahvaste muusika, heliloojate ja interpretide kohta.
--	--	---