

**AINEVALDKOND**  
**KUNSTAINED**

**2024**

## SISUKORD

1	AINEVALDKOND KUNSTIAINED .....	3
1.1	Valdkonnapädevus.....	3
2	AINEKAVAD KUNST.....	3
2.1	Õppeaine kirjeldus.....	3
2.2	Üldpädevuste kujundamine põhikooli kunstiõppes.....	6
2.3	I kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud.....	14
2.4	I kooliaste – klassiti õppesisu ja õpitulemused .....	17
2.5	II kooliastme õpitulemused ja õppesisu .....	29
2.6	II kooliaste – klassiti õppesisu ja õpitulemused .....	34
2.7	III kooliastme õpitulemused ja õppesisu.....	47
2.8	III kooliaste – klassiti õppesisu ja õpitulemused.....	53
3	AINEKAVAD MUUSIKA .....	69
3.1	Õppeaine kirjeldus.....	69
3.2	I kooliaste – klassiti õppesisu ja õpitulemused .....	71
3.3	II kooliaste – klassiti õppesisu ja õpitulemused .....	73
3.4	III kooliaste – klassiti õppesisu ja õpitulemused.....	75

# 1 AINEVALDKOND KUNSTIAINED

## 1.1 Valdkonnapädevus

Kunstiainete valdkonnapädevuse kujundamise esmane alus on äratada valdkonna vastu huvi ja seda järjekindlalt hoida.

Kunstiainete valdkonnapädevus on universaalne ning väljendub selles, et põhikooli lõpuks õpilane eakohaselt:

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

# 2 AINEKAVAD KUNST

## 2.1 Õppeaine kirjeldus

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

## **Õppeaine lähtealused on:**

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

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

3) **õpetaja on aktiivne kunstiga suhestuja,** kes toetab õpilasi kultuuri muutavas mitmekesisuses. Täpsema õpisisu valib õpetaja, kes juhib õpet ja õpikeskkonna loomist. Õpetaja enda hoiakud, avatus ja sallivus, mitmetähenduslikkuse ja muutlikkuse taluvus, aktiivses dialoogis ja mõtestatuses olemine vana ja uue kunstiga on äärmiselt olulised. Kunstiaine ise on samuti seotud pidevate muutustega – uue kunstiloomega, uute avastustega kunstiajaloo, seniste väärtuste ümberhindamisega ühiskonnas, uute väärtuste leidmise ja loomisega. Kunsti õppeainet on võimalik üles ehitada eri kunstikäsitlustele tuginedes. Vald-konnast saab ehedama pildi, kui õppijad ja õpetaja võivad mõtiskleda mitme kunstikontseptsiooni üle ning teadvustada kunsti loomise ja hindamise eri aluseid (nt funktsionaalne, realistlik, idealistlik, estetistlik, kontseptuaalne, pragmaatiline, institutsionaalne jne);

4) kunsti õppeaines on võrdselt oluline nii **kunstikogemus kui ka õppimiskogemus.** Sageli on teosest kui lõpptulemusest tähtsam loomingu- ja otsinguline tee, tagasiside ja refleksioon, üldpädevuste kujundamine, motivatsiooni leidmisele ja hoidmisele suunatud tegevused. Koolikunstis on vaja väärtustada õppija isikliku tasandi loomet, avastusi, pingutust ja sõnumit, sest õppijale endale tähtis tegevus loob talle just nimelt tähendusliku kunstikogemuse ka siis, kui lõpptulemus ei ole originaalne või sisukas laiemas kunsti ja visuaalkultuuri kontekstis. Juhul kui lõpptulemus visuaalkultuuri-, disaini- või kunstiteosena on õppes oluline, peab õpetaja kvalitatiivse muutuse teket valmivas teoses teadvustama ja toetama eesmärkide ning hindamiskriteeriumide sõnastamisega. Kunsti osaoskused

võimaldavad kunsti õpetamist mitmekülgsest käsitleda ja jälgivad disaini tsüklilist loogikat, mis on maailmas järjest laiemalt käibel nii kunstiteoste, toodete, protsesside kui ka uuringute kavandamisel.

### **Kunsti osaoskused on:**

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

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

Õpilane:

- 1) uurib ning kasutab teadlikult ja põhjendades visuaalseid kujutisi, keskkondi, jooniseid, skeeme ning sümboleid suhtluses;
- 2) iseloomustab eri allikate põhjal kunstnike loomingut, kirjeldab vormi, kunstilist kujundit ja konteksti;
- 3) teab kunsti- ja visuaalkultuuri ajaloo põhistruktuuri;
- 4) käib iseseisvalt kultuuriasutustes ja -sündmustel, oskab leida ning kriitiliselt hinnata eri keskkondades pakutavat infot;
- 5) järgib üldiselt autoriõiguse seadust visuaalide loomisel, tarbimisel ja jagamisel.

### **Plaanimine ja ideede arendamine, loomine**

Õpilane:

- 1) genereerib ideid, arendab esialgset ideed edasi;
- 2) uurib, disainib või loob kunstiteose kõiki disainiprotsessi etappe läbides;

- 3) esitleb loometöö tulemust visuaalsete abimaterjalide toel (skeem, makett, plakat, digitaalne esitus);
- 4) loob koostöös teistega teostest ekspositsiooni, põhjendab tööde paigutust ning esitleb teost publikule selgelt.

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

Õpilane:

- 1) analüüsib ainealast keelt kasutades loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle eri positsioonidelt;
- 2) toob näiteid teiste seostuvate teoste kohta, põhjendab seoseid muude ühiskonnaelu valdkondadega nii ajaloost kui ka tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, erialakirjandusele, aimekirjandusele, popkultuurile ning meediale;
- 3) mõtestab esemelise ning ruumilise keskkonna või disaininäidete esteetilisi, eetilisi, funktsionaalseid ja ökoloogilisi aspekte;
- 4) dokumenteerib enda uurimis- ja kavandamisprotsessi;
- 5) analüüsib oma ja retsenseerib kaasõpilaste tööprotsessi ning tulemust, valides teadlikult eri lähtepunkte ja meetodeid.

## **2.2 Üldpädevuste kujundamine põhikooli kunstiõppes**

**Õpilastes kujundatavad üldpädevused põhikoolis on:**

### **1) kultuuri- ja väärtuspädevus –**

<p>suutlikkus hinnata inimsuhteid ja tegevusi üldkehtivate moraalinormide seisukohast</p>	<p>Kunstiõppes pakuvad erinevad kunstiteosed, mis toovad esile ka ühiskonna valupunkte rikkalikult võimalusi moraalinormide ja eetilise teemal arutleda (nt Picasso “Guernica” või Wiiralti “Kabarree”).</p> <p>Kunstiteosed ilmestavad ka erinevate religioonide pühakirju ja mõistulugusid ning kannavad seeläbi moraalinormide aspekte edasi.</p>
---	--

tajuda ja väärtustada oma seotust teiste inimestega, ühiskonnaga, loodusega, oma ja teiste maade ja rahvaste kultuuripärandiga ning nüüdiskultuuri sündmustega;	Eri rahvaste kunsti ja rahvuslike kunstiteoste vaatamisel ja nende üle arutlemisel saame esile tuua kultuurilist mitmekesisust.
väärtustada loomingut ja kujundada ilumeelt;	Kunstiõppes saame arutleda ka ilu mõiste ja ilumeele üle, tajuerinevusi esile tõsta ja loovuse ning subjektiivsuse mõistet avada, autorsusele tähelepanu pöörata.
hinnata üldinimlikke ja ühiskondlikke väärtusi, väärtustada inimlikku, kultuurilist ja looduslikku mitmekesisust;	Kunsti üle arutlemine (erinevad kunstiliigide ja kunstistiilid), nii professionaalse kunsti kui visuaalkultuuri aspektide üle laiemalt arutlemine suunab ka erinevaid väljenduslaade aktsepteerima.
teadvustada oma väärtushinnanguid	Kunstiõppes saab õppija jaoks esile tõsta tema kunstilisi eelistusi. Nende põhjendamine loob võimalusi ka laiemalt oma suhet kunstidega mõista.

## 2) sotsiaalne ja kodanikupädevus

suutlikkus ennast teostada; toimida aktiivse, teadliku, abivalmi ja vastutustundliku kodanikuna ning toetada ühiskonna demokraatlikku arengut ja Eesti riiklikku iseseisvust;	<p>Osalemine kogukonna ja kultuuri väärtustavates projektides (erinevad koostööprojektid või heategevuslikud üritused) ja Eesti riiklike tähtpäevade tähistamine ja üritustesse panustamine.</p> <p>Koolile omaste kultuuriliste traditsioonide jätkamine.</p> <p>Tähtis on ka toetava kooliruumi loomine ja hoidmine (nt korrahoid ja turvalist õpikeskonda toetavad plakatid).</p>
teada ja järgida ühiskondlikke väärtusi ja norme;	Kõlbluspõhimõtted tulevad lihtsamal viisil esile näiteks üldkasutatavate vahendite korrashoiu puhul (nt tehnoloogiavahendid, kunstiraamatud) ja suhtluses.

austada erinevate keskkondade reegleid ja ühiskondlikku mitmekesisust, religioonide ja rahvuste omapära	<p>Kunstiteoste loomisel saame esile tõsta ja tähistada Eesti rahvuslike traditsioonide ja rahvakalendri tähtpäevi.</p> <p>Kunstiteosed ilmestavad ka erinevate religioonide pühakirju ja mõistulugusid ning kannavad seeläbi moraalnormide aspekte edasi.</p> <p>Ka koolile oluliste kultuuriruumi traditsioonide tähistamine toob kooli eripära esile.</p>
teha koostööd teiste inimestega erinevates situatsioonides	<p>Koostöö mitmekesisus tuleb esile projektigruppide vaheldumisel, kunstiõppes on sagedased ka rühmatööd ja oma tööde esitlemine klassile.</p> <p>Kooli ühisüritustel teevad koostööd eri vanuses ja eri klasside õppijad.</p>
aktsepteerida inimeste ja nende väärtushinnangute erinevusi ning arvestada neid suhtlemisel	<p>Kunstiõppes saab tugevamalt esile tulla erinevused väljenduslaadides ja -viisides. Erinevuste üle arutlemine ja selle normaliseerimine suurendab ka aktsepteerimist.</p>

### 3) enesemääratluspädevus

suutlikkus mõista ja hinnata iseennast, oma nõrku ja tugevaid külgi	<p>Kunstiõppes saab õppija enda suutlikkust analüüsida ja pidevalt endale eesmärged seada; samuti saab kunstiteose sisuks olla enesesse vaatamine.</p>
analüüsida oma käitumist erinevates olukordades	<p>Loovprotsessis tekib mitmeid ootamatus ja väljakutseid, mis loovad soodsa pinnase enda käitumist analüüsida. Õpetaja saab õppijat ennast jälgima suunata ja seda soodustavaid küsimusi püstitada.</p>
käituda ohutult ja järgida tervislikke eluviise	<p>Kunstiõpe võimaldab õppijal ka oma emotsionaalset maailma avada ja peegeldada. Mõnikord on õppija jaoks läbi kunstiliste metafooride ja ümberütlemiste lihtsam oma tundeid ja raskusi peegeldada.</p>
lahendada suhtlemisprobleeme	<p>Erinevad väljendusviisid, ideed ja suhtumised võivad grupis ka vastuolusid ning konflikte põhjustada.</p>



#### 4) õpipädevus

<p>suutlikkus organiseerida õppekeskkonda individuaalselt ja rühmas ning hankida õppimiseks, hobideks, tervisekäitumiseks ja karjäärivalikuteks vajaminevat teavet</p>	<p>Kunstiõppe üheks esmaseks oskuseks on kunstivahendite eest hoolt kandmine ja oma tööpinna haldamine ja korrastamine. Sageli mõjutab kunstiõppes vahendite eest mitte hoolitsemine koheselt ka tööprotsessi ning tagajärjed on sageli ka silmaga näha. Ühiste materjalide jagamine (nt ühised paletid või veetopsid) toob ilmekalt esile ka ühistarvete eest hoolt kandmise vajalikkuse. Sama ilmneb ka grupi- ja ühistöodes. Teoste ülespanek ja õppijat ümbritseva keskkonna analüüs toovad otseselt õpiruumi eripärad õppesisuks.</p> <p>Kunstiga võib tõmmata äärmiselt avaraid seoseid erinevate elualade ja -valdkondadega (nt autodisaineritest arvutimängudeni, mõisaarhitektuurist disainiprotsessini). Soovitamegi õppijateni erinevate elukutsega seonduvaid näiteid tuua.</p> <p>Paljud erinevate eluvaldkondade esindajad tegelevad kunsti kui hobiga või on leidnud selles uue võimaluse ennast teostada. Seega saab kunstiõppes näitlikustada ja arutleda, kuidas, mis eesmärgil ja millist loomingut erinevad teiste valdkondade esindajad teevad (nt Brad Pitt skulptorina).</p>
<p>planeerida õppimist ja seda plaani järgida</p>	<p>Erinevaid kunstiõppe osaoskusi haarav õppeprotsess on sagedasti ka pikaajalisem. Plaanimine ja ideede arendamine on üks neljast kunstiõppe osaoskusest. Kunstis saab planeerimine sisaldada nii ideelist kui ka visuaalset komponenti.</p>
<p>kasutada õpitut erinevates olukordades ja probleeme lahendades</p>	<p>Kunstiõppe saab alguse töövahendite ja kunsti põhitehnikate tundmaõppimisest. Küll aga võib juba teadlikum õppija ka hiljem neid nõ "reegleid" loomingulisema tulemuse nimel eirata (nt teadlik disharmonia kasutamine sõnumi ilmestamiseks).</p> <p>Probleemilahendus tuleb hästi esile disainilahenduste analüüsimise ja disainiprotsessi läbimisel. Disainiprotsessis on kõige õnnestunud olukord kui probleemi uurides see probleemi olemus ja tähendus hoopis muundub ja täieneb. See aitab ka paremate lahendusteni jõuda. Info hankimine ja uurimine suunab õppijat aineüleseid oskusi rakendama.</p>
<p>seostada omandatud teadmisi varemõpituga</p>	<p>Kunstiõppe osaoskused on läbi iga kooliastme korduvad ja kasvavad oskused. Nendele tähelepanu pöörates saame õppijate jaoks ka nende arengut paremini ilmestada.</p>

<p>analüüsida oma teadmisi ja oskusi, motiveeritust ja enesekindlust ning selle põhjal edasise õppimise vajadusi</p>	<p>Loovus seostub ka vanadest mõttemustritest lahtilaskmise ja riskimisega. Katsetamise väärtustamine avab võimalusi julgemateks otsinguteks.</p> <p>Kujutamiseviisi muutustest teadlik õpetaja mõistab ka joonistamishuvi languse ja ebakindluse tagamaid ning saab õppijat selles protsessis toetada.</p> <p>Kunstiõpetaja peab olema avatud ka eri väljenduslaadidega (nt maaliline või graafiline) ja huvidega (nt arhitektuur või tegelasloome) õppijaid märkama ja nende huvidega haakuvaid õpiülesandeid looma.</p> <p>Avar ja erinevate eluvaldkondadega haakuvate näidete toomise kaudu saame õppija jaoks võimaliku sidet kunstiga paremini ilmestada. Samuti soovime tuua esile ka erinevaid kunstiga haakuvaid edasiõppimisvõimalusi ja uurida, milliseid teadmisi, oskusi ja hoiakud erinevad erialad väärtustavad (nt fotograafia, stsenoograafia või graafiline disain).</p>
--	---

## 5) suhtluspädevus

<p>suutlikkus ennast selgelt, asjakohaselt ja viisakalt väljendada nii emakeeles kui ka võõrkeeltes, arvestades olukordi ja mõistes suhtluspartnereid ning suhtlemise turvalisust</p>	<p>Kunstiteoste sisukas analüüsimine toob esile väljendusrikast kõnekeelt. Näiteks saab kunstitunnis arutleda, mis väljendab julget värvikasutust või õrna joonekasutust. Samuti nõuab ka tajuerinevuste üle arutlemine ning oma eelistuste põhjendamise head väljendusoskust ja tundlikkust suhtlussituatsioonis. Kunstiteoste avar tõlgendamisvõimalus ja selle julgustamine suunab õppijaid erinevaid arvamusi kuulama.</p>
<p>ennast esitleda, oma seisukohti esitada ja põhjendada;</p>	<p>Oma teoste, portfoolio või õpimapi esitlemine on osa kunstiõppes. Pikaajalisem vaade võimaldab õppijal paremini ka oma loomingu üldistust teha.</p>
<p>lugeda ning eristada ja mõista teabe- ja tarbetekste ning ilukirjandust</p>	<p>Ka kunstiteost saab nõ lugeda ja tõlgendada. Kunstiteosed kõnelevad sageli oma kaasajast ja teostest võib leida viiteid ka ilukirjandusteostele (nt John Everett Millais "Ophelia"). Seega saab kunstiteoste uurimise ja tõlgendamise kaudu ka teisi teoseid või ajastut paremini mõista. Ka teoste või näituse info ja saatetekstide lugemine võimaldab kunstiga seenduvalt erinevaid tekste lugeda. Sageli saadab erinevaid tekste (nt lasteraamatud või erinevad tarbetekstid) ka illustratsioon, mis võib tekstide mõistmist suurendada.</p>

kirjutada eri liiki tekste, kasutades korrektset viitamist, kohaseid keelevahendeid ja sobivat stiili	Kunstiõppes saame tähelepanu pöörata ka igasuguse info visuaalsele korrastatusele ja selgusele (nt infograafika analüüsi ja loomise kaudu). Autorite äramärkimine ja nimetamine tuleb samuti kunstiõppes pidevalt esile, mille kaudu saame osutada ka viitamise olulisusele.
väärtustada õigekeelsust ja väljendusrikast keelt ning kokkuleppel põhinevat suhtlemisviisi	Väljendusrikkus saab avalduda nii teoste loomise kui ka nendest kõnelemisel.

## 6) matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiaalane pädevus

suutlikkus kasutada matemaatikale omast keelt, sümboleid, meetodeid koolis ja igapäevaelus	Lisaks geomeetrilistele kujunditele on kunstil ja matemaatikal ühist ka visuaalsele korrastatusele, tasakaalule ja mustrite märkamisele tähelepanu pööramine. Ühised mõisted loodusteadustega on näiteks tasakaal, rütm, sümmeetria, perspektiiv. Ka proportsioonidest rääkimine toob esile matemaatilisi suhteid ja nende märkamist (nt mitu korda mahub sinu pea pikkus sina keha pikkusesse).
suutlikkus kirjeldada ümbritsevat maailma loodusteaduslike mudelite ja mõõtmisvahendite abil ning teha tõendus põhiseid otsuseid	Kunstiõppes saame maailma (sh eriti looduse) märkamisele tähelepanu pöörata. Uurida looduse värve, värvide muutusi, vorme, tekstuure, väljendada looduses saadud muljet ja tekkinud meeleolu. Soovitame nooremate õppijatega keskenduda just looduse uurimisele, avastamisele, isiklike seoste loomisele ja väljendamisega (nt isikupäraste seostega värvinimetuste loomine). Perspektiivi ja proportsioonide käsitlemine toob esile ka visuaalse nägemise eripärad, mõõtmise temaatika ja tasapinnal ruumilisuse kujutamise.
mõista loodusteaduste ja tehnoloogia olulisust ja piiranguid	Leiame kunstis ka mitmeid näiteid, kus kunstnikud teevad koostööd teadlastega (nt Frederik de Wilde ja Vantablack värv ehk kõige mustem must värv) või loovad uuenduslikke lahendusi (nt Olafur Eliasson “Little Sun” projekt). Biomimikri ehk looduse mudelite ja süsteemide jäljendamine on mõjukas disainis ja arhitektuuris. Loodusteaduste ja tehnoloogia piirangute uurimine toob tähelepanu inimloovusele, subjektiivsusele ja ka määratuse talumisele. Neid aspekte saame ka kunstiprotsessis esile tõsta.
kasutada uusi tehnoloogiaid eesmärgipäraselt	Ka kunstivaldkonnas on väljendusvahendid kiiresti arenenud. Lisaks videole, animatsioonile, 3D-mudeldamisele on uus tehnoloogia mõjutanud ka traditsioonilisi tehnikaid. Nt saab luua digimaale, digitaalselt kol-laazi, liikuvad skulptuure ja 3D-prinditud skulptuure või tarbesemeid.

	<p>Ka tehisintellekti areng mõjutab kunsti märgatavalt, loob uusi võimalusi, aga toob kriitiliselt esile ka inimloomingu väärtustamise temaatika. Ühelt küljelt saame nende muutuste valguses enamgi rõhutada kunsti tegemise kui protsessi väärtust. Teisalt tuleb ka kunstiõppes esile tuua uute tehnoloogiate ohtusid ja viise, kuidas see inimesi ja ühiskonda mõjutab.</p>
--	---

## 7) ettevõtlikkuspädevus

<p>suutlikkus ideid luua ja ellu viia, kasutades omandatud teadmisi ja oskusi erinevates elu- ja tegevusvaldkondades</p>	<p>Uute ideede loomine ja väljendamine on kunstiõppes loomuomane oskus, mida järjepidevalt esile tõsta ning milles võivad rakenduda nii fantaasia kui ka kaalutlemine, otsiv ja otsustav mõttelaad.</p>
<p>näha probleeme ja neis peituvaid võimalusi, aidata kaasa probleemide lahendamisele</p>	<p>Probleemide avastamine, sõnastamine ja lahendamine on osa disainiprotsessist.</p>
<p>seada eesmärged, koostada plaane, neid tutvustada ja ellu viia</p>	<p>Erinevaid kunstiõppe osakusi haarav õppeprotsess suunab õppijat teatavat temaatikat uurima, ideid looma, loovprotsessi planeerima, teostama ja esitlema.</p>
<p>korraldada ühistegevusi ja neist osa võtta, näidata algatusvõimet ja vastutada tulemuste eest</p>	<p>Ühistegevusteks võib kunstiõppes olla ühistööd, ühislooming, näituse koostamine või mõne kunstiaineid ühendava ühistegevuse korraldamine (nt teatri- või moeetendus). Just elulised projektid toovad erinevad oskused ja rollid ilmekamalt esile.</p>
<p>reageerida loovalt, uuendusmeelselt ja paindlikult muutustele</p>	<p>Loovus on kunstiõppe keskne oskus. Teatav määramatus ja ootamatus on ka kunstiprotsessile omane. Seejuures saame just paindlikkust ja leidlikkust esile tõsta.</p>
<p>võtta arukaid riske</p>	<p>Loovusele on omane ka teatav ambivalentus, mis võib õppijas ilmnedas allumatuse, provotseerimise ja kohanematuse näol. Uudsete seoste loomine eeldab suutlikkust katsetada ja ka riskida. Nii nagu ka õpipädevuse puhul sai mainitud, siis kunstiõppe saab küll alguse töövahendite ja kunsti põhitehnikate tundmaõppimisest, kuid teadlikum õppija võib hiljem neid nõ "reegleid" loomingulisema tulemuse nimel eirata (nt teadlik disharmonia kasutamine sõnumi ilmetamiseks).</p>

rakendada finantskirjaoskust	<p>Kunstis võime esile tõsta ka väärtuse, väärtuslikkuse ja hinna kujundamise temaatika. Saame rääkida subjektiivsetest mõjutustest hinna või väärtuse omistamisel, emotsionaalsest väärtusest, materjalikulust või sellest, milline osa kunstiteose müügihinnast ja kuidas jõuab autorini.</p> <p>Krüptokunst (NFT-d) loob autorsuse kinnitamisel ja tasu liikumisel uusi võimalusi.</p> <p>Finantskirjaoskus tuleb kunstiga seonduvalt esile ka erinevate projektide kirjutamisel (nt protsendikunsti konkursid). Kunstnik on nüüdisajal ettevõtja. Paljud kaasaegsed kunstnikud ja disainerid töötavad meeskondadena (nt agentuurides), mis toimivad sarnaselt teiste ettevõtetega.</p>
------------------------------	--

## 8) digipädevus

suutlikkus kasutada uuenevat digitehnoloogiat toimetulekuks kiiresti muutuvast ühiskonnas nii õppimisel, kodanikuna tegutsedes kui ka kogukondades suheldes	Kunstiõppe õppesisu on üha avarduv. Digitehnoloogiad saavad appi tulla nii vanema kunsti avastamiseks (erinevad uuringud ja nende kajastamine) ning teisalt loovad digitehnoloogiad üha avaramaid võimalusi eneseväljenduseks ja selle jagamiseks (nt kunstimeemide loomine).
leida ja säilitada digivahendite abil infot ning hinnata selle asjakohasust ja usaldusväärsust	Õpetaja saab õppijaid suunata infot otsima usaldusväärsetest allikatest (nt muuseumite või teiste kunstiorganisatsioonide veebilehed, kunstiajakirjad).
osaleda digitaalses sisuloomes, sh tekstide, piltide, multimeediumide loomisel ja kasutamisel	<p>Kunstivaldkonnas on väljendusvahendid kiiresti arenenud. Lisaks videole, animatsioonile, 3D-mudeldamisele on uus tehnoloogia mõjutanud ka traditsioonilisi tehnikaid. Nt saab luua digimaale, digitaalselt kollaaži või GIF-kunsti (graafika vahetamise vormingul põhinev kunst).</p> <p>Ka oma teoste esitlusi saavad õppijad teha digivahendite abil (nt Powerpoint, Google Slides, Canva).</p> <p>Huvitav võimalus on ka digitaalse galerii loomine (nt Artsteps platvormi kaudu). Selle kaudu saab õpilane proovida kuraatori rolli või luua oma töödest kollektsiooni.</p>
kasutada probleemilahenduseks sobivaid digivahendeid ja võtteid,	Ka kunstiõppes saab teha digivahendite abil mõttekaarte, ideekavandeid, mudeleid, <i>moodboard</i> 'e. Seda nii üksi kui ka teistega koostöös.

suhelda ja teha koostööd erinevates digikeskkondades	
olla teadlik digikeskkonna ohtudest ning osata kaitsta oma privaatsust, isikuandmeid ja digitaalset identiteeti	<p>Noori ümbritsev meedia on peamiselt visuaalne ja selle ohuks võib olla ka visuaalne üleküllus, enesekuvandi kontrollivajadus ja küberkiusamine. Kunstiõppes saab ka kriitiliselt neid murekohti arutada. Kunstnikud on ka loonud palju sotsiaalmeediat või nutisõltuvust</p> <p>Tehisintellekti areng mõjutab kunsti märgatavalt, loob uusi võimalusi, aga toob kriitiliselt esile ka inimloomingu väärtustamise temaatika. Ühelt küljelt saame nende muutuste valguses enamgi rõhutada kunsti tegemise kui protsessi väärtust. Teisalt tuleb ka kunstiõppes esile tuua uute tehnoloogiate ohtusid ja viise, kuidas see inimesi ja ühiskonda mõjutab.</p>
järgida digikeskkonnas samu moraali- ja väärtuspõhimõtteid nagu igapäevaelus	Kunstiõpetaja saab näiteks eriliselt tähelepanu pöörata pildistamisele ja piltide jagamise eetikale.

## 2.3 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.

**Õppetegevused I kooliastmes**

**Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine**

- Lihtsate, lühikeste tekstide lugemine; eakohaste videote vaatamine; piltide vaatamine. Õpetaja koostatud esitlused ja loeng; näitusekülastused. Saadud teabest olulisema eristamine.
- Arutelud loetu või kuuldu üle.
- Saadud teabe alusel küsimustele vastamine.
- Visuaalide (pildid, arvutimängud, multifilmid, sildid, reklaamid jne) selgitamine.
- Lihtsamate mõistete õppimine. Näiteks värvus-sõnavara laiendamine, elementaarsed kompositsiooni mõisted, materjalide ja vahendite nimetused, töövõtete nimetused, tehnikate nimetused, mõned kunstiliigid.
- Omadussõnade pagasi suurendamine. Milliste sõnadega saame iseloomustada teost, joont, meeleolu, värvust, tonaalsust, paiknemist, tegevust, tempot jne?
- Eesti ja välismaiste kunstnike ja nende teostega tutvumine.
- Otsimismängud. Leia töölt ... (mõni kujutis, sobiv värvitoon, tekstuur vms)
- Teose tunnuste nimetamine (tehnika, vorm, värv jne)
- Arutelud kestlikkuse ja säästlikkuse üle.
- Arutelud esemete vormi ja otstarbe seoste üle.
- Oma tööle oma nime kirjutamine.
- Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine: VTS (*visual thinking strategies*) ja sellest lähtuvad küsimused teose analüüsimise hõlbustamiseks:
  - Mis sellel pildil / selles teoses toimub?
  - Mille järgi saad seda öelda?
  - Mida veel märkad?

NB! VTSis on oluline analüüsi juhi roll, kes ei lisa vaatajate öeldule oma informatsiooni, üksnes parafraseerib öeldud lause sisu ja osutab teoses kõnealusele kohale.

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

- Mitmekülgsete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite (näiteks töö teema, leidmaterjalid) andmine õpetaja poolt.
- Loovat lähenemist võimaldavad eriti hästi teemad, millel pole stereotüüpset lahendust või kuvandit. Näiteks: võimatud asjad, tulnukate lasteaed, tagurpidi maailm, punasel on sünnipäev, värvide võitlus, keksivad jooned jne.
- Mõttekaart enne töö teostamist.

- 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja lihtsamad valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja lihtsamad valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Lihtsam valiku põhjendamine on näiteks valimine meeldivuse alusel või selle alusel, mis tuleb hästi välja. Tähtis on, et õpilased tajuksid, et alati on valik ja et õpilane autorina on enamasti valiku tegija.
- Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel.
- Kujutamise elementide (värvid, kujutised, kujundid, tegelased) valik ja lihtsam valiku põhjendamine.
- Valikuvõimaluste üle arutamine alati kui võimalik.
- Valikute tegemise harjutamine teose loomisel. Õpetaja pakub valikuid: alguses kahe, hiljem näiteks kolme võimaluse vahel. Valikute põhjendamise harjutamine. Esialgu pakub õpetaja ka variante, mille alusel valida ja kuidas põhjendada (Näit: Mul tuli see tehnika paremini välja; Kui selle valin, jõuan kindlasti valmis; Tahan seda paremini selgeks saada; Mulle meeldib milline see välja näeb; Mulle meeldib, et nii ei pea väga täpselt tegema; Mu ideega sobib see paremini; jne)
- Kahemõõtmeliste tööde loomine (joonistamine, maalimine kattevärvide ja akvarellidega, kollaaž, lihtsamad trükitehnikad (papi-trükk, materjalitrükk, penoplasti tükk, templitrükk), frottaaž, grataaž jne)
- Formaate ja materjale võiks varieerida. Töid võiks teha aeg-ajalt ka koostööna.
- Lihtsamate kolmemõõtmeliste tööde loomine. Pisiplastika savist, plastiliinist või voolimismassist. Elementaarsete töövõtete ja tööriistade tundma õppimine.
- Jõukohane voltimine.
- Vormide ühendamine külma või kuumaga liimiga.
- Kolmemõõtmelised objektid papist ja taaskasutusmaterjalidest.
- Kahe ja kolmemõõtmeliste tööde kombineerimine omavahel.
- Tööriistade kasutamise õppimine: pliiaatsi hoidmise võimalused, pintslite hoidmise võimalused, kääridega lõikamine, liimimine, rebimine, joonlauaga mõõtmine. Surve pliiaatsile ja pintslile, kiired ja aeglased liigutused.
- Katsetamine joontega: erineva iseloomuga jooned, täpid.
- Katsetused värvide segamisega. Sekundaarvärvide segamine põhivärvidest. Värvide heledamaks või tumedamaks segamine.

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

- Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil.
  - Näiteks: Mis sul edasi plaanis on? Mis järgmine etapp on?



- Mida sa tänaste tegevuste käigus õppisid?
- Milliseid tundeid sa kogu protsessi jooksul tundsid?
- Mida sa tegid, et su töö õnnestus?
- Mida sa praegu teed?
- Mis oli sinu jaoks raske? Kuidas sa selle raskuse ületasid?
- Mida sulle kõige rohkem meeldis teha?
- Mida oma töö juures kõige rohkem hindad?
- Mida kaaslaste töö juures kõige rohkem hindad?
- Otsi 3 tööd klassist, mis sind positiivselt üllatasid. Selgita miks?
- Leia huvitavaid detaile või tähelepanekuid kaaslaste töö juures.

## 2.4 I kooliaste – klassiti õppesisu ja õpitulemused

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted	Õpitulemused	Õppematerjalid
1. klass			
VISUAALNE KIRJAOSKUS	<p><b>Igapäevane visuaalkultuur</b></p> <p>Õpikute, raamatute illustratsioonid, multifilmid, mänguasjad, riietus, koomiksi tegelane.</p> <p>Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted).</p>	<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seostab omavahel raamatuillustratsioonide ja teksti sisu.</li> <li>• Selgitab endale tuttavas keskkonnas (koolis ja klassis) kasutatavaid märke ja sümboliteid ning nende tähendust.</li> <li>• Nimetab, mida näeb pildil, ruumilises teoses, audiovisuaalses teoses.</li> </ul>	<p>Eesti lastekirjanduse illustraatorid:</p> <p><a href="https://elk.ee/las-tekirjandus/illustraatorid/">https://elk.ee/las-tekirjandus/illustraatorid/</a></p>

	<p><b>Kujutamise baaselemendid ja kompositsiooni-põhimõtted</b></p> <p><b>Baaselemendid:</b></p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv.</p> <p>Geomeetrilised kujundid ja abstraheerimine.</p> <p><b>Kunstiliigid:</b> joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto.</p> <p><b>Kunstižanrid:</b> portree, maastik,</p> <p>Skulptuur või monument (avalikust ruumist).</p> <p>Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.</p> <p>Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nimetab, teoses nähtavaid värve, äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid.</li> </ul>	
<p>KUNSTI-TEHNIKAD JA LOOMINGULINE</p>	<p><b>Kunstitehnikad ja stiid</b></p> <p>Plastiliinimaal, pastell, gvašš, värvipliiatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrme maal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž.</p>	<p><b>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teeb enamasti aktiivselt kaasa nii oma initsiatiivil kui etteantud ülesandeid.</li> <li>• Rakendab teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (monotüüpia,</li> </ul>	

ENESEVÄL- JENDUS	<b>Etikett</b> Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi)	puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine jms) ja vahendeid. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Väljendab enda kogemuse piires mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöös.</li> </ul>	
DISAIN JA DISAINIP- ROTSSESS	<b>Disaini baaselemendid</b> Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass  <b>Disainiprotsessi osad</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uurimine</li> <li>• Võimaluste sõnastamine</li> </ul> <b>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</b>  Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...  Tehismaterjalid: plastik, kile...	<b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjeldab visuaalteosel nähtavat (nimeatab äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid, värvid; mis see on, mida ma näen?)</li> <li>• Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid - mida nähtu mulle meenutab, mis siin pildil toimuda võiks?</li> <li>• Kirjeldab etteantud küsimuste toetudes oma töö valmimise protsessi - mida ja kuidas ma tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida töö tegemisel nautisin? Millised raskused ületasin?</li> <li>• Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes valminud tööd - mida ma oma töös näen?</li> <li>• Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi - mida ma tegin, kuidas tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida ma protsessi käigus õppisin?</li> </ul>	

<p>KUNSTI, KULTUURI JA ÜHIS- KONNA SEOSED</p>	<p><b>Ohutus ja säästlikkus</b></p> <p>Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine</p> <p>Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale</p> <p><b>Autorsus ja autoriõigused</b></p> <p>Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer</p> <p>Teos: maal, joonistus, video, skulptuur...</p> <p>Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kasutab vahendeid ja materjale säästlikult ja ohutult.</li> <li>• Korrastab enamasti oma töökoha.</li> <li>• Näitab teoselt autori nime.</li> <li>• Kirjutab oma tööle nime.</li> <li>• Küsib jäädvustatavalt luba enne filmimist või pildistamist.</li> </ul>	<p>Kes on autor?</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=AD-rXavABzk4&amp;t=25s">https://www.youtube.com/watch?v=AD-rXavABzk4&amp;t=25s</a></p>
<p>2. klass</p>			
<p>VI- SUAALNE KIRJAOS- KUS</p>	<p><b>Igapäevane visuaalkultuur</b></p> <p>Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, õpikute illustratsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänuasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad.</p> <p>Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus</p> <p>Koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga)</p> <p>Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted).</p>	<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Võrdleb märke (liiklusmärgid, logod, embleemid, sümbolid jms) omavahel ja seostab märgi vorme, värve, kujutatut märgi tähendusega.</li> <li>• Tunneb ära tasapinnalised ja ruumilised teosed.</li> <li>• Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike (kooli õppekavas õpitulemuste tasandil konkreetses klassis tuleks nimetada tehnikad ja kunstiliigid, mida klassis õpetatakse).</li> </ul>	<p>Eesti lastekirjanduse illustraatorid: <a href="https://elk.ee/lastekirjandus/illustraatorid/">https://elk.ee/lastekirjandus/illustraatorid/</a></p> <p>Kunstiteosed, teemad ja seosed Google Arts &amp; Culture platvormil: <a href="https://artsandculture.google.com/">https://artsandculture.google.com/</a></p>

<p><b>Kujutamise baaselemendid ja kompositsiooni-põhimõtted</b></p> <p><b>Baaselemendid:</b></p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed</p> <p><b>Kompositsiooni</b> kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p><b>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri</b> kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Geomeetrilised kujundid ja abstraheerimine</p> <p><b>Ruumiillusiooni</b> loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p><b>Liikumise</b> mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p><b>Kunstiliigid:</b> joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leiab teoses soojasid ja külmasid toone ning heledamat ning tumedamat tonaalsust.</li> <li>• Teab mis on joon ja pind ning iseloomustab erinevaid jooni vastavalt omandatud sõnavarale.</li> <li>• Kirjeldab teoses suurussuhteid ja objektide paiknemist (ees,taga, üleval, all jne)) ning kolmemõõtmelise teose puhul vormi üldisemalt (ümar, kandiline, lapik, püstine jne) .</li> <li>• Nimetab teoses nähtud kujundeid ja objekte, mis meenutavad tuttavaid kujundeid (ring, ruut, ristkülik jne).</li> <li>• Toob näite tegevusest, kuidas ta asjakohaselt ja säästlikult kunstitarbeid kasutab.</li> </ul>	
---	--	--

	<p><b>Kunstižanrid:</b> portree, maastik, natüürmort, animalistika...</p> <p>Skulptuur või monument (avalikust ruumist).</p> <p>Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.</p> <p>Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.</p>		
<p>KUNSTI-TEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p>	<p><b>Kunstitehnikad ja stiid</b></p> <p>monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsioonitehnikad</p> <p><b>Kunstiteooria</b></p> <p>Primaar- ja sekundaarvärvid</p> <p><b>Etikett</b></p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi)</p>	<p><b>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö jms), vahendeid enamasti isikupärasel viisil.</li> <li>• Järgib enamasti õpitud töö- ja ohutusvõtteid.</li> <li>• Märkab ühel ja samal otstarbel kasutatavaid esemeid, tuvastab nendest oma lemmiku ning põhjendab oma valikut. <i>Selgitus: Soovime arendada teadlikkust isiklikest ja subjektiivsetest eelistustest.</i></li> <li>• Arutleb ja seostab värve tekkinud muljega (näiteks miks kirjutavad õpetajad tavaliselt punase värviga ja miks on</li> </ul>	<p>Kunstiteosed, teemad ja seosed Google Arts &amp; Culture platvormil: <a href="https://art-sandculture.google.com/">https://art-sandculture.google.com/</a></p>

		keelumärk punane) ja valib esemele selle otstarbega sobiva värvitooni.	
DISAIN JA DISAINIP-ROTSSESS	<p><b>Disaini baaselemendid</b> Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p><b>Disainiprotsessi osad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine</li> <li>• Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine</li> </ul> <p><b>Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat</li> </ul> <p><b>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</b></p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p>Eseme, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus</p> <p>Kasutusmugavus</p>	<p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat õpitud sõnavara kasutades - nimetab ja kirjeldab teostel nähtavat - mis see on, mida ma näen ja milline see on (kui suur, millise kujuga, mis värvi, milliseid jooni, pindasid, vorme märkab, kuidas need paiknevad?)</li> <li>• Kirjeldab küsimustele toetuses enda ja teiste loodud visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid, mõtteid ja tundeid - mida nähtu mulle meenutab? Mis teoses toimuda võiks? Mis mind nii arvama paneb? Millist meeleolu see teos minus tekitab?</li> <li>• Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi - mida ma tegin, kuidas tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida ma protsessi käigus õppisin?</li> </ul>	<p>Toolsi aja- lugu: <a href="https://www.disd.edu/blog/take-seat-exploring-chair-throughout-history/">https://www.disd.edu/blog/take-seat-exploring-chair-throughout-history/</a></p>

<p>KUNSTI, KULTUURI JA ÜHISKONNASEOSED</p>	<p><b>Ohutus ja säästlikkus</b></p> <p>Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine</p> <p>Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale</p> <p>Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine</p> <p><b>Autorsus ja autoriõigused</b></p> <p>Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer</p> <p>Teos: maal, joonistus, video, skulptuur...</p> <p>Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava</p> <p><b>Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane)</b></p> <p>Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toob näite tegevusest, kuidas ta asjakohaselt ja säästlikult kunstitarbeid kasutab.</li> <li>• Korrastab oma töökoha.</li> <li>• Eristab lihtsamate näidete põhjal tehnilikke ja looduslikke materjale (<i>näiteks puit ja plastik</i>).</li> <li>• Kirjeldab ühel otstarbel kasutatavate esemete peamisi tunnuseid (näiteks vorm, suurus, raskus, värv) ja arvab, mis materjalist ese tehtud on.</li> <li>• Kirjutab oma näitusetööle nimesildi koos töö pealkirja ja muu õpitud infoga.</li> <li>• Leiab (virtuaal)näitusel muuseumis, galeriis või koolis teose autori, pealkirja ja näituse pealkirja.</li> </ul>	<p>Kes on autor? <a href="https://www.youtube.com/watch?v=AD-rXavABzk4&amp;t=25s">https://www.youtube.com/watch?v=AD-rXavABzk4&amp;t=25s</a></p>
<p>3. klass</p>			
<p>VI-SUAALNE KIRJANDUS</p>	<p><b>Igapäevane visuaalkultuur</b></p> <p>Logod, embleemid, sümbolid, sildid, liiklusmärgid, kaardid, tabelid ja infograafika, õpikute illustatsioonid, multifilmid ja arvutimängud, mänguasjad, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad</p>	<p><b>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selgitab popkultuurist tuttavate tegelaste (koomiksist, filmist, animafilmist, arvutimängust, reklaamidest, mänguasjade) visuaalset isikupära ja karakterit.</li> </ul>	<p>Arhitektuurimuseumi õppematerjalid lõimitud tegevusteks. <a href="https://www">https://www</a></p>



	<p>Raamatuillustratsioon, koomiks ja piltjutustus</p> <p>Koomiksi tegelane ja karakteri disain (olulisemad tunnused, seos tegevuse ja iseloomuga)</p> <p>Teksti, tabelite ja illustratsioonide küljenduse põhimõtted (pealkirja, kuupäeva, autori, pildiallkirja ja teksti paigutamise üldised tavad ja põhimõtted).</p> <p><b>Kujutamise baaselemendid ja kompositsiooni põhimõtted</b></p> <p><b>Baaselemendid:</b></p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, mõõtmed</p> <p><b>Kompositsiooni</b> kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p><b>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri</b> kirjelduseks: sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p>Geomeetrilised kujundid ja abstraheerimine</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leiab lihtsamatelt joonistelt ja skeemidelt (sh toote etiketid, pakendid, dokumendid, kunstiraamatute reproduktsioonid) olulise ja vajaliku info.</li> <li>• Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike (kooli õppekavas nimetada tehnikad ja kunstiliigid, mida klassis õpetatakse)</li> <li>• Nimetab lihtsamaid ruumi ja liikumise mulje loomise viise kahemõõtmelises teoses (nt kattumine, teravus, suurus, liikuvad poosid, liikumise faasid, kiirusjooned).</li> <li>• Nimetab põhivärve ja oskab segada teisi värve.</li> <li>• Kirjeldab tarbeeseme vormi, faktuuri ja otstarbe seoseid ja kooskõla.</li> <li>• Kirjeldab skulptuuri ja/või maakunsti teose suurust, mõõtmeid, värvi, ruumi selle ümber, vaadeldavust erinevatest külgedest, suurussuhteid ja materjali lihtsal viisil omandatud sõnavara piires.</li> <li>• Mõistab kunstivahendite säästmise ja raiskamise tagajärgi.</li> <li>• Kirjeldab kunstivahendite (<i>näiteks paber, värv, savi</i>) kasutamise erinevaid võimalusi ja viise.</li> <li>• Üldistab õpetaja abiga lihtsamal moel, millised on tavapäraselt ühe ja sama otstarbega esemed (vorm, materjal).</li> </ul>	<p><a href="http://arhitektuurimuuseum.ee/haridus/oppematerjalid/">.arhitektuurimuuseum.ee/haridus/oppematerjalid/</a></p> <p>Kunstiliigid ja kunstijärgid: <a href="https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/18718-2-Kunsti-muutumis-pohjused-Erialane-sonavara/217613">https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/18718-2-Kunsti-muutumis-pohjused-Erialane-sonavara/217613</a></p> <p>Eesti lastekirjanduse illustraatorid: <a href="https://elk.ee/lastekirjandus/illustraatorid/">https://elk.ee/lastekirjandus/illustraatorid/</a></p> <p>Kunstiteosed, teemad ja seosed Google Arts &amp; Culture platvormil: <a href="https://artsandculture.google.com/">https://artsandculture.google.com/</a></p>
--	--	---	--

	<p><b>Värvinimetused</b> primaar ja sekundaarvärvide pii-res</p> <p><b>Värvitemperatuur:</b> soojad ja külmad toonid</p> <p><b>Ruumiillusiooni</b> loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p><b>Liikumise</b> mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p><b>Kunstiliigid:</b> joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur</p> <p><b>Kunstižanrid:</b> portree, maastik, natüürmort, animalistika...</p> <p><b>Kunstiajalugu, kunstnikud, teosed</b></p> <p>Eri stiilidest kunstiteoste näited kogu kunstiajaloo piires (nt Vana-Egiptuse seinamaal, Antiik-Kreeka vaasimaalid. Modernistlik maalikunst (impressionism, post-impressionism, fovism, kubistlik natüürmort), maakunst, ökokunst, pokunst...)</p> <p>Skulptuur või monument (avalikust ruumist).</p> <p>Tasapinnaline kunstiteos koolist või lähiümbrusest.</p> <p>Raamatuillustraatorid emakeele lugemisvara hulgast.</p>	<p>Õpilane oskab anda sellele ka lihtsama selgituse.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.</li> </ul>	<p>Õpetajale kujutamise elementide ülevaade:</p> <p><a href="https://app.wise-mapping.com/c/maps/158177/public">https://app.wise-mapping.com/c/maps/158177/public</a></p>
--	---	---	---

<p>KUNSTI- TEHNIKAD JA LOOMIN- GULINE ENESEVÄL- JENDUS</p>	<p><b>Kunstitehnikad ja stiid</b></p> <p>monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliiatsitehnika, savi või plastiliini voolimine, taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö, diatüüpia, paberbatika, kollaaž</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto- ja animatsioonitehnikad</p> <p><b>Kunstiteooria</b></p> <p>Primaar- ja sekundaarvärvid</p> <p><b>Etikett</b></p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi)</p>	<p><b>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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).</li> <li>• Järgib õpitud töö- ja ohutusvõtteid.</li> <li>• Väljendab mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes isikupära väärtustades.</li> <li>• Arvestab lihtsama tarbeeseme loomisel kindla kasutaja vajadustega.</li> <li>• Toob oma kogemuse pinnalt näiteid erinevatest igapäeva valikutest, oma eelistustest ja nende erinevatest tagajärgedest.</li> <li>• Esitab visuaalselt (teos, video, infoplaakat, animatsioon, koomiks, mõistekaart jms) erinevate igapäeva valikute tagajärgi.</li> </ul>	
--	--	--	--

<p>DISAIN JA DISAINIP-ROTSSESS</p>	<p><b>Disaini baaselemendid</b></p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p><b>Disainiprotsessi osad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine, info kogumine</li> <li>• Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine</li> </ul> <p><b>Disainiprotsessis kasutatavad idee visualiseerimise tehnikad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat</li> </ul> <p><b>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</b></p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile...</p> <p>Eseme, materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus</p> <p>Kasutusmugavus</p>	<p><b>Refleksioon, analüüs ja kriitika</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat - nimetab, kirjeldab ja analüüsib visuaalteoseid (näiteks mis see on, mida ma näen, milline see on, kus see asub, kust seda kõige parem vaadata on, kuidas saad aru, et objekt liigub, kuidas tekitatud ruumi mulje, millisest materjalist, milline faktuur jne)</li> <li>• Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid, mõtteid ja tundeid, meeololu, toob näiteid ja võrdleb, põhjendab oma arvamusi - mida nähtu mulle meenutab? Mis teosel toimuda võiks? Miks ma nii arvan? Millist meeololu see teos minus tekitab? Miks?</li> <li>• 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?</li> </ul>	<p>Tools aja-lugu: <a href="https://www.w.disd.edu/blog/take-seat-exploring-chair-throughout-history/">https://www.w.disd.edu/blog/take-seat-exploring-chair-throughout-history/</a></p> <p><i>Moodboardi tegemise</i>st: <a href="https://milanote.com/guide/create-better-moodboards">https://milanote.com/guide/create-better-moodboards</a></p>
<p>KUNSTI, KULTUURI</p>	<p><b>Ohutus ja säästlikkus</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mõistab kunstivahendite säästmise ja raiskamise tagajärgi.</li> </ul>	<p>Kes on autor? <a href="https://www.">https://www.</a></p>

<p>JA ÜHISKONNA SEOS</p>	<p>Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine</p> <p>Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale</p> <p>Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine</p> <p><b>Autorsus ja autoriõigused</b></p> <p>Autor: kunstnik, arhitekt, illustraator, disainer</p> <p>Teos: maal, joonistus, video, skulptuur...</p> <p>Digitaalsete kujutiste (fotode) tegemise ja jagamise hea tava</p> <p><b>Eetika (kuidas olla hea kunstnik, hea publik ja hea kaaslane)</b></p> <p>Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged töövõtted</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjeldab kunstivahendite (<i>näiteks paber, värv, savi</i>) kasutamise erinevaid võimalusi ja viise.</li> <li>• Üldistab õpetaja abiga lihtsamal moel, millised on tavapäraselt ühe ja sama otsustarbega esemed (vorm, materjal). Õpilane oskab anda sellele ka lihtsama selgituse.</li> <li>• Ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.</li> </ul>	<p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=AD-rXavABzk4&amp;t=25s">you-tube.com/watch?v=AD-rXavABzk4&amp;t=25s</a></p> <p>Multimeediaesitlus ja õpetajamapp “Rode altar lähivaates” <a href="https://e-koolikott.ee/et/oppe-materjal/7157-Multimeediaesitlus-ja-opetajamapp-Rode-altar-lahivaates">https://e-koolikott.ee/et/oppe-materjal/7157-Multimeediaesitlus-ja-opetajamapp-Rode-altar-lahivaates</a></p>
--------------------------	---	--	--

## 2.5 II kooliastme õpitulemused ja õppesisu

### Õpitulemused

#### Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

II kooliastme lõpuks õpilane:

1) rakendab ja kirjeldab eakohaselt visuaalkultuuri ilminguid õpetaja ning enda valikul (teabegraafikat: silte, kaarte, infograafikat; õpikute illustratsioone, (multi)filmide ja arvutimängude pildilist külge, reklaami linnaruumis ja meedias, 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**

II kooliastme lõpuks õpilane:

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

### **Loomine**

II kooliastme lõpuks õpilane:

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

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

II kooliastme lõpuks õpilane:

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

## Õppetegevused II kooliastmes

### Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

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

### Plaanimine ja ideede arendamine

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

- Kujutamise elementide (sümbolid, kujundid, kujutised, värvid, objektid, tegelased) otsimine (pildiotsing, sümboolika välja selgitamine) ja valik
- Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d visand). Arutelud visandlikkuse ja visandi otstarbekuse teemadel. Krokiide ja kiirkrokiide harjutamine.
- Plaanimine:
  - 2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.
  - 3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.
  - 4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Olenevalt sellest, kas tegu video või animatsiooniga: võttepai- kade, 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 lõimingus tööõpetusega.



- Neljamõõtmeliste teoste loomine õpetaja abiga ja iseseisvalt. Video, animatsioon, *performance*. Lihtsate animatsiooni- ja videotöölusrakenduste 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 kriitseldused, toidu välimus jne. Võib luua märke, logosid, skeeme, *tage*, allkirja, kirjatüüpe, emotikone; kujundada teadlikumalt oma vihikuid, konsepte või visandiraamatut. Võimalusi on lõputult.

**Disainiprotsess:** õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.

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

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

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

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

### Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine:

- Kes on töö autor?
- Kuidas on teos tehtud (kunstiliik, kasutatud materjalid)?
- Milliseid meeli töö kaasab (nägemine, haistmine, kompimine, kuulmine)?
- Mis on töö pealkiri?
- Kirjelda teost õpitud mõisteid kasutades (tehnika, värvid, vorm, mõõtmed, kompositsioon)
- Mis tundeid see töö tekitab?
- Mida see töö sinule ütleb? Mis paneb sind nii arvama?
- Kas see teos jutustab lugu?
- Mis teemaga see töö tegeleb?

**Disainiprotsess:** õpetaja etteantud probleemile lahenduse leidmine. Ka sihtgrupp on õpetaja määratud.

- Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi katsetamine
- Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi mõju tuvastamine ja kaardistamine
- Uude arendustsüklisse sisenemine

## 2.6 II kooliaste – klassiti õppesisu ja õpitulemused

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted	Õpitulemused	Õppematerjalid
<b>4. klass</b>			
VISUAALNE KIRJAOSKUS	<b>Igapäevane visuaalkultuur</b> liiklusmärgid, kaardid, õpikute illustatsioonid, mänguasjad.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Loeb lihtsamaid kaarte ja põhiplaan (maakaarti ja hoone (klassiruumi) plaani, sisekujunduse kavand) seostades kujutatut reaalse ruumiga.</li></ul>	Fotograafia vorimianaalüüs. Fotograafia

	<p>Põhiplaan, maakaart, sisekujunduse kavand. Karakter</p> <p><b>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</b></p> <p><b>Baaselemendid:</b></p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: suurus, mõõtmed, värv ja materjal</p> <p>Kompositsiooni põhimõtted: tasakaal, kattumine, teravus, suurus</p> <p><b>Kompositsiooni</b> kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel</p> <p><b>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri</b> kirjelduseks: sirge, kõver, laineline.</p> <p><b>Värviteooria:</b> Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p><b>Kunstiliigid:</b> joonistus, maal, foto, tarbekunst,</p> <p><b>Kunstžanrid:</b> portree, maastikuvaade</p> <p><b>Kujutavus:</b> figuraalne, abstraktne</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teab kahemõõtmelise kujutamise (lisaks eelnevalt õpitule akvarell) lihtsamaid baaselemente (punkt, joon, pind, hele-tumedus, värv) ja kompositsiooni põhimõtteid (tasakaal, kattumine, teravus, suurus) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;</li> <li>• Teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurus, mõõtmed, värv ja materjal) ning rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;</li> <li>• Kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, meeelolu, sisu elemente) vastavalt ülesandele;</li> <li>• Võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeelolu ja atmosfääri (ruumilisuus, värv, valgus, heli, montaaž).</li> <li>• Selgitab õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööprotsessi (Millise teema valisin? Milliste töövahenditega oma tööd tegin? Mis oli kõige keerulisem? Millega olen kõige enam rahul?)</li> <li>• Annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis (tunnustusmärgid, suuline või kirjalik lühike tagasiside “Mulle meeldib, kuidas sa...”)</li> </ul>	<p>kaasaegses kunstis: <a href="https://e-kooli-kott.ee/et/oppematerjal/33720-Kuidas-lugeda-fotot-Fotokuu-haridusvihik-2012">https://e-kooli-kott.ee/et/oppematerjal/33720-Kuidas-lugeda-fotot-Fotokuu-haridusvihik-2012</a></p>
--	---	--	--

<p>KUNSTI-TEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p>	<p><b>Kunstitehnikad ja stiilid</b> maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)</p> <p><b>Etikett</b> Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sõnastab enne tööle hakkamist, mida kavatseb teha, mis vahendeid ja materjale kasutab ja kuidas kujutab</li> <li>• Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (nt maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine jms) ja vahendeid isikupärasel viisil ning järgib nende loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid.</li> <li>• Arvestab kunstitööde loomisel eelnevalt omandatud kompositsiooni lihtsamaid põhimõtteid.</li> <li>• Rakendab eelnevalt õpitud kunstitehnikaid ja töövõtteid ning materjale põhjendatult ja õpetaja abiga.</li> </ul>	<p>Kunstiga seotud allikad: Kunstiajakirjad, populaarteaduslikud ajakirjad</p> <p>Fototöötlusprogrammid: <a href="http://www.pixlr.com">www.pixlr.com</a>, <a href="https://fotoram.io/">https://fotoram.io/</a></p> <p>Kujundamisprogrammid: <a href="http://canva.com">canva.com</a>, <a href="https://create.vista.com/">https://create.vista.com/</a></p>
<p>DISAIN JA DISAINIPROTSESS</p>	<p><b>Disaini baaselemendid</b> Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul) Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p><b>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Märkab ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeeseme suurust, vormi ja materjali selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist.</li> </ul>	<p>Disain: <a href="https://et.wikipedia.org/wiki/Disain">https://et.wikipedia.org/wiki/Disain</a></p>

	<p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile...</p>		
KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR JA KUNSTNIKUD	<p><b>Kunstiga seotud elukutsed</b> kunstnik, disainer, illustraator</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Viib kokku õpitud kunstniku ja tema teose.</li> </ul>	<p>Eesti Muuseumide veebivärv MUIS: <a href="https://www.muis.ee/et/catalogue">https://www.muis.ee/et/catalogue</a></p>
KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS	<p><b>Jätkusuutlik mõtteviis</b> töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p><b>Autorsus ja autoriõigused</b> Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid (viitab autorile suuliselt või kirjalikult) ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava (viitab kasutatud allikatele oma kirjalikes töödes).</li> <li>• Kasutab töövahendeid säästlikult</li> </ul>	<p>Näituse loomise tööleht EKM: <a href="https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/Avatud-kollektsioonid_tevusleht_ljallaste_A4.pdf">https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/Avatud-kollektsioonid_tevusleht_ljallaste_A4.pdf</a></p>
<b>5. klass</b>			
VISUAALNE KIRJAOSKUS	<p><b>Igapäevane visuaalkultuur</b> multifilmid ja arvutimängud</p> <p><b>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teab järgmisi mõisteid: arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, abstraktne kunst. Kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail.</li> </ul>	<p>Õpetajale kujutamise elementide ülevaade:</p>

	<p><b>Baaselemendid:</b></p> <p>Kolmemõõtmeline: vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal</p> <p>Kompositsiooni kirjelduseks: ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus</p> <p>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: terav, sujuv, kaarduv, kandleine jne.</p> <p>Liikumise mulje loomine: liikuvad poosid</p> <p><b>Värviteooria:</b> Koloriit</p> <p><b>Neljamõõtmelise teose baaselemendid:</b> kaadriplaanid</p> <p><b>Kaadriplaanid:</b> üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagaplaan.</p> <p><b>Kunstiliigid:</b> arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, abstraktne kunst</p> <p><b>Kunstižanrid:</b> linnavaade, maastikuvaade</p> <p>Kujutatavus: figuraalne, abstraktne</p>	<p>Karakter, taust, esiplaan, tagaplaan. Koloriit.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsaimaid baaselemente (tegelased/karakterid, objektid ja taust/keskkond) ja kompositsiooni põhimõtteid ( lisaks õpitutele ka dominant, koloriit).</li> <li>• Teab kolmemõõtmelise kujutamise (skulptuur, installatsioon, ready-made) lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurussuhted, ruum teose ümber, vaadeldavus erinevatest külgedest).</li> <li>• Kirjeldab ja mõtestab visuaalteose olulisemaid tunnuseid (tehnikat, vormi, värvi, kompositsiooni, sümboleid, meeolelu, sisu elemente) vastavalt ülesandele õpitud sõnavara piires;</li> <li>• 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?)</li> <li>• Annab klassikaaslaste teostele tagasisidet, põhjendab enda arvamust; (Räägi, mis sulle teise töös meeldib? Too esile,</li> </ul>	<p><a href="https://app.wisemapping.com/c/maps/158177/public">https://app.wisemapping.com/c/maps/158177/public</a></p>
--	---	---	--

		mis nõudis kõige rohkem pingutust kaaslase töös)	
KUNSTITEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS	<p><b>Kunstitehnikad ja stiilid</b></p> <p>makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Loob lihtsa visandliku joonise enne kolmemõõtmelise töö loomist.</li> <li>• Enne värvide kandmist tööle katsetab neid eraldi paberil.</li> <li>• Rakendab abijooni portree loomisel</li> <li>• Loob kunstitööd, uurides ja analüüsides teemaga seotud allikaid ning kavandades enda ideed ja kombineerides allikatest leitud ja oma ideid omavahel.</li> <li>• 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 ohutusvõteteid.</li> <li>• Loob teose spontaanselt, ilma planeerimata.</li> <li>• Loob teose eelnevalt uurides, kavandades ja ideid kombineerides.</li> <li>• Kavandab ja loob vabavaraalises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) õpetaja abiga.</li> </ul>	<p>Värvused, Videoõps:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=ip-hkwx0mhQI&amp;list=PL70HIWp0tGWCdLxJRUKDF4F5mFBc6UDK6&amp;index=6">https://www.youtube.com/watch?v=ip-hkwx0mhQI&amp;list=PL70HIWp0tGWCdLxJRUKDF4F5mFBc6UDK6&amp;index=6</a></p> <p>Kunstiga seotud allikad: Kunstiajakirjad, populaarteaduslikud ajakirjad</p> <p>Fototöötlusprogrammid: <a href="http://www.pixlr.com">www.pixlr.com</a>, <a href="https://fotoram.io/">https://fotoram.io/</a></p> <p>Kujundamisprogrammid: <a href="http://canva.com">canva.com</a>, <a href="https://create.vista.com/">https://create.vista.com/</a></p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valib kahe õpetaja pakutud kunstitehnika, töövõtte või kompositsioonipõhimõtte vahel ja põhjendab oma eelistust.</li> <li>• Rakendab õpitud kahemõõtmelisi kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;</li> <li>• Rakendab õpitud kolmemõõtmelise kujutamise baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid rakendab neid õpetaja abiga enda idee edasiandmisel;</li> <li>• Rakendab loomisel digivahendeid (telefoni kaamera, digijoonistuse rakendused jms).</li> </ul>	
DISAIN JA DISAINI-PROTSESS	<p><b>Disaini liigid</b></p> <p>Tootedisain</p> <p><b>Disainiprotsessi osad</b></p> <p>Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Võrdleb nüüdisaegse ja ajaloolise tarbeeseme (näiteks kohvitermos ja õlletoop) erinevusi ja sarnasusi ning analüüsib kuidas tarbeeseme funktsionaalsus on arenenud.</li> <li>• Mõistab õpitud näite põhjal mõne toote keskkonnamõju.</li> </ul>	<p>Disainiprotsess:  <a href="https://et.wikipedia.org/wiki/Disainiprotsess">https://et.wikipedia.org/wiki/Disainiprotsess</a></p> <p>Disaini liigid, EKMi tööleht:  <a href="https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/A_Tolts_tegevusleht_IIaste_A3.pdf">https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/A_Tolts_tegevusleht_IIaste_A3.pdf</a></p>



KUNSTIAJA- LUGU, VI- SUAAL- KULTUUR JA KUNSTNI- KUD	<p><b>Kunstiga seotud elukutsed</b></p> <p>kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator</p> <p><b>Kunstiajalugu</b></p> <p>Kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kasutab olulisemaid kunstimõisteid (nt kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, looming, maalikunst, animatsioon, skulptuur jne) ühe kunstnikuga seoses.</li> <li>• Tunneb ära eri kirjasüsteeme ja seostab neid eri kultuuridega (foneetiline kiri, piltkiri, rooma ja araabia numbrid, gooti kiri, tänavakunsti stiliseeritud tag'id).</li> </ul>	
KUNST JA KULTUUR ÜHISKON- NAS	<p><b>Jätakuusutlik mõtteviis</b></p> <p>töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kasutab säästlikult materjale</li> </ul>	
<b>6. klass</b>			
VISUAALNE KIRJAOSKUS	<p><b>Igapäevane visuaalkultuur</b></p> <p>Logod, embleemid, sümbolid, sildid, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad</p> <p><b>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</b></p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjeldab visuaalkultuuri ilminguid, näiteks reklaami linnaruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknad, e-poe vaated.</li> <li>• Rakendab eakohaselt teabegraafikat.</li> <li>• Teab mõisteid: Trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligaafia, stsenograafia. Tekstuur, rütm, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, mass, dominant, proportsioonid, kaadriplaanid, tempo, puant, stiliseerimine.</li> </ul>	<p>Fotograafia vorimianaalüüs. Fotograafia kaasageses kunstis: <a href="https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/33720-Kuidas-lugeda-fotot-Fotokuu-haridusvihik-2012">https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/33720-Kuidas-lugeda-fotot-Fotokuu-haridusvihik-2012</a></p> <p>Liikumise kujutamine: <a href="https://smarthistory.org/movement/">https://smarthistory.org/movement/</a></p>

	<p>tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus</p> <p><b>Baaselemendid:</b>  <b>Kompositsiooni</b> kirjelduseks: ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus</p> <p><b>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri</b> kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p><b>Perspektiiv:</b> tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv</p> <p><b>Ruumiillusiooni</b> loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p><b>Liikumise</b> mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p><b>Värviteooria:</b> Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires.</p> <p><b>Neljamõõtmelise teose baaselemendid:</b> kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu</p> <p><b>Kunstiliigid:</b> installatsioon, trükigraafika, graafiline disain,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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;</li> <li>• 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;</li> <li>• Märkab ja kirjeldab ruumikeskkonna suurust, vormi ja materjalikasutust selle ruumikeskkonna otstarbe ja kasutatavuse aspektist.</li> <li>• Pakub ise teemasid ning teostamise võimalusi enda huvide ja loomingu väljendamiseks (spontaanselt).</li> <li>• Tunneb vabavaraliste programmide ühiseid tööriistu ja oskab neid uurides enamasti iseseisvalt erinevates olukordades rakendada.</li> </ul>	<p>Õpetajale kujutamise elementide ülevaade:</p> <p><a href="https://app.wisemapping.com/c/maps/158177/public">https://app.wisemapping.com/c/maps/158177/public</a></p>
--	---	--	---

	<p>tüpopraafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p><b>Kunstižanrid:</b> natüürmort, linna-vaade, interjöörivaade</p> <p><b>Kujutavus:</b> abstraktne</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valib oma idee teostamiseks (vajadusel õpetaja abiga) sobiva väljendusvahendi kõigi õpitud väljendusvahendite, sh digi- vahendite hulgast;</li> </ul>	
<p>KUNSTITEH- NIKAD JA LOOMINGU- LINE ENESE- VÄLJENDUS</p>	<p><b>Kunstitehnikad ja stiilid</b></p> <p>Trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)</p> <p>Tsentraalperspektiiv</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rakendab kunstitöö loomisel õpetaja abiga ajalise (4D) kujutamise (video, animatsiooni jne) tehnikaid ja põhivõtteid (kaadriplaanid, kestus, tempo, tegevuspaik ja tegelased, sissejuhatus, puänt).</li> <li>• Kasutab neljamõõtmelise teose kavandamisel õpetaja abiga <i>storyboardi</i> või fotosid ja lühikest stsenaariumit.</li> <li>• Rakendab abijooni figuuri ja tsentraalperspektiivi kujutamisel.</li> <li>• Leiab ideid praktilisteks töödeks iseenda elust ja teistest õppeainetest.</li> <li>• Teab, mis on kavand ning tunneb kavandamise põhimõtteid ja eesmärgi ning oskab rakendada teadmiseid lihtsama kavandi loomisel.</li> <li>• Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh digivahendid) teoste loomisel kunstitehnikaid (nt modelleerimine, voltimine, makett, joonestamine jms), vahendeid isikupärasel viisil ning tunneb eelnevalt õpitud kompositsiooni põhimõtteid ( nt</li> </ul>	<p>Lühike videoõpetus ühe- ja kahe punkti perspektiivi joonistamisest:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/@Kamille-Saabre">https://www.youtube.com/@Kamille-Saabre</a></p> <p>Valgus ja varjud, Videoõps: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=rsdnAQAg7HQ">https://www.youtube.com/watch?v=rsdnAQAg7HQ</a></p> <p>Värvused, Videoõps: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ip-hkwx0mhQI&amp;list=PL70HIWp0tGWCdLxJRUKDF4F5mFBc6UDK6&amp;index=6">https://www.youtube.com/watch?v=ip-hkwx0mhQI&amp;list=PL70HIWp0tGWCdLxJRUKDF4F5mFBc6UDK6&amp;index=6</a></p>

		<p>ühtsus ja mitmekesisus, tasakaal, rütm, dominant, koloriit, proportsioonid, dominant jms), ning oskab neid teadlikult valida.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Loob enda teose teadlikult uurides ja analüüsides teemapõhiseid materjale (nt raamatud, õpikud ja muud infoallikad) ning kavandades enda ideed ja kombineerides neid omavahel (nt kavandi detailide, foto ja joonistuse, tasapinnaliste ja ruumiliste objektide kombineerimine).</li> <li>• Tunneb neljamõõtmeliste tööde teostamise etappe ja võimalusi ning kavandab ja loob vabavaralises programmis neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video) enamasti iseseisvalt.</li> <li>• Kombineerib kahe- ja kolmemõõtmelisi elemente digiloomingus.</li> </ul>	<p>Kunstiga seotud allikad: Kunstiajakirjad, populaarteaduslikud ajakirjad</p> <p>Fototöötlusprogrammid: <a href="http://www.pixlr.com">www.pixlr.com</a>, <a href="https://fotoram.io/">https://fotoram.io/</a></p> <p>Joonistamisprogrammid (vektor): <a href="https://app.corel-vector.com/">https://app.corel-vector.com/</a></p> <p>Kujundamisprogrammid: <a href="http://canva.com">canva.com</a>, <a href="https://create.vista.com/">https://create.vista.com/</a></p>
DISAIN JA DISAINIP-ROTSSESS	<p><b>Disaini baaselemendid</b></p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p><b>Disaini liigid</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tuvastab disainiprotsessis osapooled keda õpetaja etteantud probleem puudutab selleks, et luua probleemi lahenduspakkumine.</li> <li>• Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli</li> </ul>	<p>Disain: <a href="https://et.wikipedia.org/wiki/Disain">https://et.wikipedia.org/wiki/Disain</a></p> <p>Disainiprotsess: <a href="https://et.wikipedia.org/wiki/Disainiprotsess">https://et.wikipedia.org/wiki/Disainiprotsess</a></p>

	<p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p><b>Disainiprotsessi osad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Osapooled, tarbija</li> <li>• Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine</li> <li>• Lähteülesanne</li> <li>• Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine</li> <li>• Lahenduspakkumine</li> </ul> <p><b>Kavandamine ja visualiseerimine</b></p> <p>Kavand, visand, skits, krokii, abijooned</p> <p><i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,</p> <p>Idee sõnastamine</p> <p>Storyboard, stsenaarium</p> <p>Visuaalne lihtsustamine</p>	<p>mõjutab) probleemi lahenduspakkumise loomise eesmärgil.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sõnastab probleemi võimalikud põhjused.</li> <li>• Seab õpetaja abiga lähteülesande ja tegevusplaani.</li> <li>• Selgitab välja osapoolte, keda probleem puudutab, hinnagu lahenduspakkumisele ja arvestab seda lahenduspakkumise arendamisel.</li> <li>• Vormistab lahenduspakkumise.</li> <li>• Kavandab ideid, kuidas parandada elukeskkonda.</li> </ul>	<p>Disaini liigid, EKMi tööleht:  <a href="https://kumu.ekm.ee/w-p-content/uploads/sites/2/2020/02/A-Tolts_tegevusleht_IIaste_A3.pdf">https://kumu.ekm.ee/w-p-content/uploads/sites/2/2020/02/A-Tolts_tegevusleht_IIaste_A3.pdf</a></p> <p>Illustraatori ja graafilise disaineri elukutsest</p> <p>Iseõppimine ja jalgratta leiutamine   Eiko Ojala   TEDxTallinn</p> <p>Veebipõhine tahvel, mis võimaldab õpetajal või õpilasel luua erinevatel eesmärkidel ülesandeid (nt õpilaste tööde eksponeerimine ja tagasiside saamine kaasõpilastelt). <a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a></p> <p>Õpilaste kaasamiseks: <a href="http://www.wooclap.com/">www.wooclap.com/</a></p> <p>Mõttekaardi loomiseks: <a href="https://www.mind-maps.app/">https://www.mind-maps.app/</a></p>
--	---	---	--

<p>KUNSTIAJA- LUGU, VI- SUAAL- KULTUUR JA KUNSTNI- KUD</p>	<p><b>Kunstiajalugu</b></p> <p>Esiaja kunst (pisiplastika, kaljujooni- sed, koopamaalid, megaliitiline arhi- tektuur)</p> <p>Varased tsivilisatsioonid (Mesopo- taamia, Egiptus)</p> <p>Antiikaja kunst Kreekas ja Roomas (templiehitus, teatrid, skulptuurid, mo- numendid)</p> <p>Keskaja kunst Eestis (kirikud, linnu- sed, Tallinna vanalinn)</p> <p>Mõisaarhitektuur</p> <p>Taluarhitektuur</p> <p>Pärimuskultuur</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tunneb ära ja nimetab varaste kõrgkul- tuuride ajaloolisi kunstiteoseid (nt koo- pamaal, amulett, püramiid, tempel, skulptuur, amfiteater jms).</li> </ul>	<p>Eesti Muuseumide vee- bivärv MUIS: <a href="https://www.muis.ee/et/catalogue">https://www.muis.ee/et/ catalogue</a></p> <p>Eesti mõisaportaali: <a href="https://www.mois.ee/">https://www.mois.ee/</a></p>
<p>KUNST JA KULTUUR ÜHISKON- NAS</p>	<p><b>Jätkusuutlik mõtteviis</b></p> <p>Keskkonnamõju, säästlikkus, digi- taalne jalajalg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p><b>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</b></p> <p><b>Kunstielu</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teadvustab õpetaja abiga oma digitaalset jalajälge.</li> <li>• Käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info</li> </ul>	<p>Digitaalne jalajalg: <a href="https://digipadevus.ee/sonastik/digitaalnejalajalg/">https://digipade- vus.ee/sonastik/digi- taalne-jalajalg/</a></p> <p>Digitaalse jalajälje ana- lüüs: <a href="https://sites.google.com">https://sites.google.com</a></p>

	<p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p><b>Autorsus ja autoriõigused</b></p> <p>Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Selgitab oma loodud digitaalkujutiste avalikustamisega seotud tagajärgi ja ohtusid.</li> </ul>	<p>/site/digitaalnejalajaelg/digitaalse-jalajaelje-mootmine</p> <p>Kiirmoe keskkonnamõju hindamine: <a href="https://www.ja-niiedasi.ee/blog/s83zbfpwno085ayhld9z7pca9dc8xm">https://www.ja-niiedasi.ee/blog/s83zbfpwno085ayhld9z7pca9dc8xm</a></p> <p>Puuvillase T-särgi eluring: <a href="https://bio-neer.ee/milline-puuvillase-t-s%C3%A4rgi-eluring">https://bio-neer.ee/milline-puuvillase-t-s%C3%A4rgi-eluring</a></p>
--	---	---	--

## 2.7 III kooliastme õpitulemused ja õppesisu

### Õpitulemused

#### Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

III kooliastme lõpuks õpilane:

- 1) analüüsib õpetaja abiga enne kasutamist visuaalseid kujutisi, jooniseid, skeeme ja sümboloid;
- 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.

### **Plaanimine ja ideede arendamine**

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.

### **Loomine**

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.

### **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 disaininäidete 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 aktseptsib 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, saatetekst vms), näitusepäeviku pidamine, info kogumine portfooliosse, õpimappi või visandiraamatusse.

Saadud teabe alusel arutlemine.

Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel

Uurimine

### **Disainiprotsess:**

Probleemi tuvastamine

Sihtrühma täpsustamine, sihtgrupi kirjeldamine, sihtrühma kaasamine

Info otsimine.

Probleemi täpsustamine

### **Plaanimine ja ideede arendamine**

#### **Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:**

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

Info kogumise ja idee laiendamise meetodid: info-otsing, mõttekaart, omaduste reastamine, erinevate stiimulite kombineerimine.

Idee valik: originaalsuse, ebatavalisuse, eesmärgi jms alusel.

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

Kunstilise kujundi (metafoori) valik, kujutamisladi valik, meediumi valik, moodboard.

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

Visandamine (joonistus, visandlik maal, prototüüp, arvutis loodud 2d või 3d visand). Krokiide ja kiirkrokiide hajutamine. Visualiseerimise ja visuaalse kokkuvõtte harjutused.

## **Plaanimine:**

2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised ja valiku põhimõtted, vahendite ja tehnikate katsetused (nn tööproovid) ja valiku põhimõtted, formaadi valik ja selle põhjendamine. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.

3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, 3-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Suuruse, 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 ideeloomeks. Tehnikate kombineerimine. Arvutigraafika ja digimaal.
- Kolmemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Materjalide kombineerimine ja leidlik kasutus. Vormide võtmine kooli võimalusi kasutades.

- Kohaspetsiifiline installatsioon. Kineetiline skulptuur või installatsioon. Prototüüpide loomine füüsilises keskkonnas või 3-d programmis.
- Neljamõõtmeliste teoste loomine: kavandatud ja komponeeritud videokunsti teos või animatsioon. Võib teha grupitööna, jagades rollid analoogselt nagu päris elus (režisöör, stsenaarist, kunstnik, storyboardi joonistaja, animaator, operaator, helirežisöör, monterija, 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 loomingu? Milline oli tema haridus, väljaõpe, elu- ja töötingimused, suhted võimude (kuninga, kiriku, valitsusega) ja publikuga? Kas ja kuidas näeme autori töödes viiteid tema elukohale, perekonna ajaloole, tema kogemustele ja läbielamistele?

Ikonoograafilisest 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?

## 2.8 III kooliaste – klassiti õppesisu ja õpitulemused

Ainesisu teemavaldkonnad	Õppesisu ja mõisted	Õpitulemused	Õppevara
7.klass			
VI-SUAALNE KIRJAOSKUS	<b>Igapäevane visuaalkultuur</b> Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaaliid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmee-diaplatvormid.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kirjeldab digitaalseid keskkondi, hindab digitaalse keskkonna turvalisust ja eako-hasust</li> <li>• Tuvastab visuaalkultuuris levinumaid värvikasutusega seotud tavapärasid</li> </ul>	<a href="https://app.wise-mapping.com/c/maps/158177/public">https://app.wise-mapping.com/c/maps/158177/public</a>

	<p><b>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioon</b></p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus</p> <p><b>Kompositsiooni</b> kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p><b>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri</b> kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p><b>Perspektiiv:</b> tsentraalperspektiiv, värvuse õhuperspektiiv</p> <p><b>Värviteooria:</b> Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p>	<p>(näiteks hooaegadega seotud värvid riidemoes).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tunneb eelnevates klassides õpitud mõisteid ja oskab neid kasutada.</li> </ul>	<p><a href="https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/22969-EESTI-PARIMUSTEEMALISED-OPPEULESANDED-POHIKOOILILE-KAASAEGSE-KUNSTIMEEDIUMITE-VAHENDUSEL">https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/22969-EESTI-PARIMUSTEEMALISED-OPPEULESANDED-POHIKOOILILE-KAASAEGSE-KUNSTIMEEDIUMITE-VAHENDUSEL</a></p> <p>Autori, teose ja lugejakesksest kunstiteose tõlgendamise (küll kirjandusteose näitel): <a href="https://www.youtube.com/watch?v=rGZKO4OVnz8&amp;t=650s">https://www.youtube.com/watch?v=rGZKO4OVnz8&amp;t=650s</a></p> <p>Loovprotsessi refleksioonimudel: <a href="https://loojauuri.artun.ee/#/lessons/Lp2XU7N9qyZoq-8x5bPgstxgST-LBbefp">https://loojauuri.artun.ee/#/lessons/Lp2XU7N9qyZoq-8x5bPgstxgST-LBbefp</a></p>
--	---	---	--

	<p><b>Ruumiillusiooni</b> loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p><b>Liikumise</b> mulje loomine: liikuvad poosid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p><b>Kunstiliigid:</b> joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p><b>Kunstižanrid:</b> portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjöörivaade</p> <p><b>Kujutavus:</b> figuraalne, abstraktne</p>		<p>Fototöötlusprogrammid: <a href="http://www.pixlr.com">www.pixlr.com</a>, <a href="https://fotoram.io/">https://fotoram.io/</a></p> <p>Joonistamisprogrammid (vektor): <a href="https://app.corel-vector.com/">https://app.corel-vector.com/</a></p> <p>Kujundamisprogrammid: <a href="http://canva.com">canva.com</a>, <a href="https://create.vista.com/">https://create.vista.com/</a></p>
<p>KUNSTI-TEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p>	<p><b>Kunstitehnikad ja stiilid</b></p> <p>maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puánt)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leiab oma teose jaoks ideid päevakajalistest või ajaloosündmustest.</li> <li>• Teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik, ning rakendab seda teadmist tööprotsessis.</li> <li>• Õpilane teab, et isikupärasus on väärtuslik ja püüab luua omapäraseid kunstitöid tuues esile enda individuaalsust ja huvisid.</li> <li>• Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digikunst) kunstitöid spontaanselt (kavandamata).</li> </ul>	<p>Lühike videoõpetus ühe- ja kahe punkti perspektiivi joonistamisest:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/@Kamille-Saabre">https://www.youtube.com/@Kamille-Saabre</a></p> <p>Kumu jt EKMi filiaalide näitusevaated: <a href="https://digi-kogu.ekm.ee/filialid/kumu">https://digi-kogu.ekm.ee/filialid/kumu</a></p>

	<p><b>Etikett</b></p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid uurides ja kavandades.</li> <li>• Kavandab ja arendab enda ideid enne teose loomist, kombineerib erinevatest ideedest tervikliku lahenduse.</li> <li>• Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töö- võtteid ja kompositsiooni põhimõtteid enamasti teadlikult või õpetaja abiga.</li> <li>• Leiab oma töö eksponeerimiseks koha, kus see on hästi vaadeldav.</li> <li>• Tunneb loomingu esitlemise põhimõtteid ja suudab teha publikule esitamiseks ettevalmistustöid õpetaja abiga.</li> </ul>	<p>Trükitehnikate õpetamine:</p> <p><a href="https://trykitechnikad.weebly.com/">https://trykitechnikad.weebly.com/</a></p> <p>Kunstiajakirjad, populaarteaduslikud ajakirjad</p> <p>Sirp <a href="http://www.sirp.ee">www.sirp.ee</a>, <a href="http://Kunst.ee">Kunst.ee</a> <a href="https://ajakirjariikunst.ee/?c=ava-leht&amp;l=et">https://ajakirjariikunst.ee/?c=ava-leht&amp;l=et</a>, Mürileht <a href="https://www.muurileht.ee/">https://www.muurileht.ee/</a></p>
DISAIN JA DISAINIP-ROTSSESS	<p><b>Disaini</b> baaselemendid</p> <p>Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesmete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass</p> <p>Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus</p> <p><b>Disaini liigid</b></p> <p>Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain</p> <p><b>Disainiprotsessi osad</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutvustab eri disainivaldkonna (näiteks tootedisain, digitootedisain, teenusedisain, tööstusdisain, graafiline disain, sotsiaalne disain jne) esindaja tegevust.</li> <li>• Kasutab ideid leidmiseks ja laiendamiseks meetodeid (näit. ajurünnak, suvaline sisend, omaduste reastamine, info otsimine)</li> <li>• Teeb töö kavandamisel kirjalikke ja visuaalseid märkmeid.</li> </ul>	<p>Tartu Kunstikooli õpetaja Kalli Kalde õppevideo portree joonistamisest:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=ksTTRixd0aU">https://www.youtube.com/watch?v=ksTTRixd0aU</a></p> <p>Loovuurimuse õppe- materjal põhikoolile ja gümnaasiumile:</p>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osapooled, tarbija</li> <li>• Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine</li> <li>• Lähteülesanne</li> <li>• Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine</li> <li>• Lahenduspakkumine</li> </ul> <p><b>Tarbeesemed ja levinumad materjalid</b></p> <p>Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi...</p> <p>Tehismaterjalid: plastik, kile....</p> <p><b>Kavandamine:</b> kavand, visand, skits, krokii, abijooned</p> <p><i>Moodboard</i>, mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart,</p> <p>Idee sõnastamine</p> <p>Storyboard, stsenaarium</p> <p>Visuaalne lihtsustamine</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kavandab enda teose, pakkudes vahest välja ka erinevaid lahendusvõimalusi.</li> <li>• Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab).</li> <li>• Uurib näiteid kuidas on sama või sarnast probleemi varasemalt lahendatud.</li> <li>• Tutvub erinevate uurimisviiside (<i>näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine</i>) võimalustega.</li> <li>• Analüüsib tarbeeset funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.</li> </ul>	<p><a href="https://loojauuri.artun.ee/#/">https://loojauuri.artun.ee/#/</a></p> <p>Uurimismeetodid loovuurimuses:  <a href="https://loojauuri.artun.ee/#/lessons/jeDtJabmjC84w2F4_Lpe14_0Wdv8NTqn">https://loojauuri.artun.ee/#/lessons/jeDtJabmjC84w2F4_Lpe14_0Wdv8NTqn</a></p> <p>Disaini liigid, EKMi tööleht:  <a href="https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/ATolts_tegevusleht_IIaste_A3.pdf">https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/ATolts_tegevusleht_IIaste_A3.pdf</a></p>
--	--	---	---

KUNSTIAJA- LUGU, VI- SUAAL- KULTUUR JA KUNSTNI- KUD	<p><b>Info leidmine</b> <b>Kunstiajalugu</b></p> <p>Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid.</p> <p>Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid.</p> <p>Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leiab internetist lihtotsinguga infot kunstnike, kunstiteoste või ajastute kohta, kasutab internetis täpsustatud pildiotsingut.</li> </ul>	
KUNST JA KULTUUR ÜHISKON- NAS	<p><b>Jätkusuutlik mõtteviis</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Märkab ja kirjeldab teda ümbritsevaid probleemolukordi.</li> </ul>	
8.klass			
VI- SUAALNE KIRJAOS- KUS	<p><b>Igapäevane visuaalkultuur</b></p> <p>Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaalid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplatvormid.</p> <p><b>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioonipõhimõtted</b></p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analüüsib teost (ülesehitus ja vorm, tähistavus, peamised sümbolid, kontekst).</li> <li>• Analüüsib ruumilist keskkonda funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.</li> <li>• Põhjustab valdavalt oma töö sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid ja eksponeerimise valikuid.</li> <li>• Kuulab kaasõppijate seisukohti, põhjustab enda arvamust, annab toetavat</li> </ul>	<p>Õpetajale kujutamise elementide ülevaade:</p> <p><a href="https://app.wise-mapping.com/c/maps/158177/public">https://app.wise-mapping.com/c/maps/158177/public</a></p> <p><a href="https://e-kooli-kott.ee/et/oppematerjal/22969-EESTI-PARI-MUSTEEMALISED-">https://e-kooli-kott.ee/et/oppematerjal/22969-EESTI-PARI-MUSTEEMALISED-</a></p>

	<p>Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus</p> <p><b>Kompositsiooni</b> kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p><b>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri</b> kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p> <p><b>Perspektiiv:</b> tsentraalperspektiiv, värvuse õhuperspektiiv</p> <p><b>Värviteooria:</b> Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p><b>Ruumiillusiooni</b> loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p>	<p>tagasisidet ning aktseptib enamasti eriarvamusi.</p>	<p>OPPEULESANDED-POHIKOOILILE-KAA-SAEGSE-KUNSTI-MEE-DIUMITE-VAHENDUSEL</p> <p>Autori, teose ja lugejakesksest kunstiteose tõlgendamise (küll kirjandusteose näitel): <a href="https://www.youtube.com/watch?v=rGZKO4OVnz8&amp;t=650s">https://www.youtube.com/watch?v=rGZKO4OVnz8&amp;t=650s</a></p> <p>Loovprotsessi refleksioonimudel: <a href="https://loojauuri.artun.ee/#/lessons/Lp2XU7N9qyZoq-8x5bPgstxgSTLbbefp">https://loojauuri.artun.ee/#/lessons/Lp2XU7N9qyZoq-8x5bPgstxgSTLbbefp</a></p> <p>Fototöötlusprogrammid: <a href="http://www.pixlr.com">www.pixlr.com</a>, <a href="https://fotoram.io/">https://fotoram.io/</a></p> <p>Joonistamisprogrammid (vektor): <a href="https://app.corel-vector.com/">https://app.corel-vector.com/</a></p>
--	--	---	---

	<p><b>Liikumise</b> mulje loomine: liikuvad poodid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p><b>Neljamõõtmelise teose baaselemendid:</b> kaadriplaanid, montaaž, heli, valgus, narratiiv e lugu, tegevuspaik, tegelased</p> <p><b>Kaadriplaanid:</b> üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail. Taust, esiplaan, tagiplaan.</p> <p><b>Kunstiliigid:</b> joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p><b>Kunstižanrid:</b> portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjöörivaade</p> <p><b>Kujutavus:</b> figuraalne, abstraktne</p>		<p>Kujundamisprogrammid: <a href="https://canva.com">canva.com</a>, <a href="https://create.vista.com/">https://create.vista.com/</a></p>
<p>KUNSTI-TEHNIKAD JA LOOMINGULINE ENESEVÄLJENDUS</p>	<p><b>Kunstitehnikad ja stiilid</b></p> <p>maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frottaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata).</li> <li>• Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid enamasti teadlikult uurides ja kavandades.</li> </ul>	<p>Lühike videoõpetus ühe- ja kahe punkti perspektiivi joonistamisest:</p> <p><a href="https://www.youtube.com/@Kamille-Saabre">https://www.youtube.com/@Kamille-Saabre</a></p>

	<p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)</p> <p><b>Etikett</b></p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laiendab enda ideed kavandamise protsessis, katsetab erinevaid tehnilisi võimalusi ja toob esile idee arenguetapeid.</li> <li>• Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töö- võtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult.</li> <li>• Põhjustab tehnika või meediumi valikut toetudes oma sõnumile või ideele.</li> <li>• Rakendab neljamõõtmelise teose loomisel (animatsioon., video, etendus, <i>performance</i>) narratiivi, sissejuhatust ja puänti (lõiming kirjandusega).</li> <li>• Oskab õpetaja abiga rühmaliikmena luua ühistöödest väljapaneku.</li> <li>• Toetab töö pealkirjaga oma sõnumit või ideed.</li> </ul>	<p>Kumu jt EKMi filiaalide näitusevaated: <a href="https://digikogu.ekm.ee/filiaalid/kumu">https://digikogu.ekm.ee/filiaalid/kumu</a></p> <p>Trükitehnikate õpetamine: <a href="https://trykitechnikad.weebly.com/">https://trykitechnikad.weebly.com/</a></p> <p>Kunstiajakirjad, populaarteaduslikud ajakirjad</p> <p>Sirp <a href="http://www.sirp.ee">www.sirp.ee</a>, Kunst.ee <a href="https://ajakirikunst.ee/?c=ava-leht&amp;l=et">https://ajakirikunst.ee/?c=ava-leht&amp;l=et</a>, Mürileht <a href="https://www.muurileht.ee/">https://www.muurileht.ee/</a></p>
<p>KUNSTIAJALUGU, VISUAALKULTUUR</p>	<p><b>Info leidmine</b></p> <p>Google'i pildiotsing</p> <p>(Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid</p> <p><b>Kunstiajalugu</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kasutab info leidmiseks sõnastikke ja entsüklopeediaid, nii raamatutena kui digitaalseid andmebaase.</li> </ul>	<p>Kirikukunst Eestis: <a href="https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/kirikukunst">https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/kirikukunst</a></p> <p>Lääne-Euroopa ja Venemaa kunst 16.--20.</p>

<p>JA KUNST- NIKUD</p>	<p>Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo).</p> <p>Barokk-kunst Euroopa õukondades</p> <p>Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas</p> <p>Realism maalikunstis</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Otsib tedlikult erinevatest infoallikatest vajalikku informatsiooni ja toob esile detailid ning tähtsamad punktid.</li> </ul>	<p>saj EKM-i kogus: <a href="https://digi-kogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/valiskunst">https://digi-kogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/valiskunst</a></p> <p>Eri ajastute kunstist EKM-i kogude põhjal (video koos töölehega): <a href="https://kunstimuuseum.ekm.ee/eestikunsti-digisild/">https://kunstimuuseum.ekm.ee/eestikunsti-digisild/</a></p> <p>Nüüdiskunst EKM-i kogus: <a href="https://digi-kogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/kaas-aegne_kunst">https://digi-kogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/kaas-aegne_kunst</a></p> <p>Eesti Kunstnike Biograafiline Leksikon: <a href="https://ekabl.ee/index.php">https://ekabl.ee/index.php</a></p> <p>Eesti kunstiteaduse audio- ja videoarhiiv: <a href="https://cca.ee/arhiiv/eesti-kunstiteaduse-audio-ja-videoarhiiv">https://cca.ee/arhiiv/eesti-kunstiteaduse-audio-ja-videoarhiiv</a></p>
----------------------------	---	--	---

			Eesti kunstnikud Veneetsia nüüdiskunsti biennaalil: <a href="https://cca.ee/veneetsia-biennaal">https://cca.ee/veneetsia-biennaal</a>
KUNST JA KULTUUR ÜHISKONNAS	<p><b>Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed</b> Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja</p> <p><b>Jätkusuutlik mõtteviis</b> Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine</p> <p><b>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</b> Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p><b>Kunstielu</b> Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p> <p><b>Autorsus ja autoriõigused</b> Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tunneb kunsti ja kultuuriga elukutseid.</li> <li>• Tunneb kunstimuuseume, oskab sellekohast teavet otsida muuseumide kodulehtedelt.</li> <li>• Austab autoriõiguste reegleid</li> </ul>	<p>Konservaator: Hilka Hiiop „Loodusteadused ja infotehnoloogia kunsti uurimise teenistuses” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4A4YgmfQrRo">https://www.youtube.com/watch?v=4A4YgmfQrRo</a></p> <p>Eesti Muuseumide Veebivärv: <a href="https://www.muis.ee/et/catalogue">https://www.muis.ee/et/catalogue</a></p> <p>Intellektuaalomand: <a href="https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/7453-Intellektuaalomandi-oppematerjal-1-osa">https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/7453-Intellektuaalomandi-oppematerjal-1-osa</a></p>

9. klass			
VISUAALNE KIRJAOSKUS	<p><b>Igapäevane visuaalkultuur</b></p> <p>Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides.</p> <p>Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid.</p> <p><b>Kujutamise baaselemendid ja kompositsioon</b></p> <p>Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv</p> <p>Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst)</p> <p>Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus</p> <p><b>Kompositsiooni</b> kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.</p> <p><b>Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri</b> kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rakendab teiste autorite teoseid oma töö lähtepunktina.</li> <li>• Rakendab õpetaja abiga keerulisemaid ideede laiendamise / arendamise meetodeid (näiteks Osborni küsimustik).</li> <li>• Teab ideede selekteerimise meetodeid (näiteks sõelumine küsimuste abil, plusid, miinused)</li> <li>• Sõnastab oma teose kontseptsiooni.</li> <li>• Kasutab kavandamisel mitmekesiseid meetodeid (näit visandid, skeemid, asendiplaaniid, maketid, värvi- ja materjalinäidised, tööetapide kirjeldused).</li> <li>• Arutleb erinevate nii kaasaegsete kui ajalooliste ideoloogiliste sümbolite rolli üle tänapäeval</li> </ul>	<p>Õpetajale kujutamise elementide ülevaade:</p> <p><a href="https://app.wise-mapping.com/c/maps/158177/public">https://app.wise-mapping.com/c/maps/158177/public</a></p> <p><a href="https://e-kooli-kott.ee/et/oppematerjal/22969-EESTI-PARIMUSTEEMALISED-OPPEULESANDED-POHIKOOLILE-KAASAEGSE-KUNSTIMEEDIUMITE-VAHENDUSEL">https://e-kooli-kott.ee/et/oppematerjal/22969-EESTI-PARIMUSTEEMALISED-OPPEULESANDED-POHIKOOLILE-KAASAEGSE-KUNSTIMEEDIUMITE-VAHENDUSEL</a></p> <p>Autori, teose ja lugejakesksest kunstiteose tõlgendamise (küll kirjandusteose näitel):</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=rGZKO4OVnz8&amp;t=650s">https://www.youtube.com/watch?v=rGZKO4OVnz8&amp;t=650s</a></p>



	<p><b>Perspektiiv:</b> tsentraalperspektiiv, värvuse õhuperspektiiv</p> <p><b>Värviteooria:</b> Koloriit. Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires. Värvitemperatuur: soojad ja külmad toonid</p> <p><b>Ruumiillusiooni</b> loomise põhimõtted: kattumine, teravus, suurus</p> <p><b>Liikumise</b> mulje loomine: liikuvad poodid, liikumise faaside kujutamine, liikumist märkivad jooned koomiksites.</p> <p><b>Kunstiliigid:</b> joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.</p> <p><b>Kunstžanrid:</b> portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade</p> <p><b>Kujutavus:</b> figuraalne, abstraktne</p>		<p>Loovprotsessi refleksioonimudel:  <a href="https://loojauuri.artun.ee/#/lessons/Lp2XU7N9qyZ0q-8x5bPgstxgST-LBbefp">https://loojauuri.artun.ee/#/lessons/Lp2XU7N9qyZ0q-8x5bPgstxgST-LBbefp</a></p> <p>Fototöötlusprogrammid: <a href="http://www.pixlr.com">www.pixlr.com</a>, <a href="https://fotoram.io/">https://fotoram.io/</a></p> <p>Joonistamisprogrammid (vektor): <a href="https://app.corel-vector.com/">https://app.corel-vector.com/</a></p> <p>Kujundamisprogrammid: <a href="https://canva.com">canva.com</a>, <a href="https://create.vista.com/">https://create.vista.com/</a></p>
KUNSTI-TEHNIKAD JA LOOMINGULINE	<p><b>Kunstitehnikad ja stiilid</b></p> <p>maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frotaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digivahendid) kunstitöid spontaanselt (kavandamata).</li> <li>• Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid teadlikult uurides ja kavandades.</li> </ul>	<p>Lühike videoõpetus ühe- ja kahe punkti perspektiivi joonistamisest:</p>

<p>ENESE-VÄLJENDUS</p>	<p>graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia</p> <p>Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...)</p> <p>Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt)</p> <p><b>Etikett</b></p> <p>Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töö- võtteid ja kompositsiooni põhimõtteid teadlikult.</li> <li>• Pakub välja ekspositsiooni või näitusepinna koha kooliruumis ning põhjendab enda valikut ja visiooni.</li> <li>• Loob näituse kaasteksti, etiketid (autori nimi, töö nimetus, tehnika jms) ja esitluse viisi.</li> <li>• Tekitab kahemõõtmelises teoses vabalt valitud vahenditega ruumi-illusiooni.</li> <li>• Rakendab kolmemõõtmelises teoses valgust, ümbritsevat ruumi ja materjali (või muid õpetaja ülesandepüstituses esitatud elemente või põhimõtteid) oma sõnumi edastamiseks.</li> </ul>	<p><a href="https://www.youtube.com/@Kamille-Saabre">https://www.youtube.com/@Kamille-Saabre</a></p> <p>Kumu jt EKMi filiaalide näitusevaated: <a href="https://digikogu.ekm.ee/filiaalid/kumu">https://digikogu.ekm.ee/filiaalid/kumu</a></p> <p>Trükitehnikate õpetamine: <a href="https://trykitechnikad.weebly.com/">https://trykitechnikad.weebly.com/</a></p> <p>Kunstiajakirjad, populaarteaduslikud ajakirjad</p> <p>Sirp <a href="http://www.sirp.ee">www.sirp.ee</a>, Kunst.ee <a href="https://ajakirikunst.ee/?c=ava-leht&amp;l=et">https://ajakirikunst.ee/?c=ava-leht&amp;l=et</a>, Müürileht <a href="https://www.muurileht.ee/">https://www.muurileht.ee/</a></p>
<p>KUNSTIAJALUGU, VIISUAALKULTUUR JA</p>	<p><b>Info leidmine</b></p> <p>Google'i pilditsing</p> <p>(Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seostab eri ideoloogilisi sümboleid vastava ajastuga ja teab nende tähendust.</li> </ul>	<p>Eri ajastute kunstist EKMi kogude põhjal (video koos töölehega):</p>

<p>KUNSTNI- KUD</p>	<p><b>Kunstiajalugu</b></p> <p>Modernism 19. sajandi lõpu maalis (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend).</p> <p>Maailmanäitused ja tehnoloogia areng.</p> <p>Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arutleb erinevate nii kaasaegsete kui ajalooliste ideoloogiliste sümbolite rolli üle tänapäeval</li> <li>• Leiab kunstiteose omadused, mis väljendavad nii loomise keskkonna kui kunstniku ideid</li> </ul>	<p><a href="https://kunstimuseum.ekm.ee/eesti-kunsti-digisild/">https://kunstimuseum.ekm.ee/eesti-kunsti-digisild/</a></p> <p>Nüüdiskunst EKMi kogu: <a href="https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/kaasaegne_kunst">https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/kaasaegne_kunst</a></p> <p>Eesti Kunstnike Biograafiline Leksikon: <a href="https://ekabl.ee/index.php">https://ekabl.ee/index.php</a></p> <p>Eesti kunstiteaduse audio- ja videoarhiiv: <a href="https://cca.ee/arhiiv/eesti-kunstiteaduse-audio-ja-videoarhiiv">https://cca.ee/arhiiv/eesti-kunstiteaduse-audio-ja-videoarhiiv</a></p> <p>Eesti kunstnikud Veneetsia nüüdiskunsti biennaalil: <a href="https://cca.ee/veneetsia-biennaal">https://cca.ee/veneetsia-biennaal</a></p>
-------------------------	--	--	--

<p>KUNST JA KULTUUR ÜHISKON- NAS</p>	<p><b>Teabe otsimine ja infokeskkonnad</b></p> <p>Muuseumide ja galeriide kodulehed</p> <p><b>Kunstielu</b></p> <p>Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Külatab iseseisvalt kunstinäitust või sündmust ning käitub seal reeglite kohaselt.</li> <li>• Mõtestab disaininäiteid funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.</li> </ul>	<p>Konservaator: Hilkka Hiiop „Loodusteadused ja infotehnoloogia kunsti uurimise teenistuses“ <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4A4YgmfQrRo">https://www.youtube.com/watch?v=4A4YgmfQrRo</a></p> <p>Eesti Muuseumide Veebivärv: <a href="https://www.muis.ee/et/catalogue">https://www.muis.ee/et/catalogue</a></p>
--	---	--	--

### **3 AINEKAVAD MUUSIKA**

#### **3.1 Õppeaine kirjeldus**

Muusikal kui universaalsel suhtlusvahendil on läbi aegade olnud tähtis osa laste ja noorte vaimsel, moraalsel ning esteetilisel kasvata-misel. 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 kooli-muusikas 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 aren-guks, avatakse ja avardatakse muusikaga tegelemise viise ning toetatakse elukestva muusikaharrastuse teket. Eesti ja maailma muusika-kultuuri 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. Muusika õppeaine sisuks on musitseerimine (laulmine, pillimäng, muusikaline liikumine, omalooming), muusika kuulamine ja muusikalugu, muusikaline kirjaoskus ning õppekäigud.

#### **Muusikaõpetuse kaudu kujundatakse ja arendatakse õpilastes järgmisi osaoskusi:**

- 1) laulmine,
- 2) pillimäng,

3) muusikaline liikumine,

4) omalooming,

5) muusika kuulamine.

Muusikaõpetuse lahutamatu osa on muusikaline eneseväljendus, millega arendatakse õpilase isikupära, omandatakse oskused ja teadmised üksi ning koos musitseerimiseks ja loominguliseks eneseväljenduseks. Musitseerimine on keskne tegevus muusikateadmiste ja -oskuste omandamiseks ning loova ja harmoonilise isiksuse kujunemiseks. Rühmas või üksi õppides arendatakse suhtlemis- ja koostööoskust, üksteise kuulamise oskust, ühtekuuluvustunnet, hoolivust, paindlikkust ja tundetarkust ning juhitakse õpilaste enesehinnangut ja õpimotivatsiooni. Ühislaulmise ning koorilauluga arendatakse sotsiaalseid oskusi ning kujundatakse rahvuslikku eneseteadvust ja isamaa-armastust.

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

Muusika kuulamisega arendatakse kuulamisoskust, tähelepanu, analüüsivõimet ja võrdlusoskust.

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

Muusikalise kirjaoskuse all mõistetakse ainekavas sisalduvat elementaarset noodikirja lugemise oskust, mida omandatakse musitseerides ja mis loob eeldused muusika teadlikumaks mõistmiseks.

Muusika võimaldab osaleda kultuuris mitmel viisil ja kujundada elukestvat harrastust.

Õppekäigud (sh virtuaalsed) kontserdipaikadesse, teatritesse ning muuseumidesse kujundavad õpilaste silmaringi ja muusikamaitset, teadmisi kohalikust, oma riigi ja maailma kultuuripärandist ning nende rollist maailmas ja peamistest kultuurisaavutustest (sh popkultuurist). Muusikaõpetuse lahutamatu osa on kooli kontserdielus osalemine, et õpilased omandaksid kogemusi nii esineja, kuulaja kui ka korraldajana. Muusikaõpetust kavandades ja korraldades leitakse tunnivalise loometegevuse võimalusi (koorilaul, solistid, ansamblid, orkestrid, kontsertide jm esinemiste kavandamine, töötoad jms).

### **Muusika õpetamiseks on vaja**

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

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

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

4) tehnovahendeid kontakt- ja digiõppe korraldamiseks: fono- ja videoteek, kohased voogedastusplatvormid; salvestatud muusika esitamise vahendid (muusikakeskus hifi, arvuti + kõlarid); muusika õppimiseks ja loomiseks sobivad rakendused (äpid), nt noodistusprogramm, salvestusprogramm jt; videoprojektor.

### 3.2 I kooliaste – klassiti õppesisu ja õpitulemused

Teema	Õppesisu	Õpitulemused	Õppevara ja meetodika
<b>1. KLASS</b>			
Laulmine	Laulab eakohaseid lastelaule. Laulab peast Eesti hümnid, Kus on minu koduke, Lapsed tuppa, Meistrimehed	tunneb rõõmu laulmisest, saab esimese ühislaulmise ja koorilaulu kogemuse,	Kirjastus koolibri Muusikamaa 1.klassi õpik ja tv, Kirjasatus Avita Muusikapetus 1.klassile õpik ja tv
Pillimäng	Mängib väikekandel esimest ja viiendat astet, kasutab keha ja rütmipille	Saab esimese pillimänguuskuse ja tunneb sellest rõõmu	6 ja 7 keelne väikekannel, Orff instrumendid
Muusikaline liikumine	Mängib lihtsamaid folkloorseid ring- ja laulumänge	Tunneb rõõmu muusikalisest liikumisest	Kooli folkloorikogumik, veebilehed Liikumispausid, aktiivsed vahetunnid
Muusikaline oma looming	Loob lihtsaid regivärsse, loob lihtsaid rütmilisi kaasmänge keha ja rütmipillidel	Katsetab musitseerimisel mõnd muusika väljendusvahendit (kehapill)	rütmipillid
Muusika kuulamine	Muusika kuulamine: laul, pillimäng. Kuuldava muusikapala kirjeldamine	Saab esimese muusikakuulamise kogemuse, kuulab enda ja teiste muusikaesitust	Õpiku juurde kuuluvad heliplaadid, interneti kanalid

Teema	Õppesisu	Õpitulemused	Õppevara ja metoodika
<b>2. KLASS</b>			
Laulmine	Laulab eakohaseid lastelaule, laulab lihtsaid meloodiaid käemärkidega Laulab peast ühislause: „Eesti Hümn“(F. Pacius), Igaühel oma pill (Eesti rahvaviis)“Teele, tee, kurekesed (lastelaul)Tiliseb, tiliseb aisakell“( L. Wirkhaus	tunneb rõõmu laulmisest, saab esimese ühislaulmise ja koorilaulu kogemuse,	Kirjastus Koolibri Muusikamaa muusikaõpik ja töövihik, Kirjastus Avita Muusikaõpik ja tv
Pillimäng	Tunneb pildi järgi ära Eesti rahvapille, mängib väikekandel I ja V astet, saadab oma laulu kandlel	Saab esimese pillimänguuskuse ja tunneb sellest rõõmu	Pildimapp Eesti rahvapillidest, 6. ja 7 keelne väikekannel
Muusikaline liikumine	Lihtsad laulu- ja tantsumängud: „Talurahva mäng	Tunneb rõõmu muusikalisest liikumisest	Liikumispausid, aktiivsed vahetunnid
Muusikaline oma looming	Rütmimängud laulude saateks	Katsetab musitseerimisel mõnd muusika väljendusvahendit (kehapill)	Isevalmistatud rütmipillid
Muusika kuulamine	Kuulab erineva meeleolu ja karakteriga muusikapalu, kirjeldab muusikat õpitud oskussõnavara abil	Saab esimese muusikakuulamise kogemuse, kuulab enda ja teiste muusikaesitusi	Õpiku juurde kuuluvad helinäited, elava muusika näited

Teema	Õppesisu	Õpitulemused	Õppevara ja metoodika
<b>3. KLASS</b>			
Laulmine	Laulmine relatiivsete helikõrguste järgi noodist, eesti ja teiste rahvaste rahvalaulud, eesti ja teiste maade heliloojate looming	tunneb rõõmu laulmisest, saab esimese ühislaulmise ja koorilaulu kogemuse,	Kirjastus Koolibri Muusikamaa õpik ja tv 3.klassile, Kirjastus Avita Muusikaõpik ja tv 3.klassile



Pillimäng	Väikekandle esmased mänguvõt- ted,  Rütmipillide mängimine rütmi- kaartide järgi	Saab esimese pillimänguoskuse ja tunneb sellest rõõmu	6 ja 7 keelne väikekannel, erinevad rütmipillid, rütmikaardid
Muusikaline liikumine	Eesti laulu- ja ringmängud	Tunneb rõõmu muusikalisest liikumi- sest	Muusika õpik, pärimustantsu kogu- mikud, Kooli folkloorikogumik  Liikumisminutid, aktiivsed vahe- tunnid
Muusikaline oma- looming	Rütmiimprovistsioonid, astme- mudelid kaasmängudeks	Katsetab musitseerimisel mõnd muu- sika väljendusvahendit (kehapill)	Karaktermuusika näited
Muusika kuulamine	Marss, polka, valss. Rahvapilli- muusika	Eristab marssi, valssi ja polkat, tunneb eesti rahvapille	Heliplaadid, veebileheküljed

### 3.3 II kooliaste – klassiti õppesisu ja õpitulemused

Teema	Õppesisu	Õpitulemused	Õppevara ja meetodika
<b>4. KLASS</b>			
Laulmine	Ühe ja kahehäälsed eesti ja teiste rahvaste laulud, laulmine relatiivsete helikõrgustega, laulab peast ühislaule	Laulab loomuliku kehahoiu, hinga- mise, selge diktsiooni ja puhta into- natsiooniga ning väljendusrikkalt	Kirjastus Koolibri Muusikamaa lood õpik ja tv, Kirjastus Avita Muusikaõpik ja tv 4.klassile
Pillimäng	Keha ja rütmipillide kasutamine kaasmängudes, uued rütmivormid, väikekandle esmaste mänguvõtete kinnistamine, ukulele saatpillina	Kasutab väikekandle ja ukulele esmaseid mänguvõteteid, kasutades õpitud muusikalisi teadmisi ja oskusi	Erinevad rütmipillid, 6 ja 7 keelne väikekannel, ukulele

Muusikaline liikumine	Eesti laulu ja ringmängud, teiste rahvaste tantsud, liikumise improvisatsioonid/loovliikumine	Tantsib esti ja teiste rahvaste ringmänge ja tantsu	Õpikud, folkloorikogumikud Liikumisminutid, aktiivsed vahetunnid
Muusikaline omalooming	Lihtsamad regivärsid ja laulusõnad, rütmilis-meloodilised improvisatsioonid	Loob lihtsamaid tekste, kaasmänge ja/või ostinaatosid	Paaris ja rühmategevused
Muusika kuulamine	Erinevate dünaamiliste varjundite eristamine, erinevad koori ja hääleliigid	Iseloomustab kuultavat muusikapala kasutades muusikalist oskussõnastikku	Helinäidete kuulamine ja analüüs

Teema	Õppesisu	Õpitulemused	Õppevara, meetodika
<b>5. KLASS</b>			
Laulmine	Ühe ja kahehäälsed eesti ja teiste rahvaste laulud, laulmine relatiivsete helikõrgustega, laulab peast ühislause	Laulab loomuliku kehahoiu, hingamise, selge diktsiooni ja puhta intonatsiooniga ning väljendusrikkalt	Kirjastus Koolibri Muusikamaalood õpik ja tv, Kirjastus Avita Muusikaõpik ja tv 5.klassile
Pillimäng	Plokkflöödi mänguvõtete omandamine ja lihtsamate meloodiate mängimine	On omandanud lisaks kandle ja ukulele esmastele mänguvõtetele ka plokkflöödi mänguvõtted	Plokkflööti, ukulele, 6 ja 7 keelne väikekannel
Muusikaline liikumine	Eesti laulu ja ringmängud, teiste rahvaste tantsud, liikumise improvisatsioonid/loovliikumine	Tantsib esti ja teiste rahvaste ringmänge ja tantsu	Õpikud, folkloorikogumikud Liikumisminutid, aktiivsed vahetunnid
Muusikaline omalooming	Lihtsamad regivärsid ja laulusõnad, rütmilis-meloodilised improvisatsioonid	Loob lihtsamaid tekste, kaasmänge ja/või ostinaatosid kasutades omandatud pillimängu oskusi	Rütmipillid, kannel, ukulele jne Paaris ja rühmategevused
Muusika kuulamine	Orkester, orkestripillid, instrumentaalmuusika Sümfoonia Kooriliigid, kodukoha koorid, dirigendid, Eesti laulupidude traditsioon	Tunneb erinevaid pilliliike, orkestri-liike	Helinäidete kuulamine ja analüüs

Teema	Õppesisu	Õpitulemused	Õppevara, meetodika
<b>6. KLASS</b>			
Laulmine	Ühe ja kahehäälsed eesti ja teiste rahvaste laulud, laulmine relatiivsete helikõrgustega, laulab peast ühislaule	Laulab loomuliku kehahoiu, hingamise, selge diktsiooni ja puhta intonatsiooniga ning väljendusrikkalt	Kirjastus Koolibri Muusikamaa lood õpik ja tv, Kirjastus Avita Muusikaõpik ja tv 6.klassile
Pillimäng	Lisaks kandlele, ukulelele, plokkflöödile tehakse tutvust kitarr kui saatepilliga	On omandanud esimesed kitarr saate mänguvõtted	Ukulele, kitarr
Muusikaline liikumine	Teiste rahvaste vanad seltskonnatantsud	Väljendab liikumise kaudu eri maade rahvamuusikale iseloomulikke karaktereid	Õpikud, folkloorikogumikud Liikumisminutid, aktiivsed vahetunnid
Muusikaline omalooming	Lihtsamad regivärsid ja laulusõnad, rütmilis-meloodilised improvisatsioonid	Loob lihtsamaid tekste, kaasmänge ja/või ostinaatosid kasutades omandatud pillimängu oskusi	Rütmipillid, kannel, ukulele, kitarr Paaris ja rühmategevused
Muusika kuulamine	Teiste rahvaste muusika: Soome, Läti, Leedu, Rootsi, Norra, Suurbritannia, Poola, Saksa	On tutvunud valikuliselt Soome, Rootsi, Läti, Leedu, Poola, Saksa, Austria, Norra ja Suurbritannia muusikatradiitsiooniga	Helinäidete kuulamine analüüs, (ka elav esitus ja laulmine)

### 3.4 III kooliaste – klassiti õppesisu ja õpitulemused

Teema	Õppesisu	Õpitulemused	Õppevara, meetodika
<b>7. KLASS</b>			
Laulmine	Ea- ja teemakohased ühe-, kahe- ning paiguti kolmehäälsed laulud ja kaanonid ning eesti ja teiste rahvaste laulud;Laulab peast ühislaule	laulab oma hääle omapära arvestades loomuliku kehahoiu, hingamise, selge diktsiooni, puhta intonatsiooniga ja väljendusrikkalt ning arvestab esitatava muusikapala stiili, järgib häälehoitu häälemurdeperioodil;	Muusikaõpik ja tv 7. klassile Kirjastus Avita

Pillimäng	Kitarri lihtsamad mänguvõtted laulu saateks kasutades tähtnime-tusi	rakendab musitseerides kitarri lihtsamaid akordmänguvõtteid ning lähtub ab-soluutsetest helikõrgustest (tähtnimedest) pillimängus; kasutab muusikat esitades muusikalisi teadmisi ja oskusi.	Kitarr
Muusikaline liikumine	Eesti ja teiste rahvaste lau-lumängud ja rahvatantsud	tunnetab ja rakendab liikudes muusika väljendusvahendeid; väljendab liikumise kaudu erinevate maade rahvamuusikale iseloomulikke karaktereid.	Õpikud, folkloorikogumikud Liikumisinutid, aktiivsed vahetunnid
Muusikaline omalooming	Kaasmängude loomine lugudele Tekstide loomine	loob improvisatsioone keha-, rütmi- ja plaatpillidel; loob kindlas vormis rütmilis-meloodilisi kaasmänge ja/või ostinatosid keha-, rütmi- ja plaatpillidel; loob tekste (regivärsse, laulusõnu jne);	Rütmipillid, kannel, ukulele, ki-tarr Paaris ja rühmategevused
Muusika kuulamine	Muusika väljendusvahendid ja muusikateose ülesehitus. Kell-, puhk-, löök-, ja klahvpillid ning elektrooniline muusika	eristab kõla ja kuju järgi keel-, puhk-, löök- ja klahvpille ning elektrofone ja pil-likoosseise;	Helinäidete kuulamine analüüs, (ka elav esitus ja laulmine)

Teema	Õppesisu	Õpitulemused	Õppevara, meetodika
<b>8. KLASS</b>			
Laulmine	Ea- ja teemakohased ühe-, kahe- ning paiguti kolmehääelseid laulud ja kaanonid ning eesti ja teiste rah-vaste laulud;Laulab peast ühislauke	laulab oma hääle omapära arvestades loomuliku kehahoiu, hingamise, selge diktsiooni, puhta intonatsiooniga ja väljendusrikkalt kasutab muusikalisi teadmisi nii üksi kui ka rühmas lauldes;	Kirjastus Avita Muusikaõpik ja tv 8. klassile

		osaleb laulurepertuaari valimisel ja põhjendab oma seisukohti ning arvestab esitatava muusikapala stiili, järgib häälehoidu häälemurdeperioodil;	
Pillimäng	Kitarri lihtsamad mänguvõtted laulu saateks kasutades tähtnime-tusi	rakendab musitseerides kitarri lihtsamaid akordmänguvõtteid ning lähtub ab-soluutsetest helikõrgustest (tähtnimedest) pillimängus; kasutab muusikat esitades muusikalisi teadmisi ja oskusi.	Kitarr
Muusikaline liikumine	Eesti ja teiste rahvaste lau-lumängud ja rahvatantsud	tunnetab ja rakendab liikudes muusika väljendusvahendeid; väljendab liikumise kaudu erinevate maade rahvamuusikale iseloomulikke karaktereid.	Õpikud, folkloorikogumikud Liikumisminitid, aktiivsed vahetunnid
Muusikaline omalooming	Kaasmängude loomine lugudele Tekstide loomine	loob improvisatsioone keha-, rütmi- ja plaatpillidel; loob kindlas vormis rütmilis-meloodilisi kaasmänge ja/või ostinatosid keha-, rütmi- ja plaatpillidel; loob tekste (regivärsse, laulusõnu jne); väljendab muusika karakterit ja meeleolu ning enda loomingulisi ideid liikumise kaudu.	Rütmipillid, kannel, ukulele, ki-tarr Paaris ja rühmategevused
Muusika kuulamine	Eesti ja eiste rahvaste muusika: Prantsuse, Itaalia, Hispaania, Põhja- ja Lõuna- Ameerika, Aafrika ja Idamaade muusikapäränd	on tutvunud Eesti ning valikuliselt Prantsuse, Itaalia, Hispaania, Põhja- ja Ladina-Ameerika, Aafrika või Idamaade muusikapärändiga ning suhtub sellesse lugupidavalt;	Helinäidete kuulamine analüüs, (ka elav esitus ja laulmine)

		arutleb muusika üle muusika sõnavara kasutades, võtab kuulda ja arvestab teiste arvamust ning põhjendab enda seisukohti nii suuliselt kui ka kirjalikult;	
--	--	---	--

Teema	Õppesisu	Õpitulemused	Õppevara, meetodika
<b>9. KLASS</b>			
Laulmine	Ea- ja teemakohased ühe-, kahe- ning paiguti kolmehääelseid laulud ja kaanonid ning eesti ja teiste rahvaste laulud;Laulab peast ühislause	laulab oma hääle omapära arvestades loomuliku kehahoiu, hingamise, selge diktsiooni, puhta intonatsiooniga ja väljendusrikkalt kasutab muusikalisi teadmisi nii üksi kui ka rühmas lauldes;  osaleb laulurepertuaari valimisel ja põhjendab oma seisukohti  kasutab muusikalisi teadmisi nii üksi kui ka rühmas lauldes  ning arvestab esitatava muusikapala stiili, järgib häälehoidu häälemurdeperioodil;	Kirjastus Avita Muusikaõpik ja tv 9. klassile, õpikuga kaasas olev plaadikogu
Pillimäng	Kitarri lihtsamad mänguvõtted laulu saateks kasutades tähtnime-tusi	rakendab musitseerides kitarri lihtsamaid akordmänguvõtteid ning lähtub absoluutsetest helikõrgustest (tähtnimedest) pillimängus;  kasutab muusikat esitades muusikalisi teadmisi ja oskusi.	Kitarr, ukulele, basskitarr  (võimalusel cajon ja trummid)

Muusikaline liikumine	Eesti ja teiste rahvaste laulumängud ja rahvatantsud	tunnetab ja rakendab liikudes muusika väljendusvahendeid; väljendab liikumise kaudu erinevate maade rahvamuusikale iseloomulikke karaktereid.	Õpikud, folkloorikogumikud Liikumisminutid, aktiivsed vahetunnid
Muusikaline omalooming	Kaasmängude loomine lugudele Tekstide loomine	loob improvisatsioone keha-, rütmi- ja plaatpillidel; loob kindlas vormis rütmilis-meloodilisi kaasmänge ja/või ostinatosid keha-, rütmi- ja plaatpillidel; loob tekste (regivärsse, laulusõnu jne); väljendab muusika karakterit ja meeleolu ning enda loomingulisi ideid liikumise kaudu.	Rütmipillid, kannel, ukulele, kitarr Paaris ja rühmategevused
Muusika kuulamine	Pop-,rokk-,džäss-, filmi- ja lavamuusika Eesti uuspärimuslik muusika Intellektuaalne omand ja autori- kaitse	eristab pop-, rokk-, džäss-, filmi- ja lavamuusikat; tunneb eesti pärimusmuusika tänapäevaseid tõlgendusi arutleb muusika üle muusika sõnavara kasutades, võtab kuulda ja arvestab teiste arvamust ning põhjendab enda seisukohti nii suuliselt kui ka kirjalikult;	Helinäidete kuulamine analüüs, (ka elav esitus ja laulmine)

		tunneb autoriõigusi ja nendega kaasnevaid kohustusi intellektuaalse omandi kasutamisel (sh internetis).	
--	--	---	--