

## AINEVALDKOND „KUNSTIAINED“

Kunstiainete ainevaldkonda kuuluvad järgmised ainekavad:

I kooliaste

kunst 1.-3. klass

muusika 1.- 3. klass

II kooliaste

kunst 4.-6. klass

muusika 4.- 6. klass

I kooliastmes on ühendatud tööõpetuse ja kunstiõpetuse tunnid. Ühendatud ainekava on kirjeldatud “KUNSTI” AINEVALDKONNA KAVAS

Tundide arv klassiti

Õppeaine	1.	2.	3.	4.	5.	6.
<b>Kunst/tööõpetus</b>	3	3	3			
<b>Kunst</b>				1	1	1
<b>Muusika</b>	2	2	2	2	1	1

### Kunstiainete kaudu kujundatavate üldpädevuste arengu toetamine

Kunstivaldkond võimaldab kujundada kõiki üldpädevusi igapäevases õppetöös nii teooria kui ka praktiliste tegevuste kaudu. Pädevustes eristatava nelja omavahel seotud komponendi — teadmiste, oskuste, väärtushoiakute ja -hinnangute — kujundamisel on kandev roll õpetajal, kes loob oma väärtushinnangute ja enesekehtestamisoskusega sobiliku õpikeskkonna ning mõjutab õpilaste väärtushinnanguid ja käitumist. Üldpädevuste kujundamisel on oluline kooli ning kodu koostöö.

**Kultuuri- ja väärtuspädevus.** Kunstivaldkonna õppeainetes rõhutatakse kultuuriteadmisi ja ühisel kultuuripärandil põhinevat kultuuriruumi õppija identiteedi osana. Tegevustes väärtustatakse individuaalset ning kultuurilist mitmekesisust. Käsitletavate teemade,

analüüsitavate kunstiteoste ja -sündmuste kaudu toetatakse eetiliste ning esteetiliste väärtushoiakute kujunemist. Praktiline loominguline tegevus ja selle üle arutlemine õpetavad teadvustama kunsti ja muusikat eneseväljenduse vahendina, hindama erinevaid ideid, seisukohti ja probleemilahendusi ning austama autorsust. Kasvatatakse teadlikku ja kriitilist suhtumist kõikidesse infokanalitesse.

**Sotsiaalne ja kodanikupädevus.** Uurimuslikud ja praktilised rühmatööd, loovtööd, artlused ja esitlused, ühismusitseerimine, ühistes kunstiprojektides ning valdkondlikes ja valdkondadeülestes õppeprojektides osalemine kujundavad koostöövalmidust ning aitavad väärtustada üksteise toetamist. Kultuurisündmustel osalemine aitab kujundada kultuurilist ühtsustunnet. Kunstiteoste üle arutledes harjuvad õpilased oma seisukohti kaitsma ning teiste arvamustest lugu pidama. Kunstiained teadvustavad inimese kui keskkonna kujundaja ja kasutaja mõju, juhtides teadlikult ning jätkusuutlikult tegutsema nii looduses kui ka inimeste loodud ruumilistes ja virtuaalsetes keskkondades.

**Enesemääratluspädevus.** Pidev tagasiside andmine ja eneseanalüüsi oskuse arendamine aitavad tundma õppida oma huve ja võimeid ning kujundada positiivset minapilti. Kultuuriliste ja sotsiaalsete teemade käsitlemine (vaadeldavad kultuurinähtused, kunstiteoste ja muusikapalade ainek ja sõnumid jne) aitab kujundada personaalset, sotsiaalset ja kultuurilist identiteeti.

**Õpipädevus.** Kunstides kujundatakse õpipädevust eriilmeliste ülesannete, õppemeetodite ja töövormide kaudu, mis võimaldavad õpilastel teadvustada ning kasutada oma õpistiili. Nii individuaalselt kui ka rühmas lahendatavad uurimis- ja probleemülesanded eeldavad info hankimist, selle analüüsimist ja tõlgendamist ning õpitu kasutamist uudsetes olukordades. Kunstides saavad õpilased ise jõukohaseid ülesandeid luua, oma valikute sobivust kontrollida, uusi oskusi katsetada ning järjekindlalt harjutada. Pidev tagasiside ja eneseanalüüs aitavad järjest suurendada õppija rolli oma õpitegevuse juhtijana.

**Suhtluspädevus.** Kunstiainetes on tähtsal kohal kunstiteostest, -stiilidest, -ajastutest jms rääkimine, kasutades kirjelduses nii korrektset emakeelt kui ka ainespetsiifilist terminoloogiat. Tööde esitlemine ning aruteludes erinevate seisukohtade võrdlemine ja kaitsmine toetavad väljendusoskust ning ainealase oskussõnavara kasutamist. Kunsti- ja muusikateemaliste referatiivsete ning loovtööde koostamine eeldab oskust mõista teabetekste ning suunab kasutama mitmesuguseid info esitamise viise (tekst, joonis, skeem, tabel, graafik jms). Kunstiainetes tutvutakse kunsti ja muusika kui kommunikatsioonivahenditega, õppides tundma neile eriomast mitteverbaalset keelt ning „tõlkides“ sõnumeid ühest keelest teise.

**Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiapädevus.** Kunstiainetes rakendatavate ülesannete lahendamiseks tuleb sõnastada probleeme, arutleda lahenduste üle, põhjendada valikuid ja analüüsida tulemusi. Õpitakse kasutama kunstimõisteid (kompositsioon, struktuur, rütm jne), võrdlema ja liigitama erinevate nähtuste tunnuseid ning kasutama sümboleid. Kunstiterminoloogias kasutatakse matemaatika ja tehnoloogia sõnavara ja mõisteid. Looeülesandeid täites õpitakse kasutama tehnoloogiavahendeid ning innovaatilisi lahendusi, mõistma teaduse ja tehnoloogia rolli muusika ning kunsti arengus.

**Ettevõtlikkus pädevus.** Vajalike oskuste kujunemist toetavad kunstiainetes individuaal- ja rühmatöö, uurimuslikud ning probleemipõhised ülesanded ja õpitava sidumine nüüdisaegse igapäevaeluga. Kunstiainetes väärtustatakse uuenduslikke ning loovaid lahendusi. Praktiline loovtegevus annab võimaluse katsetada erinevaid ideede väljendamise ja esitlemise võimalusi, valides leidlikult sobivaid meetodeid ning rõhutades oma tugevaid külgi. Õpitakse tegevust planeerima ja analüüsima, vastutama tööde lõpetamise ja tulemuse eest. Tutvutakse ka valdkonnaga seotud elukutsete ning institutsioonidega.

**Digipädevus.** Kasutatakse digivahendeid teabe otsimiseks, kogumiseks, töötlemiseks ja esitamiseks. Kogutud teavet rakendatakse loovtöodes. Õpitakse loominguga tegelemiseks valima ainespetsiifiliselt vajalikke digivahendeid. Õppides ning digitaalset sisu luues ja säilitades kasutatakse erinevaid audiovisuaalseid ning muid multimeedia vahendeid ja rakendusi. Ollakse teadlikud autoriõiguste ja isikuandmete järgimise kohustustest digikeskkonnas. Ollakse teadlikud veebis loomingu jagamise turvalisusest.

### Kunstiainete lõimingu rakendamise viisid

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

Eri kultuuridega tutvutakse paljudes teiste valdkondade õppeainetes (keel ja kirjandus, võõrkeeled, ajalugu ja ühiskonnaõpetus, käsitöö ja tehnoloogia, kehaline kasvatus) ning kujundatakse seeläbi väärtushoiakuid ja teadvustatakse maailma kultuurilist mitmekesisust. Kunstiainetes keskendutakse võrreldes teiste õppeainetega kontsentreeritumalt

kultuuridevahelise dialoogi mõtestamisele ja loovuse kasutamisele nüüdisühiskonna innovatsiooni allikana.

Mitmes ainevaldkonnas - keeltes ja kirjanduses, matemaatikas, tehnoloogias, kehalises kasvatuses - kasutatakse kunstiainetega kattuvaid mõisteid (nt kompositsioon, struktuur, mõõdud, nurgad, geomeetrilised kujundid, rütm, plaan, stiil, variatsioon, improvisatsioon, liikumine, dünaamika jms).

Kunstivaldkonna õppeainetes toetutakse teistes õppeainetes omandatud teadmiste, samas süvendatakse ja visualiseeritakse neid teadmisi. Praktiliste tegevuste kaudu kujundatakse arusaama, et teadmised ja pädevused on omavahel seotud ja igapäevaelus rakendatavad. Ainevaldkondade piire ületavad õppeprojektid võimaldavad lõimida kunstiaineid teiste ainevaldkondadega ja kujundada pädevusi.

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

**Matemaatika.** Arendatakse seoste loomise oskust ja loogilist mõtlemist (matemaatiline keel, struktuur, sümbolid ja meetodid), samuti matemaatiliste sümbolite, kujundite ning mõistete tundmist.

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

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

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

**Kehaline kasvatus.** Arendatakse kehatunnetust, tähelepanu, motoorikat, reageerimiskiirust ja koordinatsiooni.

### Läbivate teemade käsitlemine kunstiainetes

Kunstiaineid on võimalik seostada kõigi läbivate teemadega. Õppekava läbivaid teemasid peetakse silmas valdkonna õppeainete eesmärgiseade puhul, õpitulemuste ning õppesisu kavandamisel lähtutakse kooliastmest ning õppeaine spetsiifikast.

**Elukestev õpe ja karjääriplaneerimine.** Kujundatakse iseseisva õppimise ja tegutsemise oskust, mis on oluline alus elukestva õppe harjumuste ning hoiakute omandamisel. Erinevate õppevormide kaudu arendatakse õpilaste suhtlus- ja koostööoskusi, mis on olulised tulevases tööelus. Kunst ja muusika võimaldavad õpilastel teadvustada oma võimeid ja huvisid, omandada nii ainealaseid kui ka üldisemaid mõtlemis- ning tegutsemisstrateegiaid. Tutvutakse kunstide mitmekülgsete väljunditega igapäevaelus, kunstidega seotud ametite ja elukutsetega, võimaldatakse vahetult kokku puutuda töömaailmaga, nt külastades loomeettevõtteid. Õpilastele tutvustatakse ainevaldkonnaga seotud erialasid ja edasiõppimise võimalusi.

**Keskkond ja jätkusuutlik areng.** Teabekeskkond. Need teemad hõlmavad mitmekülgsid oskusi, nagu info leidmine muusika ja kunsti kohta, helilise ja visuaalse kommunikatsiooni väljendusvahendid, keskkonna visuaalne ning heliline kujundamine. Tutvutakse andmebaasidega, meediakeskkonna võimaluste ja ohtudega ning autorikaitse probleemidega. Teadvustatakse ümbritsevat loodus- või tehiskeskkonda loomingu allikana ja õpitakse keskkonda säästma. Väärtustatakse pärandkultuuri ning rahvuskultuuri jätkusuutlikku arengut. Osatakse näha võimalusi taaskasutuseks, analüüsitakse tehiskeskkonna objekte ökoloogilisest, esteetilisest ja eetilisest vaatepunktist.

**Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus.** Kunstiainetes julgustatakse kujundama ja väljendama oma seisukohti ühiskonnas toimuvate protsesside kohta ning ideid katsetama ja ellu viima.

**Tehnoloogia ja innovatsioon.** Kunstiainetes kasutatakse praktiliste loovtegevuste kaudu erinevaid oskusi ja vahendeid ning leiutatakse ja katsetatakse uusi võimalusi, toetades pidevalt muutuvast tehnoloogilises elu-, õpi ning töökeskkonnas toime tuleva inimese kujunemist.

**Tervis ja ohutus.** Kunstiainetes teadvustatakse kunstidega tegelemise emotsionaalselt tasakaalustavat mõju. Kujutatavas kunstis kasutatakse materjale, töövahendeid ja instrumente, mille juures tuleb järgida ohutuse ning otstarbekuse printsiipe.

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

## KUNST JA TÖÖÕPETUS

### Kunstiõpetuses 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) teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi töid spontaanselt ning kavandades, kasutades eri tehnika- ja töövõtteid;
- 4) kirjeldab lühidal enda tööd ja tulemust.

### Tööõpetuses I kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

Õpilane:

- 1) eristab esemelist keskkonda (materjale ja töövahendeid) ning töötab ohutult;
- 2) mõistab materjalide säästliku kasutamise vajalikkust;
- 3) leiab õpetaja abiga ülesandele loovaid lahendusi;
- 4) töötab õpetaja juhendamisel üksi ja koos teistega rühmas;
- 5) märkab õpetaja abiga seoseid teistes ainetes õpituga;
- 6) tunneb oma pere ja kodukoha kultuuritraditsioone;
- 7) saab aru tervisliku toitumise olulisusest;
- 8) märkab sarnasusi ja erinevusi enda ning teiste töös, kirjeldab oma tegevust;
- 9) saab aru puhtuse ja korra hoidmise vajalikkusest;
- 10) tunneb rõõmu käelisest tegevusest ja õppes osalemisest

## 1. klassi õpitulemused kunstiõpetuses

### VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE

Õpitulemused I kooliastmel	Õpitulemused 1. klassis
----------------------------	-------------------------

Õpilane uurib ja selgitab visuaalseid pilte, jooniseid ning sümboliteid (nt õpetaja valikul: sildid, liiklusmärgid, kaardid, õpikute illustratsioonid, multifilmide ja arvutimängude pildiline külg, mänguasjade väljanägemine ja roll, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad) oma kogemuse piires.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● seostab ja selgitab omavahel teksti ja teksti juures olevate illustratsioonide sisu;</li> <li>● selgitab enda igapäevases keskkonnas olevate märkide ja sümbolite tähendust.</li> </ul>
Õpilane nimetab visuaalteose tähtsamaid tunnuseid, lähtudes ülesandest (tehnika, vorm, värv, kompositsioon, meeleolu, sisuelemendid).	<ul style="list-style-type: none"> <li>● nimetab kunstiteoses olevaid värve, äratuntavaid esemeid, olendeid ja kujundeid;</li> <li>● kirjeldab, mida näeb pildil või ruumilises teoses.</li> </ul>
Õpilane leiab muuseumis, galeriis õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● leiab muuseumis teostelt autorite nimed ja teose loomise aja.</li> </ul>
Õpilane teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● kasutab materjale ja töövahendeid säästlikult ja ohutult;</li> <li>● hoiab oma töökoha korras.</li> </ul>
Õpilane teab, kes on autor.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● kirjutab enda töödele nime.</li> </ul>
Õpilane ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● filmimisel või pildistamisel küsib eelnevalt jäädvustatavalt nõusoleku.</li> </ul>

## PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE NING LOOMINE

Õpitulemused I kooliastmel	Õpitulemused 1. klassis
Õpilane teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid spontaanselt, kasutades lihtsamaid tehnikaid ja töövõtteid.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● teeb teoseid, kus õpetaja abiga rakendab lihtsamaid kunstitehnikaid ja töövahendeid.</li> </ul>

Õpilane lahendab disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid, esitades nii verbaalselt kui ka visuaalselt oma ideede lahendusi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>väljendab enda mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöös.</li> </ul>
Õpilane töötab iseseisvalt õpetaja juhendamisel.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teeb aktiivselt kaasa nii oma initsiatiivil kui etteantud ülesandeid;</li> <li>Jälgib õpetaja selgitusi ja töötab selle järgi.</li> </ul>
Õpilane eristab looduslikke ja tehismaterjale ning võrdleb materjalide üldisi omadusi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nimetab looduslikku päritolu materjale ja teab nende kasutusalasid ja põhiomadusi;</li> </ul>
Õpilane arvestab ühiselt töötades kaaslasi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saab aru koostöö ja abistamise vajalikkusest;</li> </ul>

## REFLEKSIION, ANALÜÜS JA KRIITIKA

Õpitulemused I kooliastmel	Õpitulemused 1. klassis
Õpilane kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid (See Oleks justkui.... See meenutab mulle )	<ul style="list-style-type: none"> <li>kirjeldab visuaalteose vaatlemisel nähtavat (tuttavad esemed, olendid, kujundid, värvid)</li> <li>kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid (mida meenutab, mis pildil toimub);</li> </ul>
Õpilane kirjeldab ette antud küsimustele toetudes enda tööd ja mõtestab valminud tööd: mida ma tegin, kuidas ma tegin, miks tahtsin neid vahendeid kasutada, kuidas tulemusega rahul olen, mida õppisin?	<ul style="list-style-type: none"> <li>kirjeldab etteantud küsimustele toetudes oma valminud tööd;</li> <li>kirjeldab etteantud küsimustele toetudes oma töö valmimise protsessi (mida tegin, mis vahendeid kasutasin, mis meeldis, millised olid raskused).</li> </ul>
Tunneb rõõmu käelise tegevusest ja õppes osalemisest.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Märkab ning nimetab positiivset oma töös.</li> </ul>



## Õppesisu

### Visuaalne kirjaoskus

Igapäevase visuaalkultuuri märkamise- sildid, õpikute ja raamatute illustratsioonid. Kujutamise baaselementide tundmaõppimine ja kirjeldamine- punkt, joon (sirge, kõver, laineline), kujund (geomeetrilised kujundid). Kompositsiooni kirjeldamine (suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga). Värvinimetuste tundmaõppimine, primaarvärvide tundmine. Kunstiliikide (joonistus, maal, kollaaž) ja kunstžanrite (portree, maastik) tundmaõppimine. Erinevate kunstiteoste, kunstnike ja kunstistiilide tundmaõppimine (Lascaux koopamaalingud, Piet Mondrian, Claude Monet, maakunst).

### Kunstitehnikad ja loominguline eneseväljendus

Värvipliatsijoonistus, maakunst, õlipastell, plastiliinimaal, plastiliini voolimine, puhumistehnika, akvarell, guašš, lõikamine, kleepimine, monotüüpia, rebimine, kuulimaal, savi, kollaaž, voltimine, taimetrükk.

### Disain ja disainiprotsess

Looduslike materjalide (puit, savi) tundmaõppimine. Tarbeesemete materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus ja kasutusmugavus.

### Kunsti, kultuuri ja ühiskonna seosed

Töövahendite ohutu ja säästlik kasutamine. Töövahendite ja töökoha korrastamise õiged võtted. Eetika (kuidas olla hea publik, hea kaaslane). Autor- kunstnik, illustraator.

## 1. klassi õpitulemused tööõpetuses

### MATERJALID

Õpilane:

- 1) nimetab looduslikku päritolu materjale ja teab nende põhiomadusi ja kasutusalasid;
- 2) järgib õpetaja juhiseid kasutab materjale säästlikult;
- 3) kasutab õigesti ja ohutult tööks sobilikke etteantud töövahendeid ja mõistab ohutuse vajalikkust töötamisel.

**Õppesisu.** Looduslikud ning tehismaterjalid (paber, kartong, papp, tekstiil, nahk, plast, plastiliin/voolimismass, vahtmaterjal, puit, traat, plekk jne). Katsetused erinevate materjalidega.

## TÖÖTAMISVIISID JA TÖÖVAHENDID

Õpilane:

- 1) õpetaja abiga kujundab, modelleerib ja meisterdab lihtsamaid esemeid.

**Õppesisu.** Materjalide lihtsamad töötlemise viisid (mõõtmine, märkimine, rebimine, voltimine, lõikamine, liimimine, värvimine). Sagedasemad töövahendid (käärid), nende õige, otstarbekas ohutu kasutamine, töövahendite hooldamine, Töötlemisvõtte valik sõltuvalt ideest ja materjalist. Praktiliste töödena jõukohaste esemete valmistamine..

## TÖÖPROTSESS (kavandamine, töötamine ja refleksioon)

Õpilane:

- 1) jälgib õpetaja selgitusi ja töötab selle järgi;
- 2) töötab õpetaja juhendamisel jäljendades esitatud töövõtteid;
- 3) saab aru koostöö ja abistamise vajalikkusest;
- 4) märkab õpetaja abiga rahvuslikke elemente;
- 5) õpetaja abiga kujundab, modelleerib ja meisterdab lihtsamaid esemeid;
- 6) hoiab oma töökoha ja töövahendid õpetaja juhendamisel korras;
- 7) õpetaja abiga viib oma töö lõpule;
- 8) märkab ning nimetab positiivset oma töös.

**Õppesisu.** Ümbritsevate esemete vaatlemine, nende disain minevikus ja tänapäeval. Ideede visandamine paberil. Lihtsate esemete ja keskkonna kavandamine, Töötamine suulise juhendamise järgi. Töökoha korras hoidmine, selle mõju töö tulemusele Ja ohutusele. Oma töös positiivsete külgede esiletoomine

## IGAPÄEVAELU OSKUSED

Õpilane:

- 1) tutvub tervisliku toiduvalikuga;
- 2) nimetab isikliku hügieeniga seotud tegevusi;
- 3) järgides õpetaja juhiseid kasutab materjale säästlikult;
- 4) hoiab oma töökoha ja töövahendid õpetaja juhendamisel korras;
- 5) märkab õpetaja abiga õppega seonduvat igapäevaelust;
- 6) saab aru koostöö ja abistamise vajalikkusest.

**Õppesisu.** Arutelu hubase kodu kui perele olulise väärtuse üle. Ruumide korrastamine ja kaunistamine. Riiete ning jalatsite korrashoid. Isiklik hügieen.

## 2. klassi õpitulemused kunstiõpetuses

### VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE

Õpitulemused I kooliastmel	Õpitulemused 2. klassis
Õpilane uurib ja selgitab visuaalseid pilte, jooniseid ning sümboloid (nt õpetaja valikul: sildid, liiklusmärgid, kaardid, õpikute illustatsioonid, multifilmide ja arvutimängude pildiline külg, mänguasjade väljanägemine ja roll, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad) oma kogemuse piires.	<ul style="list-style-type: none"><li>võrdleb omavahel erinevaid märke: liiklusmärgid, sümbolid, logod;</li><li>loob seose märgi vormi, värvi, kujutise ning märgi tähenduse vahel.</li></ul>
Õpilane nimetab visuaalteose tähtsamaid tunnuseid, lähtudes ülesandest (tehnik, vorm, värv, kompositsioon, meeleolu, sisuelemendid).	<ul style="list-style-type: none"><li>iseloomustab erinevaid jooni ja pindasid vastavalt omandatud sõnavarale;</li><li>nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike;</li><li>leiab teoses olevaid soojasid ning külmasid toone;</li><li>leiab teoses heledamat ja tumedamat tonaalsust.</li></ul>
Õpilane leiab muuseumis, galeriis õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info.	<ul style="list-style-type: none"><li>leiab muuseumis või galeriis toimival näitusel teose autori ja teose ning näituse pealkirja.</li></ul>
Õpilane teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust.	<ul style="list-style-type: none"><li>toob näiteid looduslike ja tehnilike materjalide kohta;</li></ul>
	<ul style="list-style-type: none"><li>hoiab oma töökoha korras;</li><li>toob näiteid enda asjakohase ja säästliku kunstitarvete kasutamise kohta.</li></ul>

Õpilane uurib õpetaja abiga esemete vormi ja otstarbe seoseid.	<ul style="list-style-type: none"> <li>eristab tasapinnalisi ja ruumilisi kunstiteoseid;</li> <li>kirjeldab kunstiteoses suurusuhteid ja objektide üksteise suhtes paiknemist ning kolmemõõtmelise kunstiteose puhul vormi (ümmargune, kandiline, lapik, pikk, lame jne);</li> </ul>
Õpilane teab, kes on autor.	<ul style="list-style-type: none"> <li>kirjutab ja kujundab enda näitusetöödele nimesildi koos pealkirja muu õpitud infoga.</li> </ul>
Õpilane ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.	<ul style="list-style-type: none"> <li>leiab virtuaalnäitusel teose autori ja teose pealkirja.</li> </ul>

#### PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE NING LOOMINE

Õpitulemused I kooliastmel	Õpitulemused 2. klassis
Õpilane teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid spontaanselt, kasutades lihtsamaid tehnikaid ja töövõtteid.	<ul style="list-style-type: none"> <li>teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi teoseid, kus õpetaja abiga rakendab lihtsamaid kunstitehnikaid ja töövahendeid enamasti isikupärasel viisil;</li> <li>järgib õpitud töö ja ohutusvõtteid.</li> </ul>
Õpilane lahendab disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid, esitades nii verbaalselt kui ka visuaalselt oma ideede lahendusi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>märkab ühel ja samal otstarbel kasutatavaid esemeid, mis on erineva disainiga ning põhjendab enda valiku eelistusi.</li> </ul>

#### REFLEKTSIOON, ANALUUS JA KRIITIKA

Õpitulemused I kooliastmel	Õpitulemused 2. klassis
Õpilane kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid (See Oleks justkui.... See meenutab mulle )	<ul style="list-style-type: none"> <li>kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid (mõtted ja tunded).</li> </ul>

<p>Õpilane kirjeldab ette antud küsimustele toetudes enda tööd ja mõtestab valminud tööd: mida ma tegin, kuidas ma tegin, miks tahtsin neid vahendeid kasutada, kuidas tulemusega rahul Olen, mida õppisin?</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• kirjeldab etteantud küsimustele toetudes oma töö valmimise protsessi (mida tegin, mis vahendeid kasutasin, kuidas tegin, mida tegemise käigus õppisin).</li></ul>
---	---

## Õppesisu

### Visuaalne kirjaoskus

Igapäevase visuaalkultuuri märkamise- märgid, liiklusmärgid, sümbolid. Kujutamise baaselementide tundmaõppimine ja kirjeldamine- pind/tekstuur (sile, kare, krobeline), värv, vorm (nurgeline, ümar). Kompositsiooni kirjeldamine (lähemal, kaugemal, üleval, all, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi). Värvinimetuste tundmaõppimine, sekundaarvärvide tundmine. Kunstilike (disain, arhitektuur) ja kunstžanrite (maastik, animalistika) tundmaõppimine.

### Kunstitehnikad ja loominguline eneseväljendus

Vildikajoonistus, kuivpastell, papitrükk, ruumiline paberitöö, mõõtmine, märkimine, digitaalne joonistus, savi, frotaaž, süsi, diatüüpia, pritsimistehnika, tarbepistete õmblemine.

### Disain ja disainiprotsess

Tehismaterjalide tundmaõppimine (plastik, kile). Tarbeesemete materjali või värvi otstarve, funktsionaalsus ja kasutusmugavus. Disainiprotsessi ideede visualiseerimise tehnikad (moodboard). Ideede otsimine ümbritsevast keskkonnast või rahvakunstist.

### Kunsti, kultuuri ja ühiskonna seosed

Ohutus ja säästlikkus. Ohutus kasutaja tervisele ja keskkonnale. Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine, materjalide säästlik kasutamine. Autor- arhitekt, disainer. Eetika- kuidas olla hea kunstnik? Grupis ülesannete jaotamine ja ühise vastutuse mõistmine. Tervislik toiduvalik, isiklik hügieen. Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.

## 2. klassi õpitulemused tööõpetuses

### MATERJALID

Õpilane:

- 1) nimetab ümbritsevas keskkonnas esinevaid tehismaterjale ja teab nende põhiomadusi ja kasutusalasid;
- 2) kasutab materjale säästlikult ja arutleb selle vajalikkuse üle;
- 3) valib õpetaja suunamisel õigeid töövahendeid, teab nende otstarvet ja mõistab ohutuse vajalikkust töötamisel.

**Õppesisu.** Materjalide saamislugu, omadused, otstarve ja kasutamine. Ümbritsevast keskkonnast erinevaid materjalide leidmine ning nende seostamine materjali kasutuse ja eseme otstarbega. Katsetused erinevate materjalidega, nende omaduste võrdlemine ja sobivate töövahendite kasutamine.

### TÖÖTAMISVIISID JA TÖÖVAHENDID

Õpilane:

- 1) õpetaja abiga koostab kavandi ning kujundab, modelleerib ja meisterdab lihtsamaid esemeid.

**Õppesisu.** Materjalide lihtsamad töötlemise viisid (heegeldamine, õmblemine, punumine, kaunistamine, värvimine). Sagedasemad töövahendid (nõel, heegelnõel, naaskel, lõiketangid, näpitsad), nende õige, otstarbekas ja ohutu kasutamine, töövahendite hooldamine. Töötlemisvõtte valik sõltuvalt ideest ja materjalist. Praktiliste töödena jõukohaste esemete valmistamine.

### TÖÖPROTSESS (kavandamine, töötamine ja refleksioon)

Õpilane:

- 1) kirjeldab suulist või kirjalikku juhust;
- 2) töötab enamasti iseseisvalt õpetaja juhendamisel;
- 3) arvestab ja aitab ühiselt töötades kaaslas;
- 4) kasutab õpetaja abiga rahvuslikke elemente oma töös;
- 5) õpetaja abiga koostab kavandi ning kujundab, modelleerib ja meisterdab lihtsamaid esemeid;

- 6) mõistab töökoha ja -vahendite korrashoiu olulisust ning hoiab oma töökoha ja töövahendid õpetaja juhendamisel korras;
- 7) võrdleb kavandatut valmis tööga;
- 8) märkab ning nimetab positiivset oma ja teiste töödes.

**Õppesisu.** Ideede otsimine Ja valimine, abimaterjali ning info kasutamine. Lihtsate esemete Ja keskkonna kavandamine. Tutvumine kirjaliku tööjuhendiga, sellest arusaamine. Oma idee teostamine, toetudes õpitud oskustele ja iseseisvatele katsetustele. Oma Ja teiste töös positiivsete külgede esiletoomine.

### IGAPÄEVAELU OSKUSED

Õpilane:

- 1) arutleb tervisliku toiduvaliku üle;
- 2) selgitab isikliku hügieeni ja tervise vahelisi seoseid;
- 3) kasutab materjale säästlikult ja arutleb selle vajalikkuse üle;
- 4) mõistab töökoha ja -vahendite korrashoiu olulisust ning hoiab oma töökoha ja töövahendid õpetaja juhendamisel korras;
- 5) toob õpetaja abiga õppega seonduva kohta näiteid teistest õppeainetest või igapäevaelust;
- 6) arvestab ja aitab ühiselt töötades kaaslasel.

**Õppesisu.** Tervislik toiduvalik. Lihtsamate toitade valmistamine. Laua katmine, kaunistamine ja koristamine. Viisakas käitumine.

### 3. klassi õpitulemused kunstiõpetuses

#### VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE

Õpitulemused I kooliastmel	Õpitulemused 3. klassis
õpilane uurib ja selgitab visuaalseid pilte, jooniseid ning sümboliteid (nt õpetaja valikul: sildid, liiklusmärgid, kaardid, õpikute illustratsioonid, multifilmide ja arvutimängude pildiline külg,	<ul style="list-style-type: none"><li>• leiab joonistelt ja sümbolitelt, nt toote etiketilt, toote pakendilt ja kaasasolevatelt dokumentidelt, kunstiraamatute reprodelt kõige olulisema ja vajalikuma teabe;</li></ul>

<p>mänguasjade väljanägemine ja roll, reklaam linnaruumis ja meedias, riietus, kaupluste vaateaknad, veebikeskkonnad) oma kogemuse piires.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● selgitab popkultuurist tuttavate tegelaste (koomiksi, multifilmide, arvutimängude, linnaruumi/kaupluste vaateakende/veebikeskkondade reklaamide, mänguasjade tegelaste jms) visuaalset omapära;</li> <li>● selgitab linnaruumi, kaupluste vaateakende, veebikeskkondade reklaamide, mänguasjade väljanägemise, riietuse visuaalset külge oma kogemuse piires.</li> </ul>
<p>Õpilane nimetab visuaalteose tähtsamaid tunnuseid, lähtudes ülesandest (tehnikat, vorm, värv, kompositsioon, meeleolu, sisuelemendid).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● nimetab visuaalteose tähtsamaid tunnuseid, õpitud tehnikaid ja kunstiliike;</li> <li>● nimetab põhivärve ja nende värvide segamisel saab teisi värve;</li> <li>● nimetab lihtsamaid ruumi ja liikumise mulje loomise viise kahemõõtmelises teoses;</li> <li>● kirjeldab skulptuuri omandatud sõnavara piires (suurus, mõõtmed ja ruum selle ümber, värvust ja materjali, vaadeldavust jms);</li> <li>● kirjeldab materjalide kasutamise erinevaid võimalusi kunstis (nt savi, värv, plastik jms).</li> </ul>
<p>Õpilane leiab muuseumis, galeriis õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● leiab muuseumis, galeriis õpetaja abiga näituse mõistmiseks vajaliku info.</li> </ul>
<p>Õpilane teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;</li> <li>● mõistab kunstivahendite säästmise vajalikkust ja nende raiskamise tagajärgi.</li> </ul>



Õpilane uurib õpetaja abiga esemete vormi ja otstarbe seoseid.	<ul style="list-style-type: none"> <li>uurib ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeesemete vormi, faktuuri ja otstarbe seoseid.</li> </ul>
Õpilane teab, kes on autor.	<ul style="list-style-type: none"> <li>teab, kes on autor; kirjutab ja kujundab enda näitusetöödele nimesildi koos pealkirja ja muu etteantud infoga.</li> </ul>
Õpilane ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju.	<ul style="list-style-type: none"> <li>ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju,</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eristab looduslikke ja tehismaterjale ning võrdleb materjalide üldisi omadusi.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hoiab oma töövahendid ja töökoha korras.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saab aru suulistest ja lihtsamatest kirjalikest juhistest.</li> </ul>

### PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE NING LOOMINE

Õpitulemused I kooliastmel	Õpitulemused 3. klassis
õpilane teeb kahe- ja kolmemõõtmelisi kunstitöid spontaanselt, kasutades lihtsamaid tehnikaid ja töövõtteid.	<ul style="list-style-type: none"> <li>teeb kahe-ja kolmemõõtmelisi kunstitöid (sh digikeskkonnas) spontaanselt, kasutades lihtsamaid tehnikaid ja töövõtteid isikupärasel viisil ning kombineerib neid omavahel;</li> <li>järgib õpitud töö- ja ohutusvõtteid;</li> <li>väljendab mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes.</li> </ul>
Õpilane lahendab disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid, esitades nii verbaalselt kui ka visuaalselt oma ideede lahendusi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>lahendab disainiprotsessi lihtsamaid ülesandeid, esitades nii verbaalselt kui ka visuaalselt oma ideede lahendusi;</li> <li>arvestab lihtsama tarbeeseme loomisel kindla kasutaja vajadustega..</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• esitab visuaalselt (infoplakat, animatsioon, koomiks jms) erinevate igapäeva valikute tagajärgi.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• arvestab ühiselt töötades kaaslastega.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kujundab modelleerib ja meisterdab lihtsamaid esemeid.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• õpetaja abiga koostab kavandi.</li> </ul>

### REFLEKTSIOON, ANALÜÜS JA KRIITIKA

Õpitulemused I kooliastmel	Õpitulemused 3. klassis
Õpilane kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid (See Oleks justkui.... See meenutab mulle)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid (mõtted, tunded, meeleolu koos põhjendustega).</li> </ul>
Õpilane kirjeldab ette antud küsimustele toetudes enda tööd ja mõtestab valminud tööd: mida ma tegin, kuidas ma tegin, miks tahtsin neid vahendeid kasutada, kuidas tulemusega rahul Olen, mida õppisin?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kirjeldab etteantud küsimustele toetudes enda töö valmimise protsessi: mida ma tegin, kuidas ma tegin, miks tahtsin neid vahendeid kasutada, kuidas tulemusega rahul olen, mida õppisin?</li> <li>• kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat- nimetab, kirjeldab ja analüüsib visuaalteoseid.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• märkab ning nimetab positiivset oma ja teiste töödes.</li> </ul>

### Õppesisu

#### Visuaalne kirjaoskus

Igapäevase visuaalkultuuri märkamine- multifilmid, arvutimängud, reklaam linnaruumis, kaardid, koomiks. Kujutamise baaselementide tundmaõppimine (pind, värv, ruum) ja kirjeldamine. Kompositsiooni kirjeldamine (proportsioon, tasakaal). Värvitemperatuuri

kirjeldamine (soojad ja külmad värvitoonid) ja ruumiillusiooni loomise põhimõtted (kattumine, teravus, suurus). Liikumise mulje loomine (liikuvad poosid, liikumist märkivad jooned). Kunstiliikide (skulptuur, foto, animatsioon), kunstnike ja kunstiajandite (natüürmort) tundma õppimine. Kirjaliku tööjuhendi ja jooniste mõistmine.

#### Kunstitehnikad ja loomine

Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine. Kunstitehnikate ja töövõtete loominguine rakendamine. Fotograafia, animatsioon, koomiks, nõelviltimine, punumine, heegeldamine, dekoratsioon, guašš, grataaž, skulptuur, pabermass, plakat.

#### Disain ja keskkond

Materjalide tundmaõppimine (vill, lina, puuvill). Disainiprotsessi ideede visualiseerimise tehnikad (plakat). Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja info kogumine. Kavandi koostamine lähtudes kompositsiooni põhialustest.

#### Kunstikultuur ja ühiskond

Kunstikultuur: kunstiteosed avalikus ruumis. Muuseumide ja kunstigaleriide külastamine. Kunstiteoste vaatlemine ja nende üle arutlemine.

Töövahendite ja kunstmaterjalide õige säilitamine. Töövahendite ja materjalide kasutamise ohutus, mõju kasutaja tervisele ja keskkonnale.

Autorlus ja autoriõigused. Digitaalsete kujutiste sh fotode tegemise ja jagamise hea tava (sh sotsiaalmeedias). Mõned kunstiga seotud eetilised aspektid.

### 3. klassi õpitulemused tööõpetuses

#### MATERJALID

Õpilane:

- 1) eristab looduslikke ja tehismaterjale ning võrdleb materjalide üldisi omadusi;
- 2) kasutab õigesti ja ohutult tööks sobilikke töövahendeid.

**Õppesisu.** Ideede leidmine materjalide korduskasutuseks. Katsetused erinevate materjalidega, nende omaduste võrdlemine. Praktilised tööd, kus kasutatakse koos erinevaid materjale: paber + tekstiil, tekstiil + puit, puit + traat jne. Sobivate töövahendite kasutamine.

#### TÖÖTAMISVIISID JA TÖÖVAHENDID

Õpilane:

- 1) kujundab, modelleerib ja meisterdab lihtsamaid esemeid.

**Õppesisu.** Materjalide lihtsamad töötlemise viisid (vestmine, saagimine, detailide õhendamine, naelutamine, värvimine, viimistlemine). Sagedasemad töövahendid (nuga, vasar, saag, kruvikeeraja, näpitsad), nende õige, otstarbekas ja ohutu kasutamine, töövahendite hooldamine. Töötlemisvõtte valik sõltuvalt ideest ja materjalist. Praktiliste töedena jõukohaste esemete valmistamine.

### **TÖÖPROTSESS (kavandamine, töötamine ja refleksioon)**

Õpilane:

- 1) saab aru suulistest või kirjalikest juhistest;
- 2) töötab iseseisvalt õpetaja juhendamisel;
- 3) arvestab ühiselt töötades kaaslasiga;
- 4) märkab esemetel rahvuslikke elemente ja kasutab neid oma töös;
- 5) viib alustatud töö lõpule ja räägib oma tööst ning tulemusest;
- 6) märkab ning nimetab positiivset oma ja teiste töödes.

**Õppesisu.** Rahvuslikud mustrid ja motiivid. Idee esitlemine. Lihtsate esemete ja keskkonna kavandamine. Rühmatöös ülesannete täitmine, ühiselt ideede genereerimine, üksteise arvamuste arvestamine ja kaaslaste abistamine. Töö tulemuse uudsuse, kasutamise ja esteetilisuse hindamine. Oma ja teiste töös positiivsete külgede esiletoomine.

### **IGAPÄEVAELU OSKUSED**

Õpilane:

- 1) toob näiteid tervisliku toiduvaliku kohta;
- 2) toob näiteid isikliku hügieeni vajalikkuse kohta;
- 3) kasutab materjale säästlikult;
- 4) hoiab oma töökoha ja töövahendid korras;
- 5) toob õppega seonduva kohta näiteid teistest ainetest või igapäevaelust;
- 6) arvestab ja aitab ühiselt töötades kaaslasiga

**Õppesisu.** Tervislik toiduvalik. Lihtsamate toitade valmistamine. Laua katmine, kaunistamine ja koristamine Säästlik tarbimine. Jäätmete sortimine

## II kooliastme lõpuks taotletavad teadmised oskused ja hoiakud

Õpilane:

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

### 4. klassi õpitulemused kunstiopetuses

#### VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE

Õpitulemused II kooliastmel	Õpitulemused 4. klassis
Õpilane 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).	<ul style="list-style-type: none"><li>• rakendab ja kirjeldab eakohaselt visuaalkultuuri ilminguid õpetaja ning enda valikul: loeb lihtsamaid kaarte ja põhiplaan seostades kujutatut reaalse ruumiga.</li><li>• rakendab õpetaja abiga kahemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid enda idee edasiandmisel;</li><li>• rakendab õpetaja abiga kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid enda idee edasiandmisel.</li></ul>

<p>Õpilane kasutab olulisemaid õpitud kunstimõisteid ja teab kunstnikke.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• teab kahemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente (punkt, joon, pind, hele-tumedus, värv) ja kompositsiooni põhimõtteid (tasakaal, kattumine, teravus, suurus);</li><li>• teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurus, mõõtmed, värv ja materjal);</li><li>• seostab õpitud kunstnikke nende teostega.</li></ul>
<p>Õpilane käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• leiab muuseumis, galeriis näituse mõistmiseks vajaliku info.</li></ul>
<p>Õpilane mõistab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• teab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;</li><li>• mõistab kunstivahendite säästmise vajalikkust ja nende raiskamise tagajärgi.</li></ul>
<p>Õpilane märkab, kirjeldab ning mõtestab nüüdisaegsete ja ajalooliste tarbeesemete ning hoonete erinevusi.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• võrdleb nüüdisaegsete ja ajalooliste tarbeesemete ning hoonete erinevusi.</li></ul>
<p>Õpilane märkab ning kirjeldab iseseisvalt seost tarbeeseme või ruumi/hoone suuruse, vormi, materjali ja otstarbe vahel.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• märkab ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeeseme suurust, vormi ja materjali selle otstarbe ja kasutamismugavuse aspektist.</li></ul>
<p>Õpilane rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju;</li><li>• rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid (viitab autorile suuliselt või kirjalikult) ning kujutiste salvestamise ja jagamise</li></ul>

	head tava (viitab kasutatud allikatele oma kirjalikes töödes).
--	--

## PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE

Õpitulemused II kooliastmel	Õpitulemuste 4. klassis
Õpilane lahendab õpetaja esitatud probleemi, läbides kõiki disainiprotsessi etappe ning toetudes õpetaja juhendamisele ja etteantud materjalidele.	<ul style="list-style-type: none"> <li>tuvastab küsimusi kasutades lihtsamaid probleemi tagamaid läbides kõiki disainiprotsessi etappe.</li> </ul>
Õpilane kavandab enda idee või teose; teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik.	<ul style="list-style-type: none"> <li>kirjeldab enne tööle hakkamist, mis on töö idee, mida kavatseb teha, mis vahendeid ja materjale kasutab.</li> </ul>

## LOOMINE

Õpitulemused II kooliastmel	Õpitulemuste 4. klassis
Õpilane loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ning uurides ja kavandades.	<ul style="list-style-type: none"> <li>rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid ja vahendeid (sh digivahendeid kasutades), luues omanäolisi kunstitöid; järgib kunstitööde loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid;</li> <li>loob õpetaja etteantud teemal ja juhendamisel vabavaraalises programmis lihtsamaid neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video)</li> </ul>
Õpilane teeb õpetaja abiga põhjendatud valikuid õpitud kunstitehnikate ja töövõtete, materjalide ning kompositsioonipõhimõtete hulgast.	<ul style="list-style-type: none"> <li>arvestab kunstitööde loomisel eelnevalt omandatud kompositsiooni lihtsamaid põhimõtteid;</li> <li>rakendab õpetaja abiga eelnevalt õpitud kunstitehnikaid ja töövõtteid ning materjale põhjendatult.</li> </ul>

## REFLEKTSIOON, ANALÜÜS JA KRIITIKA

Õpitulemused II kooliastmel	Õpitulemuste 4. klassis
Õpilane analüüsib loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle isiklikult positsioonilt, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt.	<ul style="list-style-type: none"><li>kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (kasutatud tehnikad, teose vorm, värv ja kompositsioon, teose meeleolu);</li><li>võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeleolu ja atmosfääri (ruumilisus, värv, valgus, heli, montaaž).</li></ul>
Õpilane selgitab ja analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööd, tuues esile töökäiku ning põhjendades oma tehtud sisulisi, uurimuslike või loomingulisi otsuseid.	<ul style="list-style-type: none"><li>selgitab ette antud küsimustele toetudes enda tööprotsessi ja mõtestab valminud tööd: mida ma tegin, kuidas ma tegin, miks tahtsin neid vahendeid kasutada, kuidas tulemusega rahul olen, mida õppisin?</li></ul>
Õpilane annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis; põhjendab oma arvamust.	<ul style="list-style-type: none"><li>annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis.</li></ul>

## Õppesisu

### Visuaalne kirjaoskus

Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid. Igapäevane visuaalkultuur: sildid, liiklusmärgid, logod, sümbolid, embleemid, kaardid, tabelid, infograafika. Põhiplaan, maakaart.

Kahemõõtmelise kujutamise baaselemendid (punkt, joon, kujund, pind, tekstuur, värv). Kolmemõõtmeline kujutamise baaselemendid (vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal). Kujutamise kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus

Kunstiliigid (valikuliselt): joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stenograafia. Portree, natüürmort.



### Kunstitehnikad ja loomine

Kunstitehnikad, -stiilid ja —tehnikad (valikuliselt vastavalt postitatud ülesandele): maal, joonistus, akvarell, mosaiik, kollaaž, grataaž, frotaaž, monotoopia, kõrgtrükk, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stenograafia, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, ruumikujundus. Heledusastmed värvipliatsiga (kera, silindri, tahuka kujutamine).

Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnika, aasta, juhendaja).

### Disain ja keskkond

Disaini baaselemendid tarbeesemete puhul (värv, vorm, materjal, ruumala, mass) ning otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus. Tootedisain. Tarbeesemete levinumad looduslikud (puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi) ja tehismaterjalid (erinevad plastikud). Disainiprotsessi osad.

Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu.

Säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine.

### Kunstikultuur ja ühiskond

Kunstiajalugu: kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest; esiaja kunst (pisiplastika, kaljujoonised, koopamaalid, megaliitiline arhitektuur); kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (seotuna käsitletavate teemadega).

Teabe otsimine muuseumide ja galeriide kodulehtedelt ning nende külastamine. Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine. Virtuaalsetes kunsti-ja meediakeskkondades tegutsemise eetika ja ohutus.

### **Praktilised tööd:**

- näituste külastamised ja nähtu üle arutlemine;
- eakohaste videode vaatamine ja saadud teabe alusel küsimustele vastamine;
- lihtsamate kaartide ja p5hiplaanide lugemine ning seostamine reaalse ruumiga;
- nüüdisaegsete ja ajalooliste tarbeesemete võrdlemine;
- tarbeeseme suuruse, vormi ja materjali kirjeldamine selle otstarbe ja kasutamismugavuse aspektist;
- kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste kavandamine ja loomine (õpetaja valikul);
- enda ja teiste visuaalteoste olulisemate tunnuste kirjeldamine;
- VTS (Visual thinking strategies) tehnika kasutamine kaaslaste kunstitööde analüüsimisel;

- kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeleolu atmosfääri võrdlemine;
- valminud töö mõtestamine ja tööprotsessi kirjeldamine;
- oma tööle enda nime, töö pealkirja ja muu etteantud info lisamine;
- tagasiside andmine kaasõpilastele õpetaja pakutud vormis.

## 5. klassi õpitulemused kunstiõpetuses

### VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE

Õpitulemused II kooliastmel	Õpitulemuste 5. klassis
Õpilane 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).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rakendab ja kirjeldab eakohaselt visuaalkultuuri ilminguid õpetaja ning enda valikul (teabegraafikat: silte, kaarte, infograafikat;</li> <li>• õpikute illustratsioone, (multi)filmide ja arvutimängude pildilist külge, reklaami linnaruumis ja meedias), rakendab õpetaja abiga kahemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid enda idee edasiandmisel;</li> <li>• rakendab õpetaja abiga kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid enda idee edasiandmisel;</li> <li>• tunneb ira eri kirjasüsteeme ja seostab neid eri kultuuridega.</li> </ul>
Õpilane kasutab olulisemaid õpitud kunstimõisteid ja teab kunstnikke.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente (tegelased, karakterid, objektid ja taust, keskkond) ja kompositsiooni põhimõtteid (dominant, koloriit);</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• teab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid (suurussuhted, ruum teose ümber, vaadeldavus erinevatest külgedest); teab järgmisi mõisteid: arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, abstraktne kunst; kasutab ühe kunstnikuga seoses olulisemaid kunstimõisteid (nt maalikunstnik, graafik, arhitekt, skulptor, animaator, looming, maalikunst, graafika, animatsioon, skulptuur jms); teab järgmisi mõisteid: kaadriplaan (üldplaan, keskplaan, suurplaan, esiplaan, tagaplaan, detail, taust), karakter, koloriit.</li></ul>
Õpilane käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info.	<ul style="list-style-type: none"><li>• käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info.</li></ul>
Õpilane mõistab süstlikkuse ja kestlikkuse tähtsust.	<ul style="list-style-type: none"><li>• teab ja mõistab süstlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;</li><li>• mõistab kunstivahendite ostmise vajalikkust ja nende raiskamise tagajärgi.</li></ul>
Õpilane märkab, kirjeldab ning mõtestab nüüdisaegsete ja ajalooliste tarbeesemete ning hoonete erinevusi.	<ul style="list-style-type: none"><li>• võrdleb nüüdisaegse ja ajaloolise tarbeeseme erinevusi ja sarnasusi ning analüüsib kuidas tarbeeseme funktsionaalsus on arenenud.</li></ul>
Õpilane märkab ning kirjeldab iseseisvalt seost tarbeeseme või ruumi/hoone suuruse, vormi, materjali ja otstarbe vahel.	<ul style="list-style-type: none"><li>• märkab ja kirjeldab õpetaja abiga tarbeeseme, ruumi või hoone suurust, vormi ja materjali selle otstarbe ja kasutamismugavuse aspektist.</li></ul>

<p>Õpilane rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju;</li> <li>• rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid (viitab autorile suuliselt või kirjalikult) ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava (viitab kasutatud allikatele oma kirjalikes töödes).</li> </ul>
---	--

## PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE

Õpitulemused II kooliastmel	Õpitulemuste 5. klassis
<p>Õpilane lahendab õpetaja esitatud probleemi, läbides kõiki disainiprotsessi etappe ning toetudes õpetaja juhendamisele ja etteantud materjalidele.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• uurib ja analüüsib kunstitööd kavandades teemaga seotud allikaid ning kasutab allikatest leitud ja oma ideede edasiarendamisel.</li> </ul>
<p>Õpilane kavandab enda idee või teose; teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• teeb visandi enne töö loomist;</li> <li>• katsetab värve enne tööle kandmist lisapaberil;</li> <li>• kasutab abijooni portree või figuuri loomisel.</li> </ul>

## LOOMINE

Õpitulemused II kooliastmel	Õpitulemuste 5. klassis
<p>Õpilane loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ning uurides ja kavandades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid, vahendeid (sh digivahendeid kasutades - telefoni kaamera, digijoonistuse</li> <li>• rakendused jms), baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid, luues omanäolisi kunstitöid; järgib kunstitööde loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• loob kunstitöid spontaanselt, ilma kavandamata;</li> <li>• loob kunstiteose eelnevalt teemat uurides, ja ideed kavandades;</li> <li>• kavandab loob õpetaja etteantud teemal ja juhendamisel vabavaralises programmis lihtsamaid neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video).</li> </ul>
Õpilane teeb õpetaja abiga põhjendatud valikuid õpitud kunstitehnikate ja töövõtete, materjalide ning kompositsioonipõhimõtete hulgast.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• arvestab kunstitööde loomisel eelnevalt omandatud kompositsiooni lihtsamaid põhimõtteid;</li> <li>• rakendab õpetaja abiga eelnevalt õpitud kunstitehnikaid ja töövõtteid ning materjale põhjendatult.</li> </ul>

## REFLEKTSIOON, ANALÜÜS JA KRIITIKA

Õpitulemused II kooliastmel	Õpitulemuste 5. klassis
Õpilane analüüsib loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle isiklikult positsioonilt, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kirjeldab enda ja teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (kasutatud tehnikad, teose vorm, värv ja kompositsioon, teose meeleolu);</li> <li>• võrdleb kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeleolu ja atmosfääri (ruumilisus, värv, valgus, heli, montaaž).</li> </ul>
Õpilane selgitab ja analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööd, tuues esile töökäigu ning põhjendades oma tehtud sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• selgitab ette antud küsimustele toetudes enda tööprotsessi ja mõtestab valminud tööd: mida ma tegin, kuidas ma tegin, miks tahtsin neid vahendeid kasutada, kuidas tulemusega rahul Olen, mida õppisin?</li> </ul>

Õpilane annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis; põhjendab oma arvamust.	<ul style="list-style-type: none"><li>• annab klassikaaslaste teostele tagasisidet, põhjendab enda arvamust.</li></ul>
---	--

## Õppesisu

### Visuaalne kirjaoskus

Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid. Igapäevane visuaalkultuur: sildid, liiklusmärgid, logod, sümbolid, embleemid, kaardid, tabelid, infograafika, raamatute illustratsioonid, animafilmid, arvutimängud, mänguasjade kujundus. Sisekujunduse kavand.

Kahemõõtmelise ja kolmemõõtmelise kujutamise baaselemendid. Kujutamise kompositsioonipõhimõtted ning kompositsiooni kirjeldamine (suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus). Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjeldamine (horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, kaarduv, sujuv, terav, kandiline, ümar, sile, kare, krobeline jms).

Liikumise mulje loomise põhimõtted.

Värviteooria alused: koloriit; primaar- ja sekundaarvärvid; värvitemperatuur - soojad ja külmad toonid.

Kunstiliigid (valikuliselt): joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stenograafia. Linnavaate, maastikuvaate kujutamine. Realistlikkus ja abstraktsus kunstis.

### Kunstitehnikad ja loomine

Kunstitehnikad, -stiilid ja —tehnikad (valikuliselt vastavalt püstitatud ülesandele): maal, joonistus, akvarell, mosaiik, kollaaž, grataaž, frotaaž, monotüüpia, kõrgrükk, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stenograafia, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, ruumikujundus. Inimese näo kujutamise lihtsad proportsioonireeglid.

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

Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnika, aasta, juhendaja).

### Disain ja keskkond

Disaini baaselemendid graafilises disainis (värv, vorm, materjal, mass) ning otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus. Graafiline disain. Graafilises disainis kasutatavad materjalid.

Disainiprotsessi kavandamine. Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu.

Säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine.

### Kunstikultuur ja ühiskond

Kunstiajalugu: kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest; varased tsivilisatsioonid - Mesopotaamia, Egiptus; antiikaja kunst Kreekas ja Roomas; kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (seotuna käsitletavate teemadega).

Teabe otsimine muuseumide ja galeriide kodulehtedelt ning nende külastamine. Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine. Virtuaalsetes kunsti- ja meediakeskkondades tegutsemise eetika ja ohutus.

### **Praktilised tööd:**

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

## 6. klassi õpitulemused kunstiõpetuses

### VÄLJASELGITAMINE, TEADMINE, MÕISTMINE

Õpitulemused II kooliastmel	Õpitulemuste 6. klassis
<p>Õpilane 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).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kirjeldab visuaalkultuuri ilminguid: reklaami linnaruumis ja meedias, riietust, kaupluste vaateaknaid, internetikeskkondi, ehitatud keskkondi, esemelist tänapäeva ja pärimuskultuuri;</li> <li>• rakendab kahemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid enda idee edasiandmisel;</li> <li>• rakendab kolmemõõtmelise kujutamise lihtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid enda idee edasiandmisel;</li> <li>• rakendab kunstitöö loomisel õpetaja abiga video ja animatsiooni loomise tehnikaid ja põhivõtteid;</li> <li>• rakendab eakohaselt teabegraafikat.</li> </ul>
<p>Õpilane kasutab olulisemaid õpitud kunstimõisteid ja teab kunstnikke.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• teab järgmisi mõisteid: trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stenograafia, tekstuur, rütm, tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv, mass, dominant, proportsioonid, kaadriplaanid, tempo, puänt, stiliseerimine;</li> <li>• teab kahemõõtmelise kujutamise tähtsamaid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid;</li> <li>• teab kolmemõõtmelise kujutamise põhilisi baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid;</li> <li>• seostab õpitud kunstnikke nende loodud kunstiteostega.</li> </ul>



<p>Õpilane käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• käitub näitusel turvaliselt ja asjalikult ning leiab enamasti ise muuseumi, galerii või virtuaalnäituse mõistmiseks vajaliku info.</li> </ul>
<p>Õpilane mõistab süstlikkuse ja kestlikkuse tähtsust.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• teab ja mõistab säästlikkuse ja kestlikkuse tähtsust;</li> <li>• mõistab kunstivahendite säästmise vajalikkust ja nende raiskamise tagajärgi;</li> <li>• teadvustab õpetaja abiga oma digitaalset jalajälge.</li> </ul>
<p>Õpilane märkab, kirjeldab ning mõtestab nüüdisaegsete ja ajalooliste tarbeesemete ning hoonete erinevusi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• mõtestab lihtsamal tasemel ajaloolise ja kaasaegse ruumikeskkonna (tuttav film, koolikeskkond, linnaruum, kauplus, kaubanduskeskus, kino jms) erinevusi selle otstarbe ja kasutatavuse aspektist.</li> </ul>
<p>Õpilane märkab ning kirjeldab iseseisvalt seost tarbeeseme või ruumi/hoone suuruse, vormi, materjali ja otstarbe vahel.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• märkab ja kirjeldab seoseid ruumikeskkonna suuruse, vormi ja materjalikasutuse selle ruumikeskkonna otstarbe ja kasutatavuse vahel.</li> </ul>
<p>Õpilane rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju;</li> <li>• rakendab autorsuse üldisi põhimõtteid (viitab autorile suuliselt või kirjalikult) ning kujutiste salvestamise ja jagamise head tava (viitab kasutatud allikatele oma kirjalikes töödes).</li> <li>• selgitab oma loodud digitaalkujutiste avalikustamisega seotud võimalikke tagajärgi ja ohtusid.</li> </ul>

## PLAANIMINE JA IDEEDE ARENDAMINE

<p>Õpitulemused II kooliastmel</p>	<p>Õpitulemuste 6. klassis</p>
------------------------------------	--------------------------------

<p>Õpilane lahendab õpetaja esitatud probleemi, läbides kõiki disainiprotsessi etappe ning toetudes õpetaja juhendamisele ja etteantud materjalidele.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab);</li> <li>• sõnastab probleemi võimalikud põhjused; e lahendab õpetaja esitatud probleemi läbides kõiki disainiprotsessi etappe;</li> <li>• probleemi lahendamisel toetub õpetaja juhendamisele ja etteantud materjalidele.</li> </ul>
<p>Õpilane kavandab enda idee või teose; teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• teab, mis on kavand ning tunneb kavandamise põhimõtteid ja eesmärke rakendab omandatud teadmisi lihtsama kavandi loomisel;</li> <li>• rakendab abijooni figuuri, portree ja tsentraalperspektiivi kujutamisel.</li> </ul>

## LOOMINE

Õpitulemused II kooliastmel	Õpitulemuste 6. klassis
<p>Õpilane loob omanäolisust taotledes kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid spontaanselt ning uurides ja kavandades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel kunstitehnikaid, vahendeid baaselemente ja kompositsiooni põhimõtteid, luues omanäolisi kunstitöid;</li> <li>• kombineerib kahe- ja kolmemõõtmelisi elemente digiloomingus; pakub ise teemasid ja loob kunstitöid spontaanselt;</li> <li>• kavandab ja loob kunstiteose eelnevalt teemat uurides Ja teemapõhiseid materjale analüüsides; järgib kunstitööde loomisel õpitud töö- ja ohutusvõtteid;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kavandab loob enamasti iseseisvalt vabavaralises programmis lihtsamaid neljamõõtmelisi töid (animatsioon, video).</li> </ul>
Õpilane teeb õpetaja abiga põhjendatud valikuid õpitud kunstitehnikate ja töövõtete, materjalide ning kompositsioonipõhimõtete hulgast.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• teeb õpetaja abiga põhjendatud valikuid õpitud kunstitehnikate ja töövõtete, materjalide ning kompositsioonipõhimõtete hulgast.</li> </ul>

### REFLEKTSIOON, ANALÜÜS JA KRIITIKA

Õpitulemused II kooliastmel	Õpitulemused 6. klassis
Õpilane analüüsib loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle isiklikult positsioonilt, seostades kunste ja kunsti teiste valdkondadega ning ühiskonna muutustega üldisemalt.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kirjeldab ja mõtestab enda ning teiste visuaalteoste olulisemaid tunnuseid (kasutatud tehnikad, teose vorm, värv ja kompositsioon, teose meeleolu, sümbolid, Sisu elemendid);</li> <li>• leiab kunstikultuuri seoseid muude valdkondadega nii ajaloost kui tänapäevast, tuginedes kirjandusele, populaarkultuurile ja isiklikule kogemusele;</li> <li>• analüüsib etteantud küsimustele toetudes enda loodud kunstiteost ja tööprotsessi, seostades oma tööd teiste valdkondadega.</li> </ul>
Õpilane selgitab ja analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööd, tuues esile töökäigu ning põhjendades oma tehtud sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• selgitab ja analüüsib õpetaja antud küsimustele toetudes oma tööd, tuues esile töökäigu ning põhjendades oma tehtud sisulisi, uurimuslikke või loomingulisi otsuseid.</li> </ul>

Õpilane annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis; põhjendab oma arvamust.	• annab kaasõppijatele toetavat tagasisidet õpetaja pakutud vormis; põhjendab oma arvamust.
---	---

## Õppesisu

### Visuaalne kirjaoskus

Sõnumite ja emotsioonide edastamise võtted ning vahendid muistsetest aegadest tänapäevani. Igapäevane visuaalkultuur: sildid, liiklusmärgid, logod, sümbolid, embleemid, kaardid, tabelid, infograafika, raamatute illustratsioonid, animafilmid, arvutimängud, mänguasjade kujundus, reklaam avalikus ruumis, reklaam meedias, veebikeskkonnad, riietus ja mood, kaupluste vaateaknad. Karakter, keskkond,

Kahemõõtmelise ja kolmemõõtmelise kujutamise baaselemendid. Kujutamise kompositsiooni põhimõtted. Perspektiiv (tsentraalperspektiiv, värvusperspektiiv). Ruumiillusiooni loomine (kattumine, teravus, suurus). Neljamõõtmelise teose baaselemendid (kaadriplaanid: üldplaan, keskplaan, suur plaan, detail; taust, esiplaan, tagaplaan; montaaž, heli, valgus, lugu).

Kunstiliigid (valikuliselt): joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stenograafia. Interjöörivaate kujutamine.

### Kunstitehnikad ja loomine

Kunstitehnikad, -stiilid ja —tehnikad (valikuliselt vastavalt püstitatud ülesandele): maal, joonistus, akvarell, mosaiik, kollaaž, grataaž, frotaaž, monotüüpia, kõrgrükk, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stenograafia, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, ruumikujundus.

Sõnumite ja emotsioonide edastamine kunstis. Oma tööde võrdlemine kunstiajaloo niidetega. Hoonete erinevused ajastute ja funktsiooni järgi. Pöördkehad ja mahulised esemed. Inimese liikumisasendid. Keha mahulisus. Pea profiilis. Esemete jaotumine geometrilisteks kehadeks. Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad. Narratiivi loomine (karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatuse, teema arendus, kulminatsioon, pu5nt). Piltide, teksti, heli ja liikumise koosmõju.

Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnika, aasta, mõõdud, juhendaja).

### Disain ja keskkond

Disaini baaselemendid visuaalkultuuris laiemalt (v5rv, vorm, materjal, ruumala, mass) ning otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus. Digitoote disain. Disainiprotsessi kavandamine ja visualiseerimine.

Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu.

Süstlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite süstlik kasutamine ja hooldamine.

### Kunstikultuur ja ühiskond

Kunstiajalugu: kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest; keskaja kunst Eestis - kirikud, kloostrid, linnused, Tallinna vanalinn; mõisaarhitektuur, taluarhitektuur, pärimuskultuur; kirjasüsteemid eri ajastutest ja kultuuridest (seotuna käsitletavate teemadega).

Kunstiga seotud elukutsed: kunstnik, arhitekt, skulptor, animaator, sisearhitekt, disainer, illustraator

Teabe otsimine muuseumide ja galeriide kodulehtedelt ning nende külastamine. Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine. Virtuaalsetes kunsti- ja meediakeskkondades tegutsemise eetika ja ohutus.

### **Praktilised tööd:**

- näituste külastamine (sh ka virtuaalnäituste), vajaliku info leidmine ja nähtu üle arutlemine; eakohaste videode vaatamine ja saadud teabe alusel küsimustele vastamine ja nähtu üle arutlemine;
- visuaalkultuuri ilmingute kirjeldamine;
- kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste kavandamine ja loomine (õpetaja valikul); neljamõõtmelise töö loomine õpetaja abiga (video, animatsioon);
- teabegraafika loomise ülesanded (liiklusmärk jms);
- nüüdisaegse ja ajalooliste ruumikeskkonna võrdlemine ja mõtestamine (sarnasused ja erinevused, muutused ajas);
- ruumikeskkonna suuruse, vormi ja materjalikasutamise kirjeldamine selle otstarbe ja kasutamismugavuse aspektist;
- probleemide lahendamine, läbides kõik disainiprotsessi etapid;
- loovtööd portree, figuuri ja tsentraalperspektiivi kujutamiseks;
- spontaansete kunstitööde loomine;
- kahe- ja kolmemõõtmeliste elementide kombineerimine;

- visandi tegemine enne töö teostamist;
- töö kirjalike allikatega, enne kunstiteose loomist;
- enda ja teiste visuaalteoste olulisemate tunnuste kirjeldamine;
- kunstiteoste, arvutimängude, animatsiooni või filmi meeleolu atmosfääri võrdlemine;
- enda valminud töö analüüsimine ja tööprotsessi kirjeldamine etteantud küsimuste alusel, seostades seda teiste valdkondadega;
- tagasiside andmine kaasõpilastele, põhjendades enda arvamust;
- VTS (visual thinking strategies) tehnika kasutamine kaaslase kunstitööde analüüsimisel; oma tööle enda nime, töö pealkirja ja muu etteantud info lisamine.

#### IDEID ÕPPEKÄIKUDEKS, LÕIMINGUKS, KONKURSSIDEKS

- Lastekirjanduse keskus või muu illustratsiooniteemaline näitus.
- Neeme raamatukogu
- KUMU- kunstiliikide ja -žanrite ning kunstnike tundmaõppimine
- 2.-4. klassi poiste joonistusvõistlus
- 2.-4. klassi tüdrukute joonistusvõistlus
- Matemaatika- geomeetrilised kujundid
- Eesti keel- illustratsiooni ja teksti sisu seostamine
- inimeseõpetus- tervislik toiduvalik ja isiklik hügieen.
- inimeseõpetus- rahvuslikud sümbolid
- loodusõpetus-animalistika
- matemaatika- mõõtmine
- Informaatika- animatsioon
- Inimeseõpetus- plakat, keskkonnahoid



	<p>2. klass Dünaamika mõisted forte, piano. Helikõrgused. Laulmine.</p>
	<p>3. klass Erinevat liiki muusika kuulamine ja iseloomustamine. Tempo tajumine.</p>
<p>Õpilane laulab eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaule, regillaule, kaanoneid, eesti ja teiste rahvaste laule;</p>	<p>1. klassile eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaulud, kaanonid.</p>
	<p>2. klassile eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaulud, kaanonid ning eesti ja teiste rahvaste laulud.</p>
	<p>3. klassile eakohaseid laste-, mängu- ja mudellaulud, kaanonid ning eesti ja teiste rahvaste laulud.</p>
<p>Õpilane laulab peast kooliastme ühislaule: „Eesti hümn" (F. Pacius), „Mu koduke" (A. Kiis), „Tiliseb, tiliseb aisakell" (L. Wirkhaus); lastelaulud „Lapsed, tuppa 't, „Teele, teele, kurekesed", „Kevadel" („Juba linnukesed..."), „Uhti, uhti, uhkesti", „Emakesele" (M. Hârma), „Rongisõit" (G. Ernesaks).</p>	<p>1. klass Eesti hümn (F. Pacius), "Mu koduke" (A. Kiis), lastelaulud "Lapsed tuppa", „Uhti, uhti, uhkesti".</p>
	<p>2. klass Eesti hümn (F. Pacius), lastelaulud "Teele teele kurekesed", "Tiliseb tiliseb aisakell" (L. Wirkhaus), „Emakesele" (M, Hârma).</p>
	<p>3. klass Eesti hümn (F. Pacius), "Kevadpidu" (Elagu kõik...), "Kevadel" („Juba linnukesed..."), „Rongisõit" (G. Ernesaks).</p>
<p>Õpilane mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda lauldes.</p>	<p>1. klass 2- ja 3-osalise taktimõõdu kasutamine musitseerimisel. Astmemudelite laulmine erinevates kõrguspositsioonides: astmetel SO, MI, RA, (JO) põhinevad mudelid.</p>
	<p>2. klass 2- ja 3-osalise taktimõõdu kasutamine musitseerimisel. Astmemudelite laulmine erinevates kõrguspositsioonides: astmetel SO, MI, RA, LE, JO ning alumistel RA ja SO põhinevad mudelid. JO-võtme ühenduse mõistmine ning noodist lauldes kasutamine.</p>
	<p>3. klass 2- ja 3-osalise taktimõõdu kasutamine musitseerimisel. Astmemudelite laulmine erinevates kõrguspositsioonides: astmetel SO, MI, RA, LE, JO, NA, DI põhinevad mudelid. JO- RA astmerida (duur ja moll) seoses lauludega.</p>
<p>Õpilane on laulupidude traditsiooni edasikandja koorilaulja</p>	<p>1., 2., 3. klass</p>



ja/või kuulajana, arutleb suuliselt kogetu üle.	Videote vaatamine laulupidudelt ja nähtu üle arutlemine. Enda kogemuste edasiandmine laulupidudelt lauljana või kuulajana.
---	--

## PILLIMÄNG

Õpitulemused I kooliastme lõpuks	Õpisisu ja praktilised tööd klassiti
Õpilane rakendab keha-, rütmi- ja plaatpille lihtsamates ostinato'des ja/või kaasmängudes.	1. klass Orffi pedagoogika — kaasmängud, ostinatod, meloodilis-rütmilised improvisatsioonid. Rütlimängud - rütmirondo, rütmikett, rütmilismeloodilised küsimus-vastus motiivid.
	2. klass Orffi pedagoogika. Seoses pillimänguga viiulivõtme, ühtnimede ja nende asukoha tundmaõppimine noodijoonestikul. Tähtnimede kasutamine plaatpillide omandamisel.
	3. klass Orffi pedagoogika.
Õpilane musitseerib väikekandlil või plokkflöödil esmaseid mänguvõtteid kasutades.	1. klass -
	2. klass Tähtnimede kasutamine plokkflöödi või väikekandle omandamisel.
	3. klass Plokkflöödi või väikekandle kasutamine musitseerimisel.
Õpilane mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda pillimängus.	1. klass Pillimängus muusika sisu ja meeleolu erinevad väljendamise võimalused. Käte ning jalgadega rütmi kaasa löömine.
	2. klass Pillimängus muusika sisu ja meeleolu väljendamine, kasutades dünaamikat: forte-piano. Uued rütmipillid.
	3. klass Pillimängus muusika sisu ja meeleolu väljendamine, kasutades iseseisvalt dünaamikat. Rütmissaate väljamõtlemine.

## MUUSIKALINE LIIKUMINE

Õpitulemused I kooliastme lõpuks	Õpisisu ja praktilised tööd klassiti
Õpilane väljendab muusika sisu ja karakterit liikumise kaudu üksi või rühmas.	1. klass Muusika väljendusvahendite tunnetamine muusika kaudu. Erinevate liikumisimprovisatsioonide loomine.
	2. klass Muusika väljendusvahendite tunnetamine muusika kaudu. Liikumise kaudu rütmide, rütmifiguuride ja pausidega tutvumine, Erinevate liikumisimprovisatsioonide loomine.
	3. klass Muusika väljendusvahendite tunnetamine muusika kaudu. Dünaamika ja helikõrguste muutuste väljendamine liikumise kaudu. Marsisammul liikumine.
Õpilane kasutab liikumisel muusika väljendusvahendeid.	1. klass Muusikapala ülesehitust väljendava liikumiskompositsiooni loomine koos õpetajaga.
	2. klass Muusika sisu ja karakteri väljendamine liikumise kaudu üksi ja rühmas.
	3. klass Valsi ja polka tantsimine, kasutades põhisamme.
Õpilane tantsib eesti laulu- ja ringmänge.	1. klass Eesti laulu- ja ringmängud. Liikumine ühistegevustes paaris, ühiselt ringjoonel (sõõris), vooris ja viirus.
	2. klass Eesti rahvatantsud (labajalg, reinlender), kasutades tantsude põhisamme. Liikumine ühistegevustes paaris, ühiselt ringjoonel (sõõris), vooris ja viirus,
	3. klass Eesti laulu- ja ringmängud, laulumängu sisu ja pärimusliku traditsiooniga tutvumine.
Õpilane mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda liikumisel	1. klass Mõisted: ringjoon (sõõr), voor, viirg, päripäeva, vastupäeva, parem, vasak.
	2. klass Mõisted: labajalavalss (labajalg), rei(n)lender.
	3. klass Marss, valss, polka.

## MUUSIKALINE OMALOOMING

Õpitulemused I kooliastme lõpuks	Õpisisu ja praktilised tööd klassiti
Õpilane rakendab omaloomingus muusika väljendusvahendeid (meloodia, rütm, tempo, tämber, dünaamika).	1. klass Lihtsate rütmiliste kaasmängude loomine keha-, rütmi- ja plaatpillidel.
	2. klass Lihtsate rütmiliste kaasmängude loomine keha-, rütmi- ja plaatpillidel. Rütmilis-meloodilised improvisatsioonid.
	3. klass Lihtsate rütmiliste kaasmängude loomine keha-, rütmi- ja plaatpillidel. Lihtsate rütmipillide valmistamine.
Õpilane loob lihtsaid rütmilismeloodilisi kaasmänge keha-, rütmi- ja plaatpillidel.	1. klass Lihtsate rütmiliste kaasmängude loomine keha-, rütmi- ja plaatpillidel.
	2. klass Lihtsate rütmiliste kaasmängude loomine keha-, rütmi- ja plaatpillidel. Rütmilis-meloodilised improvisatsioonid.
	3. klass Lihtsate rütmiliste kaasmängude loomine keha-, rütmi- ja plaatpillidel. Lihtsate rütmipillide valmistamine.
Õpilane improviseerib astmemudelitele tuginedes.	1., 2. ja 3. klass Käemärkidega erinevate astmenimede näitamine ja kasutamine kaasmängudes õpitu piires.
Õpilane loob lihtsamaid tekste (liisusalme, regivärsse, laulusõnu jne).	1. klass Lihtsamate liisusalmide loomine.
	2. klass Lihtsamate regivärsside loomine.
	3. klass Lihtsamate laulutekstide loomine.
Õpilane kasutab loovliikumist muusika meeleolu väljendamisel,	1. klass Muusika meeleolu edasi andmine loovliikumise kaudu vabas vormis,
	2. klass Tantsuliikumiste väljamõtlemine eri rütmidele.
	3. klass Loovliikumise kavandamine muusika meeleolu väljendamiseks ja selle kasutamine.
Õpilane väljendab muusika meeleolu kunstitöodes.	1. klass Erineva tempo järgi muusika eristamine ja selle järgi tempos liikumine.
	2. klass Liikumine erinevates rütmides: valss, marss, polka

	<p>3. klass</p> <p>Liikumine kahelöögilises ning kolmelöögilises taktimõõdus.</p>
<p>Õpilane mõistab muusikalise kirjaoskuse tähtsust ja rakendab seda omaloomingus.</p>	<p>1. klass</p> <p>Mõistab allolevate oskussõnade tähendust ja kasutab neid praktikas: noodijoonestik, noodipea, noodivars, rahvalaul, rahvapill, rahvatants, marss, polka, valss, muusikapala, paus, rütmifiguurid.</p>
	<p>2. klass</p> <p>Mõistab allolevate oskussõnade tähendust ja kasutab neid praktikas: astmerida , astmetrepp, punkt noodivältuse pikendajana, dirigent, orkester, helilooja, sõnade autor, eelmäng, vähemana, kaasmäng, ostinato, tempo, kõlavärv, vaikel, valjult, segno. Noodivältused, paus, rütmifiguurid:</p> <p>↓ ↗ ↓ ↓ ↓ †</p>
	<p>3. klass</p> <p>Mõistab allolevate oskussõnade tähendust ja kasutab neid praktikas: meetrum , takt , taktimõõt, taktijoon , kahekordne taktijoon, koorijuht, koor, ansambel, eeslaulja, salm , refrään , kaanon, piano, forte, fermaat, volt. Rütmifiguurid ja paus.</p>

## MUUSIKA KUULAMINE

Õpisisu ja praktilised tööd klassiti	
<p>Õpilane kirjeldab kogetud muusikaelamusi ning avaldab nende kohta arvamust suuliselt või muul looval viisil.</p>	<p>1. klass</p> <p>Kuulatud muusika kirjeldamine vabas vormis. Muusikapala järgi pildi joonistamine. õppekäikudel kogetud muusikaelamuste kirjeldamine ning nende kohta arvamuse avaldamine suuliselt. Suuliselt arvamuse väljendamine, kasutades seni õpitud muusikalist oskussõnavara.</p>
	<p>2. klass</p> <p>Kuulatud muusika meeleolu ja karakteri kirjeldamine, kasutades termineid duur, moll. Muusikameeleolu kirjeldamine joonistades. Õppekäikudel kogetud muusikaelamuste kirjeldamine ning nende kohta arvamuse avaldamine suuliselt ning mingil kunstilisel viisil. Suuliselt arvamuse väljendamine, kasutades seni õpitud muusikalist oskussõnavara.</p>

	<p>3. klass</p> <p>Kuulatud muusika meeleolu ja karakteri kirjeldamine, tuues esile erinevad kontrastid muusikas. Muusika meeleolu ja karakteri väljendamine vabalt valitud kunstiliste vahenditega. õppekäikudel kogetud muusikaelamuste kirjeldamine ning nende kohta arvamuse avaldamine suuliselt ja kirjalikult ning vabalt valitud looval (kunstilisel) viisil. Suuliselt ja kirjalikult arvamuse väljendamine, kasutades seni õpitud muusikalist oskussõnavara.</p>
<p>Õpilane kirjeldab, iseloomustab ning võrdleb kuulatava laulu või muusikapala meeleolu ja karakterit, kasutades õpitud oskussõnavara ning muusika väljendusvahendeid (meloodia, rütm, tempo, tämber, dünaamika).</p>	<p>1. klass</p> <p>Meloodia, rütm, tempo. Tutvumine erinevate karakterpaladega. Muusikapala või laulu meeleolu ja karakteri kirjeldamine. Muusikapala karakteri väljendamine visuaalse kunstiteose kaudu.</p>
	<p>2. klass</p> <p>Uued oskussõnad muusika kirjeldamiseks, Tutvumine erinevate karakterpaladega</p>
	<p>3. klass</p> <p>Meloodia, rütm, tempo, dünaamika ja muusikapala ülesehitus. Tutvumine erinevate karakterpaladega</p>
<p>Õpilane eristab ja iseloomustab kuuldelselt vokaal- ja instrumentaalmuusikat, sh muusikažanre (marss, valss, polka).</p>	<p>1. klass</p> <p>Instrumentaal- ja vokaalmuusika eristamine. Erinevaid žanride tutvustamine.</p>
	<p>2. klass</p> <p>Kuulmise järgi erinevad pillide äratundmine. Kahe- ning kolmelöögilised muusikapalad ja tantsud.</p>
	<p>3. klass</p> <p>Peamiste hääleliikide eristamine. Kuuldelselt marsi, valsi ja polka eristamine.</p>
<p>Õpilane otsib infot erinevatest allikatest, eristab kõla ja välimuse järgi eesti rahvapille ning kirjeldab neid.</p>	<p>1., 2., 3. klass</p> <p>Info otsimine erinevatest õpetaja poolt etteantud allikatest. Eesti rahvapillid (nende kõla, välimus).</p>

## **II kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud**

Õpilane:

- 1) tunneb rõõmu nii iseseisvast kui ka ühisest muusikategevusest ja väärtustab musitseerimist;
- 2) teadvustab ja hindab oma muusikavõimeid, arendab neid muusikategevustes — laulmises, pillimängus, omaloomingus ja muusikalises liikumises;

- 3) kuulab süvenenult Eesti ja teiste rahvaste muusikat ning arutleb muusika üle;
- 4) osaleb aktiivselt muusikaloomes, katsetab oma ideid erinevates muusikategevustes ja sobivates digikeskkondades, on püsiv lahendusi otsides;
- 5) suhtub lugupidavalt enda ja kaaslaste loomingusse, põhjendab ning analüüsib oma arvamusi ja valikuid;
- 6) mõistab enda seotust Eesti kultuuripärandiga ja väärtustab laulupidu;
- 7) märkab ja teadvustab kultuurilist mitmekesisust ning suhtub lugupidavalt eri rahvuskultuuridesse;
- 8) leiab infot eri teabeallikatest ning käitub vastutustundlikult virtuaalmaailmas;
- 9) väärtustab loojat ja loomingut ning on teadlik autoriõigusest;
- 10) väärtustab teadmisi ja oskusi muusikategevustes, rakendades muusikalist kirjaoskust (helivältused, rütmifiguurid ja pausid:



taktimõõt 4/4, C ja eeltakt;

duur-, moll-helilaad, helistikud C-a, G-e, F-d;

muusikalised oskussõnad vastavalt valitud teemadele)

## LAULMINE

Õpitulemused II kooliastme lõpuks	Õpisisu ja praktilised tööd klassiti
Õpilane laulab oma hääle isikupära arvestades võimalikult puhta intonatsiooniga, loomuliku kehahoiu, hingamise ja selge diktsiooniga ning väljendusrikkalt; laulab eesti vanemat ja uuemat rahvalaulu, ühe- ja kahehäälseid laule, kaanoneid ning teiste rahvaste laule.	4., 5. ja 6. klass Laulmine klassis oma hääle omapära arvestades ühe- või kahehäälselt (kaanonid ning eesti ja teiste rahvaste laule a cappella ja saatega). Laulmine koolikooris ja/või erinevates vokaalinstrumentaalkoosseisudes tunnis ning tunnivälises tegevuses.
Õpilane väärtustab ühislaulmist, laulab peast kooliastme ühislaule: „Eesti hümn“ (F. Pacius), „Eesti lipp“	4. klass Eesti hümn (F. Pacius), „Kui Kungla rahvas“ (K. A. Hermann).

<p>(E. Vörk), „Kui Kungla rahvas“ (K. A, Hermann), „Mu isamaa armas“ (saksa rahvalaul), „Meil aiaäärne tänavas“ (eesti rahvalaul), „Püha öö“ (F. Gruber), „Majakene mere ääres“ (Ü. Vinter).</p>	<p>5. klass</p> <p>Eesti hümn (F. Pacius), „Eesti lipp“ (E. Vörk), „Mu isamaa armas“ (Saksa rahvalaul), „Meil aiaäärne tänavas“ (Eesti rahvalaul).</p>
	<p>6. klass</p> <p>Eesti hümn (F. Pacius), „Püha öö“ (F. Gruber), „Majakene mere ääres“ (Ü. Vinter).</p>
<p>Õpilane osaleb laulupeotraditsiooni edasikandmisel koorilaulja või kuulajana ning analüüsib kogetut suuliselt ja kirjalikult.</p>	<p>4. klass</p> <p>Laulupeo traditsiooni ja tähenduse mõistmine. Videote vaatamine laulupidudest ning sellele järgnev arutelu.</p>
	<p>5. klass</p> <p>Laulupeo traditsiooni ja ühenduse mõistmine. Kirjaliku kokkuvõtte koostamine laulupidude ajaloo kohta.</p>
	<p>6. klass</p> <p>Laulupeo traditsiooni ja tähenduse mõistmine. Kirjalik ülevaade laulupeo kogemusest osalejana või vaatajana ning suuline kokkuvõtte klassikaaslastele.</p>
<p>Õpilane rakendab lauldes muusikalist kirjaoskust, kasutab laulu õppides relatiivseid astmeid.</p>	<p>4. klass</p> <p>Meloodiate laulmine relatiivseid helikõrgusi kasutades käemärkide, rütmistatud astmenoodi järgi ja noodijoonestikul erinevates kõrguspositsioonides (JO- ja RA-astmerekad).</p>
	<p>5. ja 6. klass</p> <p>Meloodiate laulmine relatiivseid helikõrgusi kasutades käemärkide, rütmistatud astmenoodi järgi ja noodijoonestikul erinevates kõrguspositsioonides (JO- ja RA-astmerekad). Duur</p>

	ja moll helilaad ning duur-ja moll kolmkõla seoses lauludega.
--	---

## PILLIMÄNG

Õpitulemused II kooliastme lõpuks	Õpisisu ja praktilised tööd klassiti
Õpilane süvendab I kooliastmes omandatud pillimänguoskusi ning mängib keha-, rütmi- ja plaatpille (valdavalt kaasmängudes); musitseerib muusikateadmisi ja oskusi kasutades plokkflöödil ja/või väikekandlel või muul meloodiapillil; rakendab pillimängus digivõimalusi; seostab absoluutseid helikõrgusi noodipildis klaviatuuri ja/või õpitava muusikainstrumendiga; rakendab muusikalist kirjaoskust musitseerides üksi ja erinevates pillikoosseisudes.	4. klass Orffi pedagoogika — kaasmängud, ostinatod, meloodilis-rütmilised improvisatsioonid. Rütmimängud — rütmirondo, rütmikett, rütmilis-meloodilised küsimus-vastus motiivid. Absoluutse süsteemi kasutamine pillimängus, Süvendatult pilli õppinud õpilaste rakendamine musitseerimisel.
	5. klass Helistike ja toonika kolmkõlade C-duur, a-moll seostamine pillimänguga. Digivõimaluste kasutamine.
	6. klass Helistikke G-duur, e-moll ning F-duur ja d-moll seostamine pillimänguga. Digivõimaluste kasutamine pillimängus.
Õpilane rakendab muusikalist kirjaoskust musitseerides üksi ja erinevates pillikoosseisudes.	4. klass Noodivältused, rütmifiguurid ja pausid: 2/4,3/4 ja 4/4 taktimõõtude ühenduse mõistmine ja arvestamine musitseerimisel,
	5. klass Noodivältused, rütmifiguurid ja pausid: Helilaadi ja helistiku eristamine ja kasutamine, helistikud C - a;



	<p>6. klass</p> <p>Rütmifiguurid:</p> <p>Noodist laulmine astmete, käemärkide, rütmistatud astmenoodi järgi ja noodijoonestikul erinevates kõrguspositsioonides. Helistikud G -e, F -d.</p> <p>Kaheksandik taktimõõdu tutvustamine laulurepertuaarist tulenevalt.</p>
--	---

## MUUSIKALINE LIIKUMINE

Õpitulemused II kooliastme lõpuks	Õpisisu ja praktilised tööd klassiti
<p>Õpilane tunnetab, analüüsib ja väljendab liikumise kaudu muusika väljendusvahendeid (meloodia, dünaamika, tempo, muusikavorm) üksi ja/või rühmas; väljendab liikumise kaudu Eesti ja teiste maade rahvamuusikale iseloomulikke karaktereid ning lihtsamaid tantse; rakendab liikumises muusikateadmisi.</p>	<p>4. klass</p> <p>Orffi pedagoogika. Eri maade (Eesti, Vene) rahvamuusikale (sh rahvatantsudele) iseloomulike karakterite väljendamine ning muusika väljendusvahendite analüüsimine.</p>
	<p>5. klass</p> <p>Orffi pedagoogika. Eri maade (valikuliselt: Soome, Läti, Leedu, Rootsi, Norra) rahvamuusikale (sh rahvatantsudele) iseloomulike karakterite väljendamine ning muusika väljendusvahendite analüüsimine.</p>
	<p>6. klass</p> <p>Orffi pedagoogika. Eri maade (valikuliselt: Suurbritannia, Iiri, Poola, Austria, Ungari, Saksa) rahvamuusikale (sh rahvatantsudele) iseloomulike karakterite väljendamine ning muusika väljendusvahenditel analüüsimine.</p>

## MUUSIKALINE OMALOOMING

Õpitulemused II kooliastme lõpuks	Õpisisu ja praktilised tööd klassiti
<p>Õpilane julgeb loomeideedega katsetada ning eksida; on lahendusi otsides püsiv ja järjekindel; loob rütmilise-meloodilisi improvisatsioone, kaasmänge või ostinato'sid keha-, rütmi- ja plaatpillidel ning digivahenditel; esitleb neid üksi või rühmas; improviseerib astmemudelitele tuginedes; loob muusikale lihtsaid tekste (regivärsse, laulusõnu jne); loob muusikateadmisi ja -oskusi rakendades üksi ja/või rühmas lihtsa instrumentaalpala, esitab seda.</p>	<p>4. klass</p> <p>Orffi pedagoogika —omaloomingulised kaasmängud, tekstid, muusikaline liikumine; rütmilis-meloodilised improvisatsioonid.</p> <p>Omaloomingus üksinda ning koos musitseerides omandatud muusikaliste oskuste ja teadmiste kasutamine. Lihtsamate pillide valmistamine.</p>
	<p>5. klass</p> <p>Ideede esitamine ja oma loovuse võimetekohane rakendamine nii sõnaliselt kui ka erinevates muusikalistes eneseväljendustes.</p>
	<p>6. klass</p> <p>Infotehnoloogia võimaluste kasutamine ideede esitamisel ja oma loovuse võimetekohasel rakendamisel nii sõnaliselt kui ka erinevates muusikalistes eneseväljendustes.</p>

## MUUSIKA KUULAMINE

Õpitulemused II kooliastme lõpuks	Õpisisu ja praktilised tööd klassiti
<p>Õpilane kirjeldab ja analüüsib kuulatud muusikat muusika oskussõnavara ja kirjaoskust kasutades.</p>	<p>4. klass</p> <p>Erinevates muusikapalades muusika väljendusvahendite kuulamine ja eristamine: meloodia, rütm, tempo. Kuulatava muusikapala iseloomustamine ja põhjendamine kasutades õpitud oskussõnavara.</p>
	<p>5. klass</p> <p>Erinevates muusikapalades muusika väljendusvahendite kuulamine ja eristamine: dünaamika, tämber. Kuulatava muusikapala</p>

	<p>iseloostamine ja põhjendamine kasutades õpitud oskussõnavara.</p> <p>6. klass Erinevates muusikapalades muusika väljendusvahendite kuulamine ja eristamine: vorm. Kuulatava muusikapala iseloostamine ja põhjendamine kasutades õpitud oskussõnavara.</p>
<p>Õpilane tunneb ja eristab eesti rahvamuusikat: rahvalaulu liike, rahvapille ja -tantse, teab oma kodukoha ja Eesti rahvamuusika sündmusi.</p>	<p>4. klass Eesti rahvalaulud.</p> <p>5. klass Eesti rahvapillid ja -tantsud</p> <p>6. klass Eesti rahvamuusika suursündmused</p>
<p>Õpilane otsib infot ning uurib kuulatud heliteoste autorite ja kodukoha loomeinimeste loometegevust ning tutvustab seda kaaslastele</p>	<p>4. klass On tutvunud Vene, Läti, Leedu, Soome muusikatradsioonidega ning tutvustab seda kaaslastele</p> <p>5. klass On tutvunud Rootsi, Norra, Suurbritannia, liri muusikatradsioonidega ning tutvustab seda kaaslastele</p> <p>6. klass On tutvunud Poola, Austria, Ungari, Saksa muusikatradsioonidega ning tutvustab seda kaaslastele</p>
<p>Õpilane kuulab ning võrdleb hääle- ja kooriliike; tunneb kodukoha koore ja dirigente ning tuntumaid Eesti koore</p>	<p>4. klass Sopran, metsosopran, alt, tenor, bariton, bass</p> <p>5. klass Kooriliigid (laste-, poiste-, mees-, nais-, segakoor).</p>

	<p>6. klass</p> <p>Tuntumad Eesti koorid ja dirigendid</p>
<p>Õpilane eristab kuuldeliselt sümfooniaorkestri pillirühmi</p>	<p>4. klass</p> <p>Klahv-, puhk-, löök- ja keelpillid</p> <p>5. klass</p> <p>Klahv-, puhk-, löök- ja keelpillid.</p> <p>Sümfooniaorkester</p> <p>6. klass</p> <p>Sümfooniaorkester.</p>
<p>Õpilane analüüsib kuulatud ja/või virtuaalseid kontserte ning muusikalavastusi suuliselt ja kirjalikult, annab kuuldule ja nähtule hinnangu ning jagab kogemusi kaaslastega.</p>	<p>4., 5. ja 6. klass</p> <p>Kuulatud muusika analüüsimine (õpetaja juhendamisel), hinnangu andmine ja oma kogetu jagamine klassikaaslastega.</p> <p>Suuliselt, kirjalikult ja muul looval viisil (visuaalne kunst, dramatiseering, loovliikumine jms) oma arvamuse väljendamine, kasutades seni õpitud muusikalist oskussõnavara.</p>
<p>Õpilane rakendab muusikat kuulates muusikalist kirjaoskust</p>	<p>4. klass</p> <p>Muusika analüüsimisel õpitud muusikaalaste mõistete ja sõnavara kasutamine (õpetaja abiga): eeltakt, viiulivõti, klaviatuur, duur-helilaad, moll-helilaad, vokaalmuusika, soololaul, koorilaul, instrumentaalmuusika, interpret, improvisatsioon.</p> <p>5. klass</p> <p>Muusika analüüsimisel õpitud muusikaalaste mõistete ja sõnavara kasutamine (õpetaja abiga): absoluutsed helikõrgused (tähtnimed), helistik, toonika ehk põhiheli, helistikumärgid, juhuslikud märgid, tempo (andante, moderato, allegro,</p>

	<p>largo, ritenuto), tämber, hääleliigid (sopran, metsosopran, alt, tenor, bariton, bass), pilliliigid (keelpillid, puhkpillid, löökpillid, klahvpillid, eesti rahvapillid).</p> <p>6. klass</p> <p>Muusika analüüsimisel õpitud muusikaalaste mõistete ja sõnavara kasutamine (õpetaja abiga): diees, bemoll, bekarr, paralleelhelistikud, dünaamika (piano, forte, mezzopiano, mezzoforte, pianissimo, fortissimo, crescendo, diminuendo).</p>
--	--