**KUNST**

**2. KLASS**

**1. Õppe- ja kasvatuseesmärgid**

Põhikooli kunstiõpetusega taotletakse, et õpilane:

1) tunnetab ja arendab oma loomingulist potentsiaali, õpib tundma visuaalsete kunstide väljendusvahendeid ning suudab luua erinevaid kunstiteoseid, rakendades loovalt õpitud teadmisi ja tehnikaid;

2) kasutab erinevaid mõtlemis- ja tegutsemisviise nii loometegevuses kui ka igapäevases elus; 3) analüüsib kunstiteoseid ja visuaalset keskkonda, kasutades põhikoolis omandatud ainealast terminoloogiat, ning põhjendab oma arvamust;

4) märkab esemelise keskkonna ja visuaalse meedia esteetilisi, eetilisi, funktsionaalseid ja ökoloogilisi aspekte;

5) õpib tundma ja väärtustab nii mineviku kunstipärandit kui ka nüüdisaegset kunsti;

6) seostab omavahel kunsti ning kultuuri, ühiskonna, teaduse ja tehnoloogia arengut ning mõistab kunsti kui kultuuridevahelist suhtluskeelt; teadvustab kultuurilist mitmekesisust.

Põhikooli lõpuks teadvustab kunsti rolli nii oma elus kui ka ühiskonnas ja orienteerub visuaalses keskkonnas.

**2. Esimese kooliastme õpitulemused**

**3. klassi lõpetaja:**

1) tunneb rõõmu kunstis mängulisest ja loovast tegutsemisest ning katsetab julgelt oma mõtete ja ideede erinevaid visuaalseid väljendusi;

2) tegutseb iseseisvalt ja teeb koostööd, arvestades kaaslastega; kirjeldab oma ja kaaslaste töid ning väärtustab erinevaid lahendusi;

3) leiab kujutatava kõige iseloomulikumad jooned, valib sobiva kujutusviisi olulisema esiletoomiseks, paneb tähele värvide koosmõju ja pildi kompositsiooni;

4) kasutab erinevaid joonistamise, maalimise, pildistamise ja skulptuuri töövõtteid ning tehnikaid;

5) tunneb lähiümbruse olulisi kunsti- ja kultuuriobjekte, käib kunstimuuseumides ja näitustel ning arutleb kunsti üle, kasutades õpitud ainemõisteid;

6) seostab vormi otstarbega ning väärtustab keskkonnateadlikke kasutamise ja loomise põhimõtteid;

7) kirjeldab visuaalse kultuuri näiteid, tuleb toime nii reaalsetes kui ka virtuaalsetes kultuurija õppekeskkondades ning teadvustab meedia võimalusi ja ohtusid.

**2. Õppesisu ja õpitulemused 2. klassis**

**2.1. Uurimine, avastamine, ideede arendamine**

**Õpitulemused**

Õpilane:

* katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;
* on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;
* valib ise sobivaima kujutusviisi;
* katsetab kõiki tehnikaid;
* tunneb kodukoha kultuuriobjekte;
* taipab eseme vormi ja funktsiooni seost;
* käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.

**Õppesisu**

Oma tööde esitlemine, selgitamine ja kaaslaste kuulamine. Töötamine ise-seisvalt ja grupis.

Põhielementide- joon, värv, vorm, ruum, rütm jt tundmaõppimine.

Iseloomulike tunnuste ning peamise esiletoomine.

Erinevate tehnikate, materjalide, võtete ja vahendite läbiproovimine.

Piltjutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks, fotoseeria, animatsioon

**2.2. Pildiline ja ruumiline väljendus**

**Õpitulemused**

Õpilane:

* katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;
* on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;
* valib ise sobivaima kujutusviisi;
* katsetab kõiki tehnikaid;
* taipab eseme vormi ja funktsiooni seost;
* käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.

**Õppesisu**

Puude, esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine.

Peamise esiletõstmine suuruse, asukoha ja värvi abil.

Ümbrus: mägede, pilvede jne kujutamine mitmel erineval moel.

Asjad: eseme tähtsamad tunnused.

Geomeetria: geomeetrilistest kujunditest pilt.

Inimene: inimese vanus, amet jne, joonistamine mälu järgi.

**2.3. Disain ja keskkond**

**Õpitulemused**

Õpilane:

* kunstitunnis omandatud oskuste rakendamine digitaalsete vahenditega töötades;
* katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;
* on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;
* valib ise sobivaima kujutusviisi;
* katsetab kõiki tehnikaid;
* taipab eseme vormi ja funktsiooni seost;
* käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.

**Õppesisu**

Situatsiooni kirjeldav lähteülesanne.

Ideede selgitamine, vormistamine jooniste ja makettidena.

Disaini roll igapäevaelus: trükised, tarbevormid, ruumid, hooned, keskkond jne.

Vormi ja funktsiooni seos.

Märk: liiklusmärkide keel

Kiri: dekoratiivkiri kingipakil vms

**2.4. Meedia ja kommunikatsioon**

**Õpitulemused**

Õpilane:

* katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;
* on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;
* valib ise sobivaima kujutusviisi;
* käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.

**Õppesisu**

Meediad kodus ja koolis.

Pildilise jutustuse vormid ja vahendid (illustratsioon, koomiks, reklaam, animatsioon, foto, video).

Piltjutustuste kujundamine (nt foto sidumine joonistuste ja tekstiga).

e-kaart.

**2.5. Kunstikultuur**

**Õpitulemused**

Õpilane:

* käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas;
* tunneb kodukoha kultuuriobjekte.

**Õppesisu**

Vana ja uue võrdlemine. Eesti kultuuripärandi tähtteosed.

Muuseumide ja näituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludes osalemine.

Eesti ja maailm: lossid, kindlused ja mõisahooned.

Rahvakunst: talu ja taluriistad.

**2.6. Materjalid ja tehnikad**

**Õpitulemused**

Õpilane:

* katsetab julgelt ja tunneb sellest rõõmu;
* on iseseisev, kuid valmis ka koostööks;
* valib ise sobivaima materjali;
* katsetab kõiki tehnikaid;
* taipab eseme vormi ja funktsiooni seost;
* käitub endale ja teistele ohutult visuaalses ja virtuaalses maailmas.

**Õppesisu**

Kunstitehnikate ja töövõtete loominguline rakendamine.

Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.

Maal: tempera.

Skulptuur: seisvad figuurid materjali lisamisega.

Graafika: monotüüpia jt erinevad tõmmised.

**3. Lõiming**

Kunstiainete ja teiste ainevaldkondade seostamiseks on palju võimalusi.

3.1. Väärtushoiakute kujundamine ja maailma kultuurilise mitmekesisuse teadvustamine. Paljudes ainetes tutvutakse erinevate kultuuridega ning toetatakse kultuurilise ja sotsiaalse identiteedi kujunemist (kunstid, eesti keel ja kirjandus, võõrkeeled, ajalugu ja ühiskonnaõpetus, geograafia, käsitöö ja tehnoloogia, kehaline kasvatus). Kunstide kaudu saab eriti hästi teadvustada kultuuridevahelist dialoogi ja loovust nüüdisühiskonna innovatsiooni allikana.

3.2. Kattuvate või lähedaste mõistete kasutamine (kompositsioon, struktuur, rütm, plaan, stiil, variatsioon, improvisatsioon, liikumine, dünaamika jm): kunstid, keeled ja kirjandus, tehnoloogia, kehaline kasvatus.

3.3. Ainete sisust lähtuvate seoste esiletoomine:

1. sotsiaalainetest lähtudes vaadeldakse inimese suhteid teiste inimeste ja inimrühmadega ning erinevate kultuuride kommete ja pärimustega;
2. emakeelest ja võõrkeeltest lähtudes arendatakse verbaalset eneseväljendusoskust, diktsiooni, funktsionaalset lugemisoskust ning infokanalite kasutamise oskust; kirjandusest lähtudes vaadeldakse eri ajastute ja kultuuride lugusid muusikas ja kunstis, teatri- ja filmikunstis;
3. loodusainetest lähtudes teadvustatakse inimese kuulmis- ja nägemismeele füsioloogilist eripära, õpitakse tundma looduskeskkonda ja selle eluvormide mitmekesisust ning helide, valguse ja värvide omadusi;
4. matemaatikast lähtudes arendatakse seoste loomise oskust ja loogilist mõtlemist (matemaatiline keel, struktuur, sümbolid ja meetodid);
5. käsitööst ja tehnoloogiast lähtudes arendatakse käelist tegevust ning loovat mõtlemist (loomise protsess, tehnoloogiad ja tehnikad);
6. kehalisest kasvatusest lähtudes arendatakse kehatunnetust, tähelepanu, motoorikat, reageerimiskiirust ja koordinatsiooni.

3.4. Ainevaldkondade piire ületavad õppeprojektid.

**4. Õppetegevused**

Õppetegevust kavandades ja korraldades:

1) lähtutakse õppekava alusväärtustest, üldpädevustest, õppeaine eesmärkidest, õppesisust ja oodatavatest õpitulemustest ning toetatakse lõimingut teiste õppeainete ja läbivate teemadega;

2) võimaldatakse õppida üksi ja rühmas, kasutades erinevaid õppemeetodeid ning arvestades õpilaste erinevaid õpistiile;

3) kasutatakse diferentseeritud õppeülesandeid, mille sisu ja raskusaste toetavad õpilaste huvisid

ning suurendavad õpimotivatsiooni;

4) kasutatakse mitmekesist õpikeskkonda: ateljee, loodus- ja linnakeskkond, muuseumid, näitused, arvutiklass, virtuaalkeskkond jne;

5) rakendatakse nii traditsioonilisi kui ka nüüdisaegseid info- ja kommunikatsioonitehnoloogiatel põhinevaid materjale ning töövahendeid;

6) seostatakse õppesisu näidetega nii Eesti kui ka maailma kunstist ja rahvakultuurist.

I astmes on oluline mänguline, eksperimenteeriv ja uuriv käsitlus, mis toetab laste spontaanset eneseväljendust ning julgustab märkama ja vaatlema erinevaid nähtusi. Loovtööde ainest ammutatakse nii oma elust, lähiümbrusest kui ka kunstiloost. Teadmised ja tehnilised oskused

omandatakse loova tegevuse käigus.

Kunstiteostest rääkimine toetab oma seisukoha, tolerantsuse ning väärtushinnangute kujunemist.

Koostöö- ja arutlusoskuste arendamiseks kasutatakse lisaks individuaalsetele töödele rühmatöid.

Kunsti käsitletakse visuaalse ning sotsiaalse keskkonna osana.

Kunst kui õppeaine on oma olemuselt mittelineaarne, õppesisu punkte käsitletakse õppes omavahel tihedalt põimunult. Nende võimalike kombinatsioonide lõputu arv eeldab õpetaja loovust ja teadlikkust valikute tegemisel.

**Õppeülesanded:**

1. Esemete, olendite, sündmuste kujutamine omas laadis endale tähenduslikes töödes, lugude visuaalne jutustamine.

2. Mitmesuguste kunstitehnikate ja töövõtete õppimine, katsetamine ja loominguline rakendamine.

3. Muuseumide ja kunstinäituste külastamine, kunstiteoste vaatlemine ja aruteludes osalemine.

4. Lähiümbruse keskkonna, ehituskunsti ja disaini näidetega tutvumine. Makettide ja kujundustööde teostamine.

5. Visuaalse kultuuri näidete (reklaamide, filmide, arvutimängude jne) kriitiline vaatlemine, arutlemine ja oma arvamuste põhjendamine.

6. Oma tööde esitlemine, selgitamine; kaaslaste kuulamine ja nende tööde vaatlemine.

7. Töötamine iseseisvalt ja rühmas. Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi

arvestav kasutamine.

**5. Hindamine**

Hindamise eesmärk on anda õpilasele motiveerivat tagasisidet. Hindamisel on oluline tunnustada lahenduste erinevusi ja väärtustada õpilaste isikupära. Õpilane peab teadma, mida hinnatakse ning mis on hindamise kriteeriumid. Kirjalikke ülesandeid hinnates arvestatakse eelkõige töö sisu, kuid parandatakse ka õigekirjavead, mida hindamisel ei arvestata.