

AINEVALDKOND „KUNSTIAINED“**Kunst 2. klass****Nädalatundide arv 1,5**

Õpisisu	<p>Uurimine, avastamine, ideede arendamine Oma tööde esitlemine, selgitamine ja kaaslaste kuulamine. Töötamine iseseisvalt ja grupis (piltjutustused: joonistus, maal, illustratsioon, koomiks). Iseloomulike tunnuste ja peamise esiletoomine. Erinevate tehnikate (maal, skulptuur, graafika-riipimine), materjalide (guašš, akvarell, õlipastell, plastiliin, savi jt pehmed voolimismaterjalid) võtete ja vahendite läbiproovimine. Pildiline ja ruumiline väljendus Peamise esiletõstmise suuruse, värvi ja asukoha abil. Ümbrus - puude, mägede, pilvede jne kujutamine mitmel erineval moel, andes algteadmisi perspektiivist. Asjad - esemete tähtsamad tunnused (siluett). Inimene – algsed proportsioonireeglid, kriipsujuku kujutamine dünaamilises liikumises. Geomeetria - plasttaarast, karpidest jne meisterdamine. Disain ja keskkond Disaini roll igapäevaelus: trükised, tarbevormid, postkaardid, ruumid, riided, jalatsid, hooned, keskkond jne. Siit lähtuvalt situatsiooni kirjeldav lähteülesanne. Meedia ja kommunikatsioon Pildilise jutustuse vormid ja vahendid (reklaam, kooniks, infoleht, plakat jne). Kunstikultuur Vana ja uue võrdlemine. Eesti kultuuripärandi tutvustamine. Muuseumide ja näituste külastamine. Rahvakunst- talu- ja taluriistad, kindamustrid, vöökirjad.</p>
Õpitulemus	<p>Õpilane: 1) esitab oma ideede erinevaid lahendusi; 2) rakendab kahe- ja kolmemõõtmelise kujutamise võtteid, oskab välja tuua kujutatava iseloomulikud jooned; 3) rakendab oma töödes mitmekesiseid kunstitehnikaid ja töövõtteid; 4) kasutab olulisemaid kunstimõisteid kunstiteoste ning enda ja kaaslaste loovtööde üle arutledes; 5) oskab nimetada Eesti kunstnikke, lähiümbruse olulisi kunsti- ja kultuuriobjekte; 6) uurib igapäevaste esemete vormi ja otstarbe seoseid, teab, kuidas luua ning tarbida säästvalt, arutleb ümbritseva visuaalse kultuuri nähtuste üle; 7) tuleb toime virtuaalsetes keskkondades, teadvustab meedia võimalusi ja ohtusid</p>