**KUNSTI AINEKAVA**

**3. klass**

**1. UURIMINE, AVASTAMINE, IDEEDE ARENDAMINE**

***ÕPITULEMUSED***

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.

Tegelikkuse ja virtuaalsete keskkondade võrdlus.

**2. PILDILINE JA RUUMILINE VÄLJENDUS**

***ÕPITULEMUSED***

Puude, Esemete ja olendite iseloomulike tunnuste leidmine.

Peamise esiletõstmine suuruse, asukoha ja värvi abil.

ÜMBRUS

Maastik kevadel, suvel, sügisel, talvel.

ASJAD

Esimesed katsetused kujutamisel natuurist.

GEOMEETRIA

Plasttaarast, karpidest loomade vm meisterdamine.

INIMENE

Dünaamiline kriipsujuku liikumise kavandamisel.

***ÕPPESISU***

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.

**3. DISAIN JA KESKKOND**

***ÕPITULEMUSED***

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

Stilisatsioon.

KIRI

Šrifti valik vastavalt ülesandele.

**4. MEEDIA JA KOMMUNIKATSIOON**

***ÕPITULEMUSED***

Meediad kodus ja koolis.

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

Uue tähenduse andmine asjadele või kujutatavale konteksti muutmisega (nt juurviljadest tegelased tervisliku toitumise-videos).

***ÕPPESISU***

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.

**5. KUNSTIKULTUUR**

***ÕPITULEMUSED***

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

Lähikonna kunstigalerii, muuseumi asukoht ja funktsioon.

RAHVAKUNST

Kindamustrid, sokisääred vms.

**6. MATERJALID JA TEHNIKAD**

***ÕPITULEMUSED***

Kunstitehnikate ja töövõtete loominguline rakendamine.

Materjalide, töövahendite ja töökoha otstarbekas ning teisi arvestav kasutamine.

MAAL

Akvarell, pastell

SKULPTUUR

Voolimine ühest tükist, ilma juurde lisamiseta.

GRAAFIKA

Papitrükk vms

***ÕPPESISU***

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.

**Kunstiõpetuse lõiming teiste ainetega.**

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.

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

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.

4. Ainevaldkondade piire ületavad õppeprojektid.