

Kursus "Kunst ja visuaalkultuur 20. ja 21. sajandil"

Kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused, hoiakud ja kooliastme õpitulemused

Õpilane:

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine:

- 1) uurib ning kasutab teadlikult ja põhjendades visuaalseid kujutisi, keskkondi, jooniseid, skeeme ning sümboleid suhtluses;
- 2) oskab leida, kriitiliselt hinnata ja kasutada erinevates allikates ja keskkondades pakutavat infot;
- 3) iseloomustab eri allikate põhjal kunstnike loomingut (20.-21. saj.), kirjeldab vormi, kunstilist kujundit ja konteksti;
- 4) Iseloomustab eri allikate põhjal arhitektuuri ja disaini valdkonna teoseid.
- 5) teab kunsti- ja visuaalkultuuri ajaloo põhistruktuuri;
- 6) märkab ja kirjeldab igapäevaseid probleeme, mida on võimalik disainiprotsessis lahendada;
- 7) Sõnastab probleemi. Uurib probleemi ja selle valdkonda lihtsamaid meetodeid kasutades.
- 8) käib iseseisvalt kultuuriasutustes ja -sündmustel, oskab leida ning kriitiliselt hinnata eri keskkondades pakutavat infot;
- 9) järgib üldiselt autoriõiguse seadust visuaalide loomisel, tarbimisel ja jagamisel.

Plaanimine ja ideede arendamine, loomine:

- 1) kujundab (loob) enda isikuga seonduvat visuaalset välja (välimus, oma tuba, tarbeesemed, reklaam, tarbegräafika, sotsiaalmeedia kuvand, sotsiaalmeedia kuvand ja sisu jne);
- 2) valib oma idee teostamiseks sobiva väljendusvahendi kõigi õpitud väljendusvahendite hulgast;
- 3) uurib, disainib või loob kunstiteose kõiki disainiprotsessi etappe läbides;
- 4) dokumenteerib enda uurimis- ja kavandamisprotsessi;
- 5) kavandab enda teose, pakkudes välja erinevaid lahenduskäike;
- 6) teab, kuidas ideid genereerida. Arendab oma ideid esialgselt versioonist edasi;
- 7) rakendab valikuliselt ja sihipäraselt tasapinnalise, ruumilise ja ajalise loomingu väljendusvahendeid ning kompositsiooni põhimõtteid;
- 8) esitleb loometöö tulemust visuaalsete abimaterjalide toel (skeem, makett, plakat, digitaalne. esitus);

- 9) loob koostöös teistega teostest ekspositsiooni, põhjendab tööde paigutust ning esitleb teost publikule selgelt.

Refleksioon, analüüs ja kriitika:

- 1) hindab (kriitiliselt) isiklikku visuaalset kommunikatsiooni;
- 2) analüüsib ainealast keelt kasutades loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle eri positsioonidelt;
- 3) analüüsib teose vormi, kunstilist kujundit ja konteksti, leiab erinevatest tähendusvõimalustest tõenäolisema. Põhjendab diskussioonis oma arvamust;
- 4) Toob näiteid teiste seostuvate teoste kohta, põhjendab seoseid muude ühiskonnaelu valdkondadega nii ajaloost kui tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, erialakirjandusele, aimekirjandusele, popkultuurile;
- 5) Võrdleb eri ajastute kunsti kuni tänapäevani.
- 6) mõtestab esemelise ning ruumilise keskkonna või disaininäidete esteetilisi, eetilisi, funktsionaalseid ja ökoloogilisi aspekte;
- 7) analüüsib iseseisvalt oma teost ja tööprotsessi, valides teadlikult erinevaid lähtepunkte ja meetodeid. Oskab oma valikuid põhjendada ning kunstitöö loomise konteksti selgitada. Hindab ennast adekvaatselt;
- 8) retsenseerib kaasõppija tööprotsessi ning tulemust õpetaja pakutud vormis.

Kursus "Kunst ja visuaalkultuur 20. ja 21. sajandil" 12. klass

Ainemaht: 35 ainetundi kursuses

Teema: Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine	
Õpitulemused	Õppesisu:
Õpilane: <ul style="list-style-type: none">• uurib ning kasutab teadlikult ja põhjendades visuaalseid kujutisi, keskkondi, jooniseid, skeeme ning sümboleid suhtluses;	Tekstide lugemine, info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist, Intervjuude ja dokfilmide vaatamine, näitusekülastused (ka virtuaalselt), õpetaja koostatud esitlused ja loeng, intervjuueerimine, vestlused kunstnike, disainerite jt loomemajanduse valdkonna inimestega.

<ul style="list-style-type: none"> • oskab leida, kriitiliselt hinnata ja kasutada erinevates allikates ja keskkondades pakutavat infot; • iseloomustab eri allikate põhjal kunstnike loomingut (20.-21. saj.), kirjeldab vormi, kunstilist kujundit ja konteksti; • iseloomustab eri allikate põhjal arhitektuuri ja disaini valdkonna teoseid. • teab kunsti- ja visuaalkultuuri ajaloo põhistruktuuri; • märkab ja kirjeldab igapäevaseid probleeme, mida on võimalik disainiprotsessis lahendada; • sõnastab probleemi. Uurib probleemi ja selle valdkonda lihtsamaid meetodeid kasutades; • käib iseseisvalt kultuuriasutustes ja -sündmustel, oskab leida ning kriitiliselt hinnata eri keskkondades pakutavat infot; 	<p>Saadud teabe alusel: visuaalteose tunnuste nimetamine, küsimustele vastamine, selgitamine, seostamine, võrdlemine, kokkuvõtete tegemine, olulisema eristamine, mõtte- ja mõistekaartide koostamine, teabe visualiseerimine infograafika abil, esitluse koostamine, tervikteksti kirjutamine (essee, artikkel, sünopsis, saatetekst vms), näitusepäeviku pidamine, info kogumine portfooliosse, õpimappi või visandiraamatusse.</p> <p>Saadud teabe alusel arutlemine.</p> <p>Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel</p> <p>Uurimine</p>
--	--

- järgib üldiselt autoriõiguse seadust visuaalide loomisel, tarbimisel ja jagamisel.

Teema: Plaanimine ja ideede arendamine, loomine

Õpitulemused

Õpilane:

- kujundab (loob) enda isikuga seonduvat visuaalset välja (välimus, oma tuba, tarbeesemed, reklaam, tarbograafika, sotsiaalmeedia kuvand, sotsiaalmeedia kuvand ja sisu jne);
- valib oma idee teostamiseks sobiva väljendusvahendi kõigi õpitud väljendusvahendite hulgast;
- uurib, disainib või loob kunstiteose kõiki disainiprotsessi etappe läbides;
- dokumenteerib enda uurimis- ja kavandamisprotsessi;
- kavandab enda teose, pakkudes välja erinevaid lahenduskäike;
- teab, kuidas ideid genereerida. Arendab oma ideid esialgsest versioonist edasi;

Õppesisu:

Idee leidmise ja arendamise õppetegevused:

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

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

Idee valik: originaalsuse, ebatavalisuse, eesmärgi jms alusel.

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

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

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

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

Plaanimine:

- rakendab valikuliselt ja sihipäraselt tasapinnalise, ruumilise ja ajalise loomingu väljendusvahendeid ning kompositsiooni põhimõtteid;
- esitleb loometöö tulemust visuaalsete abimaterjalide toel (skeem, makett, plakat, digitaalne esitus);
- loob koostöös teistega teostest ekspositsiooni, põhjendab tööde paigutust ning esitleb teost publikule selgelt.

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

3-mõõtmelise töö kavandamine: 2-mõõtmeline visand, 3-mõõtmeline visand, materjalide, vahendite ja tehnikate näidised, katsetused ja valiku põhimõtted. Suuruse, eskponeerimiskoha ja valgustuse valik ja põhimõtted. Kogu protsessi võib dokumenteerida porfoolios, visandiraamatus, õpimapis.

4-mõõtmelise töö kavandamine: stsenaarium, storyboard. Võttepaikade, näitlejate /nukkude /karakterite, rekvisiitide, heli visandid, näited ja valik.

Protsessi kavandamine

Disainiprotsess

Probleemi tuvastamine

Sihtrühma täpsustamine, sihtgrupi kirjeldamine, sihtrühma kaasamine. Probleemi täpsustamine

Info otsimine, ressursside planeerimine, parameetrite tuvastamine, mõjude planeerimine

Lähteülesande sõnastamine

Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine

Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine

Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi katsetamine

Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi mõju tuvastamine ja kaardistamine

	<p>Uude arendustsüklisse sisenemiseks vajalike soovituste andmine.</p> <p>Uurimisprotsessi kavandamine juhendaja abiga.</p> <p>Loomine</p> <p>Valikute tegemine: arutleda, millised on valikuvõimalused; mille alusel on võimalik otsuseid teha; kuidas valikuid põhjendada?</p> <p>Kahe-, kolme-, ja neljamõõtmeliste tööde loomine.</p> <p>Disainiobjektide loomine.</p> <p>Visuaalkultuuri objektide loomine.</p> <p>Tekstide kirjutamine (kriitika, essee, referaat, teose saatetekst)</p> <p>Ekspositsiooni loomine</p>
--	---

Teema: Refleksioon, analüüs ja kriitika

<p>Õpitulemused</p> <p>Õpilane:</p> <ul style="list-style-type: none"> • hindab (kriitiliselt) isiklikku visuaalset kommunikatsiooni; • analüüsib ainealast keelt kasutades loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle eri positsioonidelt; • analüüsib teose vormi, kunstilist kujundit ja konteksti, leiab erinevatest 	<p>Õppesisu:</p> <p>Eneseanalüüsi meetodite õppimine (õpetaja antud mudeli või küsimuste abil) ja praktiseerimine.</p> <p>Kunstiteose analüüsi meetodite õppimine (õpetaja antud mudeli või küsimuste abil) ja praktiseerimine.</p> <p>Refleksioonimeetodite õppimine (õpetaja antud mudeli või küsimuste abil) ja praktiseerimine.</p> <p>Tagasiside andmise õppimine (õpetaja antud mudeli või küsimuste abil) ja praktiseerimine.</p>
--	---

tähendusvõimalustest

tõenäolisema. Põhjendab
diskussioonis oma arvamust;

- toob näiteid teiste seostuvate teoste kohta, põhjendab seoseid muude ühiskonnaelu valdkondadega nii ajaloost kui tänapäevast, tuginedes teistele õppeainetele, erialakirjandusele, aimekirjandusele, popkultuurile;
- võrdleb eri ajastute kunsti kuni tänapäevani;
- mõtestab esemelise ning ruumilise keskkonna või disaininäidete esteetilisi, eetilisi, funktsionaalseid ja ökoloogilisi aspekte;
- analüüsib iseseisvalt oma teost ja tööprotsessi, valides teadlikult erinevaid lähtepunkte ja meetodeid. Oskab oma valikuid põhjendada ning kunstitöö loomise konteksti selgitada. Hindab ennast adekvaatselt;
- retsenseerib kaasõppija tööprotsessi ning tulemust õpetaja pakutud vormis.