

KUNST

7.klass

(35 tundi)

Arenguraamistik

III kooliastmes kujuneb õppijal võime keerulisemaks verbaalseks mõtlemiseks, tal on võimalik püstitada hüpoteese ja opereerida abstraktsete sümbolitega. Hakkab välja kujunema teaduslik mõtlemine. Hoolimata abstraktse mõtlemise kujunemisest, peavad teoreetilised teadmised õppimise käigus saama toetuseks konkreetseid näited (teooria ja praktika vaheldumine).

Õpilasel on huvi suhete, identiteedi, kuuluvuse, lojaalsuse ja sotsiaalsete probleemide vastu. Kehtivaid norme hakatakse küsimuse alla seadma. Valdavalt on tähelepanu olevikul.

Identiteedi väljakujunemises on tõenäoline identiteedi moratorium (kriis, ärevus- ja segadustunne, identiteedi otsingud), aga mõnedes valdkondades ka identiteedi saavutamine (otsuse vastuvõtmine, kes ma olen). Oluliseks saavad elukutse, karjääri ja tuleviku planeerimisega seotud teemad. Aineõppes on olulised praktilised ja professionaalse tegevusega seotud ülesanded.

Kunstis avaldub pseudo-naturalism. Õppija paneb tähele väiksemaid detaile, mis aitavad rõhutada realistlikkust (valgus ja varjud, peegeldused, atmosfäär, riidevoldid) Kui varem nautis laps kunsti kui tegevust, siis nüüd hakkab töötama pigem tulemuse nimel. Väga hästi sobivad elava modelli joonistamise harjutused, teemad, mis on seotud enda paigutamisega ühiskonda.

Esteetilised eelistused

NB! Esteetilised eelistused sõltuvad küll inimese üldistest arenguseaduspärasustest, aga kõige olulisem esteetilise arengu positiivne mõjutaja on see, kas noorel on olnud võimalus kunstiga suhestuda, vaadata, arutleda ja luua!

Esteetilises arengus muutub õppija iseseisvamaks. Kunstivaataja lubab endale seoseid, assotsiatsioone ja tõlgendusi, hinnatakse väljendusrikkust, originaalsust, loovust. Tekkib huvi teose struktuuri vastu, hakkab eristama ja hindama erinevaid kasutatud võtteid.

Rohkem väärtustatakse tuntud (juba tunnustuse pälvinud) kunstnike teoseid ehk šedöövleid, millega ollakse varasemalt tuttavad või mille on avalikkus varem heaks kiitnud.

Huvi pakuvad erinevad kunsti professionaalsed võimalused, erinevad kunstiga seotud elukutsed. Eesti lastel massiivne loovuslangus 13.–14. eluaastal (langeb kuni 7-aastase tasemeni). Ülioluline on pakkuda toetust nooruki ideedele, võimalust ise tegutseda oma valitud suunas. Kui õpetajad ei toeta nende arusaamade erinevusi ja nad ei tunne ennast turvaliselt, siis langeb ka loominguline paindlikkus.

Õpitulemused

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

- Kirjeldab digitaalseid keskkondi, hindab digitaalse keskkonna turvalisust ja eakohasust
- Leiab internetist lihtotsinguga infot kunstnike, kunstiteoste või ajastute kohta, kasutab internetis täpsustatud pildiotsingut.
- Tutvustab eri disainivaldkonna (näiteks tootedisain, digitootedisain, teenusedisain, tööstusdisain, graafiline disain, sotsiaalne disain jne) esindaja tegevust.
- Tuvastab visuaalkultuuris levinumaid värvikasutusega seotud tavapärasid (*näiteks hooaegade seotud värvid riidemoes*).

Plaanimine ja ideede arendamine

- Leiab oma teose jaoks ideid päevakajalistest või ajaloosündmustest.
- Kasutab idee leidmiseks ja laiendamiseks meetodeid (näit. ajurünnak, suvaline sisend, omaduste reastamine, info otsimine)
- Teeb töö kavandamisel kirjalikke ja visuaalseid märkmeid.
- Kavandab enda teose, pakkudes vahest välja ka erinevaid lahendusvõimalusi.
- Teab, et kavand on üldistatud, ülevaatlik ja visandlik, ning rakendab seda teadmist tööprotsessis.
- Märkab ja kirjeldab teda ümbritsevaid probleemolukordi.
- Tuvastab erinevaid uurimisviise kasutades probleemi tagamaid (miks, millal ja kuidas see probleem esineb ja kuidas see probleemi puudutavaid osapooli mõjutab).
- Uurib näiteid kuidas on sama või sarnast probleemi varasemalt lahendatud.
- Tutvub erinevate uurimisviiside (*näiteks vaatlus, intervjuu, küsitlus, enesekohase päeviku pidamine ja analüüsimine, uurijapäeviku pidamine ja analüüsimine*) võimalustega.

Loomine

- Õpilane teab, et isikupärasus on väärtuslik ja püüab luua omapäraseid kunstitöid tuues esile enda individuaalsust ja huvisid.
- Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi (sh digikunst) kunstitöid spontaanselt (kavandamata).
- Loob kahe-, kolme- ja neljamõõtmelisi kunstitöid uurides ja kavandades.
- Kavandab ja arendab enda ideid enne teose loomist, kombineeri erinevatest ideedest tervikliku lahenduse.
- Valib loomeprotsessis sihipäraselt materjale ja tehnikavõtteid ning rakendab töövõtteid ja kompositsiooni põhimõtteid enamasti teadlikult või õpetaja abiga.
- Leiab oma töö eksponeerimiseks koha, kus see on hästi vaadeldav.
- Tunneb loomingu esitlemise põhimõtteid ja suudab teha publikule esitamiseks ettevalmistustöid õpetaja abiga.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Analüüsib tarbeeset funktsionaalsuse, ökoloogilisuse ja esteetilisuse aspektist.
- Selgitab enamasti oma tööd ning valitud töökäigu ja sõnumi võimalikke teisi võimalusi.
- Kirjeldab teose ainest, meediumi ja vormi.

Õppetegevused III kooliastmes

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

Tekstide lugemine, info (tekstid, pildid, multimeedia) otsimine teavikutest ja internetist, Intervjuude ja dokfilmide vaatamine, näitusekülastused (ka virtuaalselt), õpetaja koostatud esitlused ja loeng, intervjuueerimine, vestlused loomemajanduse valdkonna inimestega.

Saadud teabe alusel: visuaalteose kirjeldamine, küsimustele vastamine, selgitamine, seostamine, võrdlemine, kokkuvõtete tegemine, 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. Saadud teabe alusel arutlemine. Saadud teabe ja mõistmise rakendamine loomisel. Uurimine. Disainiprotsess. Probleemi tuvastamine. Sihtrühma täpsustamine, sihtgrupi kirjeldamine, sihtühma kaasamine. Info otsimine.. Probleemi täpsustamine

Plaanimine ja ideede arendamine

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, kujutamisaadi 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). Krokiide ja kiirkrokiide hajutamine. Visualiseerimise ja visuaalse kokkuvõtte harjutused.

Plaanimine:

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, eksponeerimiskoha 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.

Ressursside planeerimine, parameetrite tuvastamine, mõjude planeerimine. Lähteülesande sõnastamine. Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi arendamine. Uurimisprotsessi kavandamine juhendaja abiga.

Loomine

Valikuvõimaluste üle arutlemine. Valikute põhjendamine (Annab paremini edasi mu ideed; Tahtsin originaalset lähenemist)

- Teoste loomine kontseptsiooni alusel.
- Kahemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Võtta aega planeerimisprotsessiks ja ideeloomeks. Tehnikate kombineerimine. Arvutigraafika ja digimaal.
- Kolmemõõtmeliste teoste loomine teadlikumalt valikuid tehes. Materjalide kombineerimine ja leidlik kasutus. Vormide võtmine kooli võimalusi kasutades.
- Kohaspetsiifiline installatsioon. Kineetiline skulptuur või installatsioon. Prototüüpide loomine füüsilises keskkonnas või 3-d programmis.
- Neljamõõtmeliste teoste loomine: kavandatud ja komponeeritud videokunsti teos või animatsioon. Võib teha grupitööna, jagades rollid analoogselt nagu päris elus (režissöör, stsenarist, kunstnik, storyboardi joonistaja, animaator, operaator, helirežissöör, monteeriija, valgustaja, kostüümikunstnik jne)
- Teatri või muu etenduskunsti teos koostööna ja lõimituna teiste ainetega.
- Visuaalkultuuri objektide loomine. Siin taub lähtuda sellest, millised visuaalkultuuri objektid on noortele olulised ja tähendusrikkad.
- **Disainiprotsess**
- Toote, teenuse, sekkumise või prototüübi loomine
- Essee, referaadi või teose saateteksti kirjutamine.
- Tervikliku ekspositsiooni loomine ja selle esitlemine publikule.

Refleksioon, analüüs ja kriitika

- Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu õpetaja antud küsimuste abil Näiteks: Bortoni mudeli ainetel: Mida ma tegin, et sellesse punkti jõuda? Mis mind aitas ja takistas? Mida ma veel saan tulevikus teha?
- Kaaslaste töö analüüsimiseks võib nüüd mõnel juhul kasutada ka küsimusi, mis mõeldud kunstiteoste analüüsimiseks. (vormianalüüs, ikonograafiline analüüs) Tasub lisada alati mõni positiivset tagasisidet võimaldav küsimus.
- Kunstiteose analüüsi meetodite praktiseerimine:

Vormianalüüsist lähtuvad küsimused:

- Milline ja miks on just selline kompositsioon, materjal, tehnika, vorm, kuju, joon, värv, rütm, proportsioon, pind, sügavus, heletumedus, fookus, koloriit, perspektiiv? Mis on eespool, mis tagapool? Mis suurem, mis väiksem? Mida on rohkem, mida vähem? Kas teoses on korduvaid elemente (joon, värv, vorm, muster)? Mida täpsem ja detailsem on erialane sõnavara, seda täpsemalt on võimalik teost kirjeldada.

Stiilianalüüsist lähtuvad küsimused:

- Autorikeskselt: Milline on autori isiklik stiil? Kas see teos on tema jaoks tüüpiline või erandlik? Mille järgi tunneme autori stiili ära? Kas autor kuulub suurema stiili või rühmituse alla? Kas ja kuidas autori käekiri on muutunud elu jooksul?
- Teosekeskselt: Kas teose vorm vastab mõnele stiilile? Mis täpsemalt loob stiili (nt pintsli töö, värvi- ja materjalikasutus jne)? Kas ekspositsioon või vormistus vastab stiilile? Kas see teos annab stiili kohta uut infot? Kas tehnika on tüüpiline või erandlik? Kas kujutatud teema ja stiil on omavahel seotud? Kuidas valitud kujutamiskiil rõhutab teema olulisi omadusi, tähendusi või meeleolu?

Biograafilisest meetodist lähtuvad küsimused:

- Kuidas on autori elulugu mõjutanud tema loomingut? Milline oli tema haridus, väljaõpe, elu- ja töötingimused, suhted võimude (kuninga, kiriku, valitsusega) ja publikuga? Kas ja kuidas näeme autori töödes viiteid tema elukohale, perekonna ajaloole, tema kogemustele ja läbielamistele?

Ikonograafilisest analüüsist lähtuvad küsimused:

- Mida on kujutatud? Mille järgi selle ära tunneme, milliseid atribuute, sümboleid ja allegooriaid on kasutatud? Mida kujutatud objektid tähendavad selles kontekstis? Mis neile annab sellise tähenduse? Millised tähendused kujutatul on laiemalt? Milliste tekstidega (sh teised kujutised) on kujutatu seotud? Kas see on tavapärane kujutamiskiil, st kas on teisi samatüübilisi pilte või on see erandlik?

Õppesisu III kooliastmes

Ainesisu teemavald konnad	Õppesisu ja mõisted	Õppematerjalid

VISUAALNE KIRJAOSKUS	Igapäevane visuaalkultuur Digitaalsed keskkonnad, nt meediaportaaliid, digitaalsed arhiivid, sotsiaalmeediaplatvormid. Ideoloogilised sümbolid erinevates kultuurides. Nüüdisaegsed märgid ja sümbolid. Kujutamise baaselemendid ja kompositsioon Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst) Kompositsioonipõhimõtted: kontrast, liikumine, rütm, proportsioon, tasakaal, ühtsus, mõõtmed, dominant, rõhutus	https://app.wisemapping.com/c/maps/158177/public https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/22969-EESTI-PARIMUSTEEMALISED-OPPEULESANDED-POHIKOOLILE-KAASAEGSE-KUNSTI-MEEDIUMITE-VAHENDUSEL Autori, teose ja lugejakesksest kunstiteose tõlgendamisest (küll kirjandusteose näitel): https://www.youtube.com/watch?v=rGZKO4OVnz8&t=650s Loovprotsessi refleksioonimudel: https://loojauuri.artun.ee/#/lessons/Lp2XU7N9qyZ0q-8x5bPgstxgSTLBbfp Fototöötlusprogrammid: www.pixlr.com, https://fotoram.io/ Joonistamisprogrammid (vektor): https://app.corelvector.com/ Kujundamisprogrammid: canva.com, https://create.vista.com/
-----------------------------	--	---

Kompositsiooni

kirjelduseks: suurem, väiksem, ühesuurused, ees, taga, lähemal, kaugemal, üleval, all, kõrval, paremal, vasakul, keskel, ääres, lähedal, koos, eraldi, tasakaalus.

Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri

kirjelduseks:
horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne

Perspektiiv:

tsentraalperspektiiv, värvus- e õhuperspektiiv

Värviteooria: Koloriit.

Värvinimetused primaar ja sekundaarvärvide piires.

Värvitemperatuur:

soojad ja külmad toonid

Ruumiillusiooni

loomise põhimõtted:
kattumine, teravus,
suurus

Liikumise mulje

loomine: liikuvad
poosid, liikumise
faaside kujutamine,
liikumist märkivad
jooned koomiksites.

**Neljamõõtmelise teose
baaselemendid:**

kaadriplaanid, montaaž,
heli, valgus, narratiiv e
lugu, tegevuspaik,
tegelased

Kaadriplaanid:

üldplaan, keskplaan,
suur plaan, detail. Taust,
esiplaan, tagaplaan.

Kunstiliigid: joonistus,
maal, kollaaž, skulptuur,
foto, animatsioon,
disain, arhitektuur,
sisearhitektuur,
tootedisain, tarbekunst,
ready-made,
installatsioon,
trükigraafika, graafiline
disain, tüpograafia,

	kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia. Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade Kujutavus: figuraalne, abstraktne	
--	---	--

KUNSTIT EHNIKA D JA LOOMIN GULINE ENESEV ÄLJEND US	Kunstitehnikad ja stiilid maal, joonistus, kollaaž, grataaž, frottaaž, mosaiik, monotüüpia, foto, origami, modelleerimine, makett, lavakujundus, kollaaž, kõrgtrükk, akvarell, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia Digitaalsed joonistus-, foto-, video- ja animatsioonitehnikad (gif...) Narratiivi loomine: karakter, tegevuspaik, tegelased, sissejuhatus, teema arendus, kulminatsioon, lahendus (puänt) Etikett Näitusetöö nimesilt (autori nimi, klass, teose nimi, töö tehnik, töö mõõdud, aasta, juhendav õpetaja)	Lühike videoõpetus ühe- ja kahe punkti perspektiivi joonistamisest: https://www.youtube.com/@KamilleSaabre Kumu jt EKMi filiaalide näitusevaated: https://digikogu.ekm.ee/filiaalid/kumu Trükitehnikate õpetamine: https://trykitehnikad.weebly.com/ Kunstiajakirjad, populaarteaduslikud ajakirjad Sirp www.sirp.ee, Kunst.ee https://ajakirikunst.ee/?c=avaleht&l=et, Müürileht https://www.muurileht.ee/
---	--	--

DISAIN JA DISAINIP ROTSSESS	Disaini baaselemendid Funktsionaalne värv, vorm ja materjal (tarbeesemete puhul, graafilises disainis ja visuaalkultuuris laiemalt), mass Otstarve, funktsionaalsus, kasutusmugavus Disaini liigid Tootedisain, digitoote disain, graafiline disain Disainiprotsessi osad • Osapooled, tarbija • Uurimine, väljaselgitamine, probleemi märkamine ja sõnastamine, info kogumine • Lähteülesanne • Võimaluste sõnastamine, ettepanekute tegemine, kavandamine • Lahenduspakku mine	Tartu Kunstikooli õpetaja Kalli Kalde õppevideo portree joonistamisest: https://www.youtube.com/watch?v=ksTTTrix0aU Loovuurimuse õppematerjal põhikoolile ja gümnaasiumile: https://loojauuri.artun.ee/#/ Uurimismeetodid loovuurimuses: https://loojauuri.artun.ee/#/lessons/jeDtJabmjC84w2F4_Lpe14_0Wdv8NTqn Disaini liigid, EKMi tööleht: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/02/ATolts_tegevusleht_Ilaste_A3.pdf
--	---	--

	Tarbeesemed ja levinumad materjalid Looduslikud materjalid: puit, klaas, lina, vill, puuvill, savi... Tehismaterjalid: plastik, kile.... Kavandamine: kavand, visand, skits, krokii, abijooned <i>Moodboard,</i> mõistekaart, plakat, Venni diagramm, värvikaart, Idee sõnastamine Storyboard, stsenaarium Visuaalne lihtsustamine	
--	--	--

KUNSTIA JALUGU, VISUAAL KULTUU R JA KUNSTNI KUD	Info leidmine Google'i pildiootsing (Veebi)entsüklopeediad ja andmebaasid Kunstiajalugu Keskaja arhitektuur Euroopas ja Eestis: gooti ja romaani kirikuarhitektuur, linnusearhitektuur. Ehitusplastika, vitraažid, illumineeritud käsikirjad. Relikviaarid. Islami kunst: mošearhitektuur, käsikirjad, ornamendid. Viikingite arhitektuur ja kunst, rändhõimude kunst (ornament, metallitöö). Renessansskunst Itaalias. Kõrgrenessansi kunstnikud (Leonardo, Raffael, Michelangelo). Barokk-kunst Euroopa õukondades Klassitsism: valitsushooned Euroopas ja Ameerikas	Kirikukunst Eestis: https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/kirikukunst Lääne-Euroopa ja Venemaa kunst 16.--20. saj EKM kogus: https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/valiskunst Eri ajastute kunstist EKM kogude põhjal (video koos töölehega): https://kunstimuuseum.ekm.ee/eesti-kunsti-digisild/ Nüüdiskunst EKM kogus: https://digikogu.ekm.ee/uus_kategooriapuu/kaas_aegne_kunst Eesti Kunstnike Biograafiline Leksikon: https://ekabl.ee/index.php Eesti kunstiteaduse audio- ja videoarhiiv: https://cca.ee/arhiiv/eesti-kunstiteaduse-audio-ja-videoarhiiv Ajaloopildi tööleht, EKM: https://kumu.ekm.ee/wp-content/uploads/sites/2/2020/03/Ajaloopilt_t%C3%B6leht_III-kooliaste.pdf Eesti kunstnikud Veneetsia nüüdiskunsti biennaalil: https://cca.ee/veneetsia-biennaal
--	--	--

	Realism maalikunstis Modernism 19. sajandi lõpu maalis (impressionism, postimpressionism, sümbolism, juugend). Maailmanäitused ja tehnoloogia areng. Nüüdiskunst vastavalt aktuaalsetele teemadele, kohalikele näitustele või loodud teostele.	
--	--	--

KUNST JA KULTUUR R ÜHISKONNAS	Kunsti ja kultuuriga seotud elukutsed Konservaator, kuraator, kujundaja, toimetaja Jätkusuutlik mõtteviis Keskkonnamõju, säästlikkus, digitaalne jalajälg, digiprügi, töövahendite säästlik kasutamine ja hooldamine Teabe otsimine ja infokeskkonnad Muuseumide ja galeriide kodulehed Kunstielu Muuseumi haridusprogrammid, kunstiüritused, näitused, kunstnikuvestlused ja kohtumised Autorsus ja autoriõigused Autor, autoriõigused, viitamine, kujutise salvestamine ja jagamine, viitamine	Konservaator: Hilka Hiiop „Loodusteadused ja infotehnoloogia kunsti uurimise teenistuses” https://www.youtube.com/watch?v=4A4YgmfQrRo Kunstikoolide näidisõppekava: https://kunstikoolid.ee/kunstivaldkonna-huvikoolide-naidisoppekava-on-valmis/ Eesti Muuseumide Veebivärv: https://www.muis.ee/et/catalogue Intellektuaalomand: https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/7453-Intellektuaalomandi-oppematerjal-I-osa
--	---	---