

# Gümnaasiumi õppeprotsess

Monika Mändmaa, Eve Kiiler, Annika Soodla, Kristi Laanemäe

Gümnaasiumisse jõudnud õpilane on üldjuhul oma kunstialaste võimete suhtes teadlik. Sel perioodil otsustab noor enda jaoks, kas tegeleda kunstiga või loobuda sellest hoopis. Loomulik areng peatub kui õpilane ei tegele just teadlikult oma oskuste arendamisega. Õppijad, kes igapäevaselt ei tegele kunstiga, on oma loominguga suhtes kriitilised ja vajavad julgustust ning toetust. Siinkohal on oluline roll õpetajal, kelle ülesanne on pakkuda toetust, olla partner ja suunaja oma õpilastele. Õpetaja planeerib õppetegevust sel moel, et õpilased oleksid kaasatud kogu õppeprotsessi, alustades õppeprotsessi eesmärgistamisest ja lõpetades reflekteerimisega. Õppijate kaasamine õppetöö planeerimisse loob head eeldused tõhusaks koostööks. Võttes arvesse grupiprotsesside arengut, aitavad ühised kokkulepped jõuda tõhusa ja mõtestatud koostööni. Ühise arutelu käigus lepitakse kokku, millised käitumismõõtmised on õpilastele ja õpetajale meelepärased ning mis tekitavad klassiruumis turvalise õhkkonna. Tõeliselt mõtestatud loomine saab toimuda turvalises ja toetavas keskkonnas ning seda mitte ainult õpetaja vaid ka kaasõpilaste poolt. Nii võib täheldada, et õpetaja roll on ennekõike luua turvaline ja õppimist soodustav keskkond, kus ei ole valesid mõtteid, kus igaühel on õigus oma arvamusel, kus on hea olla teistmoodi, erinev. Õpetaja saab olla küll suunaja, kuid lõpliku otsuse peaks siiski õpilane ise tegema. Nii võtab õpilane vastutuse oma loominguga eest, sest ilma selleta ei saa olla ka loomingulist vabadust. Ka siis kui teame ette, et õpilase valikud ei pruugi viia eduelamuseni, on mõistlik lasta õpilasel teha valikud ise ja võimaldada hiljem aega analüüsimiseks. Kogu õppeprotsessi juures saab eelkõige õpetaja ise olla eeskujuks oma õpilastele. On soovitatav aegajalt analüüsida oma õppetöö juhtimist ja küsida tagasisidet õppijatel.

On üsna levinud, et õpilase initsiatiivikus on gümnaasiumisse jõudes pärsitud ning võimalust ise otsustada nähakse pigem millegi hirmsana või tüütuna. Eriti, kui õpilane on otsustanud, et tal puudub kunstianne või soov edaspidi kunstiga tegeleda. Õpilaste hoiakud muutuvad üsna kiiresti, kui nad saavad teada, et kunsti uurimiseks ja sellest arutlemiseks, ei pea neile kunst meeldima ja neil on õigus oma arvamusel kindlaks jääda. Oluline on õpilastele selgeks teha, et kõikvõimalike ülesannete puhul pole niivõrd oluline tulemus, kui selle tegemise käigus läbitud areng ja enese tundmaõppimise protsess. Üheks osaks enesemääratluspädevuse arendamisest võiks olla ka näidata, et põhikoolist tulles pole õpilane kindlasti saavutanud oma loovuse täielikku potentsiaali ning on suuteline gümnaasiumis veel arenema. Aine vastu huvi tekitamiseks ja hoidmiseks võiks alustada väiksemate ja vaheldusrikaste tegevustega. Kui isearvamise julgus on juba tekkinud, võib asuda põhjalikumate loovülesannete kallale või kui algatusvõimet endiselt napib, võib rakendada rühmatöid. Lisaks sellele, et õpilastele üldiselt meeldib rühmatöid teha, arendavad need ka sotsiaalset- ja suhtluspädevust, millele kaasaja pedagoogikas palju rõhku pannakse. Üldpädevuste süsteemne arendamine ei ole tänasel päeval veel koolis suures mahus rakendunud. Ometi on üldpädevustel potentsiaali muuta õpetaja töö tõhusamaks ja ka lihtsamaks. Parim on üldpädevuste arendamisega tegeleda kõigil õpetajatel koostöös. Kunstiõpetusel on siiski mitme teise aine ees eeliseid eelkõige isikuse ja suhtlemisega seotud üldpädevuste arendamisel (kirjanduse viiteid leiab lõpust).

## Õppesisu planeerimise võimalusi

Õppekava on väljundipõhine. Kohustuslik on saavutada õppekavaga taotletavad pädevused ja aine õpitulemused. Õpetaja võib vabalt valida õppesisu, meetodika ja -tegevused. Õpetaja töö lihtsustamiseks on kunstiopetuse sisu ainekavas kahe kursuse kujul kirjeldatud. Kursuste kirjeldused ei hõlma kõike, mida kunstitunnis õpitulemuste saavutamiseks teha saab. Loov õpetaja või enastjuhtivad õppijad saavad valida piiramatu hulga teemade hulgast, tegutsedes seejuures ikkagi õpitulemuste saavutamise nimel.

Kui õpetaja otsustab tundide kavandamisel lähtuda ainekavast, siis on kursuste ülesehitamisel võimalikud mitmed mudelid.

### 1. Ainekava kahe kursuse mudel

#### I kursus "Kunst ja kunstiajalugu"

Võimalik ülesehitus: kogu kursus toimub üldistava kunstikultuuri ajatelje baasil. Ajatelge täiendatakse õppijate poolt jooksvalt näidete, faktide ja seostega (ka teiste õppeainetega seotud teave). Ajatelg on mitmekihiline, sisaldades infot ühiskonnas toimunu, tehnika, majanduse ajastu mõtteviisi jm kohta. Ajatelg võib olla ka aluseks võrdlevate teemade käsitlemisel. Võrdlevatest teemadest soovitatakse ainekavas valida kuni kolm. Üks võimalus on valik õppija kätte anda. Gruppides saavad õppijad uurida enda valitud teemat ja ajastuid, esitledes tulemusi lõpuks teistele. Sellisel viisil teemasid jagades, süveneb iga õppija põhjalikult ühte teemasse, aga saab ülevaate ka teiste valitud teemadest. Uurimise võib jaotada etappidesse, kasutades erinevaid õppetegevusi ja-meetodeid. Töö allikatega (raamatud, veebikeskkonnad), teoste analüüsimine, päris- ja virtuaalsete kunstimuseumite külastused, vestlused spetsialistidega, ajurünnakud ja ühisarutelud, loovtööd, refleksioonid aitavad õppijatel uurimistööga järje peal püsida ja võimaldades õppida ka üksteiselt. Vorm, millesse õppijad lõpuks analüüsi tulemused valavad võib olla väga mitmekesine: esitlus, analüütiline kirjutis, eraldi ajatelg, infograafika, õpiobjekt, teos jne. Ka see võib olla õppija enda valida.

## II kursus "Kunst ja visuaalkultuur 20. ja 21. sajandil"

Võimalik ülesehitus 1: kõik perioodid käsitletakse järjest, arvestades valikuliselt märksõnade ja rõhuasetustega, mis on iga perioodi all välja toodud. Eraldi teemana käsitletakse keskkonna, disaini ja visuaalse meedia blokki. Õppetöö ehitatakse üles mitmekesiselt, võimaldades teadmisi rakendada mõtlemisel ja loomisel ning erinevaid õpikeskkondi kasutades. Kursuse teises pooles või lõpus keskendutakse nüüdiskunsti nähtusi võrdlevatele teemadele. Nagu ka I kursusel võib ka siin valida kuni 3 teemat, nagu ainekavas kirjas, kuid võib ka lasta õppijail endil valida, kattes niimoodi klassi peale rohkem teemasid.

Võimalik ülesehitus 2: kõiki perioode käsitletaksegi võrdlevate teemade abil. Teemad valib välja õpetaja. Vajadusel võib luua uued teemad, mis kõige paremini võimaldaksid sajandi jagu tormilisi muutusi kunstis seostada ja mõtestada. Perioodide juures märgitud võtmesõnad võimaldavad sõnastada hulgaliselt teemasid (Näiteks: autorsuse ja kunstniku-vaataja suhte muutumine läbi 20. ja 21. sajandi) Õpetaja saab otsustada vastavalt klassi tasemele, kui palju infot jagada ise ja kui palju lasta õppijatel otsida.

## 2. Ühendatud kursuste mudel

Ajatelg on aluseks kogu kunsti ja visuaalkultuuri ajaloo käsitlemisele vanimatest kultuuridest kuni tänapäevani välja.

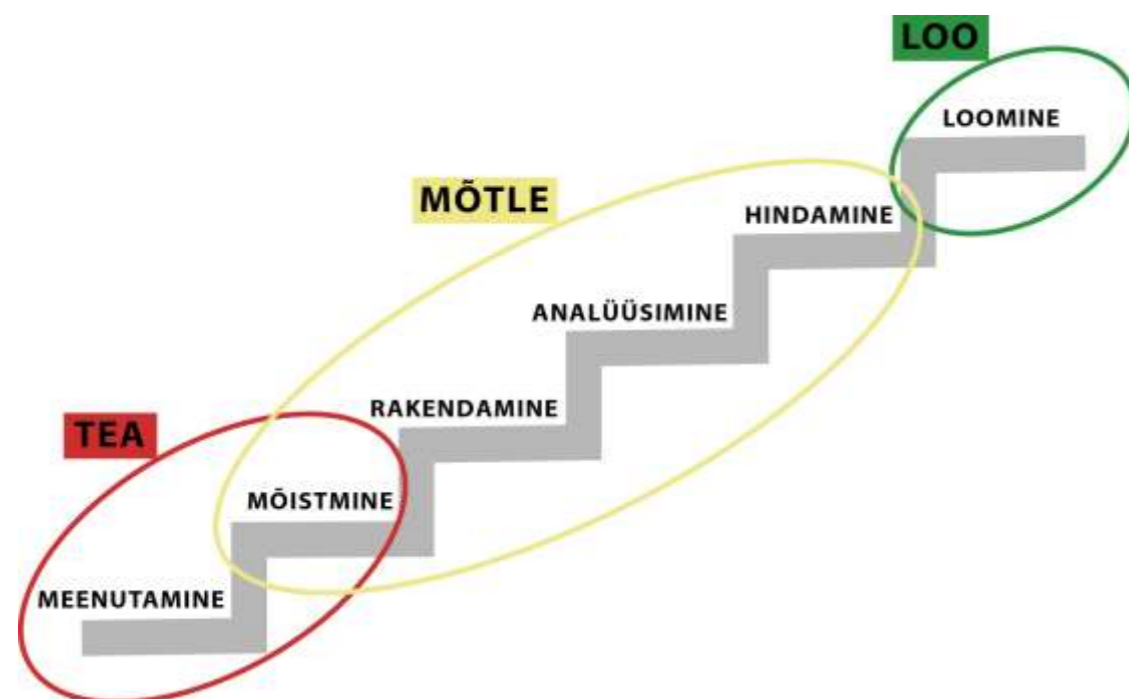
Kõiki ajastuid ja perioode käsitletakse võrdlevalt. Võrdlevad teemad võivad tegeleda kõikide ajastutega kuni tänapäevani.

Eriti hästi sobib selline mudel siis, kui mõlemad kunstiajaloo kursused toimuvad ühel õppeaastal.

## Ajatelje loomise võimalusi

Kõige tõhusam on ajatelg meetodina siis, kui selle koostavad õppijad ise. Ka ajatelje struktuur ja vorm võib olla õppija jaoks uurimis- ja loomisobjekt. Internetist leiab hulgaliselt erinevaid versioone (vt. *art history time-line*).

- Kahemõõtmeline ajatelg (ainult kunst; teised distsipliinid või vaated paralleelselt jooksmas; plakatil, voldikul, rullis, seinal jne)
- Ruumiline ajatelg (välikeskkonnas stendidel; siseruumides või ruumiosades erinevad ajastud. Saab ka ülekoollise lõiminguprojektina kogu kooli suureks ajajooneks muuta; kõik ained saab perioodide kaupa kokku koguda ühte ruumi)
- Virtuaalne ajatelg (tavaline; interaktiivne) Ajajoon tarkvara näiteid: <http://koolielu.ee/tools/?tag=ajatelg>
- Kombineeritud (kahemõõtmeline või kolmemõõtmeline + QR koodid ja info internetis)



## Sügava õppimise kavandamine

Joonis 1

Kuna gümnaasiumi kunsti ainekava struktuur järgib täiendatud Bloomi kognitiivsete eesmärkide taksnoomia printsiipe (Anderson, Krathwohl jne 2001) ja ka eeldatavad õpitulemused kirjeldavad kõrgemate kognitiivsete oskuste saavutamist, siis tasub vaadata, milliseid soovitusi õppeprotsessi kavandamiseks on selle autoritel endil välja pakkuda.

Taksonoomia sai Benjamin Bloomi poolt loodud selleks, et:

- luua hariduslik sõnavara, mida mõistaksid kõikide vanuseastmete ja ainete spetsialistid;
- sõnastada kursuse või õppekava õpitulemusi laialt;
- tuua õppe-eesmärgid, -tegevused ja hindamine ühte süsteemi;
- näidata õpetamise potentsiaali, võrrelduna kitsaste ja küündimatute kursuste või õppekavadega.

Täpselt selleks saab taksonoomiat kasutada ka kunstiõpetaja. Taksonoomia on visuaalseks abimeheks, et luua laiapõhjaline ja sügavat õppimist võimaldav teema ja töökava. Õppekavas endas on ka aine sisulisele kaardistamisele lisaks välja toodud Tea-Mõtlet-Loo struktuur. T-M-L kajastub näiteks võrdlevate teemade valikus, kuhu on analüüsi võimalus sisse planeeritud. Siiski annab ka võrdlevaid teemasid käsitleda nii, et need päädivad vaid kõige algelisema kognitiivse oskuse (meenutamise) kasutamisega. Kuigi T-M-L ise suunab sügavamale aineksäitlusele ja õppimisele, nagu Bloomi täiendatud taksonoomiagi, kulub ära täiendav metoodiline materjal, mis aitaks seda realses õppe planeerimises teha.

Täiendatud taksonoomias on võrreldes esialgse Bloomi mudeliga ümber tõstetud (ja nimetatud) kaks viimast elementi (loo ja hinda) ning muudetud see kahemõõtmeliseks. Kahemõõtmelisus on tingitud sellest, igat kognitiivset eesmärki sai sõnastada erineva taseme teadmiste taustal. Neli erinevat teadmiste taset on **faktiteadmised, kontseptuaalsed teadmised, protseduurilised teadmised ja metakognitiivsed teadmised** (vt Tabel 1). Kolm esimest on rakendatavad ainespetsiifiliselt, viimane ulatub aine piiridest välja, üle teiste ainete ja teadmiste kuni isiksuseseni. Teadlikkus erinevatest teadmiste tasemetest võimaldab süstemaatiliselt ja kvaliteetsemalt õpetada. Võtame näiteks meenutamise erinevatel teadmistetasemetel:

- faktiteadmiste tasemel võib see tähendada kunstiteoste ära tundmist ja autori ning pealkirja nimetamist
- kontseptuaalsete teadmiste tasemel võib see tähendada kunstiajaloo perioodide teadmist
- protseduuriliste teadmiste tasemel võib see tähendada, teadmist selle kohta kuidas teost loodi
- metakognitiivsete teadmiste tasemel võib see tähendada õpilase teadmist selle kohta, kuidas ta fakte meelde jätab.

Metakognitiivsed teadmised on lisatud taksonoomia täiendajate poolt. Metakognitsioon tähendab lihtsustatult mõtlemist omaenda mõtlemisest. Metakognitsiooni kaasamine õppetöösse on teadlaste sõnul äärmiselt oluline, sest võimaldab õppijal mõista, kus ta oma õppimisega parajasti asub. Vastavalt sellele on õppijal võimalik tegevust muuta, plaane teha, otsustada jne. Kõik kavatsused on tihedalt metakognitsiooniga seotud.

Tabelis 1 on kognitiivsete eesmärkide ja teadmiste ristumiskohtades ära toodud õppetööd käivitavaid küsimusi, õppetegevusi ja ülesandeid. Sügava õppimise väljad asuvad paremal pool ja metakognitsiooni real.

Tabelit 1 saab kasutada teema õpiväljundite ja hindamiskriteeriumite sõnastamiseks, ja õppesisu loomiseks. Tabelit 1 ja 2 peaks kasutama koos.

Tabelit 2 saab kasutada õppemeetodite ja hindamismeetodite valikul.

Tabelit 3 saab kasutada kursust(e) planeerimiseks, et garanteerida sügav õppimine. Kasuta seda tabelit siis, kui teema on juba loodud.

Näide tabelite kasutamiseks teema loomisel asub allpool.

Tabel 1

Teadmiste mõõde	Kognitiivse protsessi mõõde					
	<b>Meenutamine</b> Pikaajalisest mälust info esile kutsumine 1) Ära tundmine 2) Meenutamine	<b>Mõistmine</b> Sõnumite ja info tähenduse mõistmine. 1) Lahti seletamine /tõlgendamine 2) Näite toomine, iseloomustamine 3) Liigitamine 4) Kokkuvõtte tegemine 5) Tuletamine, järeldamine 6) Võrdlemine 7) Selgitamine	<b>Rakendamine</b> Ette antud situatsioonis toimingu läbi viimine 1) Teostamine, täitmine 2) Kasutamine	<b>Analüüsimine</b> Materjali lahutamine koostisosadeks ja tuvastamine, kuidas osad on omavahel suhetes. Üldise ülesehituse ja otstarbe tuvastamine. 1) Eristama (erinevusi välja tooma) 2) Korrastama 3) Tunnuseid omistama	<b>Hindamine</b> Kriteeriumite ja näidiste järgi hinnangute andmine. 1) Kontrollima 2) Kritiseerima	<b>Loomine</b> Elementide uudsel ja terviklikul viisil kokku panemine või originaalse toote/objekti valmistamine. 1) genereerima 2) planeerima 3) tootma /valmistama
<b>Faktiteadmised</b> Ainega seotud baaselementide teadmine, et olla ainega kursis või lahendada selle probleeme a) Teadmised terminite kohta b) Konkreetsete detailide ja elementide teadmised	Nimeta autor, (pealkiri, aastaarv). Kuidas nimetatakse... Mis kunstiliik on pildil? Mis töövahendeid kasutab skulptor? Kuidas nimetatakse ainult interneti abil tarbitavat kunsti? Nimeta Eesti kunstnikke, kes... Koosta nimekiri... Millal..... Kes on selle teose autor? Koosta esitlus ühe tarbeseme ajaloost vabalt valitud kultuuriruumis.	Mis on installatsioon (selgita oma sõnadega)? Millised antud teostest on videokunsti teosed? Too näiteid...  Iseloomusta (kunstniku nimi) kunsti.  Leia teostest varasemate kunstiteoste tõlgendusi.  Selgita teadusillustratsiooni olemust.	Lõpeta lause õige sõnaga. Kujunda teostele sildid õige infoga. Looge grupitöös "keeruliste" kunstiterminite sõnastik. Õpeta kaaslastele..... Koosta lühike teose saatetekst, kasutades järgmisi sõnu..... Paiguta teosed ajateljel sobivasse kohta.	Järjesta disainiprotsessi etapid. Erista toodud loetelus visuaalkultuuri alla käivad nähtused (paisjärv, teerada metsas, kuu, monument, ristsõnavihik, gräffiti, kampsun, viiul, koer, sinu konspekt jne) Mis on pildil valesti? Milliseid (kristlikke, antiikkultuurile viitavaid...) sümboleid leiad teosest?	"Hinda väite õigsust" ülesanne. Mis on pildil valesti? (Leia elemendid, mis ei peaks sellel pildil olema). Rollimäng: korraldage oskjon ... teoste müügiks. Paranda kaaslaste kontrolltöö/tunnikontroll. Leia, mis ei sobi loetellu.	Tee abstraktne kompositsioon (vali x arv elemente etteantud valikust), mis väljendab sinu pinginaabri iseloomu. Tee uurimus mõne kunstniku loomingu kohta. Esitage teos tänapäevases võtmes (rollimäng, performance, video, fotolavastus).
<b>Kontseptuaalsed teadmised</b> Aine baaselementide vahelised suhted suuremate struktuuride raames, mis võimaldavad neil	Milliseid kunstiliike tead? Milliseid kunstivoolud kuuluvad modernismi perioodi? Millised tunnused on kubismil? Mis oli sürrealismi tekkimise aluseks?	Jaota teosed kunstivoolude järgi gruppidesse ja pane voolud ajalisse järjestusse. Mis on kunsti muutumist läbi aegade põhjustanud?	Kui antud teoste kogumik oleks näitus, mis nime võiksid sellele panna? Kuidas peaksid mõtlema ja mida tegema, et luua minimalistlik teos?	Milline võis olla .....teose loonud isiku igapäevaelu? Millised tunnused on tänapäeva kunstimuuseumil? Analüüsi teose konteksti.	Kirjuta kriitiline artikkel .... teose/näituse kohta.  Hinnake kunstiteoseid M. Tamme toodud kriteeriumite	Teha kaks fotot asjade kollektsioonist - üks, mis kannab endas klassitsismi väärtuseid, teine mis kannab romantismi väärtuseid.

<p>koos funktsioneerida.</p> <p>a) Klassifikatsioonide ja kategooriate teadmine</p> <p>b) Põhimõtete ja üldistuste teadmine</p> <p>c) teooriate, mudelite ja struktuuride teadmine</p>	<p>Millest tuleneb termin renessanss? Millised olulisimad põhimõtted on postmodernismi aluseks?</p>	<p>Miks sündis kontseptuaalne kunst? Millist sõnumit edastasid ...perioodil...(sümbolid)?</p> <p>Miks ei sündinud futurism 100 aastat varem?</p> <p>Võrdle kahte teost vormi alusel? Võrdle kahte teost konteksti alusel? Leia kirjandusteost lugedes seda täiendav kunstiteos samast ajaperioodist. Tee 10 lauseline oma sõnadega kokkuvõtte artiklist.</p> <p>Võrdle perspektiivi kasutuse viise läbi ajaloo (ette antud teosed) näitel. Kirjelda interaktiivse kunsti kogemust. Mis on kunstiline kujund? Selgita oma sõnadega.</p>	<p>Leia kunstiteose juurde tema ajastu kirjandus- ja muusikateos. Kuidas on religioon mõjutanud kunsti arengut? Märgi ajateljele kunstivoolude nimed ja olulisemad tehnoloogilised uuendused (kirjandusteosed, ühiskondlikud muudatused jne).</p>	<p>Kuidas tehnoloogia areng mõjutas ....perioodi kunsti? Erista teosed vormikeele alusel. Kirjuta kunsti ja disaini võrdlev analüüs.</p> <p>Tuvasta ja paiguta sobivasse ajastusse subkultuurides (gootid, steampunk, hipid jne) kasutatavad visuaalsed elemendid.</p>	<p>alusel: kas need võivad olla kaasaegne kunst või pigem mitte?</p> <p>Hinda disainiobjekti näiteks kasutatavuse, hinna ja uudsuse seisukohast.</p> <p>Leia, mis ei sobi loetellu.</p>	<p>Luu kontseptuaalse/sotsiaalse kunsti teos.</p> <p>Leiutage koostöös ise üks -ism. Looge ka selle kunstivoolu või -liikumise manifest.</p> <p>Kavanda ideaalne ruum oma lemmiktegevuseks.</p>
<p><b>Protseduurilised teadmised</b></p> <p>Kuidas midagi teha: uurimismeetodid, oskuste kasutamise kriteeriumid, algoritmid, tehnikad ja meetodid.</p> <p>a) Teemaspetsiifiliste oskuste ja samm-sammuliste lahendusviiside teadmised</p> <p>b) Teemaspetsiifiliste tehnikate ja meetodite teadmised</p> <p>c) Teadmine, milline protseduur sobib konkreetses olukorras</p>	<p>Kuidas teostatakse linollõiget? Milliseid vahendeid vajad kontseptuaalse kunstiteose loomiseks? Kuidas töötas Jackson Pollock? Nimeta lamenukk-animatsiooni teostamise etapid? Nimeta disainiprotsessi etapid. Nimeta Feldmani kunstiteose analüüsi meetodi etapid. Millised on teose kavandamise viisid?</p>	<p>Miks on Feldmani meetodi etapid vaja läbida kindlas järjekorras? Mis võib juhtuda, kui animatsiooni teostades ei läbita stsenaariumi ja storyboardi etappi? Mille poolest sinu meelest erinevad kunst ja disain?</p>	<p>Analüüsi teost, kasutades ikonoloogilise analüüsi meetodit?</p> <p>Loo kollaaž, arvestades popkunsti põhimõtteid. Võta aluseks mõne kunstniku teos.</p> <p>Tee harjutustöö portreefotograafias.</p> <p>Märka inimsõbralikku keskkonda linnaruumis, märka sama otstarbega mittesõbralikku keskkonda; dokumenteeri oma kogemust.</p>	<p>Leia sobivaim viis teose analüüsimiseks ja vii läbi analüüs.</p> <p>Pea näitusepäevikut.</p> <p>Analüüsi kollektiivselt töötanud kunstnike meetodeid.</p>	<p>Hinda idee ja väljendusvahendi omavahelist sobivust.</p> <p>Kontrolli prototüübi sobivust.</p> <p>Hinda eseme kasutusmugavust.</p> <p>Milline kunstiteose analüüsi meetod võiks olla sobiv, kui .....?</p>	<p>Loo joonistus sürrealistidel kasutusel olnud automatistlikku joonistamismeetodit kasutades.</p> <p>Loo täiesti uus meetod kunstiteose loomiseks (Fluxus vms eeskujuks).</p> <p>Loo teos, kasutades (kunstniku nimi) töömeetodit.</p> <p>Siia sobib ka ükskõik milline loov ülesanne, mis eeldab teatud tehnikate, oskuste, võtete kasutamist.</p>
<p><b>Metakognitiivsed teadmised</b></p> <p>Üldised ja enesekohased mõtlemis ja tunnetusprotsesside alased teadmised (lõdvalt ainega seotud).</p> <p>a) Strateegilised teadmised</p> <p>b) Teadmised (õpetaja antud või ise endale võetud) kognitiivsete ülesannete kohta, seehulgas ka konteksti ja tingimuste kohta.</p> <p>c) Eneseteadlikkus</p>	<p>Mida eeldab kunstõpetaja, kui annab vaatamiseks kunstiteose repro? Millised kunstiteosed on sind viimasel ajal kõnetanud? Meenuta mõnd emotsiooni, mis on sul kunstiga suhestudes tekkinud.</p> <p>Milliseid meetodeid kasutad faktide meelde jätmiseks?</p> <p>Kas sul on strateegia idee loomiseks?</p>	<p>Selgita kunsti rolli ühiskonnas. Milline kunstiajaloo periood kõnetab sind kõige rohkem (miks)?</p> <p>Kirjelda enda elust mõnda "ahaa!" elamust... taipamise hetke.</p> <p>Milliseid tegevusi pead tegema, et sinu jaoks keerulist teemat mõista?</p>	<p>Kas siia võiks sobida selline mõtteharjutus: meenuta ühte galeriid/muuseumi, kus oled käinud. Kujutle nüüd, et X teos (õpilase enda oma näiteks?) asuks selles galeriis. Kuidas mõjuks see teos selles ruumis või mida annaks see ruum teosele juurde? Sea endale ise järgneva kuu kunstitunni ülesanne, pannes (õpetaja abiga) paika õppimise eeldatava tulemuse. Sõnasta oma minapilt.</p>	<p>Analüüsi oma tööd. Pea mõtlemise päevikut (võib olla helisalvestis) ühe mahuka ülesande jooksul. Milliseid kõrg- ja madalseise kogesid?</p> <p>Uuri enda visuaalkultuuri (kunsti, disaini, visuaalse meedia) tarbimise kogemust ja analüüsi seda.</p> <p>Mis mõtted ja tunded mind valdavad, kui mõni teos mulle meeldib/ei meeldi/ükskõikseks jätab? Too välja erinevad staadiumid ja pane neile nimed.</p>	<p>Kas väide "automatismi ülesanne oli minu jaoks lihtne" on õige või vale. Kumb ülesanne meeldis sulle rohkem ja miks? Millisest ülesandest/tegevusest õppisid kõige enam?</p> <p>Hinda enda visuaalkultuuri (kunsti, disaini, visuaalse meedia) tarbimise /tajumise kogemust? Miks on see ülesanne/teema oluline?</p> <p>Hinda kunstipädevuse väärtust isiklikust ja suurema grupi (tutvusringkond, rahvas, kultuuriruum) vaatevinklist.</p>	<p>Loovülesande sari, kus sarja tööd tuleb teha erinevat kognitiivset strateegiat kasutades (näiteks automatismi erinevad viisid, divergentne või konvergentne mõtlemine, erinevatest meeltest lähtuvalt jne). Disainiülesanne (koduleht, raamatuke vmt), kus loomine väljenduks teose vormi lahendamise osas, aga sisu oleks analüütiline - kuidas ma kogen /mõistan üht või teist asja/ülesannet/teost/ näituse saateteksti? Loo autopoortree vabalt valitud vahenditega. Valmista ette ülesanne oma klassikaaslastele. Teemaks vali midagi, mis kunstõpetuses /kunsti/ visuaalkultuuris sind eriti köidab. Juhenda kaaslasti.</p>

Tabel 2

<b>Meenutamine</b>	<b>Mõistmine</b>	<b>Rakendamine</b>	<b>Analüüsimine</b>	<b>Hindamine</b>	<b>Loomine</b>
<p>1) Ära tundmine</p> <p>2) Meenutamine</p>	<p>1) Lahti seletamine /tõlgendamine</p> <p>2) Näite toomine, iseloomustamine</p> <p>3) Liigitamine</p> <p>4) Kokkuvõtte tegemine</p> <p>5) Tuletamine, järeldamine</p> <p>6) Võrdlemine</p> <p>7) Selgitamine</p>	<p>1) Teostamine, täitmine</p> <p>2) Kasutamine</p>	<p>1) Eristama (erinevusi välja tooma)</p> <p>2) Korrastama</p> <p>3) Tunnuseid omistama</p>	<p>1) Kontrollima</p> <p>2) Kritiseerima</p>	<p>1) genereerima</p> <p>2) planeerima</p> <p>3) tootma /valmistama</p>
<p><b>Õppemeetodid:</b> Loeng ja esitlus (näidete ja analoogiate toomine, illustreerimine), demonstratsioon, juhendatud vaatlus, ekskursioon, küsimine-vastamine (küsimused on koonduvad, piiratud vastuste arvuga),</p>	<p><b>Õppemeetodid:</b> info otsimine, mõistekaardid, plakadid ja teised visualiseerimise meetodid, demonstratsioon, ekskursioon, diskussioon, töölehed (klassifitseerimine, iseloomustamine, selgitamine, ) kokkuvõtte ja ülevaate koostamine, illustreerimine, õppijate esitlused, küsimuste</p>	<p><b>Õppemeetodid:</b> probleemilahenduste, reeglite seaduste ja teooriate demonstreerimine, (juhtumiuuringud, tekstülesanded, stsenaariumid), meetodite ja tegevuste demonstreerimine, Põhjuse ja tagajärje visualiseerimine (N: kalaluu</p>	<p><b>Õppemeetodid:</b> probleemilahenduslikud ülesanded, juhtumiuuringud, diskussioon, analüütilised kirjutised, mõistekaardid, diagrammid (Näiteks venni ja tsükililine diagramm ja teised meetodid, mis eeldavad teabe elementide eristamist ja uuesti seostamist) küsimused-</p>	<p><b>Õppemeetodid:</b> hindamisraportite, kunstikriitika jne näitamine ja nende üle arutlemine, juhtumiuuringud, projektid, väitlus, debatt, teemapõhised ülesanded või rollimängud (hindamine, kaitsmine, kohtumõistmine, oksjon),</p>	<p><b>Õppemeetodid:</b> projektid, loovtööd, kavandamine, plaanide tegemine, uurimistöö, disainimine, arendamine kombineerimine, koostamine, harjutused loovuse arendamiseks (mõtlemismängud, "raamist väljas" tegevused, divergentse</p>

<p>info otsimine (raamatud, veebimaterjalid, filmid, raadiosaated, intervjuerimine jne), töölehtede täitmine (erinevad ülesanded: info korrastamine, nimetamine, ära tundmine), mõttekaart, mälumängud, ristsõna, isiklik sõnaraamat, ajatelg, mosaiikrühmad</p> <p><b>Kujundav hindamine:</b> küsimustele vastamine, arutelud, mälumängud (Kuldvillak), galeriimeetod</p> <p><b>Kokkuvõttev hindamine:</b> kontrolltöö, eksam (suuline või kirjalik), testid (näiteks valikvastustega).</p>	<p>moodustamine, referaat, ajatelg, vaatlusülesanded, mosaiikrühmad, sotsiomeetrilised meetodid, omaduste reastamine, galeriimeetod.</p> <p><b>Kujundav hindamine:</b> küsimine-vastamine (suuliselt, nõustun/ei nõustu meetodil, ühe minuti vastused, küsimused on koonduvad, piiratud vastuste arvuga), õppijate esitlused või demonastratsioonid väikestes gruppides, galeriimeetod.</p> <p><b>Kokkuvõttev hindamine:</b> eksam (suuline või kirjalik; kirjeldamine, selgitamine, kokkuvõtte tegemine, tuvastamine; ülesanded on koonduvad, väheste vastusevariantidega), esitlused (ettekanne, video, rollimäng, blogi), referaat, vaatlusaruanne.</p>	<p>diagramm), probleemilahenduslikud ülesanded, praktikumid, projektid, katsed, simulatsioon, harjutamine, proovitööd, rollimängud, ette antud analüüsiküsimustele vastamine, dispuut.</p> <p><b>Kujundav hindamine:</b> tegevuste demonstreerimine väikestes gruppides (vastastik-hindamine), küsimine-vastamine (suuliselt, nõustun/ei nõustu meetodil, ühe minuti vastused, küsimused on koonduvad või lahkevad), videodemonstratsioonid koos enese-hindamisega</p> <p><b>Kokkuvõttev hindamine:</b> esitlused (õpetajale või klassi ees, video, helisalvestis), eksam (teadmiste rakendamine, lahendamine, ette näitamine) probleemilahenduslikud ülesanded</p>	<p>vastused (analüüsile suunavad), küsimuste moodustamine, analüüsiülesanne (teos, nähtus, toode, ajastuid läbivad teemad jne), loo kirjutamine, refleksioon, arutluskaart (<i>argument map</i>).</p> <p><b>Kujundav hindamine:</b> esitlused väikestes gruppides (vastastik-hindamine), küsimine-vastamine (suuliselt, nõustun/ei nõustu meetodil, ühe minuti vastused, küsimused on koonduvad või avatud), väitlus</p> <p><b>Kokkuvõttev hindamine:</b> 3-minuti essee, essee, eksam (analüüsi ülesanded, võrdlemine, eristamine, seostamine jne), näitusepäeviku sissekanded, kunstikiriitika ja -analüüs, esitlused, refleksioon, arutluskaart.</p>	<p>lumepalli rühmad, Delfi meetod, kritiseerimine, evalveerimine (plusside, miinuste, potentsiaali ja nõrkuste välja toomine), SWOT-analüüs, grupitööd millegi õigsuse või kohasuse määramiseks, probleemõpe.</p> <p><b>Kujundav hindamine:</b> grupidiskussioonid, debatid, küsimine-vastamine (suuliselt, nõustun/ei nõustu meetodil, ühe minuti vastused, küsimused on koonduvad või avatud)</p> <p><b>Kokkuvõttev hindamine:</b> eksam ( hindamisülesanded, argumenteerimine, kaitsmine, hinnangute andmine, otsuse tegemine), ettekanded, kunstikiriitika, refleksioon.</p>	<p>mõtlemise treenimine, kujutlusvõime treenimine, vabastavad ja kohalolu harjutused), rollimängud, interdistsiplinaarsed harjutused, probleemitundlikkuse harjutused, ajurünnak, uurimusõpe</p> <p><b>Kujundav hindamine:</b> grupidiskussioonid, kavand, stsenaarium, storyboard, portfoolio.</p> <p><b>Kokkuvõttev hindamine:</b> kunstiteos, loovtöö, näitus, disainiobjekt, artefakt, etendus, rakendus, kavand, plaan, kaitsmine, essee, esitlus, portfoolio, uurimistöö.</p>
--	--	---	---	--	---

## Näide: kuidas kasutada teema loomisel taksonoomia tabelleid 1 ja 2

Teema valik

Gümnaasiumi kunsti ainekavas on rõhk kunsti mõtestamisel ja ajastute ning distsipliinidevaheliste seoste loomisel. Seega valime näiteks võrdleva teema: lugude ja sümbolite ringlus läbi sajandite. Et teemat veidi kitsendada võtame õpilaste soovil siduvaks mõisteks “armastuse”. Võrdlusesse võtame kõik ajastud. Teades, et kõrgemad kognitiivsed oskused on need, mida tuleks eelistada, planeerime teemasse analüüsi- ja loomisülesande.

Paneme teemale ka pealkirja. Atraktiivne pealkiri on motiveeriva mõjuga.

“Armastus toidab kunsti”

Õpitudemuste sõnastamine

Oodatavad õpitudemused saame sõnastada, kasutades Tabeli 1 ülemisel real olevaid verbe. Samade verbide abil sõnastame hiljem ka hindamiskriteeriumid.

Teema järel õpilane:

- analüüsib armastuse kujutamist läbi sajandite luues seoseid ühiskonnas ja kultuuris toimunuga;
- loob vabalt valitud vahenditega armastuse teemalise teose;
- analüüsib ja esitleb oma teost, kasutades aineterminoloogiat.

Teema võimaldab lõimingualast koostööd teha ajaloo ja inimeseõpetuse õpetajaga.

Õppetegevuste planeerimine (Kasuta tabelit 1 ja 2)

Selgitused	Õppimine	Maht, vahendid, materjalid
<p>1. Eeldame, et õpilastega ei ole eelnevalt käsitletud armastuse kujutamist kunstis. Kuna teadmisi pole või on vähe, tasub tabelitest 1 ja 2 , meenutamise ja mõistmise veerust otsida sobivaid õppetegevusi, meetodeid, küsimusi või ülesandeid.</p> <p>Häälestamiseks tasub kõigepealt kaardistada õpilaste teadmised (kujundav hindamine). Selleks sobivad näiteks grupitöö meetodid mõttekaart või galeriimeetod. Galeriimeetod sobib nii õppimiseks, kui kujundavaks hindamiseks.</p>	<p>Mõttekaart või galeriimeetod: Milliseid armastust kujutavaid teoseid tead?</p> <p>Õpitudemuste tutvustamine õpilastele, hindamise korral ka hindamiskriteeriumite tutvustamine ja läbi arutamine.</p>	<p>1 tund</p> <p>Suured paberid mõttekaartide või galeriimeetodi jaoks, markerid.</p>

	Arutelu: Kui teose pealkirjas pole otsesõnu märgitud, kuidas saad aru, et teos räägib armastusest?	
2. Järgnevalt on õpetaja otsustada, kas ta jagab õpilastele teavet, või hakkavad õpilased ise infot otsima. Mõlemal õpetamisviisil on omad eelised. Õpetaja antud teave on võtab vähem õpilase aega aga ei kinnistu väga hästi. Ise teabe otsimine võtab õpilastel aega, kuid arendab erinevaid oskusi ja kinnistub paremini. Võib ka osa infot esitluse, video, loengu vms vormis edastada, ning ülejäänud lasta õpilastel otsida. Võib jagada klassi gruppideks ning määrata igale grupile ühe ajastu.	Esitlus, loeng, video vaatamine, näited: armastuse teema käsitlemisest kunstiajaloo. Millist armastust on kujutatud? Millist sümbolikeelt on kasutatud? Milliseid lugusid on kasutatud? Loeng vaheldub aruteludega ja videote vaatamisega.  Õpilased otsivad gruppides ise materjali: leia teoseid, mis räägivad armastusest. Otsi teoste autori ja tausta kohta lisamaterjali. Materjali võib koguda sotsiaalsete järjehoidjate abil (Delicious, Pinterest jne) blogisse, vms. Võib koostada ka abiküsimused.	1 tund (kui õpilased otsivad ise materjali, võib olla ka kodutöö)  Internetiühendusega arvuti, projektor. Materjalid õpetaja valikul.  Kodutöö puhul abiküsimused.
3. Selleks, et infootsimine oleks tõhusam ja õpetajal teada, kuidas töö kulgeb (kujundav hindamine) võib kasutada leitud materjali esitlemist. Esitledes jagatakse teadmused kogu klassiga. Kui kuulajatele küsimused anda, kinnistub kuulud info paremini. Kuulajad teevad märkmeid.	Määrata igale grupile esitluse aeg. Gruppide esitlused. Teoste ajajoonele paigutamine. Kuulajad vastavad küsimustele.	1 tund (toimub siis, kui õpilased otsivad ise infot) Internetiühendusega arvuti, projektor.
4. On aeg analüüsiks. Ilmselt ei ole gümnaasiumõpilane väga vilunud kunsti analüüsija. Seega võiks kõigepealt õppida analüüsimeetodi rakendamist (Tabel 1, protseduuriliste teadmiste rakendamine). Kunstiteose analüüsi harjutamiseks võib gruppides analüüsida ühte või mitut õpilaste leitud teost. Grupp võiks saada teose mitte samast perioodist, kui oli nende esitlus. Analüüsitakse küsimuste alusel. Tulemust esitletakse klassile.	Kunstiteose analüüsi harjutus. Meetodiks võib olla näiteks ikonoloogiline analüüs, semiootiline analüüs, Feldmani meetod jne.	1 tund klassi suuruselt olenevalt võib ka 2 tundi. Kunstiteoste reprod, analüüsi küsimused, märkmepaberid.
5. Nüüdseks on õppijatel juba piisavalt infot armastuse kujutamise kohta erinevatel ajastutel ja on tehtud ka soojendusharjutus analüüsimises. Analüüsiülesande sooritamiseks on mitmeid võimalusi. Korralduslikult kõige lihtsam on individuaalsete analüüside kirjutamine. Teine võimalus on grupitöö. Kuid kuidas kirjutada ühte analüüsi kogu klassiga? Kirjutamiseks võib kasutada mõnda kooskirjutamise platvormi (Google Docs). Kui õpilased otsivad ise gruppides infot, siis on neil juba olemas märkmed konkreetse ajastu kohta, mida saab analüüsis ära kasutada. Gruppideks võib jaguneda nii, et igas grupis oleks üks varem erineva ajastu grupis olnud liige. Esiteks võiks teha arutelu, mille suund oleks märksõnade välja toomine. Märksõnu saab kasutada analüüsi aluseks (kõik lähtuvad oma lõigu kirjutamisel kasvõi osaliselt märksõnadest). Paar õpilast võiks jääda toimetajateks (näiteks need, kes on puudunud), kes kogu teksti lõpuks üle vaatavad, kordused eemaldavad ja teksti korrastavad.	Arutelu märksõnade leidmiseks. Grupitöö ühiskirjutamine: Armastuse kujutamise analüüs läbi aegade.  Analüüsi teksti toimetamine.	1 tund Arvutid, internetiühendus.
6. Teose loomine algab kavandamisest. Õpilased võiksid luua mitu kavandit oma idee edastamiseks. Erinevate eskiiside loomine tagab selle, et õpilane tegeleb teemaga sügavuti ja mõtestatult. Samuti annab see õpilasele kogemuse mitte rahulduda kohe esimese mõtteväljatusega. Õpetaja saab abistada õpilast idee leidmisel ja arendamisel, ja kunstilise kujundi valikul. Võib luua gruppides. Edasi toimub sobivate vahendite leidmine. Siin võib teha kitsendusi tehnika või formaadi osas või anda hoopis päris vabad	Teose kavandamine ja loomine	2 tundi (vajadusel rohkem) Paberid ja pliiatsid visandamiseks. Vabalt valitud vahendid.

käed.		
7. Teoste esitlemiseks on erinevaid võimalusi: oma klassikaaslastele kogu klassi ees või väiksemas rühmas, näituse koostamine klassis, koolis. Olenevalt õpilaste kogemusest saab teoste analüüsi erinevalt korraldada: õpilane analüüsib ise oma tööd; õpilased analüüsivad üksteise töid suuremas või väiksemas rühmas. Teisel juhul on äärmiselt oluline õpilaste turvaline õpikeskkond. Kui õpilased ei ole harjunud oma tööd analüüsima, võib õpetaja anda abiküsimused. Mõni küsimus võiks juhtida ka metakognitsioonile (vt küsimusi tabelist 1).  Esitluse ja analüüsi saab ühendada hindamisega. Sobivad ka enese- ja vastastikhindamine. Äärmiselt vajalik on hindamiskriteeriumite olemasolu.	Esitlus ja oma teose analüüs.	1 või 2 tundi, olenevalt klassi suuruselt ja sellest, kas tehti individuaal, või grupitööd.
		KOKKU 8-10 tundi

**Näide: kuidas kasutada õppetöö hindamisel taksonoomia tabelit (Vt tabel 3).**

Näidatud teema võtab aega 8-10 tundi. Kas see aeg on ikka mõistlikult kulutatud? Mõistlikult on aeg kulutatud siis, kui õppimine on sügav ja ainekava õpitulemusi osaliselt saavutatakse.

Hindame planeeritud teemat õpitulemuste alusel: Millise taseme teadmistega on tegu? Kontseptuaalsed teadmised ilmselgelt- neid analüüsitakse- paneme risti vastavasse lahtrisse (X). Samuti kasutatakse kontseptuaalseid teadmisi ka loomisel (X). Kui õpilasele antakse analüüsimeetod ette, siis on tegemist protseduuriliste teadmiste rakendamisega (X). Kui õpilasele ei anta analüüsi meetodit ette, vaid ta peab ise sobiva valima, on tegemist metakognitiivsete (strateegia- viis midagi saavutada) teadmiste rakendamisega (X). Seoste loomisel ühiskonnas ja kultuuris toimunuga kasutatakse faktiteadmiste mõistmist ja rakendamist (XX). Oma teose analüüsimisel analüüsitakse nii fakti, kontseptuaalseid, protseduurilisi, kui ka metakognitiivseid teadmisi kasutades (just sellepärast ongi eneserefleksioon nii tähtis) (XXX). Lisaks võib juhtuda, et õpilane ka hindab oma loomingu erinevaid aspekte, lähtudes ükskõik millise taseme teadmistest. Kui ta kasutab aineterminoloogiat, siis mõistab ja rakendab ta faktiteadmisi (XX).

Kui esialgu võis tunduda, et ülesanne on väga mahukas, on ristide hulgast ja paiknemisest näha, et tegemist on äärmiselt tõhusa, sügava ja mitmekesise ülesandepüstitusega. Võrdluseks: valikvastuste, lünkade täitmise ja muude faktiküsimuste kohta käiv kontrolltöö võimaldaks risti saada vaid faktiteadmiste meenutamise ja vb ka mõistmise lahtrisse.

Madalad kognitiivsed oskused nõ sisalduvad kõrgemates. Näiteks ei ole võimalik midagi hinnata, olemata seda enne mõistnud ja analüüsinud, samuti rakendatakse antud teadmisi hindamisprotsessis.

Tabel 3

Kognitiivne mōōde						
Teadmiste mōōde	1. Meenutamine	2. Mōōis tmin e	3. Rakendamine	4. Analüüsimine	5. Hindamine	6. Loomine
a) Faktiteadmised		XX	XX	X		
b) Kontseptuaalsed teadmised				XX		X
c) Protseuurilised teadmised			X	X		
d) Metakognitiivsed teadmised			X	X		

Tabel võimaldab ka kontrolltöid või tekstilisi harjutusülesandeid nii üles ehitada, et õppimine oleks sügavam ja mitmekesisem.

Tabelisse saab korruga märkida kogu kursuse (või kahe kursuse) teemade paiknemise (iga teema eraldi värvi või tähega) ja nii on näha, kui hästi on õppetöö planeeritud. Katmata soovitud tsoone, (mida tumedam toon tabelis, seda soovitud tsoon) saab seejärel sobivas kohas teemadesse lülitada.

Tabel on kasutatav kõikides kooliastmetes.

Tabel on eriti tõhus abimees õpetajale, kellel on raskusi õpilase töö hindamisega. Tabelist ilmneb selgelt, millistest komponentidest hinne koosneb. Antud näite puhul: kui õpilane on analüüsinud armastuse kujutamist läbi sajandite, luues seoseid ühiskonnas toimunuga, loonud armastuse teemalise teose, esitlenud ja analüüsinud oma teost kasutades ainetterminoloogiat ja kõik 12 ristikest tabelist on kogutud, siis töö on sooritatud 100% ulatuses. Samuti on selle abil lihtne õpilasele selgitada, kuidas hinne tekib või lasta tal tabeli abil ennast või oma klassikaaslast hinnata. Ka õpilastele võib anda teada, mille alusel õpetaja otsuseid teeb ja õpetab. See suurendab õpilase metakognitiivseid teadmisi.

Teine võimalus hindamiseks on õpitulemuste lahti kirjutamine hindamiskriteeriumiteks, kus õpitulemus = hindeg "4". Ka lahtikirjutatud hindamiskriteeriumid võimaldavad õpilasel mõista, kuidas õppimise edenemist ise hinnata ja oma tegevust vastavalt sellele planeerida. Võimalikult objektiivsete hindamiskriteeriumite loomisega ja õpilastele tutvustamisega (teema alguses) muudame kokkuvõtva hindamise kujundavaks hindamiseks.

## Visuaalkultuur ainekavas

Visuaalsest kultuurist rääkides on põhjust tähele panna, et tulenevalt ajaloolisest taustast kasutavad inimesed mõisteid mõnikord erinevalt. Nüüdisaegsetes teoreetilistes käsitlustes kasutatakse 'visuaalse kultuuri' mõistet katusterminina, mis hõlmab nii vabade kunstide, digitaalse ja trükimeedia, disaini, arhitektuuri, keskkonnakujunduse ja teisi valdkondi. Visuaalkultuur on kõik nähtav, mis on inimese loodud. Piirid eri valdkondade vahel on hajusad, sest materjalid ja kasutatavad tehnikad võivad olla kasutuses nii vabaloomingus kui rakenduslikul otstarbel. Visuaalse kultuuri nähtuste uurimist tähistatakse terminiga visuaaluuringud (*visual studies*). Visuaalse kultuuriga seotuna on kasutusel ka mõiste 'materiaalne kultuur', millega tähistatakse rahvakunsti, rahvapäraseid ehitusi ja käsitööd.

Erialastes väljaannetes on avaldatud suur hulk mõjukaid käsitlusi, mis peegeldavad kunstihariduse paradigma muutusi. Tavaks on saanud üldhariduskoolide kunstihariduse vastutusala laienemine, hõlmates visuaalse kultuuri käsitlemist laiemas spektris kui enne.

Eesti riikliku õppekava kunsti ainekava esimese kursuse teemade kirjeldustes on välja toodud visuaalse kultuuri seoseid erinevatel ajastutel ühiskonnas ja kultuuris toimunuga, ajastu mõtteviisi, religiooni ja valitsemiskorra, tehnika ja majandusega. Eraldi märksõnadena on visuaalkultuuri valdkonnad nimetatud gümnaasiumi kunsti 2. kursuse kavas. Keskkonnakujunduse, disaini ja visuaalse meedia märksõnad on kõrvuti kunsti ajaloo teemadega. Vastavad on tähistatud moodulite üldnimetustega "Kunsti ja visuaalkultuuri muutumine", "Kunst moderniseeruva ajastul", "Keskkond. Disain. Visuaalne meedia".

Tänapäevases, 21. sajandi kultuurikontekstis liiguvad visuaalsed sõnumid ühest meedia vormist teise. On põhjust märgata, et kultuuriliselt kõneka sõnumi väljendamisel kasutatakse mitmekesiseid vahendeid. Enamasti me kogeme hübriidseid kooslusi tekstist, piltidest ja helidest, mitte puhtalt visuaali või teksti. Oluline on juhtida tähelepanu, kuidas visuaalne kultuur oma mitmekesisuses on seotud noorte igapäevase eluga: mood ja tootedisain, fotograafia mitmekesised kasutusviisid, visuaalne kommunikatsioon, televisioon, film, arvutimängud ja muusikavideod, reklaam kõigis erinevates meediakanalites. Peaaegu igaüks on tänapäeval erinevate internetplatvormide sisulooja (Facebook, Instagram, blogid). Visuaalkultuur on võimalus ka kõige kunstikaugemate õpilaste jaoks leida võimalusi märkamise ja vaatamise arendamiseks ning kultuuri visuaalsete ilmingute analüüsiks.

On põhjust märgata reaalsel olukorda, kus digitaalsetel paltvormidel on iseloomulik erinevate meediumide koostoimimine. Enamasti me kogeme meedias hübriidseid kooslusi tekstist, piltidest ja helidest, mitte puhtalt visuaali või teksti. Samuti on märkimisväärne suund, et aina suurem osa meid ümbritsevaid visuaale on loodud või kujundatud igapäevaste kasutajate, mitte üksnes eriharidusega professionaalsete disainerite poolt. Samuti tasub tähelepanu pöörata sellele, milliseid kujundusvõimalusi pakuvad (või siis peale suruvad) erinevad keskkonnad, kus noored sisu loovad.

Visuaalse kultuuri valdkondades tegutsevate professionaalide töö tulemustega puutuvad kõik noored igapäevaselt oma elus kokku. Paljude erinevate visuaalkultuuri ilmingute omavahelisi tihedaid seoseid saab hästi välja tuua, andes õpilastele ülesandeks erinevate ametite kaardistamise ja teistele tutvustamise. Rajaleidja keskuse ametite andmebaasis on olemas suur hulk vajalikke tutvustusi ja andmebaas sobib kasutamiseks õppematerjalina (<http://ametid.rajaleidja.ee/>). Andmebaasis sisaldub info milliseid ameteid on olemas ja ametite töö kirjelduse. Vajaliku informatsiooni saab vajalike teadmiste, oskuste ja isikuomaduste kohta ja testida enda teadmisi erinevate ametite kohta. Samuti on olemas info erinevate erialade õppimisvõimaluste kohta, seostudes hästi läbiva teemaga "elukestev õpe ja karjääri planeerimine". Rajaleidja andmebaasis on esindatud siiski väike valik kunsti, disaini ja laiemalt visuaalse kultuuri valdkondade ameteid. Rikkalikumat ülevaadet koos tulevikku suunatud võimalustega pakub internetikeskkond *StudentArtGuide*, kus on kokku pandud ulatuslik ülevaade ("150+ Art careers" <http://www.studentartguide.com/articles/art-careers-list>). Noortele esitatakse erinevaid ameteid läbi konkreetsete inimeste tegevuste, lisatud on fotod ja videod.



## Lisamaterjale

Abimaterjale kunstiõpetajale (ka kunstiteose analüüsi meetodid):

“Seoseid loov kunstiharidus” kogumik gümnaasiumi kunstiõpetajale: <https://seoseidloovkunstiharidus.files.wordpress.com/2012/10/sl-kunstiharidus.pdf>

Abiks üldpädevuste arendamisel:

“Õppimine ja õpetamine III kooliastmes”. Üldpädevuste sisu ja hindamise võimalused: [https://www.hm.ee/sites/default/files/oppimine\\_ja\\_opetamine\\_iii\\_kooliastmes.pdf](https://www.hm.ee/sites/default/files/oppimine_ja_opetamine_iii_kooliastmes.pdf)

“Üldpädevuste kujundamisest aienõpetuses” [https://issuu.com/oliverhainsalu/docs/ldpdevused\\_korrektuuriga-viimane\\_13](https://issuu.com/oliverhainsalu/docs/ldpdevused_korrektuuriga-viimane_13)

Disaini ja ruumiõpe:

Ruumiülesanded üldhariduskoolidele. <http://www.ruumiharidus.ee/>

Konkurss “Unistuste koolimaja”, õppematerjalid ja õpetajaraamat <http://www.arhitektuurikool.ee/konkurss-2014/>

Heas valikus ja värskes info on koondatud Eesti disainikeskuse disainiblogis. <http://disainikeskus.ee/disainiblogi>

Rahvusvahelises skaalas tippsaavutuste tutvustused on koondatud konkursi Red Dot Design Award veebilehele. <http://en.red-dot.org/> Põhikategooriad: kommunikatsiooni disain, tootedisain, disainikontseptsioonid (ideed ja prototüübid).