

Ainekava

Kunst

2. kursus Kunst ja visuaalkultuur 20. ja 21. sajandil

Klass: 12. klass	Tunde nädalas: 1
------------------	------------------

Ainekava aluseks on riiklik õppekava ja selle lisa nr 3
https://www.riigiteataja.ee/aktilisa/1080/3202/3006/18m_gym_lisa3.pdf#

Põltsamaa Ühisgümnaasiumi ainekavas on välja toodud rõhuasetused, kooli eripärast tulenevalt olulisim. Kooli ja valdkonna eripärad on kirjeldatud kooli õppekava üldosas ning valdkonnakavades.

Õppeaine kirjeldus

Kunsti õppeaine roll on aidata õppijal rakendada oma võimeid kunsti ja visuaalkultuuri loojana ning sellega suhestujana, seega ka kultuurikandjana. Kunst õppeainena tugineb ülesehituselt visuaalkultuurile ning arendab visuaalset kirjaoskust, mida on tänapäeva maailmas edukaks toimetulekuks vaja igaühele. Kunst toetab õppija loovust ja isiksuseomadusi, mis annavad eeldused mistahes inimtegevuse valdkonnas probleeme uut viisi lahendada, jõuda originaalsete, kasulike, eetiliste ja vähemalt looja jaoks soovitud tulemusteni.

Kooliastme teadmised, oskused ja hoiakud

Õpilane:

- 1) uurib ning kasutab teadlikult ja põhjendades visuaalseid kujutisi, jooniseid, skeeme ja sümboleid suhtluses;
- 2) käitub füüsilistes ja digitaalsetes kultuurikeskkondades turvaliselt, järgib visuaalseid kujutisi luues ning kasutades seadust;
- 3) uurib, disainib või loob kunstiteose kõiki disainiprotsessi etappe läbides;
- 4) dokumenteerib enda uurimis- ja kavandamisprotsessi;
- 5) analüüsib oma tööd ja tulemust, valides teadlikult erinevaid lähtepunkte ning meetodeid;
- 6) analüüsib ainealast keelt kasutades loodut ja arutleb loodu (nii kunsti kui ka visuaalsete objektide) üle erinevatelt positsioonidelt, seostades eri kunste ja kunsti teiste valdkondadega, kultuuri ja ühiskonna ning teaduse ja tehnoloogia arenguga.

Üldpädevused, läbivad teemad, lõimingud

Üldpädevusi toetatakse kunstiõppes igakülgsest kogu aeg, neist olulisemad on kultuuri- ja väärtuspädevus, sotsiaalne ja enesemääratluspädevus, ja ettevõtlikkuspädevus.

Kunstivaldkonna pädevused, lõiminguvõimalused on esitatud valdkonnakavas.

Gümnaasiumi kunsti 2. kursusel on rõhuasetus visuaalkunsti oluliste tunnuste teadmisel ja võrdlemisel, kunsti põhimõistete kasutamisel, disaini- ja loomeprotsessi läbimisel, loova eneseväljenduse ja refleksiooni arendamisel.

Lisamaterjale <https://projektid.edu.ee/pages/viewpage.action?pageId=211454017>

Hindamine

1. Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine

Hindamisele võib kuuluda: (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. Lisaks kontrolltööd, lünktestid, suuline vastamine.

2. Plaanimine, ideede arendamine ja loomine

Hindamine õpitulemuste alusel. Enamasti õpitakse läbi praktilise ülesande konkreetseid oskusi. Hindama peakski oskusi, mille saavutamine ülesande puhul eesmärgiks seati.

Tööprotsessi jäädvustamine (portfooliosse, õpimappi või visandiraamatusse) on väärt harjumus, mida hindamisega toetada.

3. Refleksioon, analüüs ja kriitika

Hindamisvahendiks sobivad kirjalikud või suulised analüüsid, skaalad. Oluline on hindamise puhul eristada õpilase hinnangu polaarsust (rahulolev või hukkamõistev) oma tööle ja selle põhjendust – nii võib töö puudustele osutav refleksioon olla väga hea tasemega ja täpne, seega näidata väga head õpitulemust.

Õpitulemused	Õppesisu	Üldpädevused, läbivad teemad, lõimingud
Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine		Üldpädevusi toetatakse kunstiõppes igakülgsest kogu aeg, neist olulisemad on kultuuri- ja väärtuspädevus, sotsiaalne ja enesemääratluspädevus ja ettevõtlikkuspädevus.
1) uurib ning kasutab teadlikult ja põhjendades visuaalseid kujutisi, keskkondi, jooniseid, skeeme ning sümboleid suhtluses;	Kunsti põhimõisted, stiilid ja kunstivoolud, visuaalkeele elemendid jm terminoloogia. Kujutamise baaselemendid: Kahemõõtmeline: punkt, joon, kujund, pind/tekstuur, värv Kolmemõõtmeline: joon, vorm, pind, värv, ruum, mass, materjal, dimensionaalsus (reljeef, skulptuur, maakunst), valgus, aeg (kineetilise kunsti puhul).	Lõiming: ajalugu, matemaatika/ geomeetria.
2) oskab leida, kriitiliselt hinnata ja kasutada erinevates allikates ja keskkondades pakutavat infot;	Kunstikirjandus, ajakirjandus, veebiallikad; allikakriitika parameetrid.	IT-pädevus
3) iseloomustab eri allikate põhjal kunstnike loomingut (20.-21. saj.), kirjeldab vormi, kunstilist kujundit ja konteksti;	Kunstiteose analüüs, suuline ja kirjalik, individuaalne ja rühmatöö. Joone, kujundi, vormi ja tekstuuri kirjelduseks: horisontaalne, vertikaalne, diagonaalne, sirge, kõver, laineline, terav, sujuv, kaarduv, kandiline, nurgeline, ümar, munajas, sile, kare, krobeline jne	Lõiming: kirjandus, geomeetria.

	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.	
4) iseloomustab eri allikate põhjal arhitektuuri ja disaini valdkonna teoseid;	Kunsti põhimõisted, stiilid ja kunstivoolud, visuaalkeele elemendid jm terminoloogia.	
5) teab kunsti- ja visuaalkultuuri ajaloo põhistruktuuri;	Ajatelg, kunstistiilid ja -perioodid kuni 21. sajandini Kursuse "Kunst ja visuaalkultuur 20. ja 21. sajandil" kogumikud: https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/18672-Kunst-ja-visuaalkultuur-20-ja-21-sajandil/217363 Kunstiliigid: joonistus, maal, kollaaž, skulptuur, foto, animatsioon, disain, arhitektuur, sisearhitektuur, tootedisain, tarbekunst, ready-made, installatsioon, trükigraafika, graafiline disain, tüpograafia, kirjatüüp, kalligraafia, stsenograafia.	Lõiming: ajalugu, kirjandus, muusika.

	Kunstižanrid: portree, natüürmort, linnavaade, maastikuvaade, interjööri vaade, olustiku-, ajaloomaal jt Kujutavus: figuraalne, abstraktne	
6) märkab ja kirjeldab igapäevaseid probleeme, mida on võimalik disainiprotsessis lahendada;	Disainiprotsess (tegevuste järgnevus probleemist ideeni ja teostuseni)	
7) sõnastab probleemi. Uurib probleemi ja selle valdkonda lihtsamaid meetodeid kasutades.	Disainiprotsess, uurimisprotsess	
8) käib iseseisvalt kultuuriasutustes ja -sündmustel, oskab leida ning kriitiliselt hinnata eri keskkondades pakutavat infot;	Näitusekülastused kodukohas ja õppekäikudel, reaalis ja virtuaalis.	Kultuuripädevus.
9) järgib üldiselt autoriõiguse seadust visuaalide loomisel, tarbimisel ja jagamisel.	Autorikaitse seadus, viitamine, veebiallikate kasutamine.	
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);	Kunstistiilid, -voolud, trendid, nendega suhestumine ja identiteet.	Enesemääratluspädevus.
2) valib oma idee teostamiseks sobiva väljendusvahendi kõigi õpitud väljendusvahendite hulgast;	Kunstiliigid, erinevad väljendusvahendid.	
3) uurib, disainib või loob kunstiteose kõiki disainiprotsessi etappe läbides;	Disainiprotsess, selle etapid.	Lõiming: 3d modelleerimine.

4) dokumenteerib enda uurimis- ja kavandamisprotsessi;	Sõnaline (kirjalik) ja visuaalne dokumenteerimine (foto, video), sh viitamine. Portfoolio, ka digitaalse portfoolio või kodulehena. Nii enda õppimise jälgimiseks kui oma loomingu korrastatud esitluseks	Lõiming: kirjandus, uurimistöö, IT.
5) kavandab enda teose, pakkudes välja erinevaid lahenduskäike;	Kavandamise etapp ja selle olulisus loomeprotsessis. Kavandamise tehnilised võimalused.	
6) teab, kuidas ideid genereerida; arendab oma ideid esialgsest versioonist edasi.	Disaini- ja loomeprotsess, ajurünnak jt etapid.	Lõiming: majandus- ja ettevõtlusõpe.