

Tallinna Õismäe Gümnaasiumi kursusekava

<p><u>Kursuse nimetus:</u></p> <p>„Nüüdiskunsti süünd ja arengusuunad“</p>	<p><u>Kursuse järjenumber:</u></p> <p>II kursus</p>
<p><u>Õppeaine:</u></p> <p>Kunst</p>	<p><u>Klass:</u></p> <p>11</p>
<p><u>Eesmärgid:</u></p> <p>Gümnaasiumi kunstiõpetusega taotletakse, et õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) tunnetab kunsti potentsiaali ning näeb selle rakendusvõimalusi nii enese elu ja tegevuse kui ka ümbritseva maailma mõtestamise, mõjutamise ning kujundamise vahendina; 2) orienteerub kunsti arenguloo põhilistes küsimustes ja etappides; 3) mõistab kunsti ja visuaalkultuuri seoseid ühiskondlike protsesside ning teiste valdkondadega; 4) tajub nüüdisaegse kunsti olemust (kontekstuaalsust, kontseptuaalsust jne) ning aktsepteerib selle mitmekesisust; 5) oskab uudishimulikult ning loovalt püstitada, tõlgendada ja lahendada erineva iseloomuga probleemilahenduslikke ülesandeid; 6) rakendab loovas eneseväljenduses erinevaid kunstilisi väljendusvahendeid ja tehnilisi võtteid; 7) väärtustab ning toetab uuenduslikku, inimsõbralikku ja keskkonnahoidlikku mõtteviisi. 	
<p><u>Õppesisu ja -tegevus:</u></p> <p><u>Õppesisu</u></p> <p>1. Postmodernism ja nüüdiskunst. Vaatenurkade paljus. Popkunst. Hüperrealism. Igapäevaelu tungimine kunsti. Happening, kehakunst, maakunst. Kontseptualism, idee kui kunst. Kunstiteose kui objekti kadumine. Kunstiliikide piiride hajumine. Postmodernistlik kunst. Mäng minevikuga, tsitaat, remiks, paroodia. Sotsiaalkriitiline kunst. Kunstnike ja vaatajate koostöö. Kollektiivsus ja anonüümsus kunstis. Kunstimeediumide paljus. Maalikunst. Installatsioon. Fotokunst. Videokunst. Performance. Kunst linnaruumis. Interaktiivne meediakunst. Netikunst.</p> <p>Keskkond. Disain. Visuaalne meedia. Inimsõbraliku ja turvalise elukeskkonna loomine: linnaplaneerimine, arhitektuur, maastiku- arhitektuur, tootedisain, graafiline disain jne. Disainimine kui probleemilahendus. Erinevad vaatenurgad: funktsionaalsus ja esteetika, eetiline ja kultuuriline sõnum. Innovatsioon ning keskkonnateadlikkus disainis ja arhitektuuris. Meediakeskkond. Meediatarbija kui mõjutaja ja mõjutatav. Erinevad suhtluskeskkonnad. Väljendusvahendid visuaalses kommunikatsioonis. Muinsus- ja keskkonnakaitse ning autoriõiguste probleemistik.</p> <p>2. Nüüdiskunsti nähtusi võrdlevad teemad Abstraktsus ja kujutavus kunstis: vorm, kujund, värv, tähendus. 20. sajandi nn realismid: sürrealismist ja sotsrealismist kuni hüperrealismi ja videokunstini. Kunstiteos ja kontekst: vaatajad, koht ning aeg.</p>	

Kunsti suunad/stiilid ja paralleelid teistes kunstiliikides: muusika, film, kirjandus, teater jt. Kunstiajaloo stiilide ja teoste tsitaadid nüüdisaja kunstis ja visuaalkultuuris.

Disaini muutumine: puhtast vormist ning funktsioonist emotsioonide ja fantaasiateni. Kunsti, arhitektuuri ja disainiga seotud elukutsed.

Valitud teemad aitavad mõista nüüdiskunsti erinevaid ilminguid. Valida kuni kolm teemat.

3. Loomingulised ja uurimuslikud projektid, õppekäigud

Käsitletavate teemade endast, oma kogemustest ja nüüdisajast lähtuv tõlgendamine.

Visuaalse materjali kogumine, süstematiseerimine ja analüüsimine.

Oma ideega sobiva väljendusvahendi valimine ja töö tegemine (joonistus, maal, kollaaž, ruumiline objekt, digitaalpilt, video, performance jne).

Pildi ja teksti koosmõjud (graafiline kujundus, logo, kirjakuju). Probleemilahenduslikud disainiülesanded (mudel, joonis, eksperiment materjalidega jne).

Töö esitlemine ja oma valikute põhjendamine.

Kunstiteose analüüs ja loov interpreteerimine.

Projektid ja õppekäigud on seotud erinevate õpikeskkondadega: ateljee, loodus- ja linnakeskkond, muuseum, näitus, virtuaalkeskond jne.

Õppetegevused

Õppetegevust kavandades ja korraldades:

- 1) lähtutakse õppekava alusväärtustest, üldpädevustest, õppeaine eesmärkidest, õppesisust ja oodatavatest õpitulemustest ning toetatakse lõimingut teiste õppeainete ja läbivate teemadega;
- 2) võimaldatakse õppida üksi ja rühmas, kasutades erinevaid õppemeetodeid ning arvestades õpilaste õpistiili;
- 3) kasutatakse mitmekesisest õpikeskkonda: ateljee, loodus- ja linnakeskkond, virtuaalkeskond, muuseumid, näitused jne;
- 4) rakendatakse praktilises loomingu tegevuses nii traditsioonilisi kunstitehnikaid ja -vahendeid kui ka nüüdisaegseid info- ja kommunikatsioonitehnoloogiatel põhinevaid õppematerjale ning -vahendeid (joonistamine, maal, kollaaž, ruumilised seaded, digitaal-pildid, video, performance jne);
- 5) pööratakse suurt tähelepanu õpilaste analüüsi- ja eneseväljendusvõime arendamisele: retsensioonide ja uurimistöde kirjutamine ning esitlemine, kunstiteoste ja ajastute näidete võrdlemine ning analüüsimine;
- 6) illustreeritakse õppesisu näidetega nii maailma kui ka Eesti kunstist ning eesti rahvakultuurist.

Õppetulemused:

Gümnaasiumi õpitulemused kajastavad õpilase rahuldavat saavutust.

Gümnaasiumi lõpetaja:

- 1) seostab kunsti arengusuundi ja ilminguid ühiskonnaelu korralduse, religiooni, teaduse, tehnoloogia jm mõjudega; on salliv kultuurierinevuste suhtes;
- 2) tunneb visuaalse kultuuri kui valdkonna ülesehitust ja seoseid peamiste tegevusalade tasandil (kunst, arhitektuur, disain, visuaalne kommunikatsioon jne);
- 3) märkab ning mõistab kunsti ja visuaalkultuuri mõjusid ühiskonnale ning keskkonnale nii ajaloos kui ka tänapäeval;
- 4) võrdleb ja analüüsib kunstiteoseid, otsides neis vastava ajastu temaatikat, sõnumeid ning

visuaalset vormikeelt; iseloomustab üldjoontes kunstiteoste ajalist ja stiililist kuuluvust;

5) tõlgendab ning analüüsib nüüdiskunsti teoseid ja erinevaid teostusviise (nt maal, installatsioon, video, kohaspetsiifiline kunst) ning märkab nüüdiskunsti teoseid teiste valdkondadega (nt meedia, reklaam, poliitika);

6) väärtustab uuenduslikku, inimsõbralikku ja keskkonnasäästlikku arhitektuuri ja disaini; analüüsib ning võrdleb esemelise keskkonna ja visuaalse kommunikatsiooni ilminguid;

7) püstitab iseseisvalt loomingulisi ja uurimisülesandeid ning otsib neile lahendusi, arendades kontseptsioone ja kavandades teoseid;

8) rakendab oma ideede väljendamiseks sobivaid visuaalseid jm kunstilisi väljendusvahendeid ning tehnilisi töövõtteid ja -vahendeid; oskab ning julgeb eksperimenteerida;

9) on oma loovates lahendustes eetiline, mõistab kunstniku vastutust; arvestab keskkonna- ja kultuuripärandi kaitse nõudmisi;

10) esitleb oma loomingut ja uurimistulemusi, kasutades ainealast terminoloogiat.

Hindamine:

Õpitulemusi hinnates lähtutakse gümnaasiumi riikliku õppekava üldosas ja teistes hindamist reguleerivates õigusaktides esitatud hindamise käsitlusest. Hindamise eesmärk on anda õpilasele motiveerivat tagasisidet, arendada eneseanalüüsi oskust ning toetada tema visuaalse väljendusviisi leidmist ja arendamist.

Hindamise objekt on nii tööprotsess kui ka lõpptulemus (loovtööde arendamise eksperimendid ja valminud teos, visuaalne väljendusoskus ja aruteludes osalemine, kunstiteose analüüs ja uurimistöö jne). Õpilane võib aktiivselt osaleda hindamises nii oma arengu teadliku jälgimise (nt õpimapp, portfoolio) kui ka oma valikute ja arvamuste põhjendamise kaudu.

Õpilane peab alati teadma, mida hinnatakse ning mis on hindamise lähtekohad ja kriteeriumid. Ülesannete laadi valides ja hindamisaspekte kindlaks määrates tuleb väärtustada oskust leida asjakohast infot, seda tõlgendada ja järeldusi teha. Kirjalikke ülesandeid hinnates arvestatakse eelkõige töö sisu, kuid parandatakse ka õige kirjavead, mida hindamisel ei arvestata.

Õppematerjalid (õpikud, töövihikud, ülesannete kogud, CD-d, DVD-d, õppeprogrammid jt):

Jaak, Kangilaski „Üldine kunstiajalugu“ (2001)
Leesi, Lauri „Kunstilugu koolidele“ (2003)

Programmid: PowePoint, Word, Inkscape, Gimp 2, Adobe programmid

Lingid:

<http://www.abcgallery.com/>
<http://kunstiabi.weebly.com/>
<https://www.opiveeb.ee/>