

TÄHELEPANU! VALMIS OLLA! KUNSTI!

16 KUNSTIPROJEKTI
ALATES 12. ELUAASTAST
ÕPETAJARAAMAT

KRISTI LAANEMÄE
ANU LÜSI
JELENA TŠEKULAJEVA
ANU PURE



Sisutoimetaja ja konsultant
Kunstiteadlane Anneli Porri

Keeletoimetaja
Kairit Henno

Graafiline disainer
Kaarel Nõmmik
(ERKIdisain)

Kasutatud kirjatüüp
U8 (Anton Koovit 2009)

Autorid tänavad
Kõiki kunstnikke, kes meiega
koostööd tegid ja lubasid oma
töid kasutada, Kädi Talvojat ja
Olga Novikovat.

**Õppematerjali katsetanud ja
tagasisidet andnud õpetajaid**
Kadri Uustalu, Peeter Piir,
Anu Grents, Margit Krönström.
Kirjanduse ja eesti keele õpetajat
Anu Rooseniiti.

TLÜ kunstide instituudi
kunstiosakonna kunstiõpetuse
didaktika ja pedagoogilise praktika
2010/2011. õppeaasta üliõpilasi.

Kumu kunstikooli
noorte kunstistuudio õpilasi.

Ella Lin Raati (13aastane).

Väljaandja
MTÜ Loovalt tulevikku, 2011

Toetajad
Euroopa Liidu Sotsiaalfond
ja Eesti riik

ISBN 978-9949-21-832-5
ISBN 978-9949-21-831-8



Loovalt tulevikku

SISUKORD

SISSEJUHATUS 5

KRISTI LAANEMÄE

PALJU ON PAREM KUI ÜKS.....	8
MIMIKRI.....	11
TERVES KEHAS TERVE KUNST.....	14
TAGURPIDI TASKUVARAS	17

JELENA TŠEKULAJEVA

ELUS METAFLOOR	20
TÕEMÜTS	23
UUES KUUES	26
VARJUDEST LAETUD	28

ANU LÜSI

AUTOMAATSTART	30
KETTPILT POSTIS.....	33
NOODINIHE	36
SISERINGI SÕNASTIK	39

ANU PURRE

NIHESTATUD TEGELIKKUS	41
KUNSTIKS «KIRJUTAMINE».....	43
JOONISTADES NÄHTAVAKS.....	46
DIGISILD	48

INGRID PUTK

MÄNG: TÄHELEPANU!	
VALMIS OLLA! NÄITUS!.....	51

ALLIKAD JA KIRJANDUS.....	54
----------------------------------	-----------

Kallis kunstiopetaja!

MIS RAAMAT SEE ON. KES TEGID JA KELLELE

«Tähelepanu! Valmis olla! KUNST!» on õppematerjalide kogu, mille on loonud neli kunstnikku/metoodikut: **Kristi Laanemäe, Anu Lüsi, Anu Purre** ja **Jelena Tšekulajeva**. Kogumik on mõeldud kunstiopetuse tundide lisamaterjaliks nii õpilastele kui ka õpetajatele. Õppematerjal koosneb eraldi õpilase ja õpetajaraamatust ning kunstimängust, mille autoriks on kunstnik **Ingrid Putk**.

Raamatu sihtrühmaks on õpilased alates kaheteistkümnendast eluaastast, kuid kõik teemad sellele vanusele ei sobi. Küll aga sobivad noorematele mõeldud teemad kohandamiseks vanematele õpilastele kuni gümnaasiumi lõpuni või kaugemalegi.

Autorid ei leppinud omavahel kokku, millist teemat keegi otseselt käsitlema hakkab. Igaüks neist oli oma valikutes täiesti vaba. Kattuvad punktid või toetavad seosed eri teemade vahel on juhuslikud. Mäng omakorda võtab kõik teemad teadlikult kokku.

Õpilaseramat on konkreetset adresseeritud õpilasele. Raamat on loodud noortele meelepärasel vormis ja kujunduses. Lähtutud on sellest, et õpilane saaks võimalikult paljuga ka iseseisvalt hakkama. Mõningaid ülesandeid võiksidki tublimad õppurid iseseisvalt teha.

Õpetajaraamat on teave õpetajale. Sealt leiab soovitusi ning vihjeid tunni- ja töökaava koostamiseks ning teema sisuliseks ja praktiliseks läbimiseks, korralduslikke küsimusi jms. Täiesti uudsena on iga teema kohta eraldi esitatud väljundipõhise hindamise kriteeriumid.

Kunstimäng aitab õppida, õpitud korrata ja kinnistada ning elavdab õppetööd. Mängitakse õpilaseramatust sisalduvate kunstiteoste piltidega.

Kogumik sisaldab kuusteist kunstiprojekti ja käsitleb peamiselt kaasaegset kunsti. Siin raamatus mõeldakse kunsti all eelkõige mängulist ja loovat tegevust, kokkuleppelist suhtlemise ruumi väga avatud ning avaral mänguväljal.

Pealkiri «Tähelepanu! Valmis olla! KUNST!» vihjab niinimetatud hüppelauale, millegi uue algusele kunstioppes eriti just nende õpilaste ja õpetajate jaoks, kes pole varem midagi sellist katsetanud. Sisuliselt **pannakse midagi uut moodi tähele ja ollakse valmis kaasaegse kunsti** najal ellu viima väga erinevaid ideid või lahendama probleeme.

Õppematerjal ei kata tervikuna kogu uut riiklikku kunsti ainekava, see polekski võimalik, kuid arvestab selle sisu ja struktuuriga ning on abiks uuele ainekavale üleminekul. Kogumik on üles ehitatud kontseptsioonide ja probleemide kaupa. See tähendab, et konkreetse tehnika või meetodi asemel on fookuses IDEE. Tehnika või meetodi valik

on vabam. Traditsioonilise õppetunni asemel on pigem kasutusel konstruktiivsed õppemeetodid, mis tähendab, et õpilane loob end õppides ise ja tähtsam on pigem õppida kui õpetada.

Projektiõpe erineb traditsioonilisest õpetamisest tunduvalt. Kui klassikaline õpe on iseloomult lühiajaline, õpetaja- ja ühe aine keskene, siis projektiõpe on õppijakeskne ja pikaajalisem, sisaldades palju õpilaste omavahelist koostööd, eri õppeainete või nähtuste lõimimist ja olles tugevalt seotud eluliste probleemidega. Projektiõppe tunnis on kesksel kohal just õpilane kui uute teadmiste avastaja ning looja. Ta õpib küsima ja vastama, leidma seoseid ning lahendusi. Tavaliselt naudivad õpilased projektiõpet, kuna see motiveerib neid, sest õpilase arvamusel arvustatakse ja seda võetakse tõsiselt. Projektiõpe võib olla ka lõbus või pakkuda mitmesuguseid väljakutseid. Õpilased saavad uurida, tõlgendada ja informatsiooni sünteesida, võtta vastu otsuseid. Nad vastutavad ise oma õppimise eest, saavad teha valikuid, juhtida ja kontrollida oma tegevust. Nad saavad end tunda kui täiskasvanud, sest kogu tegevus tundub nii tõeline.

Projektid sisaldavad nii individuaal-, paaris- kui ka rühmatöid. Samuti on loomulik info- ja kommunikatsioonitehnoloogiliste vahendite kasutus õppetöös.

Rühmatöö on nendes kunstiprojektides väga olulisel kohal, kuna seda nõuab riiklik kunsti ainekava, ja just koostöö arendab kõige paremini sotsiaalseid oskusi, võimaldab ära kasutada õpilaste erinevaid võimeid, harjutab oma mõtteid arusaadavalt välja ütlemise ja arendab tolerantsust. Ühtegi toimivat projekti ei saa tänapäeval üksi ellu viia, mistõttu on erinevate loovate rollidega tiimitöö harjutamine juba koolis väga vajalik. Mitmeid raamatus olevaid projekte on individuaalse lähenemise korral ka väga ajamahukas sooritada.

Eriliseks teeb kogumiku see, et koostamiseks olid kaasatud professionaalsed tegevuskunstnikud, kes on teostanud samu teemasid ja ülesandeid, mis on antud õpilastele. Eesmärgiks oli lähendada õpilasi professionaalsele kunstielule. Nii suhestuvad ka kunstnikud isiklikult kunstiharidusega ja õpilased saavad end võrrelda päris kunstnikuga. Kunstnike tööd on koos kommentaaridega lisatud õpilaseramatust teemade lõppu. Osalesid kunstnikud **Tiina Sarapu, Aili Vahtrapuu, Jaanika Peerna, Kaido Ole, Kiwa, Piret Räni, Ramo Teder (Pastacas), Stuudio Vastik Sipsik ja Maksim Saber, Edith Karlson, Eveli Varik, Mirjam Mikfelt, Ragne Uutsalu, Karin Mölder, Anonymous Boh, Mirja-Mari Smidt** ja kunstiopetaja ning kunstihariduse spetsialist **Piret Sepp**.

Uudne on ka õppematerjali kujunduse tähtsustamine, kaasates selleks oma ala tippe. Soovime, et õppematerjali kujundus ise oleks õpetuseks, kuidas kujundada terviklikku, funktsionaalset ja sihtrühmaga arvestavat trükist.

Eri teemadel kunstiprojektid on lähtuvalt kunsti ainekavast ja õppe-eesmärkidest jagatud kolme ploki: «Tea», «Mõtlemine», «Loo», mis on raamatus märgitud vastavate ikoonidega. Iga teema alguses on lehe serval teemat iseloomustavad tähtsamad märksõnad.

Tea

«Tea»-plokis on kirjas õpisisu, väike sissejuhatus teemasse, olulisemad võtmesõnad ja/või terminid, nähtuste või liikumiste kirjeldused ja lühidalt kommenteeritud visuaalsed näited nii Eesti kui muu maailma kunstnikelt.

Mõtlemine

«Mõtlemine»-plokist leiab probleemiseade ja avatud küsimused, mis juhatavad isiklikul tasandil teema üle mõtlema või probleemi analüüsima. Siinkohal luuakse tihedam seos õpisisuga. See aitab paremini ka järgnevasse praktilisse loovtöösse sisse elada.

Loo

«Loo»-plokk keskendub praktilisele ülesandele ehk sellele, mida tuleks täpsemalt teha teema loovaks lõpp-lahenduseks, õpilaste endi kunstiteose valmistamiseks. Kirjas on soovituslik töö käik, mis omakorda võib sisaldada abiküsimusi ning soovitatud ja põhjendatud töötingimusi.

Igale ülesandele on lisatud vihjed, mida õpetaja töö tulemuse juures hindab, samuti on märgitud, millise teise õppeainega on teema seotud. Kunstiõpetust lõimitakse kehalise kasvatuse, loodusõpetuse, kirjanduse, muusika, bioloogia, füüsika ja ajaloo. Algatuse teiste ainete õpetajate kaasamiseks võiks teha just kunstiopetaja.

Õpetajaraamatus on kirjas ka väljundid, konkreetset saavutatavad õpitulemused, mis viivad õpilase kindlasti sammukese edasi kaasaegse kunsti mõistmisel ja abistavad õpetajat hindamisel.

KUIDAS RAAMATUT KASUTADA

Kuigi õppida on selliste kunstiprojektide puhul tähtsam kui õpetada, on projektide teostamisel ja nende lõplikul õnnestumisel siiski väga suur roll just õpetajal – nii sisulise kui ka korraldusliku poole pealt. Õpetaja peab selgitama, miks on konkreetse projekti teostamine ja selle alajaotused õpilasele kasulikud-vajalikud. Väga olulisel kohal on õpilaste ja õpetaja omavaheline samatasandiline suhtlus ning koostöö. Õpetaja dotseeriv hoiak ja positsioneeriv käitumine võib teinekord tappa kogu loovuse ning projekti juba alguses hukule määrata. Õpetajal tuleb säilitada tolerantsus iga õpilase ja tema arvamuste suhtes. Kunstiprojektid on siinkohal mõeldud

laiemaks loovuse arendamiseks, mitte vaid nende teemade käsitlemiseks kunstitunnis. Kõike siin maailmas võiks ja lausa peakski tegema just loovalt.

Kui õpilastel ja mõnikord ka õpetajal endal on hirm kaasaegse kunsti ees, negatiivne suhtumine sellesse või ei saada sellest aru, on neis tundides õige koht sellest lõplikult vabaneda. Kaasaegne kunst on piirideta ja selgete stiilitunnusteta, see ei anna end kohe kätte ega ole alati ilus. Sellesse peab enne põhjalikult süvenema. Kaasaegne kunst pigem tõstatab probleeme kui lahendab neid, räägib elust meie ümber. Kui mingi kaasaegne kunstiteos tekitab arutelu, on see juba end õigustanud, isegi siis, kui arutelu ei jõuta üksmeelele. Alati ei saagi jõuda, sest me kõik tunnetame mingeid probleeme või teemasid erinevalt ja meie sees on tegelikult kõikidele küsimustele juba vastused olemas. See ongi kaasaegse kunsti mõistmise alus ja võti. Õigete vastuste osakaal aruteludes on ilmselt suur. Võib mõelda, kas üldse ongi olemas õigeid või valesid vastuseid, sest kogu nüüdisaegse kunsti ja probleemide mõistmine sõltub meist enestest ning meie elukogemustest antud ajahetkel. Nõnda ei saa ka õpetaja õpilasele õigeid vastuseid ette anda. Kuna õpilane on siiani veel harjunud õpetaja kui arvamusiidriga, siis võiks õpetaja üritada säilitada neutraalset positsiooni nii kaasaegse kunsti, konkreetsete kunstiteoste kui ka uute meetodite ning meetodite suhtes.

Mõned kunstiteosed ja meetodid on raamatus teadlikult provokatiivsed, et seeläbi käivitada temaatiline diskussioon. Need võivad käsitleda teemasid, mis pole meeldivad ja mida elus tihti välditakse. Autorite soovitus on lasta provokatsioonil toimida, seda tähelepanelikult ja targalt kõrvalt jälgida ning vaid äärmisel vajadusel ohjeldama hakata. Kindlasti pole tarvis liiga keerulisi teemasid ega teoseid õppetöös lihtsalt vältida. Kõige olulisem on julgustada õpilast välja ütlemas oma argumenteeritud arvamust, nii aruteludes kui ka praktilises loovtöös. See, milliseid meetodeid õpetaja seejuures kasutab, on tema enda otsustada. Peaasi, et kõik õpilased õppetöös osaleksid. Paljudel juhtudel tuleb tehnika või meetod valida koos lastega. Kui saab tööd vastavalt organiseerida, võib tehnika või meetodi valiku ka neile endile jätta.

Soovitatav on võtta piisavalt aega valitud projektide elluviimiseks. Õppeaastas võiks teha pigem vähem projekte, aga teha hästi. Põhjalik projekti süvenemine annab tulemuseks õpilase mitmekülgse arengu, kaasaegse kunsti mõistmise ja südamega tehtud kvaliteetse loovtöö.

Mitte mingil juhul ei tohiks vahele jätta «Mõtlemine»-plokki, vaid pühendada sellele korralikult aega, kuna tegelikult on sellel kõige tähtsam osa projekti õnnestumises.

Samuti on tähtis «Tea»-plokk oma sissejuhatava

ja informatiivse tekstiga, aga lugemise osa võib vajadusel ka kodutööks jätta. Teine võimalus on kohandada tekst vastavalt rühma võimetele ja teha see õpilastele oma sõnadega selgeks, sest kohati on tekst mahukas ja teaberohke ning igaüks omandab selle eri kiirusega. Kuna õpilaseramatus pole esitatud ühtegi lisalinki ega allikat, siis peaks teemat tutvustades kindlasti kasutama õpetajaraamatusse lisatud lingikogu ja MTÜ Loovalt tulevikku kodulehekülge aadressil www.loovalt.ee. See keskkond võimaldab õpilastel oma loovtöid ka üles panna ja sisaldab õpetaja jaoks vajalikku teavet. Seal leiab raamatus esindatud tegevuskunstnike videod ja palju muud põnevat.

«Loo»-plokis palume kindlasti hoiduda piirdumast vaid pintsi, pliiatsi ja paberiga. Kasutage filmimiseks või pildistamiseks mobiiltelefone, harjutage end käima kunstitunni raames arvutiklassis, nõudke vabavavalisi graafika- ja videotöötlusprogramme. Kui näiteks õpilasel puuduvad kaasa võetud töövahendid, siis on just arvutiklassi minek heaks lahenduseks. Väga oluline on külastada kunstigaleriisid ja -muuseume, et näha originaalkunsti ja harjutada neid kohti külastama ka väljaspool koolitunde.

PROJEKTI JA TUNNI ÜLESEHITUS, HINDAMINE JA HINNANGUD

Algajale õpetajale oleks kogu kunstiprojekti teostamiseks kindlasti abiks terviklike töö- ja tunnikavade koostamine. Õpetajaraamatu peatükkides on selleks hulk soovitusi. Kogenumad õpetajad valmistuvad tundideks ilmselt omal moel. Teemade all on kirjas autorite soovitatud sihtrühm ja ainete lõimimise vihjed, projekti eeldatav maht, teema juurde kuuluvad põhimõisted ja võtmesõnad, võimalikud meetodid, õppematerjalid ning töövahendid. Siingi on iga autor arvestanud raamatu ja tunnikava põhistruktuuriga, kuid talle on jäetud vabadus omaenda soovitusteks, teema sissejuhatus, eesmärkide ja kontseptsiooni kirjelduseks.

Kõigepealt tuleks õpetajal hästi läbi mõelda, kui palju aega kulub kogu projektile, ning panna täpselt kirja töö käik ja vajalikud vahendid. Suurema klassi korral võtavad töö etapid kindlasti rohkem aega, sest rühmi ja tegevusi on sel juhul enam. Kogu projekt ja samas iga tund eraldi vajab nii organiseerimise, häälestamise, õppimise kui ka refleksiooni aega. Lahti võiks kirjutada kõik projekti ja tundide osad, nii õpetaja kui ka õpilaste tegevused ning nendeks kuluv aeg. Kõige parem on selleks kasutada tabeli formaati. Tabelisse võiks lisada märkuste lahtri.

Tunni organiseerimisel tuleks arvestada, et kõik vajalikud õppevahendid oleksid olemas. Tunni alguse juurde kuulub silmside, õpilaste tervitamine ja nende tähelepanu võitmine. Häälestamine

etapil teha sissejuhatus teemasse, tegeleda kodutöödega vms, püstitada tunni eesmärk ja tutvustada õpiväljundeid. Õppimise etappi panna kirja kõik kasutatavad õppemeetodid ja -materjalid. Refleksioon võiks sisaldada teadmiste rakendamist, kokkuvõtteid ja hinnanguid (tulemuste ning protsessi hindamist), järeldusi, vajadusel teema laiendusi ja uute eesmärkide püstitamist.

Hindamisel on abiks õpetajaraamatu iga teema lõpus paiknev hindamiskriteeriumide tabel, kus on kirjas kõik väljundid ja lävendid. On väga oluline, et õpilane teaks juba ülesannet lahendamata asudes, mida ja kuidas hinnatakse. Lahter «Õpilase hinne» on aga vabatahtlik ning oleneb sellest, kuidas õpetaja oma tööd korraldab. Rühm või üksik õpilane võib end koos põhjendustega hinnata kas ise või teevad seda teised õpilased. Iga väljundi konkreetset ja lõplikud hindamise meetodid või -kriteeriumid valivad ainetevahelist koostööd tegevad ja juhendavad õpetajad.

Rühmatöö korral oleks parem hinnata kogu tiimi sama hindega. Kui rühmasiseselt tekib kellelgi mõne kaasõpilase suhtes pretensioone (ta kas takistas tööd või ei täitnud oma ülesandeid), alandatakse tolle hinnet ühe punkti võrra. See argumenteeritud otsus peab selguma arutluse käigus ja kerkima rühma enda seest ning sellise sanktsiooni võimalust peaksid õpilased teadma juba enne tööga alustamist.

Hinnanguid võiks õpilastele anda kogu loova tegevuse käigus. Tuleks alati leida põhjusi õpilast innustada ja kiita. Positiivne tagasiside tagab kindla arengu, negatiivne aga pärsib seda kohe kindlasti. Iga õpilase loomingus on alati midagi kiiduväärset, eriti kaasaegse kunsti loomisel – välja arvatud nende puhul, kes tõesti mitte midagi ei tee.

Soovime õpetajatele palju loovaid ja teiste ainetega lõimitud kunstitunde ning valmisolekut uuteks rollideks õppetöös. Teemade läbimisel on loomulikult olulised kõik õpetaja kui täiskasvanu ja aine valdaja pädevused, kuid tihti saab temast endastki taoliste projektide korral mängija.

Projektiraamat on õpetajale eeskujuks ka uute ülesannete väljamõtlemisel ja meetodite loomisel.

Autorid

Visuaalse materjali kogumise ülesanne paneb märkama tohutut visuaalset rikkust meie ümber ja selle hulgast endale vajalikku välja valima. Kui õpilasel on harjumuseks joonistada ning kritseldada, siis saab pakutud töö puhul sedagi oskust kasutada. Visuaalse materjali blogi õpetab, kuidas loojad igapäevatoos inspiratsiooni saavad ja seda säilitavad. Pole ju neil tavaliselt aega oodata, millal «vaim peale tuleb».

SOOVITUSED PRAKTILISE TÖÖ KORRALDAMISEKS

Ülesandel on kaks versiooni. Ülesandes A tuleb kasutada juba olemasolevat kogu või koguda just selleks ülesandeks midagi.

Ülesandes B tuleb koostada visuaalse inspiratsiooni kogumise blogi ja hiljem selle abil luua kollaaž. Mõlema ülesande puhul on oluline teha kogu elementide hulgast põhjendatud valik ning vormistada teos.

Alternatiiv on veel Bethõnico teose «Koguja» täiendamine, talle postiga väljalõikeid saates. Selleks peaks korralikult tutvuma teose struktuuriga.

ÜLESANNE A. MINU KOLLEKTSIOON.

1. Vali kollektsioon.

Siin on hea ära kasutada õpilaste kollektsioneerimishuvi. See, kes üldse midagi ei kogu, saab tuua mingeid asju kodust või kooliteelt kaasa võtta. Oluline on tuua õpilastele palju näiteid. Katsuge vältida liialt stereotüüpseid valikuid, nagu puulehed või kastanimunad. Pange tähele, et kogumine ja kollektsioneerimine on vaid osaliselt sünonüümid. Koguda saab esemeid ka ilma, et neid kollektsioneeritaks. Näiteks prügi kogutakse, mitte ei kollektsioneerita. Kaido Ole teos «100x100» on näide kogumisest. Selle teose kohta ei saa aga väita, et tegemist oleks kollektsioneerimisega.

2. Vali välja sobivad esemed.

Selgitada õpilastele erinevaid võimalikke valikuid kunstnike näidete põhjal. Tähtis on panna õpilane mõistma, et valiku võib teha erinevatel alustel. Õpilane peaks aru saama, MIKS ta mingid esemed oma kompositsiooni valib. Näitlikustada võib ka õpilaste kaasa toodud esemetega. (Sama tooni, sama sorti objektid, ühest kohast pärit objektid, kindlal ajavahe- mikul leitud või sarnase kujuga objektid jne.)

3. Moodusta esemetest kompositsioon.

Siinkohal on oluline näidata õpilastele palju eri teoseid. Asjade kogum ei pea olema paigutatud vaid tasapinnaliselt, see võib olla ruumiline või asetatud mingisse anumasse. Proovige suunata õpilasi

kasutama eri paigutusvõimalusi. Isegi kui mitmel õpilasel on kaasas täiesti samasugused esemed, saab neist luua väga erinevaid kompositsioone. Sama võib teha siis, kui mõnel õpilasel pole midagi kaasas. Sel juhul saab mõne teise õpilase nõusolekul, juhul kui tema teos on valminud kiiremini, kasutada sama esemekogumit, eesmärgiga luua hoopis teistsugune seade.

Pöörata tähelepanu sellele, et teatud tingimustel võib esemete paigutamise abil luua ka narratiive.

4. Jäädvusta.

Vastavalt töökorraldusele võib valida eri dokumenteerimismeetodeid. Üks võimalus on pildistada kõiki töid samal taustal. Nii saame moodustada kogu klassi töödest ühise installatsiooni. Kuid igaüks võib valida ka individuaalse lähenemise, vastavalt oma töö iseloomule. Sellise teose video teel jäädvustamine nõuab põhjendatust ja läbimõtlemist.

Kui aega on üle ning dokumenteeritakse näiteks pildistamise teel, võib igast kogust luua mitu erinevat kompositsiooni.

5. Pane teosele nimi.

Kui kellelgi on probleeme teose nimetamisega, korraldage arutelu koos klassiga.

ÜLESANNE B. VISUAALNE SAHVER.

1. Asutage kollektiivne pildikogu.

Õpetaja võiks blogi loomise enne läbi proovida. Hea juhendi leiab «Materjalide» lõigu juures näidatud lingi alt. Blogi võiks teha sügisel, siis oleks kevadeks juba kena hulk pilte. Aeg-ajalt võiks jälgida, et pilte ikka laekub, ja vaadata, et kõik postitaksid. Väheaktiivse klassi puhul võib teha graafiku, kus on kirjas, millal keegi peab postitama.

Kui on võimalik, näidata ka mõnd reaalselt eksisteerivat visuaalse materjali kogu – võib-olla kogute ise mingit materjali (näited kunstiopetuse tundideks, parimad õpilaste tööd), võib-olla on teil mõni tuttav loovtöötaja. Ka internetist leiab blogide ning kodulehtede kujul näiteid.

2. Loo teos visuaalse sahvri piltide põhjal.

Kõige lihtsam on teha digitaalne kollaaž. Siis saab pildid blogist alla laadida ja kohe tööle asuda. Kui digitaalse kollaaži tegemise oskused puuduvad, siis nüüd on just õige aeg neid teadmisi jagada. Digitaalse kollaaži tegemise õpetuse leiab raamatust «Kunstiõpik 7.–9. klassile. II osa». Kindlasti on vajalik ka raamatuga kaasnev DVD, kus on kollaaži tegemise sammsammuline õpetus.

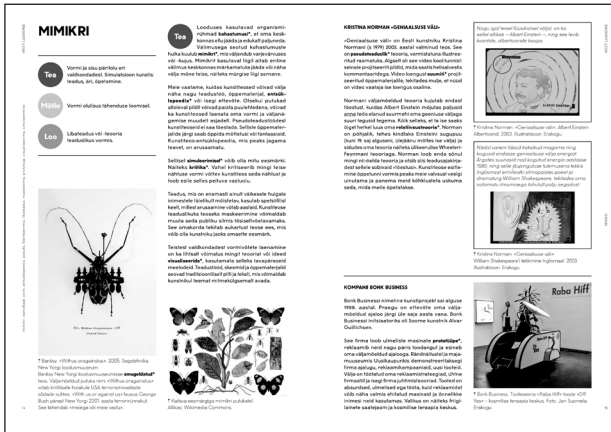
Kui soovitakse teha tavalist kollaaži, peaks pildid blogist enne välja printima.

HINDAMISKRITEERIUMID

LÄVENDID VÄLJUNNID	5	4	3	2	Õpilase hinne	Õpetaja hinne
1. Teab erinevaid kogumise viise.	Teab kõiki raamatus toodud kogumisviise ja oskab sel teemal vestelda.	Teab pooli raamatus toodud kogumisviise.	Teab ühte õpilase-raamatus toodud kogumisviisi. Ajab teadmisi segamini. Annab ka valesid vastuseid.	Ei tea midagi. Vastab valesiti.		
2. Oskab nimetada kogudega tege- lenud kunstnikke ja nende teoseid.	Oskab nimetada kõiki raamatus tutvustatud kunst- nikke ja teoseid. Meenutab ka õpetaja näidiseid.	Teab paari kunst- nikku või teost.	Teab ühte kunst- nikku või teost.	Ei tea midagi.		
3. Mõistab, kuidas võib kollekt- sioonist saada kunstiteos.	«Tea»-plokis toodud tabelis ei ole vastuseid EI TEA. Saab hästi aru, toob näiteid ja suudab sellel teemal arutleda.	Saab aru ja oskab tuua vähemalt ühe näite. Oskab «Tea»-ploki tabelis täita enamiku lahtreid.	Oskab midagi välja pakkuda, kuid kõhkleb või pakub ka valesid variante. «Tea»-ploki tabelis on palju EI TEA vastuseid.	Ei saa aru. Enamik «Tea»-ploki tabelist on täitmata või täidetud vastu- sega EI TEA.		
4. Paigutab esemed tervikli- kuks seadeks.	Seade on huvitava kompositsiooniga ja tasakaalus või kunstilise väärtusega.	Koostab iseseisvalt seade. Seade on püüdliselt teostatud.	Vajab seade teostamisel abi või koostab komposit- siooniliselt nõrga seade.	Ei tee midagi.		
5. Dokumenteerib seade.	Dokumentatsioonil on kunstiline väärtus, see on nutikas ja seade jäädvustamiseks parim valik.	Teos on dokumenteeritud.	Dokumenteeritud, kuid jätab soovida.	Töö on tegemata.		
6. Õpetaja lisaväljund.						

KOONDHINNE:

MIMIKRI



SIHTRÜHM Gümnaasium.

Teema lihtsama käsitlese puhul võib sobida ka juba põhikooli teisest astmest alates.

MAHT 2–3 tundi, 1 tund bioloogiat.

ÜLESANNE

Seotud bioloogiaga.

Kontseptuaalse kunsti projekt. Luua libateadus või -teooria, andes sellele teadusliku töö vormi.

Õpilasele on ülesannet kitsendatud. Terve teooria või teaduse asemel tuleb luua libateadusjoonistuste mapp mitmest osapoolest sünteesitud floorast, faunast vm, mis võiks meenutada herbaariumit või illustreeritud uurimistööd.

VÄLJUNDID

Teema läbimise järel õpilane:

1. teab raamatus toodud näiteid ja kunstnikke;
2. saab aru eri nähtuste vormist;
3. oskab sünteesida ja kombineerida;
4. visualiseerib oma sünteesi tulemuse;
5. valdab teadusteose simuleerimiseks vajalikke vormivõtteid.
6. Õpetaja lisaväljund.

PÕHIMÕISTED JA VÖTMESÕNAD

mimikri, kamuflaaž, vorm, simuleerimine

MEETODID

teabe kogumine ja visandamine, diskussioon, sünteesimine ja kombineerimine, individuaaltöö, juhendamisega praktiline töö

MATERJALID

- ◆ Teema «Palju on parem kui üks» õpilase- raamatu tekstid
- ◆ en.wikipedia.org/wiki/Codex_Seraphinianus (Vikipeedia, Codex Seraphinianus.)
- ◆ www.scharmanoff.com/bonk01.html (Fotograaf Magnus Scharmanoffi kodulehekül, pilte Bonk Businessi toodetest.)
- ◆ www.science-art.com (Teadusillustratsioonide kogu.)
- ◆ www.infovisual.info/ (Visuaalne sõnaraamat, mitmesugused teadusillustratsioonid.)
- ◆ commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page (Palju teadusillustratsioone, otsida vastavalt konkreetsele teemale.)
- ◆ issuu.com/dylan_k/docs/luigi.serafini.-codex_seraphinianus (Isuu, Codex Seraphinianus.)
- ◆ www.loovalt.ee lisamaterjalide lehel vana- aegsete teadusväljaannete näited
- ◆ Kristina Norman. «Geniaalsuse väli». Kirjastus Eesti Kunstiakadeemia. 2008
- ◆ Kunst.ee 1/2003 Lk. 50. Intervjuu Richard Stanleyga. Eve Kiiler

Linke saab otse avada www.loovalt.ee lehel, lingikogu alt.

VAHENDID

Tugevam paber aluseks, joonistuspaper, visandamise paber, joonistus- või maalimisvahendid, internetiühendusega arvuti. Kui ülesannet teostatakse arvuti abil, siis pilditöötlustarkvaraga arvutiklass.

AINETEVAHELISED SEOSD

Teema on seotud bioloogia ainega. Järgnevalt mõned soovitusel bioloogiaõpetajale kahe aine integreerimiseks antud teemal.

Selgitada mimikri ja kohastumuste olemust ning tuua mõned näited. Korrata üle kõik paljune- misviisid, mida on tundides käsitletud. Kui ajaliselt sobib mõne uue paljunemisviisi tutvustamine, siis võib ka selle paigutada integreeritud kunstiõpetuse ülesandega samale ajale. Näidata illustratsioone paljunemisest (õpilased võiksid teha märkmeid koos skeemidega). Tutvustada taimede ja muude elus- organismide ladinakeelseid nimetusi, tuua näiteid.

SOOVITUSED TEEMA LÄBIMISEKS

«Tea»-osa läbides peaks õpilastel tekkima arusaam, kuidas kunst kasutab vormistamisel ära teiste distsipliinide vormivõtteid. Tuleks ka jälgida, et saaks selgeks, mis asi üldse on vorm. Selle juures abistab «Mõttele»-osa viimane küsimus. See aitab

välja mõelda, mis teeb näiteks koolist kooli. Milliseid elemente ära võttes pole tegu enam kooliga? Nii saab selgeks, milline on kooli kui sellise vorm.

Oluline on julgustada õpilasi leiutama, sünteesima ja kombineerima, näidata, et paljud elualad on omavahel seotud. Tutvustada vaatekohta, et teadus ja kunst võivad loomingulisest aspektist väga sarnased olla. Kuna praktiline töö keskendub teadusliku illustratsiooni vormile, siis on väga oluline näidata teaduslike illustratsioonide pilte, sest neid õpilaseraamatus ei ole. Lähim kontakt teaduslike illustratsioonidega on lapsel teiste õppeainete õpikute kaudu. Teadusillustratsioonide näidete lingid on kirjas «Materjalide» lõigus.

Kui soovitakse läbida teemat põhikooli õpilastega, siis võib ära jätta mimikri ja kohastumuse teemad, mis on gümnaasiumi ainekavas, ning lähtuda lihtsalt esemete ja organismide välisest vormist. Samuti võib loobuda ladinakeelse nime leiutamisest ja paljunemisviisi kujutamisest. Juba erinevate objektide väliskuju süntees pakub lastele piisavalt väljakutset.

SOOVITUSED PRAKTILISE TÖÖ KORRALDAMISEKS

1. Vormistus.

Selle ülesande juures võib alustada lõpust, vormistuse loomisest. Kuna kõik õpilaste tööd peaksid olema ühtse vormistusega, siis võib esmalt sellega tegeleda. Tugevamast paberist alused võib joonida ühesuguseks. Võib ka enne arvutis põhja valmis teha ja välja printida. Üks variant on veel koos õpilastega luua vormistus arvutis. See on ühtlasi graafilise disaini harjutus. Kui on võimalus arvutis töötada, võivad õpilased lisada joonistused või maalid arvutis kujundatud vormidele. Nimetuse lisamine pildile on kohe kindlasti arvutis kõige mugavam.

2. Leiutada taim või organism.

Kuna paljunemisviise on loodusõpetuse tunnis korratud ja õpilastel peaksid ka visandid sellest teemast olemas olema, siis võib kohe hakata uudseid organisme välja mõtlema. Kui fantaasia ei lenda, rakendage mõnd kombineerimisvõtet. Kirjutage üles loomi, taimi, paljunemis- või paljundamisviise ja kombineerige neid pimesi omavahel. Kuna pole keelatud taimi ega loomi ka esemetega kombineerida, arutage, kuidas asjade maailmas asju juurde tuleb. Kasuks tuleb Seraphinianuse koodeksi piltide vaatamine. Pole üldse oluline, kas sellist asja saab olemas olla või mitte. Tähtis on jätta õige MULJE. Võib-olla soovib keegi joonistada näiteks pikkade spagetiõisikutega lille, mis paljuneb nii, et emalill heegeldab spagettidest lapslille. Või puud, mis paljunevad pungumise teel.

Või tolmulapp mööblit tolmeldamas, et tekiks uusi mööbliesemeid. Näidete toomine võib väga hästi fantaasia tööle panna, sest tekkivad kombinatsioonid peaksid olema üsna naljakad. Paluge ka õpilastel näiteid tuua.

3. Visualiseerida oma idee.

Leppige enne kokku, milliseid vahendeid pildi loomiseks kasutate. Harilik pliiats, süsi, värvipliiatsid, viltpliiatsid, kriidid, akvarellid – need kõik sobivad. Selles töös on visandamine äärmiselt tähtis, sest tulemus võiks olla puhas ja korrektne. Hoolitsege, et kõigil oleks ühesugune paber.

4. Mõelda välja nimi.

Aidake õpilastel ladinakeelseid nimetusi välja mõelda. See võib neile alguses raske tunduda. Kindlasti peaks tahvlil või projitseerituna olema klassile näha hulk ladinakeelseid nimetusi. Innustage õpilasi mängima, nagu räägiksid nad ladina keelt. Proovige järele aimata sõnalõppe ja rütmi. Igaüks on ju lapsena teeselnud, et räägib mõnd võõrkeelt. Nimetused võiksid kuidagi seotud olla pildil kujutatuga. Võib ka kogu klassiga ühiselt igale pildile nime panna. Saab kasutada interneti ladina keele sõnaraamatuid, et leida objektide ladinakeelseid nimetusi.

5. Vormistada pildid ühtemoodi ja siduda mappi.

Nagu alguses soovitatud, võib lehed eraldi teostega vormistada käsitsi, liimides pildi alusele ja lisades juurde arvutis tehtud ning välja printitud nimesildi. Pildid võib aga ka skaneerida või pildistada ning lisada need arvutis. See laseks harjutada pilditöötluse tehnikaid. Pilditöötlust on õpetatud raamatus «Kunstiõpik 7.–9. klassile. II osa» ja sellega kaasneval DVD-l.

HINDAMISKRITEERIUMID

LÄVENDID VÄLJUNNID	Arvestatud või 5	Arvestatud või 4	Arvestatud või 3	Mittearvestatud või 2	Õpilase hinne	Õpetaja hinne
1. Teab õpilase- raamatus toodud näiteid ja kunstnikke.	Teab kõiki õpilase- raamatus toodud näiteid, kunstnikke ja oskab sel teemal vestelda.	Teab pooli õpilase- raamatus toodud näiteid.	Teab ühte näidet. Ajab teadmisi segamini. Annab ka valesid vastuseid.	Ei tea midagi. Vastab valesti.		
2. Saab aru eri nähtuste vormist.	Osaleb aktiivselt diskussioonis, pakub välja vastuseid, mis on enamasti õiged.	Osaleb diskus- sioonis. Pakub vastuseid välja. Mõned neist on õiged.	Osaleb passiivselt diskussioonis. Kuulab.	Ei osale diskus- sioonis. Ei tunne huvi, ei kuula.		
3. Oskab sünteesida ja kombineerida.	Osaleb aktiivselt protsessis, pakub välja variante. Kasutab hästi fantaasiat. Tunneb protsessist lõbu.	Osaleb protsessis. Vajab juhendamist. Pigem kombineerib kui sünteesib.	Osaleb, kuid on passiivsevõitu. Vajab palju abistamist.	Ei osale. Ei süvene.		
4. Visualiseerib oma sünteesi tulemuse.	Visandab hoolega. Valib välja hea visandi ja teostab selle järgi tehniliselt korrektse kujutise. Kujutis iseloo- mustab esialgset ideed hästi, vastab ülesande püstitu- sele ja on selgelt arusaadav.	Teostab illustratsiooni.	Teostab illustrat- siooni. See ei ole korrektne, ei anna eriti edasi ideed või on segasevõitu.	Töö on tegemata.		
5. Valdab teadus- teose simuleeri- miseks vajalikke vormivõtteid.	Vormistab teose korrektselt ja püüdliselt.	Vormistab teose.	Ei järgi vormista- mise reegleid.	Töö on tegemata või rikutud.		
6. Õpetaja lisaväljund.						

KOONDHINNE:

TERVES KEHAS TERVE KUNST

TERVES KEHAS TERVE KUNST

Tee Spordiga ühendatud kunst.

Õhku Kunst ja sport ühendatud ning arenevad.

Loe Väikemõeldud spordiala, sportlikult ja spordiväljal.

Te Sport ja kunst võivad ühenduda. Tänapäevane kunst on üha enam sportlikult inspireeritud. Tänapäevane kunst on üha enam sportlikult inspireeritud. Tänapäevane kunst on üha enam sportlikult inspireeritud.

THE ARTISTS FOR AESTHETICS (Esthetika on kunst + esteetika + esteetika + esteetika)

Organisatsioon tegemiseks kogu maailmas kunstisportlaseid, kunstisportlaseid ja kunstisportlaseid.



SIHTRÜHM Alates 5. klassist.
MAHT 2–6 tundi.

ÜLESANNE

Seotud kehalise kasvatusesega.

Mõelda välja uudne spordiala. Korraldada spordivõistlus. Luua videoteos spordireportaaži kujul samalt ürituselt.

VÄLJUNDID

Teema läbimise järel õpilane:

1. teab kunsti ja sporti ühendanud kunstipraktikaid ning nende teostajaid;
2. teab eri spordialasid, abivahendeid ja mõõtetemeetodeid;
3. saab aru, et kunsti võib olla ka spordis ja vastupidi;
4. on läbinud praktikumi spordivõistluse korraldamises, seal osalemises või dokumenteerimises;
5. Õpetaja lisaväljund.

PÕHIMÕISTED JA VÕTMESÕNAD

Fluxus, esteetika, vaatamängulisus, vormirietus, sooritus, sport, reportaaž, aktsioon, *performance*, *happening*

MEETODID

projektõpe, diskussioon, rühmatöö, aktsioon, dokumenteerimine

MATERJALID

- ◆ Teema «Terves kehas terve kunst» õpilase-raamatu tekstid

- ◆ www.antifestival.com/2010/eng/programme/artists-and-works/ (Kaasaegse kunsti festival Anti. Regin Igloria teos «Run write run». Kui klikkida kunstniku nimele, leiab teose kirjelduse. Fotosid aktsioonist leiab Galerii menüüst, 2010. aasta festivali piltide hulgast.)
- ◆ missionlocal.org/2009/11/renaissance-city-the-intersection-of-sports-and-art/ (San Francisco Missioni piirkonna veebiväljaanne, artikkel spordi ja kunsti põimumisest.)
- ◆ www.flickr.com/photos/zoonie/2555550587/in/set-72157605523117572/ (Näitusekülastaja pilt võimatust lauatennisest Fluxuse olümpiaadil.)
- ◆ www.flickr.com/photos/the_junes/2527461662/in/photostream/ (Näitusekülastaja pilt aedviljamalest Fluxuse olümpiaadil.)
- ◆ www.flickr.com/photos/zoidito/2760645082/in/photostream/ (Näitusekülastaja pilt Fluxuse olümpiaadil, veel üks viis maletada.)
- ◆ nycbikepolo.com/?page_id=87 (Rattapolo.)
- ◆ www.aesthetics.org/ (The Institute of Aesthetics'i koduleht.)
- ◆ www.youtube.com/watch?v=m1KWisi9JU8 (Youtube, video jalgratta aeglussõidust.)
- ◆ www.youtube.com/watch?v=q-WJ&XtkbY (Tom Russotti räägib Fluxuse olümpiaadist, video inglise keeles, videolõigud spordialadest.)
- ◆ www.roek.ee/docs/videopraktika_est.pdf (MTÜ Rakendusökoloogia Keskus koostatud praktilised nõuanded filmimiseks.)
- ◆ <http://filmiklubi.tipikas.tv/?ID=11> (TTÜ filmiklubi Kaader kodulehekül, peamised filmimise näpunäited.)
- ◆ «Kunstiõpik 7.–9. klassile. II osa» õpikuga kaasas olev DVD. Video monteerimise õpetus Windows Movie Makeri programmi abil. Õpikust leiab ka *storyboard*'i tegemise õpetuse.

Linke saab otse avada www.loovalt.ee/lehel/lingikogu/alt.

VAHENDID

Vajadusel spordiriistad, spetsiaalne riietus, videokaamera, statiiv, valgustus, mikrofoni

AINETEVAHELISED SEOSD

Teema «Terves kehas terve kunst» on tihedalt seotud kehalise kasvatuses ainega. Kehalise kasvatuses õpetaja saab õpilastega arutada, milliseid spordialasid on üldse olemas. Milliseid vahendeid ja milliseid mõõtmismeetodeid kasutatakse, mida konkreetse spordiala juures üldse hinnatakse?

Ühes kehalise kasvatuse tunnis võikski kehalise kasvatuse õpetaja koos õpilastega paberitükkidele üles kirjutada eri spordialasid, mõõtmismeetodeid ja sportimisvahendeid. Seejuures peaks tekkima kolm paberipakki, mis oleksid õpilastele eeltöökunstiopetuse tunniks.

Oluline osa on kehalise kasvatuse õpetajal täita spordivõistluse korraldamise juures. Kunstiopetuse tunnis teevad õpilased ise koos õpetajaga plaani, milliseid spordialasid nad sooviksid tegelikult järele proovida. Kehalise kasvatuse ja kunstiopetuse õpetajad võiksid omavahel ajakavad paika panna ja samuti kokku leppida, mis osa õpilaste abistamisel kellegi kanda jääb. Võib kaasata ka abijõude koolist, õpetajaid või vanemate klasside õpilasi, või ka lapsevanemaid.

SOOVITUSED TEEMA LÄBIMISEKS

Selle teema eesmärgiks on viia kokku kunst ja sport. Kunstis ja spordis on palju kokkupuutepunkte ning hulk erinevusi. Eesmärk on ühtlasi tunda rõõmu veidrast kehalisest tegevusest ja üheskoos lustida.

SOOVITUSED PRAKTILISE TÖÖ KORRALDAMISEKS

1. Spordiala väljamõtlemine.

Kuna spordialade teemat puudutav vestlus peetakse kehalise kasvatuse tunnis, siis võiks eelnevas kunstitunnis või koduse tööna panna valmis paberilipikud. Võib kasutada ka märkmepabereid. Neid võiks igas pakis olla umbes kakskümmend. Tegevuse käik on kirjas õpilaseraamatus.

2. Korraldada spordivõistlus.

Spordivõistlust korraldades tehke koostööd kehalise kasvatuse õpetajaga ja vajadusel kaasake veel täiskasvanuid. Ehkki korraldus ise on jõukohane suurematele, ei tähenda see, et väiksemad ei võiks võistlustest osa võtta. Kui pidada võistlus spordipäevana, saaksid väiksemadki osaleda. Võite ka lapsevanemad organiseerima või osalema kutsuda. Kui juba korraldamine käsil, siis on lihtne kaasata teisi klasse.

Võistlustel võib välja selgitada võitjad, kuid ei pruugi.

Jälgige, et igal osalejal oleks oma ülesanne. Kui on lapsi, kellele füüsiline tegevus ei sobi või pole see tervislikel põhjustel lubatud, mõelge välja mittefüüsilised spordialad, kaasake nad kohtunikena, assistentidena, leidke tegevus dokumenteerijatena. Peale spordireportaaži võib ju veel pildistada.

3. Võtta võistlusest osa.

Eeskuju on nakkav, võistelge ka ise!

4. Teha võistlustest spordireportaaž.

Filmimise õpetusi leiab «Materjalide» loetelust.

Kui spordivõistlus võib olla vägagi naljakas, siis reportaaž peaks olema tehtud tõsimeeli. Jälgige, et reportaaži meeskonnas oleksid kõik vajalikud liikmed: operaator, intervjuerija, grimeerija, vajadusel valgustaja, režissöör, monteeriija. Küsimuste väljamõtlemiseks võiks olla ka eraldi inimene (toimetaja). Režissöör peaks koos tiimiga läbi mõtlema kogu tegevuse ja ajakava. Režissöör võiks teha stsenaariumi ja/või *storyboard*'i, kuigi kõik tiimi liikmed peavad seal nõuga kaasa aitama. On oluline, et piltjutustuses oleks paigas, mida kavatsetakse filmida, kui kaua, millisel taustal ja kellega tehakse intervjuu ning mida küsitakse.

Ilmselt võib aktsiooni käigus ka ootamatusi ette tulla, reporter peab alati olema valmis kiirelt reageerima.

Operaatori ülesanne on filmimise kõrval vastutada tehnika eest (kaamera, mikrofoni, kolmjalga).

Video monteerimise õpetuse Windows Movie Makeri programmi abil leiab õpikuga «Kunstiõpik 7.–9. klassile. II osa» kaasas olevalt DVD-lt.

HINDAMISKRITEERIUMID

LÄVENDID VÄLJUNNID	5	4	3	2	Õpilase hinne	Õpetaja hinne
1. Teab kunsti ja sporti ühendanud kunstipraktikaid ja nende teostajaid.	Teab kõiki õpilaseraamatus tutvustatud kunstipraktikaid ja nende teostajaid ning oskab sel teemal vestelda. Toob näiteid elust.	Teab pooli õpilaseraamatus tutvustatud kunstipraktikaid ja nende teostajaid.	Teab ühte õpilaseraamatus mainitud kunstipraktikat. Ajab infot segamini. Annab ka valesid vastuseid.	Ei tea midagi. Vastab valesi.		
2. Teab eri spordialasid, abivahendeid ja mõõtmismeetodeid.	Teab kõiki paberitükkidele kirjutatud spordialasid, teab, kuidas neid sooritatakse, mida mõõdetakse ja mis abivahendeid kasutatakse.	Teab enamikku paberitükkidele kirjutatud spordialasid. Oskab välja pakkuda eri mõõtmismeetodeid. Teab mõnda spordivahendit.	Teab mõnda spordiala. Eksib mõõtmismeetodeid välja pakkudes. Teab mõnda spordivahendit.	Teab väga vähe. Ei osale.		
3. Saab aru, et kunsti võib olla ka spordis ja vastupidi.	Vastab õpetaja küsimustele, seletab oma sõnadega, toob näiteid.	Vastab õpetaja küsimustele, saab aru. Vajab veidi suunamist.	Vastab õpetaja küsimusele osaliselt ka peale abistavaid küsimusi.	Keeldub arutelust.		
4. On läbinud praktikumi spordijärgse korraldamises, seal osalemises või dokumenteerimises.	Lööb lustiga kaasa. Täidab talle pandud ülesande hästi, teeb oma ettepanekuid. Aitab võimalusel teisi. Dokumentatsioon on korralik, vastab spordireportaaži nõuetele.	Lööb kaasa. Püüab täita oma ülesannet. Dokumentatsioon on teostatud, võib esineda puudujääke.	Lööb vastumeelselt kaasa. Esineb puudujääke ülesannete täitmisel. Dokumentatsioon osaliselt teostatud, kehvast kvaliteediga või segane.	Ei osale. Jätab dokumentatsiooni tegemata.		
5. Õpetaja lisaväljund.						

KOONDHINNE:

1. Leida probleem.

Alustuseks on tarvis leida probleem (probleemid), mida lahendada. Kõige lihtsam on lahendada probleeme, mis on seotud õpilase lähima ümbrusega, nagu kool, kodu, kodupiirkond, ümbritsevad inimesed. Ei tohi ka välistada seda, et lastel tekib soov midagi hoopis suuremat ette võtta. Siis tuleks leida võimalusi sellist tegevust toetada. Initsiatiiv selleks peaks kindlasti tulema õpilastelt enestelt. Mõnele noorele võib olla vastumeelne midagi kritiseerida. Siis võiks sõnastada probleemi otsimise ülesande teisiti. Näiteks: leida kohti, kus saaks midagi paremaks muuta või kellelegi head teha.

Probleemi leidmiseks võiks anda aega, esitades küsimusi järelemõtlemiseks eelmise tunni lõpus. Nii läheb järgmise tunni algul probleemide kirjapanek kiiremini. Samuti võib probleemide leidmise osa teha teiste tundide kõrvalt, näiteks ühe tunni lõpus paluda mõelda välja lahendust vajav kitsaskoht. Järgmise tunni lõpus paluda kirjutada igapähele teda vaevanud valukoht paberile. Vahepeal võiks õpetaja sorteerida laekunud ideed, panna pingeritta ja kirjutada välja valguskilele, suurele paberile või faili – vastavalt sellele, millised esitlusvahendid on klassis kasutada. Nii saab teemat alustada, varuks piisavalt teavet, et tunni jooksul jõutaks välja mõelda konkreetne tegevuskava.

2. Koostada tööühikud.

Ülesannet võib olenevalt õpilaste arvust sooritada terve klassiga, aga ka rühmades. Oluline on jälgida, et igal rühma liikmel oleks tema võimetele vastav tegevus. Kui töö toimub rühmades, siis võiksid need üritada oma tegevust üksteise eest natuke salajas hoida.

3. Planeerida tegevus.

Nüüd on probleemile vaja välja mõelda lahendus. See võiks olla midagi, mis pole otseselt keelatud ja aitab kaasa probleemi lahendamisele. Kindlasti peaks siingi tulema initsiatiiv õpilastelt. Olenevalt isiksusest on mõnda õpilast ilmselt vaja ergutada julgelt mõtlema, teist seevastu ohjeldada.

Õpetaja on seejuures nõuandja, kes peaks jälgima, et planeeritavad tegevused jääksid seaduse piiresse. Seaduse järgimise all mõeldakse seda, et ei tohiks teha asju, mis on otseselt keelatud. Samas on ju palju sellistki, mida keegi pole taibanud keelata. Peaks jälgima, et kavandatav tegevus poleks destrukttiivne, vaid tekitaks positiivse muutuse vähemalt rühma enese arvates. Igat asja saab kuidagi parandada.

Tegevusplaan peaks olema kirjalik ja koosnema ajakavast, jaotama tegevused õpilaste vahel ära ning ka abilised väljastpoolt klassi peaksid olema selles märgitud. Kui on vaja mingeid abivahendeid, siis peaks olema kindlalt paigas, kes mida toob. Ajakava tuleb panna paika niimoodi, et see sobiks kõikidele asjaosalistele. Unustada ei maksa dokumenteerimist, milleks määrata rühmas eraldi inimesed, kes tegelevad vaid sellega. Tegevus võib aset leida kunstitunni ajal, aga ka väljaspool koolitunde. Võib juhtuda, et aktsiooni ei saa kohe ellu viia, vaid pikema aja jooksul. Ka see ei tohiks olla probleem.

Tegevust kavandades võib tekkida vajadus ka abistavate täiskasvanute pühendamiseks asjasse (kas või mõni inimene juhtkonnast). Tehke seda kõhklematult, paludes samas asja salajas hoida. Võib osutada vajalikuks ka lapsevanematelt nõusolekut küsida, sest tegevus võib toimuda koolivälisel ajal või väljaspool kooli territooriumi. Sel juhul koostage vanemate nõusolekut küsivad kirjad (või kasutage seda võimaldavaid internetikeskkondi), selgitades tegevuse olemust ja paludes lastel küsida oma vanematelt allkirjad.

Kui aktsiooniks on vaja raha või ainelisi ressursse, küsige abi koolilt või lastevanematelt. Kui ressursse ei leita, valige mõni teine probleem või lahendus, mille puhul saaks ilma hakkama.

Ärge laske ennast heidutada asjaajamise näilisest keerukusest, tulemus on kindlasti seda väärt.

Mõned ideed (palun neid mitte võtta efekkirjutustena, probleemid ja lahendused peaksid tulema õpilastelt):

Probleem	Võimalikud lahendused
Kooliteel või kooli ümber on koledaid räämas kohti.	1. <i>Green guerilla'</i> dest inspireeritud seemnepommide viskamine räämas kohtadesse (kevaditi). 2. Maskides salaja koristamine. 3. Millegi parandamine või värvimine. Võib kaasata lapsevanemaid. Maskid on asjakohased.
Koolisöökla söögid ei meeldi.	1. Koostada kokaraamat meeldivate söökidega (võiksid olla ka illustatsioonid) ja smugeldada see salaja kokkade silma alla.
Mõni õpetaja ei meeldi.	Luu plakat või traktaat teemal «Meie ideaalne õpetaja». Milline oleks see õpetaja siis, kui kõik oleksid temaga rahul? Illustreerida see sama õpetaja pildiga. Kogu teos peaks olema siiras ja positiivne. Organiseerida taies salaja sellele õpetajale nii, et autorit ei saaks tuvastada.

4. Viia aktsioon ellu.

Kui aktsioon on piisavalt hästi organiseeritud, saavad õpilased ise selle elluviimisega hakkama. Võib-olla on mõnel rühmal abilisteks ka täiskasvanuid. Kui aktsiooniks läheb vaja õpetaja abi, siis jälgida, et mitu aktsiooni ei satuks ühele ajale.

Õpetaja, pane tähele, et õpilased usaldavad sind anonüümsuse hoidmisel. Ära peta usaldust. Kui peaks tekkima sekeldusi, siis peab just õpetaja olema puhvriks õpilaste ja teiste vahel.

5. Dokumenteerimine.

Dokumenteerimise juures tuleks samuti vältida asjaosaliste isikute paljastamist. Hea on näiteks pildistada mingit kohta enne ja pärast aktsiooni. Efektne on, kui fotod on võetud täpselt samast kohast. Kui aktsiooni tulemusel valmib mingi objekt, siis säilitada sellest koopia.

Kui tegevus toimub maskides, saab sellest teha toreda video.

Dokumenteerimise viis lähtub tegevuse tüübist.

HINDAMISKRITEERIUMID

LÄVENDID VÄLJUNDID	Arvestatud või 5	Arvestatud või 4	Arvestatud või 3	Mittearvestatud või 2	Õpilase hinne	Õpetaja hinne
1. Teab sotsiaalse kunsti ja taktikalise meedia näiteid. Teab, milliseid võtteid on kunstnikud kasutanud.	Teab kõiki raamatus toodud näiteid, kunstnikke ja oskab sel teemal vestelda.	Teab pooli raamatus toodud näiteid.	Teab ühte raamatus toodud näidet. Ajab fakte segamini. Annab ka valesid vastuseid.	Ei tea midagi. Vastab valesi.		
2. Oskab välja pakkuda probleemi ümbritsevast elust.	Töötab aktiivselt kaasa. Pakub mitut probleemi. Arutleb.	Pakub välja ühe probleemi.	Vajab õpetaja juhendamist või ergutamist. Saab õpetaja abiga hakkama.	Ei oska või ei taha hoolimata õpetaja abist vastata.		
3. Võtab osa lahenduse leidmisest.	Osaleb aktiivselt. Pakub omalt poolt lahendusi. Arutleb.	Osaleb protsessis. Vajab juhendamist.	Võtab osa, kuid passiivselt. Vajab palju juhendamist. Ei paku ise midagi välja, kuid on siiski huvitatud kuulamisest.	On passiivne. Ei kuula. Ei ole huvitatud. Töötab vastu.		
4. Võtab osa probleemi lahendamisest ja täidab oma ülesannet.	On aktiivne ja loov. Võtab huviga osa, reageerib ootamatustele, abistab vajadusel teisi. Täidab oma ülesannet korrektselt.	Võtab osa probleemi lahendamisest, on püüdlük.	Võtab osa probleemi lahendamisest. Võib vajada abi. Hoolimata entusiasmi puudusest saab enam-vähem hakkama.	Segab teiste tegevust. Ei osale. Jätab talle pandud ülesande täitmata.		
5. On solidaarne rühma liikmetega.	On solidaarne. Hoiab saladust. Innustab teisi ja hoiab meeskonnavaimu üleval. Saab aru anonüümsuse ja konspiratsiooni mõttest.	On solidaarne teiste rühma liikmetega. Hoiab anonüümsust.	On passiivne. Võib reeta oma anonüümsuse, kuid teisi ei reeda.	Räägib teistele aktsioonist ja osalejatest. Rikub koostöövaimu. On reetlik.		
6. Õpetaja lisaväljund.						

KOONDHINNE:

SOOVITUSED PRAKTILISE TÖÖ KORRALDAMISEKS

Kõigepealt mõelda läbi projekti käik ning panna see detailselt kirja. Leppida kirjanduse õpetajaga kokku ülekantud tähenduse teema käsitleluses enne või rööbiti kunstitundidega. Sellest sõltub koolitundide arv, mida teema läbimiseks vajatakse. Arvatavasti mahub teema kahe või kolme koolitunni sisse.

Tunni käigu planeerimine sõltub õpilaste ettevalmistusest ning koostööst kirjanduse õpetajaga.

Alustuseks mõelda läbi, kuidas korraldada eeltöö, ilma milleta ei saa ülesannet teostada. Selleks on kaks võimalust: anda koduseks tööks leida kirjandusest viis ülekantud tähendusega väljendit või leppida kokku kirjanduse õpetajaga, kes lahendaks selle koos õpilastega kirjanduse tunnis. Muidugi võib anda ülesande ka kunstitunni alguses kohapeal, kuid siis jääb vähem aega loovtööks. Õpilasele, kes tuleb tundi ettevalmistamata, on siiski soovitatav anda võimalus leida näiteks kirjanduse õpikust ülekantud tähendusega väljendeid.

Kui õpilased on ülekantud tähenduse teemaga tuttavad ning tunniks valmistunud, siis mahub teema ära kahte koolitundi. «Tea»-plokile võiks planeerida umbes 15–20 minutit ja ülejäänud aeg võiks kuuluda «Mõttele»-plokile, mis hõlmaks ka ettevalmistustööd loovpraktikumi läbimiseks (õpilaseraamatu teema «Elus metafoor» «Loo»-plokiteine punkt). Osa tunnist võiks kindlasti kuuluda näitmaterjalide vaatamisele suurel ekraanil, õpilaseraamatu tekstide lugemisele ja küsimustele vastamisele.

Õpilaseraamatu «Elus metafoori» alapeatükki mahtusid vaid mõned teema näited. Tegelikult sobivad raamatu teiste teemade illustreerimiseks kasutatud teosed kohati ka selle teema alla. Lisamaterjali saab otsida teistest kunstiraamatutest või internetist. Tuleb arvestada, et õpilaseraamatus mainitud kunstniku loomingust on antud teemaga seotud vaid mõni töö. Seega tuleb enne teha valik. Materjalide nimestikus on linke ka kõnekäändude ja metafooride kohta, mis sobivad pigem iseseisvaks tööks või silmaringi laiendamiseks kui õppematerjaliks tunnis. Kindlasti on oluline vaatamise ajal õpilastega vestelda ning anda võimalus oma arvamus põhjendada. Vaba vestluse käigus saab kontrollida, kui palju õpilased tunni käigus omandasid, ning selgitada veel kord, mis on kontseptsioon ja kontekst.

«Loo»-plokite iseseisvaks tööks mõeldud kontseptsiooni paika panevad küsimused võivad olla lahendatud tunni lõpus või jääda kodutööks. Järgmises tunnis peavad olema kaasas vahendid kontseptsiooni teostamiseks. Selle ülesande puhul ei pea vahendite valikut piirama. Laske õpilastel endil otsustada, millise kunstivormi nad valivad. Loomulikult tuleb jääda mõistuse piiridesse ning

idee peab olema teostatav. Kui tunni korraldus lubab, siis võiks isegi liikuda klassiruumist välja, et leida uusi materjale ja spetsiifilisi kohti. Võimalik, et ideede teostamise käigus läheb õpilastel vaja kellegi teise abi. Abivalmidus võiks selle ülesande puhul olla üks hindamiskriteeriume (õpetaja lisaväljund).

«Loo»-plokki kuulub ka teose dokumenteerimine ning saateteksti kirjutamine. Tekst ei pea olema pikk, piisab neljast kuni seitsmest lausest; kirjutamisel aitavad õpilasi «Mõttele»-plokite küsimused.

«Elus metafoori» foto või video võib postitada blogisse. Välja printitud pildid saab kaita portfooliosse. Võib korraldada ka tööde esitluse kas klassiruumis või virtuaalselt ajaveebis. Esitlusviisi peaks kindlasti õpilastega kokku leppima ning näiteks blogi puhul tuleb olla kindel, et kõik oskavad seda keskkonda kasutada.

HINDAMISKRITEERIUMID

LÄVENDID VÄLJUNNID	5	4	3	2	Õpilase hinne	Õpetaja hinne
1. On tunniks valmistunud.	Leiab eeltööna tekstist viis kõnekäändu, metafoorseid võrdlust või muid ülekantud tähendusi, oskab neid oma sõnadega lahti seletada ja põhjendab oma valikut.	Leiab eeltööna tekstist viis kõnekäändu, metafoorseid võrdlust või muid ülekantud tähendusi. Saab aru, mis on ülekantud tähendus.	Teeb eeltööna antud ülesande ära teiste õpilaste või õpetaja abiga tunnis. Saab aru, mis on ülekantud tähendus.	Ei ole tunniks valmis. Ei täida eeltööna antud ülesannet tunnis.		
2. Teab, mis on kontseptsioon ja kontekst.	Vastab õpetaja küsimustele, seletab oma sõnadega, toob näiteid.	Vastab õpetaja küsimustele, teab, mis on kontseptsioon ja kontekst.	Vastab küsimustele õpetaja abiga.	Ei tea midagi.		
3. Oskab valida kunstivormi oma kontseptsiooni teostamiseks. Planeerib tegevust.	On kunstivormi valides leidlik ja uuendusmeelne. Teab täpselt, mida teeb, ning läheneb kontseptsiooni teostamisele loovalt.	Valib kunstivormi iseseisvalt. Kontseptsioon vastab tunni teemale. Suudab ise otsustada, kuidas oma tööd teostab. Vajadusel küsib nõu.	Vajab abi kunstivormi valimisel ning suunamist tegevusi planeerides.	Ei täida ülesannet.		
4. On oma ideed teostanud.	Loovtöö kontseptsioon vastab tunni teemale, on veenev. Tulemus on igati õnnestunud, korralikult teostatud.	Loovtöö kontseptsioon vastab tunni teemale. Tulemus on hea, püüdliselt teostatud.	Loovtöö kontseptsioon vastab tunni teemale osaliselt. Tulemus on nõrk, teostus lohakas.	Töö on tegemata.		
5. Oskab teost dokumenteerida.	Dokumentatsioonil on kunstiline väärtus.	Teos on dokumenteeritud.	Dokumenteeritud, kuid jätab soovida.	Töö on tegemata.		
6. Õpetaja lisaväljund.						

KOONDHINNE:


TÕEMÜTS

TÕEMÜTS

Tema Sümbool.

Mõiste Sümbooli mõistamine.

Loe Peamõiste: teemaks, mis lahutamatu on omavahel seotud.



Karin Luts, "Kunstnik", 1937. Õli. EKM.



Karin Luts, "Kunstnik", 1937. Õli. EKM.

PHILIP TREACY

Philip Treacy on 2010. aastal loonud maailma parimad ja kõige kallimad peakatted ning disainerinud ning loonud kaasaegseid peakatteid. Philip Treacy on 2010. aastal loonud maailma parimad ja kõige kallimad peakatted ning disainerinud ning loonud kaasaegseid peakatteid. Philip Treacy on 2010. aastal loonud maailma parimad ja kõige kallimad peakatted ning disainerinud ning loonud kaasaegseid peakatteid.



Philip Treacy on 2010. aastal loonud maailma parimad ja kõige kallimad peakatted ning disainerinud ning loonud kaasaegseid peakatteid. Philip Treacy on 2010. aastal loonud maailma parimad ja kõige kallimad peakatted ning disainerinud ning loonud kaasaegseid peakatteid.

SIHTRÜHM Sobib alates 5. klassist.
MAHT 2–3 tundi olenevalt õpetaja töökorraldusest ja klassi suurusest.

ÜLESANNE

Luaa ilukirjandusliku tegelase peakate, mis iseloomustaks tema hingeelu ja mõtteid.

VÄLJUNDID

Teema läbimise järel õpilane:

1. on tunniks valmistunud;
2. teab, mis on sümbool;
3. leiab abstraktsele mõistele (armastus, sõprus, kurvameelsus jms) vastava sümboli;
4. omandab loovpraktikumi kaudu rühmatöö kogemuse;
5. oskab analüüsida oma tööd vastavalt püstitatud ülesandele.
6. Õpetaja lisaväljund.

PÕHIMÕISTED JA VÕTMESÕNAD

sümbool, sümboolne tähendus, kirjandus, kunstiobjekt, iseloomustus, peakate

MEETODID

kirjalik eeltöö koduse ülesandena või kirjandustunnis, vestlus, rühma- või paaristöö, dokumenteerimine

MATERJALID

- ♦ Teema «Tõemüts» õpilaseraamatu tekstid
- ♦ digikogu.ekm.ee/ekm/search/oid-4167/?sform=headline&searchtype=simple&searchtext=kunstnik&offset=21 (Karin Luts. Kunstnik. 1937. Õli. EKM.)

- ♦ www.philiptreacy.co.uk/ (Philip Treacy kodulehekülg.)
- ♦ designmuseum.org/design/philip-treacy (Artikkel Philip Treacy'st ja tema loomingust.)
- ♦ www.oh tuleht.ee/index.aspx?id=121819 (Artikkel Philip Treacy'st.)
- ♦ www.triinupungits.com/index.html (Triinu Pungitsa kodulehekülg.)

Linke saab otse avada www.loovalt.ee lehel, lingikogu alt.

VAHENDID

Interneti-ühendusega arvuti, ekraan, paber, pliiats, erinevad peakatted (barett, rätik, kübar, kaabu, suusamüts, kapuuts jne), konkreetse idee teostamiseks vajalikud vahendid (mitmesugused väiksed asjad, mänguasjad, plastiliin, paber, krepp-paber, papp, niit, lõng, teip, liim, haaknõelad, traat, käärnid, näpitsad jne), fotoaparaat ja/või videokaamera (mobiiltelefon).

AINETEVAHELISED SEOSD

Projekti «Tõemüts» puhul saavad õpilased ära kasutada teises aines õpitut. Tihe seos kindla kirjandusteosega võimaldab püstitada ülesande nii põhikooli noorema kui ka vanema astme õpilastele. Pidades silmas ainetevahelisi seoseid, võib kirjanduse asendada näiteks ajaloo ja teha ajaloolise isiku peakatte.

SOOVITUSED TEEMA LÄBIMISEKS

Teema «Tõemüts» võimaldab süvitsi analüüsida ilukirjandusliku tegelase isikuomadusi ning õppida selliste abstraktsete mõistete nagu lahkus, sõprus, äng, koduarmastus vms visuaalset väljendamist sümbolite abil. Ülesande praktilisele osale eelneb valitud ilukirjandusliku tegelase kirjalik iseloomustus, mis tehakse kodutööna või kokkuleppel kirjanduse tunnis. Tegelikult jätkub see analüüs kunstitunnis kuni teose valmimiseni, kuna lõpetatud objekt peab sobima kokku algselt valitud tegelasega. Võimalik, et töö käigus avastavad õpilased tegelase uusi iseloomujooni, mis aitab neil mõista kogu kirjandusteost veelgi paremini. Praktilise töö käigus peaksid õpilased pidama meeles, et valmistatav peakate ei ole mõeldud kandmiseks, vaid on kunstiobjekt. Peakatte külge kinnitatavad tegelase omadusi sümboliseerivad asjad ja detailid võivad olla eri materjalidest. Niisugune müts võib täiesti oma funktsionaalsuse kaotada, nagu see on kunstiobjektile tihti omane.

SOOVITUSED PRAKTILISE TÖÖ KORRALDAMISEKS

Kõigepealt mõelda järele, mitu tundi kulub selle projekti teostamiseks, ja panna töö käik detailselt kirja. Leppida kokku ka kirjandusõpetajaga ning viia ta kunstitunni teemaga kurssi, et lihtsustada õpilaste eeltöö tegemist ning ainetevahelise seose kaudu lisada projektile kaalu. Arvatavasti mahub teema kolme koolitunni sisse, juhul kui eeltöö tehakse kas kodus või kirjandustunnis.

Projekti «Tõemüts» eeltööna peab valmima valitud tegelase iseloomustus. Hea oleks õpilastele tutvustada ka eelseisva loovtöö sõnastust. Enne kui korraldada eeltöö – ilma milleta ei saa ülesannet teostadagi –, tuleb jagada klass rühmadeks või paarideks, mis peaksid jääma püsima alates kunsttöötamise tunni eeltööst kuni loovtöö valmimiseni. Rühmadesse jagamisel tuleb arvestada, et tüdrukutel ja poistel võivad olla valitud ilukirjandusteose käsitlemisel erinevad eelistused ja efekujutused. Ilukirjandusliku tegelase iseloomustuse võiks kokkuleppel kirjandusõpetajaga kirjutada tema tunnis või siis kodutööna. Muidugi saab seda teha ka kohapeal kunstitunni alguses, kuid siis jääb vähem aega loovtööks. Kunstiülesande jaoks on tähtsad sellised märksõnad, mis kirjeldavad valitud tegelase olemust võimalikult täpselt, sest neid sõnu hakkavadki õpilased visualiseerima.

Kui õpilased on tunniks valmis, siis «Tea»-plokile võiks planeerida umbes 15–20 minutit ja ülejäänud aeg võiks kuuluda «Mõttele»-plokile, mis kinnistaks läbitud teemat ning annaks võimaluse sümbolite ja sümboolsete tähenduste üle arutada. Vestlusi aitavad arendada «Mõttele»-ploki küsimused. Võib valida ühe suhteliselt tihti korduva isikuomaduse ning sellele vestluse käigus leida kohase sümboli. Pöörake tähelepanu vahendite hulgas olevatele asjadele ning sellele, kuidas neid saaks töös ära kasutada. Mida need võiksid sümboliseerida? Püüdke leida mitu vastust. Arutage, kuidas värv, koht ja suurus teiste elementide suhtes võivad muuta asja tähendust. Kindlasti tuleks teoreetilise osa raames käsitleda veel kord lühidalt loovülesannet, et moekunstnike tutvustamisel hakkaks mõtte jooksma õiges sihis.

«Loo»-ploki iseseisvaks tööks mõeldud kontseptsiooni paika panevad küsimused võiksid olla loogiliseks «Mõttele»-ploki jätkuks. Andke õpilastele seitse kuni kümme minutit aega, et mõelda läbi tegelase kirjeldus ja leida vastavaid sümboleid. Paluge neil kirjutada mõtted üles või teha kiire visand. Kuna järgmiseks tunniks peavad olema kaasas vahendid loovülesande teostamiseks, siis eelmise tunni lõpus peaks rühmas arutlema kontseptsiooni üle. Selle ülesande puhul ei pea vahendite valikut piirama, kuid loomulikult tuleb jääda mõistuse piiridesse. Laske õpilastel endil otsustada, milline peakate sobib nende idee teostamiseks.

aluseks. Jälgige loovtöö protsessi ja andke soovitusi, kui vaja. Määrake täpselt, mis ajaks peaks teos valmima. Jätke aega ka dokumenteerimiseks ning saateteksti kirjutamiseks. Saatetekst põhineb eeltööna koostatud tegelasekirjeldusel. Tekst võiks koosneda neljast kuni seitsmest lausest.

Fotodokumentatsioon koos saatetekstiga võib olla esitatud nii blogis kui ka köidetud portfoolios. Hea oleks korraldada näitus kas klassiruumis või muus tööde eksponeerimiseks sobivas ruumis, või ka virtuaalselt ajaveebis. Näituse toimumisviisi peaks kindlasti õpilastega kokku leppima ning blogi puhul tuleb olla kindel, et kõik oskavad seda keskkonda kasutada. Näituse korraldamise puhul tuleks seletada või teha näidis, kuidas vormistada etiketti ja saateteksti.

HINDAMISKRITEERIUMID

LÄVENDID VÄLJUNDID	5	4	3	2	Õpilase hinne	Õpetaja hinne
1. On tunniks valmistunud.	Koostab eeltööna ilukirjandusliku tegelase põhjaliku iseloomustuse.	Koostab eeltööna ilukirjandusliku tegelase iseloomustuse.	Koostab eeltööna ilukirjandusliku tegelase iseloomustuse suhteliselt pealiskaudselt, süvenetama.	Ei ole tunniks valmistunud.		
2. Teab, mis on sümbol.	Vastab õpetaja küsimustele, seletab oma sõnadega, toob näiteid.	Vastab õpetaja küsimustele, teab, mis on sümbol.	Vastab küsimustele õpetaja abiga.	Ei tea midagi.		
3. Leiab abstraktsele mõistele vastava sümboli.	Leiab abstraktsele mõistele vastava sümboli, pakub mitut vastusevarianti.	Leiab abstraktsele mõistele vastava sümboli.	Leiab abstraktsele mõistele vastava sümboli õpetaja abiga.	Ei täida ülesannet.		
4. Omandab loovtöö teostamise kaudu rühmatöö kogemuse.	Osaleb loovülesande täitmisel rühmatöös aktiivselt, pakub omapoolseid ideid ja lahendusi. Teeb oma osa korralikult.	Osaleb loovülesande täitmisel rühmatöös aktiivselt, avaldab arvamust. Täidab oma osa püüdliselt.	Osaleb loovülesande täitmisel rühmatöös passiivselt. Teeb oma osa lohakalt.	Segab rühmatööd, ei osale.		
5. Oskab analüüsida, kas tulemus vastab algele kontseptsioonile.	Osaleb rühmatöö arutelus aktiivselt, põhjendab oma arvamust, arendab teiste tähelepanekuid, täiendab tegelase iseloomustust.	Osaleb rühmatöö arutelus aktiivselt, avaldab arvamust.	Osaleb rühmatöös passiivselt.	Ei osale analüüsis.		
6. Õpetaja lisaväljund.						

KOONDHINNE:

UUES KUUES

UUES KUUES

Tes Sarnalinn ja daadain.

Pilte Aia tehnika ja maastiku maalid.

Loo Põlvkonna loomise aegade ajaloo, maastiku maalid ja fotod.

UUES KUUES

Uues kuues on teema, mis on inspireeritud kunstiteostest, mille puhul materjal on veidralt vahetusse läinud. Näited nii kunstiajalukku sürrealismi ikoonidena jäänud René Magritte'i ja Meret Oppenheimi teostest kui ka kaasaegsest kunstist julgustavad õpilasi teostama esmapilgul absurdseid ideid, millest võivad tulla sürrealistlikud kunstiteosed. Enne loovpraktikumi mängitakse ideede püüdmise mängu; vestlus selle lõpus aitab mõista, kas õpilased said teemast aru. Samuti saavad õpilased noppida rühmatööna mängitud mängu tulemustest välja põnevaid mõtteid, mida ellu viia. Ülesande oluline osa on ka sürrealistliku foto või video lavastus ning dokumentatsiooni lühike saatetekst.

MEETODID

vestlus, mäng, rühmatöö, dokumenteerimine, loovtöö

MATERJALID

- Teema «Uues kuues» õpilaseraamatu tekstid
- Raivo Kelomees. Sürrealism. Tallinn: Kunst 1993
- en.wikipedia.org/wiki/Ren%C3%A9_Magritte (René Margritte Wikipedias.)
- www.moma.org/collection/browse_results.php?criteria=O%3AAD%3AE%3A4416&pagenumber=1&template_id=1&sort_order=1 (Meret Oppenheim MOMAs.)

SIHTRÜHM Sobib alates 6. klassist.
MAHT 2–3 tundi olenevalt õpetaja töökorraldusest ja klassi suuruselt.

ÜLESANNE

Lua kunstiobjekt, muutes igapäevase eseme materjali ning lähtuvalt sellest sürrealistlikus võtmes ka asja otstarvet. Lavastada foto sürrealistliku eseme kasutamisest.

VÄLJUNDID

Teema läbimise järel õpilane:

1. teab, mis on sürrealism ja dadaism;
2. saab aru sõna «absurdne» tähendusest;
3. on teostanud loovtööd rühmas/paaris;
4. oskab lavastada ja dokumenteerida sürrealistlikku situatsiooni eseme kasutamisest.
5. Õpetaja lisaväljund.

PÕHIMÕISTED JA VÕTMESÕNAD

sürrealism, dadaism, antikunst, kollaaž, assamb-laaž, montaaž, loogika, ratsionaalsus, absurd, lavastus, materjali muutmine, tähenduse muutmine

MEETODID

vestlus, mäng, rühmatöö, dokumenteerimine, loovtöö

MATERJALID

- ♦ Teema «Uues kuues» õpilaseraamatu tekstid
- ♦ Raivo Kelomees. Sürrealism. Tallinn: Kunst 1993
- ♦ en.wikipedia.org/wiki/Ren%C3%A9_Magritte (René Margritte Wikipedias.)
- ♦ www.moma.org/collection/browse_results.php?criteria=O%3AAD%3AE%3A4416&pagenumber=1&template_id=1&sort_order=1 (Meret Oppenheim MOMAs.)

- ♦ <http://www.suite101.com/content/meret-oppenheim-and-breakfast-in-fur---surrealism-for-breakfast-a232057> (Meret Oppenheimi teose «Karusnahkne eine» analüüs.)
 - ♦ re-actor.net/art/359-wim-delvoye.html (Pilte Wim Delvoye ehitusmasinatest.)
 - ♦ www2.pirkkala.fi/villusoo/ (Villu Jaanisoo kodulehekülg.)
- Linke saab otsida avada www.loovalt.ee lehel, lingikogu alt.

VAHENDID

Interneti-ühendusega arvuti, ekraan, paberid, pliatsid, konkreetse idee teostamiseks vajalikud vahendid, fotoaparaat ja/või videokaamera (mobiiltelefon).

SOOVITUSED TEEMA LÄBIMISEKS

Teema «Uues kuues» on inspireeritud kunstiteostest, mille puhul materjal on veidralt vahetusse läinud. Näited nii kunstiajalukku sürrealismi ikoonidena jäänud René Magritte'i ja Meret Oppenheimi teostest kui ka kaasaegsest kunstist julgustavad õpilasi teostama esmapilgul absurdseid ideid, millest võivad tulla sürrealistlikud kunstiteosed. Enne loovpraktikumi mängitakse ideede püüdmise mängu; vestlus selle lõpus aitab mõista, kas õpilased said teemast aru. Samuti saavad õpilased noppida rühmatööna mängitud mängu tulemustest välja põnevaid mõtteid, mida ellu viia. Ülesande oluline osa on ka sürrealistliku foto või video lavastus ning dokumentatsiooni lühike saatetekst.

SOOVITUSED PRAKTILISE TÖÖ KORRALDAMISEKS

Kindlasti on vaja mõelda läbi, kui palju aega kulub teema tutvustamisele, ideede püüdmise mängule, teostamiseks sobiva idee valimisele rühmas, selle elluviimisele ning sürrealistlikule lavastusele. Tähtis on panna töö käik detailselt kirja, planeerides teostamiseks vähemalt kaks koolitundi.

Esimene tund võiks kuluda teadasaamisele, mõtlemisele, mängimisele ja rühmatöö esimesele etapile ehk ideepüüdmise mängu tulemuste hulgast paremate ideede valimisele. Teine tund oleks pühendatud kontseptsiooni teostamisele ja sürrealistlikule lavastusele. Lühidalt on ülesande käik kirjas ka õpilaseraamatus.

Teemat «Uues kuues» tutvustades võiks koos õpilastega vaadata ja kommenteerida näiteid lisatud linkidelt ning otsida neid võimalusel juurde. Tuleb arvestada, et õpilaseraamatus mainitud kunstnike loomingust vastab teemale «Uues kuues» vaid mõni teos või tööde seeria. Seega tuleb enne

teha reprobe seast valik. Kui otsustate anda pildimaterjali otsimise õpilastele kodutööna, pidage silmas, et internetis leidub Meret Oppeheimi ja Wim Delvoye provokatiivseid teoseid.

Väga oluline on näitmaterjali põhjal algatada vaba vestlus. Selle käigus saab kontrollida, kui palju õpilased lugedes omandasid. Selle osa pikkus sõltub näitmaterjali põhjalikkusest ja võimalusest arendada pikemaid vestlusi. Seejuures on abiks «Mõttele»-ploki küsimused ning «Loo»-ploki hulka kuuluv ideede püüdmise mäng.

Ideede püüdmise mäng

Mängule võib kuluda 10–15 minutit, sõltuvalt klassi suuruselt ja aktiivsusest. Mängimiseks vajab iga õpilane pliatsit ja kahte paberilehte, soovi korral võib loosimise jaoks kasutada ka kotti. Ideede püüdmise mängu reegleid on tutvustatud ka õpilaseruumis.

Ühele saadud paberile kirjutab õpilane mingi igapäevase eseme nimetuse (näiteks telefon, röster, kamm, kindad jne) ning teisele asjade omaduse või materjali (näiteks karvane, kollane, sulgedega kaetud, sillerdav jne), kusjuures pole tähtis, kas omadus läheb kokku varem kirja pandud esemega. Teise lehe eseme materjali või omadusega annavad õpilased õpetajale tagasi. Esimene paber jääb õpilaste kätte. Pärast seda kui kõik sedelid on kokku korjatud, annab õpetaja igaühele võimaluse tõmmata loosiga üks paber. Kui sedel on välja tõmmatud, loeb õpilane kõva häälega ette omadussõna, mis on tema paberil, liites seejärel otsa sõna,

mis on kirjas tema kätte jäänud sedelil (näiteks võib tulla välja: kollane röster, sulgedega kaetud kamm jne). Tähtis on, et õpilased (iseseisvalt või teiste abil) oma sõnaühendit ka kommenteeriks. Selle abil selgub, kas tulemus juhtus olema täiesti reaalne või hoopis kummaline, kas sedalaadi esemed võiksid tegelikult olemas olla või oleks see täiesti absurdne. See mäng võib kujuneda ka refleksiooniks esimese tunni lõpus – sõnaühendite kommenteerimine aitab mõista, kas kõik said teemast aru.

«Loo»-ploki teine etapp ehk teostamiseks sobiva idee valimine rühmas võiks samuti jääda esimese tunni lõppu, kuna vahendid idee teostamiseks selguvad tunnis. Rühma-arutelude tulemused tasub üle kontrollida, et õpilased ei jääks järgmises tunnis hätta vahendite puudumise või idee teostamise keerukuse tõttu. Võimalik, et ideede teostamise käigus läheb õpilastel vaja õpetaja nõu, kuidas ühte või teist asja kinnitada. Olge selleks valmis ja hoidke mitmesugused kinnitusvahendid käepärast.

Kõige põnevamaks «Loo»-ploki osaks võib kujuneda sürrealistlik foto- (või video-) dokumentatsioon. Samad õpilaserühmad peavad lavastama situatsiooni, mille abil nad näitlikustavad nende loodud sürrealistliku eseme kasutamist. Foto- või videolavastust peab saatma lühike selgitav tekst. Selle tegevuse puhul jälgige, kuidas õpilased omavahel ülesandeid jaotavad. Töid võib esitleda nii klassiruumis kui ka virtuaalselt blogikeskkonnas. Esitlusviisi peaks kindlasti õpilastega kokku leppima ning ajaveebi puhul tuleb olla kindel, et kõik oskavad seda keskkonda kasutada.

HINDAMISKRITERIUMID

LÄVENDID VÄLJUNNID	5	4	3	2	Õpilase hinne	Õpetaja hinne
1. Teab, mis on sürrealism ja dadaism.	Vastab õpetaja küsimustele, seletab oma sõnadega, kuidas need mõisted on omavahel seotud, nimetab raamatus mainitud kunstnikke.	Vastab õpetaja küsimustele, teab, mis on sürrealism ja dadaism.	Vastab õpetaja küsimustele osaliselt.	Ei tea midagi.		
2. Saab aru sõna «absurdne» tähendusest.	Vastab õpetaja küsimustele, seletab oma sõnadega, toob näiteid.	Vastab õpetaja küsimustele, saab aru sõna «absurdne» tähendusest.	Vastab küsimustele õpetaja abiga.	Ei tea midagi.		
3. On teostanud loovtööd rühmas või paaris.	Osaleb rühmatöös aktiivselt, suunab tegevust, teeb oma osa väga korralikult.	Osaleb rühmatöös aktiivselt, arvestab ülesannete jaotusega rühmas, teeb oma osa püüdliselt.	Osaleb rühmatöös erilise huvita, töötab lohakalt, ise ei mõtle.	Segab või rikub rühmatööd, ei osale.		
4. Oskab lavastada ja dokumenteerida sürrealistlikku situatsiooni eseme kasutamisest.	Dokumentatsioon on kunstiväärtuslik, saatetekst on vaimukalt kirjutatud.	Teos on dokumenteeritud ja varustatud tekstidega.	Dokumenteeritud, kuid jätab soovida.	Töö on tegemata.		
5. Õpetaja lisaväljund.						

VARJUDEST LAETUD

VARJUDEST LAETUD

Tea installatsioon. Nägusid ja valgusnõu.

Video Nägusid kogu maailmast.

Loe Rõõmsalt installatsioonide üle. Nägusid ja valgusnõu.

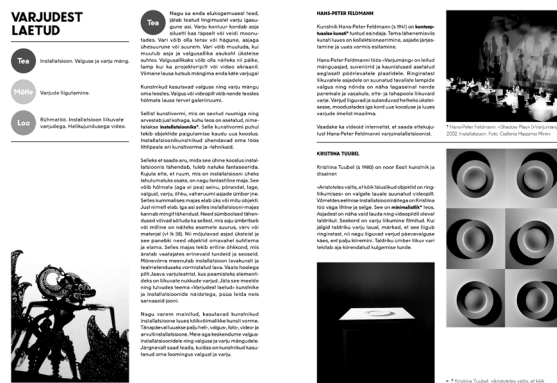
Nägu on endiselt elavaim vahend, kuid juba kaalutakse rohkem video ja heli kasutamist. Nägusid ja valgusnõu on endiselt populaarsed vahendid, kuid nende kasutusala on laiem. Nägusid ja valgusnõu on endiselt populaarsed vahendid, kuid nende kasutusala on laiem. Nägusid ja valgusnõu on endiselt populaarsed vahendid, kuid nende kasutusala on laiem.

HANS-PETER FELDMANN

Kuulsid Hans Peter Feldmanni (1931–2004) kunstiteoseid. Tema loomingus on nägusid ja valgusnõu. Tema loomingus on nägusid ja valgusnõu. Tema loomingus on nägusid ja valgusnõu.

KRISTINA TUBEL

Kristina Tubel (1960) on noor Eesti kunstnik ja disainer. Tema loomingus on nägusid ja valgusnõu. Tema loomingus on nägusid ja valgusnõu. Tema loomingus on nägusid ja valgusnõu.



SIHTRÜHM Sobib alates 8. klassist, ainetevaheliste seosteta alates 6. klassist.

MAHT 2–3 tundi olevalt õpetaja töökorraldusest ja klassi suurusest.

ÜLESANNE

Täita ruum liikuvate varjudega. Teha sellest helitaustaga video.

VÄLJUNDID

Teema läbimise järel õpilane:

1. teab, mis on installatsioon;
2. oskab nimetada kunstnikke, kes on installatsioone loonud;
3. oskab töötada rühmas/paaris;
4. on omandanud kogemused ühise installatsiooni loomisel;
5. oskab teost dokumenteerida.
6. Õpetaja lisaväljund.

PÕHIMÕISTED JA/VÕI VÕTMESÕNAD

kontseptuaalne kunst, minimalism, lavakunst, installatsioon, video, heli, interaktiivsus, vari, valgus

MEETODID

vestlus, rühma- ja/või individuaalne töö, dokumenteerimine

MATERJALID

- ♦ Teema «Varjudest laetud» ülesannete kogu tekstid
- ♦ «Kunstiõpik 7.–9. klassile. II osa». Muutuv kunst. Vormimängud. Multimeedia. Autorid Anu Purre, Anu Lüsi, Kristi Laanemäe ja Jelena Levtšenkova

- ♦ 22+ Noored Eesti kunstnikud. Tallinn: Eesti Kunstiakadeemia, 2005 (Kristiina Tuubel (Järvelaid).)
 - ♦ en.wikipedia.org/wiki/Installation_art (Installatsioonist.)
 - ♦ www.installationart.net/index.html (Deconstructing Installation Art, Graham Coulter-Smith 2006.)
 - ♦ www.fate.org.uk/tateetc/issue3/butisitinstallationart.htm (Claire Bishop «But is it Installation Art?» ajakiri Tate etc, 3/kevad 2005.)
 - ♦ www.contemporaryartdaily.com/tag/hans-peter-feldmann/ (Hans-Peter Feldmanni teosed ja näiteid.)
 - ♦ www.pipilottirist.net/ (Pipilotti Risti kodulehekülg.)
 - ♦ www.hauserwirth.com/artists/25/pipilottirist/biography/ (Pipilotti Rist. Ülevaade kunstniku tegevusest ja loomingust.)
 - ♦ designmuseum.org/design/philip-worthington (Intervjuu Philip Worthingtoniga.)
 - ♦ www.worthersoriginal.com/ (Philip Worthingtoni kodulehekülg.)
 - ♦ www.roek.ee/docs/videopraktika_est.pdf (MTÜ Rakendusökoloogia Keskus koostatud praktilised nõuanded filmimiseks.)
 - ♦ filmiklubi.tipikas.tv/?ID=11 (TTÜ filmiklubi Kaader kodulehekülg, peamised filmimise näpunäited.)
 - ♦ Videosid vaata MTÜ Loovalt tulevikku lisamaterjalide lehel
- Linke saab otse avada www.loovalt.ee lehel, lingikogu alt.*

VAHENDID

Interneti-ühendusega arvuti, ekraan, paber, pliiats, papp või pappkastid, taskulambid, konkreetse idee teostamiseks vajalikud vahendid, fotoaparaat ja/või videokaamera (mobiiltelefon).

AINETEVAHELISED SEOSSED

Valgusõpetusega ning sellega kaasnevate nähtustega tegeletakse füüsikas üksipulgi põhikooli kolmandas astmes. Mitmesuguste katsete korraldamine selle teema raames annaks võimaluse siduda kunsti ja füüsikat.

Kokkupuutepunktid põhikooli kolmanda astme füüsika ainekava õppesisu punktidega:

Valgusallikas. Päike. /.../ Valgus kui energia. Valgus kui liitvalgus. Valguse spektraalne koostis. Valguse värvustega seotud nähtused looduses ja tehnikas. Valguse sirgjooneline levimine. Valguse kiirus. Vari. Varjutused. /.../

SOOVITUSED TEEMA LÄBIMISEKS

Teema «Varjudest laetud» kaudu saab tutvustada installatsiooni kui kunstivormi mängulise varjuteatri elementidega tegevuse najal, mis on mõeldud kas rühma-, paaris- või iseseisva tööna. Teema tutvustamisel on kindlasti vaja näidata videoid õpilase- raamatus mainitud installatsioonidest, mis asuvad internetis MTÜ Loovalt tulevikku lisamaterjalide lehel. Nimelt peab ülesande lõpptulemusena igal rühmal teostatud installatsioonist valmima heliga video.

Video tegemiseks ei pea tingimata kasutama professionaalset tehnikat. Selle asemel võib kasutada näiteks mobiiltelefoni. Materjalide nimekirjas on linke video tegemisest ja filmimisest, montaažiõpetuse leiab 7.–9. klassile mõeldud kunstiõpiku 2. osaga kaasas olevalt DVD-lt.

SOOVITUSED PRAKTILISE TÖÖ KORRALDAMISEKS

Kõigepealt mõelda läbi, kui palju aega kulub teema tutvustamiseks, videote vaatamiseks ja ülesande teostamiseks. Tähtis on panna töö käik detailselt kirja, kavandades selleks vähemalt kolm koolitundi.

Selleks et kõik kulgeks plaanipäraselt, kontrollige enne tundi, kui palju aega võtab videote laadimine ja näitamine.

«Loo»-ploki ülesande teostamiseks oleks vaja hankida suuremat sorti kaste vastavalt rühmade arvule. Võib ka murda pikliku papitüki kolmeks võrdseks osaks ja kinnitada selle püstiasendis kas põrandale või laua külge nii, et kolmest seinast moodustuks piisavalt suur ruum, kuhu mahuks ära õpilaste installatsioon.

Teema «Varjudest laetud» «Tea»-ploki omandamisele võiks planeerida vähemalt veerand tundi. Seejärel tuleks koos õpilastega vaadata ja kommenteerida näiteid lisatud linkidelt, võimalusel otsida neid juurde ning kindlasti vaadata helitaustaga videoid. Pöörake õpilaste tähelepanu nii valguse ja varjude mängule kui ka sellele, kuidas on installatsioon filmitud, milline heli seda saadab. Kui on aega, siis võib arutada lühikeste videote teostuse üle. Mõne video on filminud lihtsalt näitusekülastajad, teisi professionaalid. Samas võib igas asjas leida midagi võluvat.

Oluline on algatada vaba vestlus. Selle käigus saab kontrollida, kui palju õpilased tunni käigus omandasid. Laske neil vastata küsimustele oma sõnadega. «Tea»-plokis arendatud vestlus võib sujuvalt minna üle «Mõttele»-ploki küsimustele vastamiseks. «Loo»-ploki katsetamise käigus laske igal rühmal eksperimenteerida ja proovida läbi kõikvõimalikud valguse ja varju mängu variandid. Iga rühm võiks jagada teistega kõige põnevamat tulemust. Töö käiku on põhjalikult kirjeldatud õpilase- raamatus. Loovülesande teostamiseks peaks jätma piisavalt aega. Ülesande lõpptulemusena peab igal rühmal valmima heliga video rühma ühisest installatsioonist. Selle töötlemise, vormistamise ja YouTube'i (või mõnda teise videoportali) üleslaadimise võib jätta koduseks tööks juhul, kui õpilased on sellega varem kokku puutunud ning oskavad seda teha. Vastasel korral tuleb sellele pühendada veel üks tund.

Kui kõik videod on valmis, korraldage ühine vaatamine ja arendage positiivset arutelu.

HINDAMISKRITEERIUMID

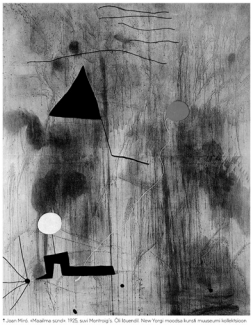
VÄLJUNDID \ LÄVENDID	5	4	3	2	Õpilase hinne	Õpetaja hinne
1. Teab, mis on installatsioon.	Vastab õpetaja küsimustele, selektab oma sõnadega, toob näiteid.	Vastab õpetaja küsimustele, teab, mis on installatsioon.	Vastab küsimustele õpetaja abiga.	Ei tea midagi.		
2. Oskab nimetada kunstnikke, kes on installatsioonid loonud.	Nimetab kõiki teemas «Varjudest laetud» käsitletud kunstnikke, kirjeldab nende töid.	Nimetab kahte teemas «Varjudest laetud» käsitletud kunstnikku, kirjeldab nende töid.	Viib õpetaja abiga kokku kunstniku nime ja tema tööd.	Ei tea midagi.		
3. Oskab töötada rühmas/paaris.	Osaleb aktiivselt paaris- või rühmatöös, pakub omapoolseid ideid ja lahendusi.	Osaleb paaris- või rühmatöös aktiivselt, avaldab arvamust.	Osaleb paaris- või rühmatöös passiivselt.	Segab tööd, ei osale.		
4. On omandanud kogemuse ühise installatsiooni loomisel.	On oma tegevuses veenev ja pühendunud, lahendab ootamatud olukorrad loovalt.	Tegutseb püüdlikul.	Osaleb erilise huvita.	Ei osale, rikub tulemust meelega ja kiuslikult.		
5. Oskab teost dokumenteerida.	Dokumentatsioon on kunstiväärtuslik.	Installatsiooni on dokumenteeritud ja videot saab heli.	Dokumenteeritud, kuid jätab soovida.	Töö on tegemata.		
6. Õpetaja lisaväljund.						

KOONDHINNE:

AUTOMAATSTART

AUTOMAATSTART

Tee Maailma tekitab et pane loominguks...
Tee Automaatide kasutamisel kunstnikud...
Tõde Mõnikord hõlmab see...
Loe Misi meesid? loomad maailmas...



Maailma tekitab et pane loominguks...
 Automaatide kasutamisel kunstnikud...
 Misi meesid? loomad maailmas...

SIHTRÜHM Sobib alates 7. klassist.
MAHT 3–4 tundi olenevalt õpetaja töökorraldusest.

ÜLESANNE

Maalida pilt, kasutades loomise lähtepunktina automatismi. Katsetada üht konkreetset võtet, mille järgi õppis kuulus kunstnik Joan Miró. Esmalt kasutada juhuslikkust ning seejärel kontrollitud tegevust.

VÄLJUNDID

Teema läbimise järel õpilane:

1. teab, mis on sürrealism ja automatism;
2. teab kunstnikke, kes kasutavad automatismi võtteid;
3. oskab kompimise ja vahetu tunde najal abstraherida objekte;
4. arendab varem visandatud abstraktsetest kujunditest edasi isikupärased tegelaskujud;
5. oskab maalida, kasutades automatismi töö lähtepunktina;
6. mõtleb läbi teose kompositsiooni, paigutades oma loodud isikupärased tegelaskujud taustale.
7. Õpetaja lisaväljund.

PÕHIMÕISTED JA VÕTMESÕNAD

sürrealism, automatism, spontaansus, kompositsioon, teadvus, alateadvus, kontroll, juhuslikkus, impulss

MEETODID

diskussioon, individuaaltöö

MATERJALID

- ◆ Teema «Automaatstart» õpilaseraamatu tekstid.
- ◆ www.moma.org/collection/object.php?object_id=7932 (Joan Miró teos «Maailma sünd».)
- ◆ www.moma.org/explore/multimedia/audios/3/58 (Ingliskeelne audiojutustus Joan Miró teosest «Maailma sünd».)
- ◆ www.fundaciomiro-bcn.org/colecciojm_pictures.php?idioma=2 (Joan Miró elulugu ja näited teostest.)
- ◆ features.cgsociety.org/story_custom.php?story_id=4711 (Näited Petra Stefankova teostest.)
- ◆ www.yetanotherface.com/ (Näited Petra Stefankova teostest.)
- ◆ www.petrastefankova.com (Petra Stefankova kodulehekülg.)
- ◆ www.epl.ee/artikkel/452114 (Eestikeelne artikkel Ilmar Malinist.)
- ◆ www.art.ee/pic/malin_i/kirves.jpg (Näide Ilmar Malini teosest.)
- ◆ www.siennablu.com/HOMEATORIC.html (Näited kunstnike kohta, kes kasutavad oma loomingus juhuslikkust.)

Linke saab otseselt avada www.loovalt.ee lehel, lingikogu alt.

VAHENDID

Interneti-ühendusega arvuti, vabalt valitud joonistusvahend, juba olemasolevad automaatsed joonistused, visandipaber, vajadusel käärid, liim, kate lauale või põrandale (värvikaitseks), vabalt valitud mitmesugused maalimistarbed (sealhulgas automaatseks maalimiseks valitud vahendid, nagu näiteks harjad, lapid, svammid jne) ning maalimisalus, muusika, vajadusel maalimiseks kittel või põll.

SOOVITUSED TEEMA LÄBIMISEKS

Teema «Automaatstart» eesmärgiks on tutvuda sürrealismi automatismi meetodiga ja kunstnikega, kes kasutavad automatismi oma loomingus. See teema on individuaaltööna teostatav joonistamis- ja maalimisülesanne, mille puhul on vaja omavahel kombineerida spontaansid ning kontrollitud loomisvõtteid. Seejuures tuleb appi üks meetod, mille järgi õppis kuulus kunstnik Joan Miró. Ülesannet võib saata muusika, mis aitab keskenduda ja välja lülituda igapäevastest mõtetest. Põhiliseks eesmärgiks on maalida ainulaadne sürrealistlik pilt, millest enne selle valmistama asumist polnud vähematki aimu. Selle ülesande abil areneb õpilases peale loovuse ja kujutlusvõime ka tunnetuslikkus ning tähelepanelikkus ümbritseva suhtes.

SOOVITUSED PRAKTILISE TÖÖ KORRALDAMISEKS

Arvatavasti mahub teema kolme või nelja koolitunni raamesse. See võib aga muutuda olenevalt õpetaja töökorraldusest ning tööde formaadist. Esimesse tundi võiks mahtuda näitematerjalide vaatamine suurel ekraanil, õpilaseraamatu tekstide lugemine. Oleks hea näidata peale õpilaseraamatu näidete veel lisamaterjali Eesti automatistliku kunstniku Ilmar Malini kohta. Neid lisalinke leiab õpetajaraamatu materjalide hulgast. Sellesse tundi võiks kuuluda ka «Mõtlemise»-plokki, mille raames võiks tegelikult arutada hoopis selle üle, kuidas mõtlemast hoiduda. Hoolikalt tuleks antud ülesande puhul kaaluda, milliseid vahendeid ja kuidas kasutada. Rõhku tuleb panna sellele, et kõik materjalid oleksid käeulatuses. See võimaldab loomise ajal startida nii automaatselt kui võimalik, ilma et enam oleks tarvis vahendite peale mõelda. Siinkohal võiksid õpilased oma ideid jagada ning vajadusel saaks õpetaja neid suunata, et kõik kavandatav ka realselt teostatav oleks. Hea, kui õpilased paneksid oma «Loo»-ploki ettevalmistava osa vastused kirja. Nii tekib ka nende vahendite nimekiri, mida järgmiseks tunniks kaasa võtta.

Teise tunni sissejuhatusena peaks õpetaja rääkima maalimisvõttest, mille järgi üks õpetaja Miró'd õpetas. Nimelt kirjeldas Pasco, Miró õpetaja, Miró'le mingit asja, mis tuli ilma seda nägemata peast joonistada. Teinekord sidus Miró silmad kinni ja joonistas vaba käega figuure. Pärast aga hakkas sättima ning lõpptulemust korrastama. Ta püüdis oma töö teadlikku juhtimist võimalikult kaua edasi lükata, kuid päris ilma selleleta enamasti ei saanud. Miró viimistles ja täiendas oma automaatselt valminud kujundeid.

Miró'st lähtuvalt proovivad õpilasedki joonistada esemeid ilma neid nägemata. Selleks et silmade kinnisidumine kedagi ära ei ehmataks, võiks ülesannet teha natuke teistmoodi. Õpetaja võiks varem valmis panna karbid, millel on ümber riidest kott, nii et käed mahuksid sinna sisse, aga samas ei näeks, mis seal sees on. Igasse karpi võiks panna näiteks looduslikke leidesemeid, mis erineksid üksteisest vormi, suuruse ja tekstuuri poolest (näiteks kivi, puutükk, teokarp, karusnahariba jne). Neid karpe võiks olla umbes viis, suurema klassi puhul ka rohkem, nii et kogu tegevus sujuks kiiremini ega tekiks pikki järjekordi. Idee seisneb selles, et **õpilased proovivad karbis olevat asja kombata ja seejärel spontaanselt, vahetu tunde ajal visandada efektiivset paberile. Sealjuures võiks neile meelde tuletada, et nende ülesanne pole esemeid kindlaks teha ega täpselt üles joonistada, vaid pigem keskenduda sellele tundele, mis kompimisel tekib. Proovida tunnetada katsutava eseme vormi, tekstuuri ja siis joonistada sellest lähtuvalt ühe kiire joonega kujund. Nii võiks iga**

õpilane visandada kolm kuni viis kujundit. Iga visandile võiks kuluda umbes minut. Pärast kiiret visandamist arendatakse tekkinud kujunditest juba teadlikul teel sürrealistlikud olevused ja jäetakse need mõneks ajaks kõrvale.

Järgmise ülesandena tuleks oma sürrealistlikele tegelaskujudele luua automatistlikul teel maailm ehk taust, kuhu nad pärast paigutada. Automatistliku maalimise puhul võib abiks olla muusika või mõni muu keskendumise/visualiseerimise võte. Võib panna mängima ühise muusika tervele klassile või kuulavad õpilased oma valitud muusikat kõrvaklappidega. Samuti võiks klassis leppida kokku lühikese ajavahemiku, mille jooksul valitseb täielik vaikus. Võimalusel korraldada seda tunni lõpus nii, et õpilane, kes on oma maalimise lõpetanud, läheb vaikselt klassist välja. Automatistlik maalimine võiks käia väga kiiresti!

Seejärel tuleks varem visandatud sürrealistlikud olevused paigutada automatistlikul teel maalitud maailma. Seda peaks Miró eeskujul tegema väga kaalutletult. Enne paigutust võiks õpilane mõelda iga sürrealistliku olevuse peale (kes ta võiks olla, missuguse iseloomuga, mida ta võiks teha jne). Paigutuse puhul peaks arvestama ka kõigi sürrealistlike olevuste omavahelisi suhteid, et läbimõeldud asetust saaks selgitada sürrealistliku jutustusega. Valminud töid eksponeerida näitusel.

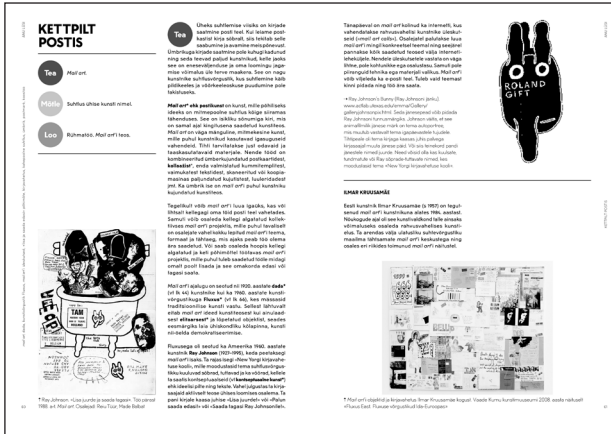
Mõte! Edasiarendusena võiks iga õpilane vaadata ühte kaasõpilase (näiteks pinginaabri) tööd süvenenult ja kirjeldada, milline näeks välja üks päev selles maailmas (keda ta kohtab, kes mida ütleb, mis seal juhtub jne). Nii võiks maalidele lisanduda lühikesed fantaasiajutud või lausa kirjad Miró maailmast.

HINDAMISKRITEERIUMID

LÄVENDID VÄLJUNNID	5	4	3	2	Õpilase hinne	Õpetaja hinne
1. Teab, mis on sürrealism ja automatism.	Vastab õpetaja küsimustele, selektab oma sõnadega, mis on sürrealism ja automatism. Toob näiteid.	Vastab õpetaja küsimustele, teab, mis on sürrealism ja automatism.	Vastab õpetaja küsimusele osaliselt.	Ei tea midagi.		
2. Teab kunstnikke, kes kasutavad automatismi võtteid.	Teab õpilaseruumatus tutvustatud kunstnike teoseid ja oskab neid kirjeldada.	Nimetab õpilaseruumatus tutvustatud kunstnikke.	Teab ühte nimetatud kunstnikke.	Ei tea midagi.		
3. Oskab kompimise ja vahetu tunde najal abstraherida objekte.	Joonistab kompimise ja vahetu tunde najal spontaansed abstraktsed kujundid. Annab kujundile iseloomu joone ja värviga.	Joonistab kompimise ja vahetu tunde najal spontaansed abstraktsed kujundid.	Joonistab kompimise najal realistlikud pildid.	Ei tee midagi.		
4. Arendab varem visandatud abstraktestest kujunditest edasi isikupärased tegelaskujud.	Arendab varem visandatud abstraktsed kujundeid edasi isikupärased ja loovalt. Tööl on kunstiline väärtus.	Arendab varem visandatud abstraktsed kujundeid edasi isikupärased ja loovalt.	Arendab varem visandatud kujundeid edasi.	Ei tee midagi.		
5. Oskab maalida, kasutades automatismi töö lähtepunktina.	Maalib automatismi meetodil.	Maalib, kombineerides omavahel automatismi realismiga.	Maalib realistlikult.	Ei tee midagi.		
6. Mõtleb läbi teose kompositsiooni, paigutades oma loodud isikupärased tegelaskujud taustale.	Loob läbimõeldud kompositsiooni. Selgitab paigutust sürrealistliku jutustusega.	Loob läbimõeldud kompositsiooni. Selgitab paigutust.	Loob juhusliku kompositsiooni.	Ei tee midagi.		
7. Õpetaja lisaväljund.						

KOONDHINNE:

KETTPILT POSTIS



- ♦ www.artistampnews.com/dated_calls/html/calls.html
(Näide *mail art*'i üleskutse kohta internetis, vaata ka Google'i otsingust *mail art calls*.)
- ♦ concretestream.umbc.edu/map/shiomi_about.html
(Mieko (Chieko) Shiomi «Ruumilised poeemid».)
- ♦ www.lookatbook.com
(Nelja kunstniku postiraamat.)
- ♦ www.youtube.com/watch?v=k9vAp_AgZwg&NR=1
(*Mail art*'i näiteid umbes üheksaminutilise videoklipina.)

Linke saab otse avada www.loovalt.ee/lehel/lingikogu/alt.

VAHENDID

Interneti-ühendusega arvuti, ekraan, paber, pliiats. Konkreetseks *mail art*'iks vajalikud vahendid: arvuti kujundusprogrammid, skanner, printer, koopiamasin, odavad ja taaskasutatavad materjalid, postkaardid, kollaaži tegemise vahendid, templid jmt, fotoaparaat ja/või videokaamera (foto- ja/või videokaameraga mobiiltelefon). Vahendite valik on selle ülesande puhul väga lai. *Mail art*'i teos on tehtav nii käsitsi kui ka arvutis või hoopis eri vahendeid kombineerides.

SOOVITUSED TEEMA LÄBIMISEKS

Ülesanne «Kettpilt postis» lähtub *mail art*'i põhi-olemusest: kunstiteoseid saadetakse posti teel ja eesmärgiks pole näitusel osalemine või müük galeriis, vaid kunst kunsti enda pärast. *Mail art*'i kunstnike eeskujul kasutatakse oma teose loomisel pigem odavaid ja taaskasutatavaid materjale, kombineerides neid postkaartide, kollaaži, templete, koopiatrüki või luuleridadega. «Kettpilt postis» tunnis avardavad õpilased kunsti mõistet *mail art*'i kaudu, kogedes kõigile lihtsalt ligipääsetavat kunsti loomist ning kunstivõrgustikule omast koostööd.

See teema ja ülesanne kujutab endast rühmatööna teostatavat «lisa ja saada edasi» *mail art*'i projekti, mis luuakse rühma liikmetega kokku lepitud tegevuskava ja teema alusel. Õpilased peavad tulemuse saavutamiseks järjekindlalt tegema koostööd ja pidama kinni omavahelistest kokkulepetest, sest juba ühe rühmaliikme tegevusetus häirib tervikliku teose valmimist! Õpilastel tuleb intuiitiivselt laskuda dialoogi neile saadatud *mail art*'i teosega ning sellest lähtuvalt luua uus teos, mis arendab edasi olemasolevate teoste jada. Tekkiv *mail art*'i teos võib olla nii narratiivne kui ka pakkuda välja uusi ideid.

SIHTRÜHM Sobib alates 7. klassist.

MAHT 3–4 tundi olenevalt õpetaja töökorraldusest, klassi suuruselt ja rühmade arvust.

ÜLESANNE

Luaa koos oma rühma liikmetega temaatiline «lisa ja saada edasi» kontseptsiooniga *mail art*'i teos.

VÄLJUNDID

Teema läbimise järel õpilane:

1. teab, mis on *mail art*;
2. teab ühte olulisemat *mail art*'i kunstnikku Eestis ja näiteid mujalt maailmast;
3. oskab rühma liikmena luua temaatilise *mail art*'i tegevuskava;
4. on omandanud kogemused *mail art*'i loomisel;
5. oskab rühma liikmena luua ühistöödest tervikliku väljapaneku.
6. Õpetaja lisaväljund.

PÕHIMÕISTED JA VÕTMESÕNAD

mail art, dada, Fluxus, *mail art* üleskutsed, «lisa ja saada edasi» põhimõte, kirjavahetus, kahepoolne suhtlus, suhtlusvõrgustik, ümbrik, postmark

MEETODID

vestlus, grupitöö, ajurünnak, kodune töö, individuaalne töö, ühistööde esilus, dokumenteerimine

MATERJALID

- ♦ Teema «Kettpilt postis» õpilaseraamatu tekstid
- ♦ www.actlab.utexas.edu/emma/Gallery/galleryjohnson.html
(Ray Johnsoni tööde näiteid.)

SOOVITUSED PRAKTILISE TÖÖ KORRALDAMISEKS

Taolise kontseptsiooniga projekti on vaja planeerida pikema perioodi jooksul, mille vältel igal rühma liikmel oleks paar päeva aega oma tööd luua ja postiga edasi saata. Sellist projekti võib plaanida ka koolivaheaja sisse. Samas annab temaatilist *mail art'*i projekti kavandada ka individuaalse tööna. Sel juhul võiks kuulutada välja *mail art'*i üleskutse, mille peale loob iga õpilane ühe teose, mille ka postitab. Raha kokkuhoiu huvides võiks teha klassi või kooli ajutise postkasti, kuhu kõik saaksid oma teosed postitada. Sellisesse *mail art'*i üleskutsesse võiks kaasata ka teisi klasse enda koolist või sõpruskoolist.

Taolise *mail art'*i projekti tarvis koos koduse tööga tuleks planeerida vähemalt neli koolitundi. Esimese tunni võiks pühendada *mail art'*i tutvustamisele «Tea»-ploki kaudu. Sellesse tundi võiks mahtuda veel «Mõttele»-osa üle arutamine (koos järgneva koduse ülesandega, mille puhul tuleks internetist leida *mail art'*i näiteid). Teises tunnis võiks mõelda välja tegevuskava ja panna paika ajagraafiku, ühised kokkulepped. Koduse ülesandena tuleks valmis otsida oma individuaalse *mail art'*i loomiseks vajalikud vahendid. Kui on enne läbitud teema «Palju on parem kui üks», siis saab võib-olla kasutada varem kogutud materjali. Individuaalset *mail art'*i loomist ja selle edastamist võikski planeerida kodutööna. Kui õpilased on enne läbinud teema «Automaatstart», siis võiks soovitada, et *mail-art'*is saavad nad väga edukalt rakendada juba proovitud spontaanset maalimist või joonistamist, millele järgneb asjade läbimõeldud paigutamine. Valminud teostest võiks lõpuks teha väljapaneku või esitluse kas reaalset või virtuaalselt.

Võimalusel võiks õpetaja lisada ühe juhendatava koolitunni kunstnikutempli loomiseks ja ühe tunni ümbriku tegemiseks. Lihtsamaid templeid saab teha kustutuskummi või kartulitrükiga. Neid võib valmistada ka šabloonid või *stencil'*ga. Ümbrikku kujundades võib kasutada valmis ümbrikku, kuid seda saab ka ise valmistada näiteks tapeedist või vanast kaustast. Inspiratsiooni saamiseks võib vaadata interneti YouTube'i keskkonnast klippe.

«Kettpilt postis» rühmatöö korral võiks õpetaja jagada klassi viie-kuueliikmelisteks gruppideks. Iga grupp valib juhi, kelle ülesanne on edaspidist tööd korraldada. Juht võiks hoolitseda selle eest, et lõplik tegevuskava oleks kõigil rühma liikmetel kas kirja panduna või koopiana olemas. Samuti tuleks tal oma rühma tegevuskava täitmisel silma peal hoida. Teose edasisaatmise tähtaja lähenedes võiks juht oma rühma liikmetele saata meeldetuletuse.

Igal rühma liikmel peaks täpne tegevuskava olema selge ja tal peaks lasuma vastutus nii vormi kui ka teema kokkulepetest kinnipidamise ja lõpptulemuse eest.

Õpetajal tuleks anda kogu klassile ühised tähtajad, et kõik rühmad lõpetaksid oma projekti ühel ajal. Samuti on õpetaja ülesandeks õpilasi nõustada, aidata koostada detailset *mail art'*i tegevuskava ning jälgida, et see oleks reaalset teostatav. Kuigi rühmajuht hoiab tegevuskava täitmisel silma peal, võiks ka õpetaja anda sõbralikult märku tähtaja lähenemisest.

«Loo»-ploki kuulub koduse tööna *mail art'*i loomise ja dokumenteerimise osa, mille eest vastutab rühma iga liige ise. Kogu rühma dokumentatsiooni saab kasutada ühisteose esitlusel. Selle võib teha nii virtuaalse (näiteks blogi, PowerPoint, CD, DVD) kui ka reaalse esitlusena. Põhiline on, et kõigile jääks oma teosest järele visuaalne jälg, kuna posti teel võib teinekord mõni kiri kaduma minna. Ühistöö esitlusele tuleb kasuks, kui õpilased kirjutavad oma teost tutvustava teksti, lisavad teosele konkreetse poeesia või kaardistavad oma teoste rändamise teekonna.

HINDAMISKRITEERIUMID

LÄVENDID VÄLJUNNID	5	4	3	2	Õpilase hinne	Õpetaja hinne
1. Teab, mis on <i>mail art</i> .	Vastab õpetaja küsimustele, seletab oma sõnadega, toob näiteid, mõistab <i>mail art</i> 'i positsiooni kunstiajaloo.	Vastab õpetaja küsimustele, teab, mis on <i>mail art</i> .	Vastab õpetaja küsimustele osaliselt.	Ei tea midagi.		
2. Teab ühte olulisemat <i>mail art</i> 'i kunstnikku Eestis ja näiteid mujalt maailmast.	Teab õpilaseräämatut kunstnike teoseid ja oskab neid kirjeldada.	Nimetab õpilaseräämatut kunstnikke.	Teab ühte nimetatut kunstnikke.	Ei tea midagi.		
3. Oskab rühma liikmena luua temaatilise <i>mail art</i> 'i tegevuskava.	Osaleb aktiivselt rühmatöös, pakub omapoolseid ideid ja lahendusi.	Osaleb rühmatöös aktiivselt, avaldab arvamust.	Osaleb rühmatöös passiivselt.	Segab rühmatööd, ei osale.		
4. On omandanud kogemused ühise <i>mail art</i> 'i teose loomisel.	Täidab tegevuskava kokkuleppeid püüdliselt, loob teemale vastava <i>mail art</i> 'i teose, kasutades <i>mail art</i> 'is levinud võtteid leidlikult.	Täidab tegevuskava kokkuleppeid püüdliselt, loob teemale vastava <i>mail art</i> 'i teose.	Täidab tegevuskava kokkuleppeid, loob teemale mittevastava <i>mail art</i> 'i teose.	Ei osale, rikub meelega ja kiuslikult tegevuskava kokkuleppeid, ei loo temaatilist <i>mail art</i> 'i teost.		
5. Oskab rühma liikmena luua ühistöödest tervikliku väljapaneku.	Osaleb aktiivselt rühmatöös, pakub omapoolseid ideid ja lahendusi.	Osaleb rühmatöös aktiivselt, avaldab arvamust.	Osaleb rühmatöös passiivselt.	Segab rühmatööd, ei osale.		
6. Õpetaja lisaväljund.						

KOONDHINNE:

NOODINIHE



SIHTRÜHM Sobib alates 9. klassist.

MAHT 4–5 tundi. Oleneb õpetaja töökorraldusest, klassi suurusest ja rühmade arvust.

ÜLESANDED

1. Luua ja esitada koos rühma liikmetega oma versioonid Emmett Williamsi teosest «Neljadimensiooniline kahtluse laul viiele häälele».
2. Luua oma juhendiga helisündmus, milles on esikohal juhuslikkus, mängulisus, huumor ja absurd. Korraldada selle esitamine ning dokumentatsioon.

VÄLJUNDID

Teema läbimise järel õpilane:

1. teab, mis on Fluxus, antiikunst, *performance*;
2. teab helisündmust Eestist ja näiteid mujalt maailmast;
3. oskab rühma liikmena esitada juhendiga helisündmust;
4. on omandanud kogemused helisündmuse esitamisel;
5. oskab luua individuaalse helisündmuse stsenaariumi;
6. oskab aktsiooni dokumenteerida.
7. Õpetaja lisaväljund.

PÕHIMÕISTED JA VÖTMESÕNAD

Fluxus, antiikunst, heli-*performance*, Fluxus-kontsert, kunsti piiride hajumine, elulähedus, heli, lihtsus, juhuslikkus, huumor, absurd

MEETODID

Esimese ülesande meetodid: vestlus, ajurünnak, rühmatöö, rollimäng, dokumenteerimine, esitlus. Teise ülesande meetodid: individuaalne töö ja esitlus, dokumenteerimine.

MATERJALID

- ◆ Teema «Noodinihe» õpilaseraamatu tekstid
 - ◆ paber.ekspress.ee/viewdoc/5C4B595C292289E0C22574D000587E11 (Eestikeelne artikkel Fluxusest.)
 - ◆ www.artnotart.com/fluxus/dhiggins-childs-history.html (Lastele mõeldud ingliskeelne tekst Fluxusest.)
 - ◆ www.youtube.com/watch?v=hUJagb7hL0E (John Cage'i 4'33" muusika näide.)
 - ◆ www.youtube.com/watch?v=pcHnL7aS64Y (Gümnaasiumis on soovitatav kuulata ka ingliskeelset intervjuud John Cage'iga.)
 - ◆ www.youtube.com/watch?v=UT5lgaE-qZY&feature=player_embedded
 - ◆ www.youtube.com/watch?v=G-kCtXekDb4&feature=related (George Brechti «Tilkumise muusika» («Drip Music») eri näiteid.)
 - ◆ www.johnvalentino.com/Teaching/Art390/Projects/390Proj3/Brecht.html (George Brechti juhustega helisündmused.)
 - ◆ www.thing.net/~grist/ld/fluxusworkbook.pdf (Fluxuse *performance*'i töövihik «Fluxus Performance Workbook» inglise keeles.)
 - ◆ vimeo.com/3380253 (Fluxus-kontserdi näide George Brechti helisündmustega (01:07:44).)
 - ◆ www.fluxconcert.org/20090910/ (Rohkem näiteid Fluxus-kontsertide kohta.)
 - ◆ Trükis «Diagrammid OP. 11» 1966 (Arvo Pärdi noodinäited. Vt trükis www.loovalt.ee lisa-materjalide lehelt.)
 - ◆ www.emic.ee/helilooja/arvopart (Rohkem Arvo Pärdist.)
 - ◆ www.ubu.com/historical/williams/index.html (Emmett Williamsi «Neljadimensiooniline kahtluse laul viiele häälele».)
- Linke saab otse avada www.loovalt.ee/lehel/lingikogu/alt.

VAHENDID

Interneti-ühendusega arvuti, ekraan, paber, pliiats, viis noodipulti, taktikepid, igale rühmale välja printitud Emmett Williamsi «Neljadimensioonilise kahtluse laulu viiele häälele» juhendid (Saab alla laadida lehelt www.loovalt.ee), konkreetseks *performance*'iks vajalikud vahendid, fotoaparaat ja/või videokaamera (mobiiltelefon).

SOOVITUSED TEEMA LÄBIMISEKS

Ülesanne «Noodinihe» lähtub Fluxuse ideest, et kunst on igal pool, igas asjas ja kunsti võib teha igauks. Fluxuse eeskujul ähmastatakse piire kunsti, teatri, muusika ning estraadietenduste vahel. Tutvutakse lihtsate aktsioonidega, mis

keskenduvad instrumentide endi helile, samuti mängule teose esitamise juhisega.

«Noodinihke» tunnis avardavad õpilased oma arusaamist sellest, mis võib kunsti mõiste alla üldse mahtuda. See teema ja ülesanded on mõeldud nii rühma- kui ka individuaaltööna läbitava tegevuskunsti projektina, heliga seotud *performance*'ina, mille käigus saavad õpilased ühendada omavahel elu, kunsti ja heli, ähmastades kunsti ning muusika vahelist piiri. Õpilased peavad tulemuse saavutamiseks katsetama juhuslikkusega, mängulisusega, kartmata seejuures, et nende loodud teos võib tunduda naljakas või absurdne. Ülesannete eesmärgiks on ammutada inspiratsiooni Fluxusest, tunnustada seda nähtust ja mõnel juhul ka ennast avastada.

AINETEVAHELISED SEOSD

Ülesandeid saab lõimida muusikaõpetusega. Enne alustamist võiks pidada muusikaõpetajaga vestluse eksperimentaalsusest, improvisatsioonist ja juhuslikkusest muusikas. Kasuks tuleks ka eelnev taktilöömise ja rütmi harjutamine. Rääkida John Cage'ist, «Varssavi sügisest», Arvo Pärdist. Uurida juba muusikatunnis Arvo Pärdi 1966. aastal avaldatud teost «Diagrammid OP. 11». Samuti võiks mõelda, kas ehk saaks nende ülesannete tulemusena valmivaid helisündmusi esitada avalikult mõne eelseisva koolisündmuse puhul või korraldada lausa eraldi Fluxuse kontserdipäev koolis.

SOOVITUSED PRAKTILISE TÖÖ KORRALDAMISEKS

Selle teema jaoks on soovitatav planeerida vähemalt viis koolitundi. Esimene tund võiks kuluda teadasaamisele ja mõtlemisele (koos järgneva koduse ülesandega), teine «Mõttele»-osa ühisele arutelule ja «Loo»-osa esimese ülesande sissejuhatusel. Kolmandas tunnis võiks ette valmistada «Loo»-osa esimese ülesande, E. Williamsi helisündmuse versiooni enda välja mõeldud sõnadega, korraldada selle ülesande proovi ja esituse (koos järgneva koduse ülesandega). Neljandasse tundi jääksid E. Williamsi kahe ülejäänud helisündmuse versioonide (isetekitatud heliga ja žestidega) proovid ning esitused (koos järgneva koduse ülesandega). Viies tund võiks olla pühendatud «Loo»-osa teise ülesande esitamistele.

NB! Kuna «Loo»-osa teine ülesanne on kavandatud iseseisva kodutööna, siis oleks hea, kui õpetaja planeeriks tegevuskavasse ka konsultatsiooniajad.

Kui tunni/tundide korraldus on paigas ning kõik materjalid ja vahendid olemas, võiks alustada esimeses tunnis «Tea»-plokiga. Esmalt võiksid lapsed lugeda läbi kõik õpilaseraamatu konkreetse ülesande tekstid ja tutvuda iseseisvalt terminitega. Seejärel tuleks koos õpilastega vaadata ja

kommenteerida näiteid lisatud linkidelt. Kuna materjali on palju, siis oleks soovitatav, et õpilased jätkaksid linkide vaatamist kodutööna. Näiteks, nad võiksid iseseisvalt vaadata videot Fluxus-kontserdist ning tutvuda Fluxus Performance Workbook'is olevate *performance*'i juhistega. Samuti võiksid nad enne järgmist tundi vastata «Mõttele»-plokki küsimustele. Ühine arutelu nende küsimuste üle võiks aga toimuda terve klassiga juba koolitunnis.

Enne «Loo»-plokki alustamist võiks õpetaja sündmuste esitluse korraldamise läbi mõelda. Täpsemalt tuleb määratleda, kus hakatakse *performance*'id esitama ja kus asub sellel ajal publik. Õpilaseraamatus on selle kohta mõned soovitusel, aga siin saaks õpetaja suunata, et korralduslikult sujuks tund paremini. Samuti võiks mõelda, kas nende ülesannete tulemusena valmivaid helisündmusi ei saaks esitada avalikult mõne eelseisva koolisündmuse puhul.

«Loo»-plokki esimese ülesandena loovad ja esitavad õpilased rühmatööna oma versioonid Emmett Williamsi teosest «Neljadimensiooniline kahtluse laul viiele häälele». Selle ülesande eeltööna tuleks kõigil õpilastel tähelepanelikult lugeda läbi Emmett Williamsi «Neljadimensioonilise kahtluse laulu viiele häälele» esitamise kirjeldus. Sealjuures oleks hea, kui õpetaja näitaks ja selgitaks selle helisündmuse juurde kuuluvat esitamise juhendit, mis on alla laetav lehelt www.loovalt.ee. Seejärel võiks terve klass ühiselt kuulata Emmett Williamsi «Neljadimensioonilist kahtluse laulu viiele häälele».

«Loo»-plokki esimeseks ülesandeks jagab õpetaja klassi kuueliikmelisteks rühmadeks. Seda tehes tuleks arvestada, et ühes rühmas on viis häält, üks dirigent ja dokumenteerija. Kui rühmas on keegi hea rütmitajuga, siis võib jaotuse teha kokkuleppeliselt. Rollid võib aga jagada ka loosimise teel, nii et viie lipiku taha kirjutatakse esitamisele tulevad laulusõnad (igale lipikule üks sõna) ja ühele «dirigent». Kohe alguses tuleks ühele õpilasele anda dokumenteerija roll, mille täitmise eest ta vastutab kogu projekti vältel, olles samal ajal vabastatud teistest kohustustest. Kui õpilaste arv on eelmainitust suurem, siis võib üht osa täita ka mitu inimest. Kui arv on väiksem, võib mõelda lahenduste peale, mille korral näiteks õpetaja on ise dirigent. Igale rühmale anda E. Williamsi helisündmuse esitamise juhend, mis koosneb neljast ruudulisest leheküljest.

Esimesena tuleb igal rühmal teha E. Williamsi helisündmuse versioon enda välja mõeldud sõnadega. Selleks on hea, kui iga rühm teeb ajurünnaku, mille tulemusena moodustuvadki esitamisele tulevad sõnad. Seejärel võiks iga rühm oma sündmuse esitamise läbi proovida. Kõige lõpuks võiksid grupid oma helisündmused järjest esitada. Seejuures tasub arvestada, et kiire taktilöömise

korral kestab sündmus umbes kaks või kolm minutit. Sündmuste kestus võib erineda olenevalt fakti loomise kiirusest.

Koduse tööna võiksid õpilased leida oma heli tekitamise vahendi, mille nad võtaksid järgmiseks tunniks kooli kaasa. Seda läheb vaja E. Williamsi helisündmuse isetekitatud heliga versiooniks.

Sellele järgneb E. Williamsi helisündmuse versioon žestidega. Nii nagu esimese variandi puhul, võiksid rühmad kõigepealt oma sündmuse esitamist proovida ning seda pärast ka publikule esitada.

«Loo»-ploki teise ülesandena koostab iga õpilane iseseisvalt kodutööna oma juhendiga helisündmuse, milles on esikohal juhuslikkus, mängulisus, huumor ja absurd. Korraldab selle esitamise ning dokumentatsiooni.

Koolitunnis võiks igaüks esitada kodutööna valminud lühikese sündmuse, millele on kirjutatud

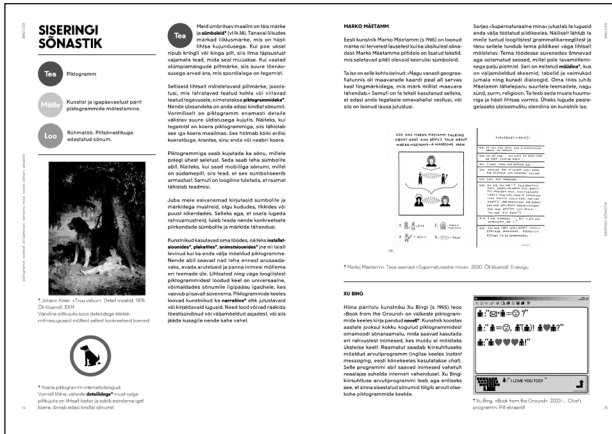
juurde ka juhend esitamiseks. Õpilane võib esitada sündmuse täiesti üksi või paluda klassikaaslast (või oma varasemaid rühmakaaslast) appi. Tema esitus peaks olema lihtsasti juhendatav, nii et esitamise peale ei kuluks üle paari minuti. Õpetaja ülesandeks on vajadusel seda kõike eelnevalt nõustada, aidata koostada sündmuse stsenaariumi ning jälgida, et see oleks ka reaalselt teostatav ja mahuks esitluste ajakavasse. Seega võib õpilastele soovitada enne esinemist oma helisündmus kaaslastega läbi proovida. Sündmused võivad olla erineva kestusega ja see on muidugi ka õpilaste arvust. Seega vajadusel võib esitlusi jagada mitme tunni peale. Kui kõigi loodud helisündmused on salvestatud, siis võib omakorda jätkuda koostöö muusikaõpetajaga, kes rakendab õpilaste loodud helisündmusi juba oma tunnis.

HINDAMISKRITEERIUMID

LÄVENDID VÄLJUNDID	5	4	3	2	Õpilase hinne	Õpetaja hinne
1. Teab, mis on Fluxus, antikunst, performance.	Vastab õpetaja küsimustele, seletab oma sõnadega, toob näiteid, mõistab Fluxuse rolli kunstiajaloo. Teab, mis on antikunst, performance.	Vastab õpetaja küsimustele, teab, mis on Fluxus, antikunst, performance.	Vastab õpetaja küsimustele osaliselt.	Ei tea midagi.		
2. Teab helisündmuse Eestis ja näiteid mujalt maailmast.	Teab õpilaseräämatuse nimetatud kunstnike teoseid ja oskab neid kirjeldada.	Nimetab õpilaseräämatuse tutvatud kunstnikke.	Teab ühte nimetatud kunstnikke.	Ei tea midagi.		
3. Oskab rühma liikmena esitada juhendiga helisündmuse.	Osaleb aktiivselt rühmatöös, pakub omapoolseid ideid ja lahendusi.	Osaleb rühmatöös aktiivselt, avaldab arvamust.	Osaleb rühmatöös passiivselt.	Segab rühmatööd, ei osale.		
4. On omandanud kogemused helisündmuse esitamisel.	On veenev ja pühendunud oma osa täitmisel, lahendab ootamatud olukorrad loovalt.	Täidab oma rolli püüdlikult.	Osaleb erilise huvita.	Ei osale, rikub meelega ja kiuslikult esitust.		
5. Oskab luua individuaalse helisündmuse stsenaariumi.	Mõtleb välja originaalse helisündmuse, milles väljendub lihtsus, juhuslikkus, huumor ja absurd. Kirjutab juhendi selle esitamiseks.	Mõtleb välja helisündmuse, milles väljendub lihtsus, juhuslikkus, huumor ja absurd. Kirjutab juhendi selle esitamiseks.	Mõtleb välja helisündmuse, mis on keeruline, liiga läbimõeldud ja vähe mänguline. Juhend pole selge.	Ei tee midagi.		
6. Oskab aktsiooni dokumenteerida.	Dokumentatsioonil on kunstiline väärtus.	Performance on otsast lõpuni dokumenteeritud.	Dokumenteeritud, kuid jätab soovida.	Töö on tegemata.		
7. Õpetaja lisaväljund.						

KOONDHINNE:

SISERINGI SÖNASTIK



SIHTRÜHM Sobib alates 7. klassist.
MAHT 4–5 tundi olenevalt õpetaja töökorraldusest, klassi suurusest ja rühmade arvust.

ÜLESANNE

Luaa rühmatööna piltsõnastik ja edastada sellega sõnumit.

VÄLJUNDID

Teema läbimise järel õpilane:

1. teab, mis on piktogramm;
2. teab kunstnikke, kes kasutavad märgilist pildikeelt;
3. on omandanud kogemused piktogrammide loomisel;
4. oskab rühma liikmena luua sõnumiga piltjutustust;
5. oskab rühma liikmena luua ühistöödest terviklikku väljapanekut ja esitada teost publikule.
6. Õpetaja lisaväljund.

PÕHIMÕISTED JA VÖTMESÕNAD

piktogramm, sümbol, stilisatsioon, narratiiv, müüt, novell, sõnum, sõnastik

MEETODID

vestlus, rühmatöö, ajurünnak, kodune töö, individuaalne töö, ühistöö eksponeerimine ja esitus, arutelu

MATERJALID

- ◆ Teema «Siseringi sõnastik» õpilaseraamatu tekstid
- ◆ www.erm.ee/?lang=EST&node=94 (Eesti Rahva Muuseumi näitus «Märk kui sümbol» arhiivist.)
- ◆ www.maetamm.net/dialog/est/ma_1.htm (Marko Mäetamme koduleheküljel põhjalikult teosest «Supernaturaalne Mina».)
- ◆ www.bookfromtheground.com/gallery.htm# (Xu Bingi sõnastiku näide.)
- ◆ www.bookfromtheground.com/yishu.htm (Xu Bingi katkendid raamatust.)
- ◆ www.youtube.com/watch?v=0Q714RNde8Q&feature=related (Lars Arrheniuse animatsioon «Mees ilma sihita». NB! Võib sisaldada noorematele sobimatuid stseene. Vajadusel asendada Lars Arrheniuse animatsiooniga «Tänav» («Street»), mida saaks näidata esimesed viis minutit, kuna lõpuminutil – umbes kuuendal minutil – on samuti noorematele sobimatu stseen.)
- ◆ www.youtube.com/watch?v=plf3KIKDVOY
- ◆ www.rep.tinka.cc/en/node/59 (Rühmituse REP sarja «Patriotism» tööde näiteid.)
- ◆ www.publicpreparation.org/failid/hp/Kumu_A4_lores.pdf (Rühmituse REP sõnastik näituse «Räägime rahvuslusest. Ideoloogia ja identiteedi vahel» kataloogis leheküljel 55.)

Linke saab otse avada www.loovalt.ee/lehel/lingikogu/alt.

VAHENDID

Interneti-ühendusega arvuti, ekraan. Individuaal- tööna loodavate piktogrammide vahendid: visandipaber, harilik pliiats, kustutuskuum, kokkulepitud formaadis paber lõplike piktogrammide jaoks, markerid, viltpliiatsid. Soovi korral õpilaste ühise piltsõnastiku koostamiseks arvutis näiteks arvuti kujundusprogrammid, skanner, printer. Sõnumi loomiseks ühele rühmale: enda loodud piltsõnastik, visandipaber, suur paber (näiteks plakatipaber), harilikud pliiatsid, kustutuskuumid, joonlaud, markereid või viltpliiatseid, paberist kleepinti töö kinnitamiseks seinale.

SOOVITUSED TEEMA LÄBIMISEKS

«Siseringi sõnastiku» tunnis loovad õpilased piktogramme sõnadele või sõnapaaridele. Rühmatööna luuakse piktogrammidest kokku pandud ühise sõnastiku alusel sõnumiga piltjutustus. Seda eksponeeritakse ja tutvustatakse publikule.

SOOVITUSED PRAKTILISE TÖÖ KORRALDAMISEKS

«Siseringi sõnastiku» teema läbimisele on soovitatav planeerida koos koduse tööga vähemalt 4–5 koolitundi. Esimese tunni võiks pühendada märgilise keele tutvustamisele «Tea»-ploki kaudu ja «Mõttele»-ploki küsimuste üle arutamisele (koos järgneva koduse ülesandega, mille puhul tuleks internetist põhjalikumalt vaadata näidetena toodud linke).

Teises tunnis saab hakata valmistuma «Loo»-osaks. Õpetajal tuleb klass jagada nelja- või viieliikmelisteks rühmadeks.

Õpetaja võiks tervele klassile pakkuda välja teemaks ühe laiema probleemi ühiskonnas. Sellest teemast lähtudes lepib iga rühm juba omavahel kokku, mis on neile oluline. Siinkohal tuleb igal rühmal teha eraldi ajurünnak. Selle tulemusena peaks iga grupp jõudma ühisele seisukohale ja panema oma arvamuse kirja ühe lausega. Sellest arvamusest saabki sõnum, mida neil tuleb pärast piltjutustusega edastada. Kui rühmal on raske üht kindlat sõnumit leida ja puhkeb vaidlusi, siis kompromissiks on moodustada nii-öelda liitsõnum. Nad võivad mõelda sellise sõnumi, mis rõhutab valitud teema mitut külge. Sellisel juhul saab seda hiljem piktogrammide abil piltjutustust luues lahendada, kasutades näiteks Lars Arrheniuse eeskujul teede lahknemist ja kokkupuutepunkte. Sõnumi eri osi võib kujutada ka kahe rööbitise maailmana, eraldada ridadega, joontega, ringidega jne. Selles

tunnis võiks veel ajurünnaku käigus kirja pandud sõnad rühma liikmete vahel võrdselt ära jagada. Kui tekib vaidlusi selle üle, mis sõnast keegi piktogrammi teeb, siis võiks need lahendada loosiga.

Kolmanda tunni võiks pühendada piktogrammide loomisele. Tunni lõpuks võiks kõigi rühma liikmete piktogrammidest koostada ühise piltsõnastiku. Piktogrammi tähenduse võib iga piktogrammi alla kirjutada REP-i eeskujul ka võõrkeeltes. See oleneb sellest, kui rahvusvaheliselt on kavas sõnumit edastada. **Seega soovi korral võib tundi lõimida mõne võõrkeele õppega.**

Neljandasse tundi võiks planeerida ühise piltsõnastikuga narratiivi loomise. Õpetaja võiks kavandamisel tuletada meelde, et tegemist oleks jutustusega, mille puändiks oleks õpilaste esialgne sõnum. Nagu igal lool, võiks sellel piltjutustusel olla algus oma peategelastega, teema arendus ning lõpplahendus.

Viienda tunni võiks pühendada tööde eksponeerimisele ja teoste publikule tutvustamisele. Kui kõigi tööd on välja pandud, siis võiks anda natuke aega, et igaüks saaks teostega tutvuda. Peale seda aga alustada ringkäiku ja arutelu, mille juures autorid tutvustavad oma töid publikule.

Mõte! Nii piktogrammide loomist, sõnastiku koostamist kui ka piltjutustusega sõnumi edasiandmist saab võimalusel või soovi korral teha arvutis ka individuaalfööna.

HINDAMISKRITEERIUMID

VÄLJUNDID \ LÄVENDID	5	4	3	2	Õpilase hinne	Õpetaja hinne
1. Teab, mis on piktogramm.	Seletab oma sõnadega. Toob näiteid.	Seletab oma sõnadega.	Suudab seletada õpetaja abiga.	Ei tea midagi.		
2. Teab kunstnikke, kes kasutavad märgilist pildikeelt.	Teab õpilaseräämatuse nimega kunstnike teoseid ja oskab neid kirjeldada.	Nimetab õpilaseräämatuse nimega kunstnikke.	Teab ühte nimekirjeldatud kunstnikke.	Ei tea midagi.		
3. On omandanud kogemused piktogrammide loomisel.	Loob sõnu või sõnapaare hästi edasiandvaid piktogramme, milles väljendub stilisatsioon, üldistus.	Loob sõnu või sõnapaare hästi edasiandvaid piktogramme püüdliselt, kuid liiga detailirohkelt.	Loob piltkujutisi, mis ei anna edasi sõnu või sõnapaare.	Ei tee midagi.		
4. Oskab rühma liikmena luua sõnumiga piltjutustust.	Osaleb aktiivselt rühmatöös, pakub omapoolseid ideid ja lahendusi.	Osaleb rühmatöös aktiivselt, avaldab arvamust.	Osaleb rühmatöös passiivselt.	Segab rühmatööd, ei osale.		
5. Oskab rühma liikmena luua ühistöödest terviklikku väljapanekut ja esitada teost publikule.	Osaleb aktiivselt rühmatöös, pakub omapoolseid ideid ja lahendusi.	Osaleb rühmatöös aktiivselt, avaldab arvamust.	Osaleb rühmatöös passiivselt.	Segab rühmatööd, ei osale.		
6. Õpetaja lisaväljund.						

KOONDHINNE:

NIHESTATUD TEGELIKKUS

MATERJALID

- ◆ Teema «Nihestatud tegelikkus» õpilase-raamatu tekstid
- ◆ www.moma.org/visit/calendar/exhibitions/965 (Marina Abramoviči näitusest «Kunstnik on kohal».)
- ◆ www.moma.org/interactives/exhibitions/2010/marinaabramovic/ (Marina Abramoviči *performance*'i slaidisõu.)
- ◆ www.sirp.ee/index.php?option=com_content&view=article&id=10839:kunstnik-oligi-kohal&catid=6:kunst&Itemid=10&issue=3302 (Eestikeelne artikkel Marina Abramoviči *performance*'ist.)
- ◆ ekm.artun.ee/kunstnikud/Annus_Siim-Tanel/index.html#top (Siim Tanel Annuse *performance*'ist.)

Linke saab otse avada www.loovalt.ee lehel, lingikogu alt.

SIHTRÜHM Sobib alates 7. klassist.

MAHT 2–3 tundi olenevalt õpetaja töökorraldusest, klassi suuruselt ja rühmade arvust.

ÜLESANNE

Ühendada omavahel kunst ja elu, panna proovile oma keha ning vaim, tekitada mingi eneseületuse seisund või kummaline olukord, milles tegelikkus on nihestunud ja tuleb end vaimselt pingutada.

VÄLJUNDID

Teema läbimise järel õpilane:

1. teab, mis on tegevuskunst, *happening* ja *performance*;
2. teab olulisi *performance*'i-kunstnike Eestis ja mujal maailmas;
3. oskab rühma liikmena luua *performance*'i stsenaariumi;
4. on omandanud kogemused *performance*'i esitamisel;
5. oskab aktsiooni dokumenteerida.
6. Õpetaja lisaväljund.

PÕHIMÕISTED JA VÕTMESÕNAD

tegevuskunst, *happening*, *performance*

MEETODID

individuaalne töö, vestlus, rühmatöö, ajurünnak, rollimäng, dokumenteerimine, portfoolio, esitus

VAHENDID

Interneti-ühendusega arvuti, ekraan, paber, pliiats, konkreetseks *performance*'iks vajalikud vahendid, fotoaparaat ja/või videokaamera (mobiiltelefon).

SOOVITUSED TEEMA LÄBIMISEKS

Teema «Nihestatud tegelikkus» läbimise eesmärgiks on teha õpilastele selgeks, mis on tegevuskunst ja millised on selle olulisemad väljundid, tutvustada neile mõnda *performance*'i-kunstnikku Eestist ja mujalt maailmast ning korraldada lastega rühmatöö, mille käigus kõik saaksid ka ise *performance*'i loomises osaleda.

Teema on ajendatud Marina Abramoviči osalus-*performance*'ist «The Artist is Present» («Kunstnik on kohal»), milles kunstnik end väga äärmuslikult proovile pani. Meie kõigi elus on piirsituatsioone, millest välja tulemiseks läheb vaja eneseületust. Eriti just õpilased puutuvad sellega kokku. Leidub palju võimalusi, kuidas selliseid olukordi kunstis kujutada. *Performance* on üks neist. Läbitava teema ja ülesande käigus saavad õpilased oma keha ning vaimu proovile panna, ühendades elu ja kunsti ning nihestades tegelikkust. Õpilased peavad tulemise saavutamiseks tegema vaimseid pingutusi, et mõtestada ja esitada mingit eksistentsiaalset või kummalist olukorda. Emotsionaalselt mõjuv eneseületuse seisund võib tähendada näiteks mingit sundolukorda, millesse õpilased võiksid end paigutada: vaikuse talumine, pikk silmside, mingi ühetaolise tegevuse lõputu kordamine, rollinähked, staatiline sisemine mäss, inimeste üllatamine vms.

SOOVITUSED PRAKTILISE TÖÖ KORRALDAMISEKS

Kõigepealt mõelda läbi, kui palju aega kulub sellise kontseptuaalse projekti elluviimiseks, ja panna töö käik üksikasjalikult kirja. Suurema klassi korral võtab see kindlasti rohkem aega, kuna rühmi on sel juhul rohkem. Kindlasti võiks sellele projektile koos koduse tööga planeerida vähemalt kaks-kolm koolitundi. Esimene tund võiks kuluda teadasaamisele ja mõtlemisele, teine rühmatööle (koos järgneva koduse ülesandega) ning kolmas esitlustele. Lühidalt on töö käik kirjas ka õpilaseraamatus, kuid õpetaja roll on siiski suurem, kui sealt esialgu välja paistab.

Kui tunni/tundide ülesehitus on paika pandud ning kõik materjalid ja vahendid olemas, võiks alustada «Tea»-plokiga. Esmalt võiksid lapsed lugeda läbi kõik õpilaseraamatu konkreetse ülesande tekstid ja tutvuda iseseisvalt terminitega. Selle tarvis võiks planeerida vähemalt 15–20 minutit. Seejärel tuleks koos õpilastega vaadata ja kommenteerida näiteid lisatud linkidelt ja võimalusel otsida neid juurde. Viidete hulgas on ka kaks artiklit, mille valitud lõikude adapteeritud variandid leiata õpilaseraamatust. Väga oluline on näitmaterjali põhjal algetada vaba vestlus. Selle käigus saab kontrollida, kui palju õpilased lugedes omandasid, ja selgitada *performance*'i-kunsti positsiooni kunstiajalooos. Seegi võtab kindlasti suure osa tunnist. Samasse tundi võiks mahtuda veel «Mõtle»-plokki individuaalne töö, mille puhul kõigepealt tuleb enda

jaoks leida vastus mõnede küsimustele. Kui see osa sinna tundi siiski ära ei mahu, saab selle kavandada järgmisse tundi enne rühmatöö alustamist. Rühmatööks jagab õpetaja klassi enam kui kaheliikmelisteks gruppideks. Grupid peaksid olema koostatud nii, et lastele võiks anda eri raskusastmega ülesandeid ja igaüks saaks oma rolliga hakkama. Iga rühmale tuleks valida juht, kelle ülesanne on korraldada edaspidist tööd, eriti kodust tööd, *performance*'i esitlust ja dokumenteerimist. Igal rühma liikmel peaks samas olema ka oma roll ning vastutus lõpptulemuse eest. Õpetaja ülesandeks on seda kõike nõustada: suunata ajurünnakut, aidata koostada detailset *performance*'i stsenaariumi/tegevuskava ning jälgida, et see oleks ka realselt teostatav ja mahuks esitluste ajakavasse. «Loo»-plokk, kuhu kuulub kodune töö ja esitluse osa, tuleks kindlasti dokumenteerida ja saadud fotodest koostada väike tekstidega varustatud portfoolio. Jäädvustajaks võib olla ka üks õpilastest, kes samal ajal on vabastatud teistest kohustustest. Sellist loovat õpimapi koostamise oskust on tänapäeva elus üha rohkem vaja ning see tasub harjutamist. Nagu õpilaseraamatus kirjas, võib tehtut jäädvustada nii digitaalselt (näiteks blogi, PowerPoint, CD, DVD) kui ka printitud ja köidetud raamatuna. Põhiline on, et kunstiprojektist jääks visuaalne jälg, kuna teisiti sellist kunsti säilitada ei saa. Pealegi on see järgmiste klasside õpetamisel juba ka heaks näitmaterjaliks.

HINDAMISKRITEERIUMID

LÄVENDID VÄLJUNNID	5	4	3	2	Õpilase hinne	Õpetaja hinne
1. Teab, mis on tegevuskunst, <i>happening</i> ja <i>performance</i> .	Vastab õpetaja küsimustele, seletab oma sõnadega, toob näiteid, mõistab <i>happening</i> 'i ja <i>performance</i> 'i positsiooni kunstiajalooos.	Vastab õpetaja küsimustele, teab, mis on tegevuskunst, <i>happening</i> ja <i>performance</i>.	Vastab õpetaja küsimustele osaliselt.	Ei tea midagi.		
2. Teab olulisi <i>performance</i> 'i-kunstnikke Eestis ja mujal maailmas.	Teab õpilaseraamatus nimetatud kunstnike teoseid ja oskab neid kirjeldada.	Nimetab õpilaseraamatus kirjas olevaid kunstnikke.	Teab ühte nimetatud kunstnikke.	Ei tea midagi.		
3. Oskab rühma liikmena luua <i>performance</i> 'i stsenaariumi.	Osaleb aktiivselt rühmatöös, pakub omapoolseid ideid ja lahendusi.	Osaleb rühmatöös aktiivselt, avaldab arvamust.	Osaleb rühmatöös passiivselt.	Segab rühmatööd, ei osale.		
4. On omandanud kogemused <i>performance</i> 'i esitamisel.	On veenev ja pühendunud oma rollis, lahendab ootamatud olukorrad loovalt.	Täidab oma rolli püüdliselt.	Osaleb erilise huvita.	Ei osale, rikub meelega ja kiuslikult esitlust.		
5. Oskab aktsiooni dokumenteerida.	Dokumentatsioonil on kunstiline väärtus.	<i>Performance</i> on otsast lõpuni dokumenteeritud ja tekstidega varustatud.	Dokumenteeritud, kuid jätab soovida.	Töö on tegemata.		
6. Õpetaja lisaväljund.						

KOONDHINNE:

poesia näiteid (Ilmar Laaban ja Fagira D. Morti). Ülejäänud osa tunnist võiks kuluda kavandamisele. Järgmises tunnis saab valitud kavanditest kujundada puhtad pildid ja viimases tunnis vormistada kõik raamatuks. Pilte võib raamatusse põnevalt kleepida (teibiga, liimiga, kiletades jne), aga sel juhul peaks tulemus olema puhas ja esteetiline. Oleneb muidugi eesmärgist – alati pole kleepimine vajalik. Võib-olla oleks parem kohe mõõta välja valmis leheküljed ja kujundada pilt õigesse kohta. Loomulikult ei pea kõik kompositsioonid asuma lehekülje keskel, mõni neist võib isegi leheküljest üle ulatuda. Vajadusel kasutage kollaaži ja lisamaterjale (traadid, niidid, kangad, kiled, lainepapirid jne). Suunake lapsed kõrvuti asetsevad lehekülgi põnevamalt organiseerima. Võimalusel näidake neile ka päris kunstnikeraamatuid. Kui kasutate raamatuks juba valmis märkmikku, kalendrit vms, siis võib puhtad pildid otse sinna sisse kujundada ja alustada tööd juba teises tunnis. Kui teil on olemas kujundusprogrammid, võib seda kõike teha arvuti abil. Ülesanne on kohandatav ka noorematele, kuid sel juhul pole tingimata oluline kõikide õpilaseramatute tekstide lugemine ega terminite tutvustamine.

B. RÜHMATÖÖ. INSTALLATIIVNE TEKST.

Ilmselt kulub selle ülesande peale samuti vähemalt kaks, kui mitte kolm koolitundi. Ülesannet võiks alustada nii, nagu on kirjas variandi A juures. «Loo»-ploki jaoks läheb vaja hoopis uut mõtlemist ja ruumi, kuhu installatsioon paigutada. Võtke aluseks võimalikult lihtne tekst või kasutage lihtsalt tähti. Detailideks sobivad kõikvõimalikud asjad, millele saab kirjutada või kinnitada ja mida on lihtne üles riputada või muul moel kuskile asetada. Kindlasti ei seisne lahendus vaid kangale nõõpnõelttega kinnitatud väljalõigatud pabertähtedes. Oleks tore, kui saaksite oma installatsiooni kasutada saali kaunistuseks mingil temaatilisel või piduüritusel, kuid võite leida selleks ka ootamatuid ja põnevaid kohti kooli siseruumides või õues, kus tavaliselt kunstifõid ei eksponeerita. Õpetajal on ülesannet suunates väga suur vabadus, ent samas vajab see loometöö kindlakäelist korraldust ja õpilastele usaldatud konkreetseid individuaalseid vastutusi.

C. RÜHMATÖÖ. PERFORMANCE.

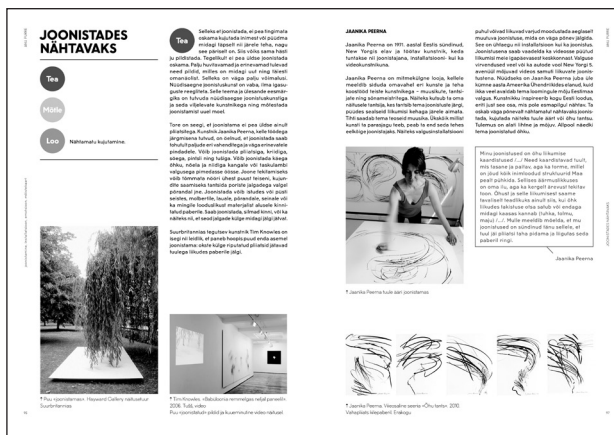
Kui valite selle ülesande, siis saate hakkama ilmselt kahe koolitunniga. Alustada tuleks kindlasti samamoodi kui eelmisi ülesandeid. *Performance* mahub kenasti ära 20–25 minuti sisse. Kui klass on suur ja seega töökorraldus pisut keerukam, planeerige «Loo»-plokile parem terve tund ja korraldage tundi vastavalt oma vajadustele. Kindlasti valige õpilased, kes vastutavad pildistamise eest ning vabastage nad samal ajal teistest ülesannetest. Esimese tunni järel, kui kõik on pildistatud, võiks anda koduseks ülesandeks blogi koostamise. Selleks moodustage paarid või rühmad. Keegi rühmast võiks kirjutada kommentaarid, keegi tõmmata pildid arvutisse ja üheskoos luuakse blogi, mida saaks kõigiga jagada või ka järgmises tunnis teistele esitleda.

HINDAMISKRITEERIUMID

LÄVENDID VÄLJUNDIR	5	4	3	2	Õpilase hinne	Õpetaja hinne
1. Teab, mis on kalligraafiline kunst ja konkreetne poeesia (hinnata vajadusel).	Vastab õpetaja küsimustele, seletab oma sõnadega, toob näiteid, otsib lisamaterjali. Teab ka tekstis tärniga märgitud sõnade tähendusi.	Vastab õpetaja küsimustele, teab, mis on kalligraafiline kunst ja konkreetne poeesia. Nimetab õpilaseraamatus tutvustatud kunstnikke.	Vastab õpetaja küsimustele osaliselt.	Ei tea midagi.		
2. Oskab loovalt kasutada teksti või kirja elementi kompositsioonis ja kunstnikuraamatus, installatsioonis või <i>performance</i> 'is.	a) Kompositsioonis ja kunstnikuraamatus: paneb teksti ja kujundi ideaalselt sobima, loob eriti põnevaid ja mitmekülgseid kompositsioonilisi lahendusi. Loob suurepärase terviku ja kasutab leidlikult vahendeid.	a) Kompositsioonis ja kunstnikuraamatus: moodustab teksti ja kujundi sobiva kooskõla ning pakub mitmekülgseid kompositsioonilisi lahendusi. Loob elementaarsete vahendite abil hea terviku.	a) Kompositsioonis ja kunstnikuraamatus: loob piiratud vahenditega ühe töö. Tulemus on eklektiline ega moodusta kompositsioonilist tervikut.	Töö puudub.		
	b) Installatsioonis: loob detaili, mis sobib tervikusse eriti hästi ja annab installatsioonile väga palju juurde, on põnevalt lahendatud. Rühmatöös aktiivne, tajub hästi oma rolli ja abistab ka teisi.	b) Installatsioonis: loob hea lahendusega detaili. Osaleb rühmatöös aktiivselt. Täidab oma rolli püüdlilikult.	b) Installatsioonis: Osaleb rühmatöös passiivselt ja erilise huvita.	Segab rühmatööd, ei osale.		
	c) Performance'is: osaleb aktiivselt rühmatöös, on veenev ja pühendunud oma rollile, lahendab ootamatud olukorrad loovalt, annab omapoolseid ideid blogi kujunduseks ja struktureerimiseks (selgub esitlusel).	c) Performance'is: osaleb rühmatöös aktiivselt. Täidab oma rolli püüdlilikult. Osaleb blogi tegemises.	c) Performance'is: osaleb rühmatöös passiivselt ja erilise huvita. Blogi tegemisel eriti ei osale.	Segab rühmatööd, ei osale.		
3. Õpetaja lisaväljund.						

KOONDHINNE:

JOONISTADES NÄHTAVAKS



SIHTRÜHM Sobib alates 5. klassist.
MAHT 2–3 tundi olenevalt õpetaja töökorraldusest.

ÜLESANNE

Joonistada pilt sellest, mis tegelikult pole silmaga nähtav (loodusjõud, emotsioonid jne), luues uusi omanäolisi kujundeid.

VÄLJUNDID

Teema läbimise järel õpilane:

1. tunneb nüüdisaegse joonistus kunsti olemust ja selle eri võimalusi;
2. oskab luua teemast lähtuvat mõistekaarti;
3. suudab abstraherida;
4. oskab kujutada abstraktset või muul moel kujutamatu (näiteks loodusjõude, emotsioone);
5. katsetab erinevaid tehnilisi joonistusvõtteid;
6. oskab kasutada erinevaid joonistusvahendeid.
7. Õpetaja lisaväljund.

PÕHIMÕISTED JA VÕTMESÕNAD

joonistamine, installatsioon, ematsioon

MEETODID

mõistekaart, diskussioon, individuaaltöö

MATERJALID

- ♦ Teema «Joonistades nähtavaks» õpilaseramatu tekstid
- ♦ www.jaanikapeerna.net (Jaanika Peerna kodulehekülg.)
- ♦ jaanikapeerna.blogspot.com/ (Jaanika Peerna blogi.)

- ♦ www.youtube.com/user/jaanikapeerna#p/u/6/MWcHK-6YBj8 (Jaanika Peerna näituse video.)
 - ♦ www.morganohara.com (Kunstnik Morgan O'Hara.)
 - ♦ www.drawingcenter.org/viewingprogram/share_portfolio.cfm?pf=2887 (Kunstnik Peter Matthews.)
 - ♦ lemill.net/methods/moistekaart (Mõistekaardist.)
- Linke saab otse avada www.loovalt.ee lehel, lingikogu alt.

VAHENDID

Interneti-ühendusega arvuti, mitmesugused vabalt valitud joonistusvahendid ja aluspinnad.

AINETEVAHELISED SEOSD

Kokkupuutepunktid 5. klassi loodusõpetuse ainekava õppesisu punktidega.

ÕHK. Õhu koostis. Õhu omadused. /.../ Õhu liikumine ja tuul. /.../ Hapniku tähtsus looduslikes protsessides: hingamine ja põlemine. /.../ VESI. Vee omadused. Märjumine ja mittemärjumine. Vee soojenemine ja jahtumine. Vee olekud ja nende muutumine. /.../ Vee ringkäik looduses. Sademed ja nende tekkimine. Sademete tähtsus looduses. Vee jaotumine Maal. /.../

SOOVITUSED TEEMA LÄBIMISEKS

Teema «Joonistades nähtavaks» eesmärgiks on tutvuda nüüdisaegse joonistus kunsti võimalustega ja seda ala viljelevate kunstnikega ning mõtestada joonistamist uuel moel. Meie päevil kujutavad joonistajad väga erinevaid teemasid ja kasutavad oma teoste loomiseks mitmekülgseid vahendeid. Seda võiksid teha ka õpilased.

Teema on individuaaltööna tehtav joonistus-ülesanne, mille puhul võib minna üpriski sügavuti ja abstraherida, joonistada nähtamatu nähtavaks. Selleks tulevad appi viienda klassi loodusõpetuse ainekava õppesisu punktid, mis käsitlevad vett ja õhku. Seega võib neid aineid omavahel ühendada, õpetada joonistustunnis loodusõpetust ja vastupidi. Õpilasi aitab ka mõistekaardi loomine, kuna selle najal mõtleavad nad teema ja vahendid põhjalikumalt läbi. Ülesanne ei pea siiski lähtuma pelgalt loodusnähtustest. Sama hästi võib kujutada eri emotsioone, tundeid või abstraherida muudel teemadel. Põhiliseks eesmärgiks on luua põnev ja ainulaadne joonistus, millist keegi teine pole varem teinud. Selle ülesande kaudu areneb õpilase loovus ja teravneb tähelepanu eri teemade kujutamisel.

SOOVITUSED PRAKTILISE TÖÖ KORRALDAMISEKS

Kõigepealt mõelda järele, mitu tundi kulub selle projekti elluviimiseks. Seejärel panna töö kõik detailselt kirja. Arvatavasti mahub teema kahe koolitunni sisse. Kui tööde formaat on suurem või arenevad mõtted mahukamaks kunstiprojektiks, siis on ilmselt vaja planeerida rohkem tunde ja võib-olla lisada koduseid ülesandeid. Igas kunstitunnis ei peagi tingimata jõudma praktilise tööni.

Kui teema mahub ära kahte koolitundi, võiks esimene neist kindlasti kuuluda näitmaterjalide vaatamisele suurel ekraanil, õpilaseraamatu tekstide lugemisele, mõistekaartide tegemisele ja küsimustele vastamisele. Poleks paha otsida juurde lisamaterjali raamatutest või linke internetist, sest õpilaseraamatusse mahtusid vaid mõned näited. Kindlasti on oluline vaatamise ajal ka õpilastega diskuteerida ja anda mõista, et abstraktse töö puhul pole kunagi tegu lihtsalt kritseldamisega.

«Tea»-plokile võiks planeerida umbes 15–20 minutit ja ülejäänud aeg võiks kuuluda «Mõtle»-plokile, jagades aja mõistekaardi loomise ning küsimustele vastamise vahel.

Mõistekaarti võiks alustada ühiselt. Õpetaja roll on aidata sellega algust teha ning õpilasi sõnade

valikul ja aheldamisel juhendada. Diskussioonid õpetaja ning õpilaste vahel tulevad siingi kasuks.

Kui võimalik, teha koostööd ka loodusõpetuse õpetajaga ning valida juba varem välja mõistekaardi põhilised märksõnad, suunates õpilasi nende kaudu. Mõistekaart on sobiv häälestamise meetod ning sellele võiks planeerida rahulikult aega. Vajadusel paluda mõistekaarti jätkata kodus ja mõelda, milliste vahenditega soovitakse oma pilti joonistada, paludes need järgmisel korral kaasa võtta.

Teine tund võiks puhtalt kuluda joonistamisele. Kui õpilased on oma mõistekaardid valmis teinud, lasta neil valida sealt teema, mida omakorda joonistuseks arendada.

Vormistamine

Kui joonistused valmis, tuleks mõelda nende vormistusele ja eksponeerida neid väikesel eksperimentaalsel näitusel. Kuna tööd on nii erilised ja isiklikud, võiksid ka eksponeerimine ja vormistus olla seekord veidi teistsugused. Mõne pildi juures võiks kaaluda, kas vormistus üldse tuleb kasuks, sest mõni töö mõjub paspartuuta paremini. Osa töid aga lausa vajab ruumilist eksponeerimist – rulli keeramist, voltimist vms.

HINDAMISKRITERIUMID

VÄLJUNNID	LÄVENDID	5	4	3	2	Õpilase hinne	Õpetaja hinne
1. Tunneb nüüdisaegse joonistuskunsti olemust ja selle eri võimalusi.		Vastab õpetaja küsimustele. Osaleb aktiivselt diskussioonides. Leiab ise lisamaterjali ja näiteid.	Vastab õpetaja küsimustele, teab vastuseid õpilaseraamatu piires.	Vastab küsimustele osaliselt.	Ei tea midagi.		
2. Oskab luua teemast lähtuvat mõistekaarti.		Mõistekaart on eriti mitmekülgne ja väga hästi läbi mõeldud.	Mõistekaart on optimaalne, sisaldab elementaarset jaotust.	Mõistekaart koosneb mõnest üksikust arendusest.	Ei tee midagi.		
3. Suudab abstraherida.		Abstraherib loovalt ja leiab eriti põnevaid kujutamiskäike.	Suudab näha ja abstraherida lihtsaid nähtusi.	Ei oska ümbrust loova ega abstraheriva pilguga vaadata, kuid kujutab siiski midagi ette.	Ei suuda midagi ette kujutada.		
4. Oskab kujutada abstraktset või muul moel kujutamatu.		Kujutab nähtamatut eriti isikupäraselt ja loovalt. Tugev komponeerimisoskus. Tööl on kunstiline väärtus.	Oskab kujutada abstraktseid asju õpilaseraamatu näidete eeskujul.	Kujutab liiga piitlikult.	Ei joonista midagi.		
5. Katsetab erinevaid tehnilisi joonistusvõtteid.		Leiab uusi huvitavaid ja meisterlikke tehnilisi võtteid.	Katsetab joonistamisel levinud ja nähtud võtteid.	Joonistab, kuid eriliste nüanssidega.	Ei katseta.		
6. Oskab kasutada eri joonistusvahendeid.		Leiab uusi ja huvitavaid joonistusvahendeid.	Joonistab tavapäraste vahenditega.	Joonistab ühe juhuliku vahendiga.	Ei tee midagi.		
7. Õpetaja lisaväljund.							

KOONDHINNE:

DIGISILD

DIGISILD

Täht Eesti kunstimuuseumi digitaalne arhiiv ja virtuaalaltuur.

Täht Eesti kunst ja aegade muuseum.

Loo Kõigepääsetav ja virtuaalne muuseum.

Tööd

1. Muu ettevalmistus (näiteks: muuseumi kodulehekülje loomine, muuseumi kodulehekülje loomine, muuseumi kodulehekülje loomine).
2. Muuseumi kodulehekülje loomine, muuseumi kodulehekülje loomine, muuseumi kodulehekülje loomine.
3. Muuseumi kodulehekülje loomine, muuseumi kodulehekülje loomine, muuseumi kodulehekülje loomine.
4. Muuseumi kodulehekülje loomine, muuseumi kodulehekülje loomine, muuseumi kodulehekülje loomine.
5. Muuseumi kodulehekülje loomine, muuseumi kodulehekülje loomine, muuseumi kodulehekülje loomine.
6. Muuseumi kodulehekülje loomine, muuseumi kodulehekülje loomine, muuseumi kodulehekülje loomine.
7. Muuseumi kodulehekülje loomine, muuseumi kodulehekülje loomine, muuseumi kodulehekülje loomine.
8. Muuseumi kodulehekülje loomine, muuseumi kodulehekülje loomine, muuseumi kodulehekülje loomine.
9. Muuseumi kodulehekülje loomine, muuseumi kodulehekülje loomine, muuseumi kodulehekülje loomine.
10. Muuseumi kodulehekülje loomine, muuseumi kodulehekülje loomine, muuseumi kodulehekülje loomine.

MATERJALID

- ◆ Teema «Digisild» õpilaseraamatu tekstid ja fotod
- ◆ www.ekm.ee/kumu
(Kumu kunstimuuseumi kodulehekülg.)
- ◆ digikogu.ekm.ee/
(Eesti kunstimuuseumi digitaalne arhiiv.)
- ◆ www.ekm.ee/kumu.php?id=785&p_id=382
(Kumu virtuaalaltuur.)

Linke saab otse avada www.loovalf.ee lehel, lingikogu alt.

VAHENDID

Interneti-ühendusega arvuti, projektor, suur ekraan, pliiaats, paber.

SIHTRÜHM Sobib alates 8. klassist (lihtsamas vormis ka noorematele).

MAHT 2 tundi + õppekäik Kumu kunstimuuseumis (äärmisel juhul lähimasse kunstigaleriisse või muuseumisse).

ÜLESANNE

Valida kaks võimalikult erinevat kunstiteost ja esitada paarilisele nende kohta teoseid avavaid küsimusi, vastates omakorda tema küsimustele. Uurida teoste kohta lisateavet Eesti kunstimuuseumi digiarhiivist või Kumu virtuaalaltuurist ja esitleda kunstiteost kogu klassile.

VÄLJUNDID

Teema läbimise järel õpilane:

1. tunneb Eesti kunstimuuseumi digiarhiivi ja Kumu virtuaalaltuuri ning oskab neid kasutada;
2. oskab küsimuste abil avada kunstiteoseid ning neid teistele õpilastele esitleda.
3. Õpetaja lisaväljund.

PÕHIMÕISTED JA VÖTMESÕNAD

digiarhiiv, reproduktsioon, originaal, analüüs, suletud küsimus, avatud küsimus

MEETODID

individuaalne töö, paaristöö, esitus, õppekäik

SOOVITUSED TEEMA LÄBIMISEKS

Teema «Digisild» ja selle juurde kuuluva ülesande eesmärgiks on tutvuda Eesti kunstimuuseumi digiarhiivi ning Kumu virtuaalaltuuriga, õppida neid kasutama, leida suvalt üles endale vajalik teos ja selle juurde kuuluvad andmed. Selle teema puhul on «Tea»- ning «Mõtlemise»-plokk veidi väiksema kaaluga kui «Loo», ent samas ühendab viimane päris suures mahus kõiki kolme korraga. Oluliseks sihiks teema läbimisel on analüüsida teost küsimuste esitamise kaudu. Esiatgu tundub see lihtne, aga tegelikult vajab väga tõsist teosesse süüvimist. Küsimus on kõige parem õpetaja. Suunake õpilasi keskenduma küsimusi koostades suures plaanis kolmele aspektile: **kontseptuaalne vaatamine** (teose idee ja konteksti tabamine, narratiiv jne), **analüütiline vaatamine** (teose osadeks lammutamine, tehnilised lahendused, kompositsioon jms) ning **kriitiline vaatamine** (teosele hinnangu andmine mingist olulisest aspektist või endast lähtuvalt). Kõige tähtsam on see, et taiesesse süvenetakse põnevate ja avatud küsimuste abil, see jääks õpilastele meelde ja nad saaksid sellest elamuse. Vanemate õpilaste puhul võib ülesannet integreerida Eesti ajalooga ja lisada küsimuste loetellu suletud küsimusi, nooremate küsimused olgu lihtsamad ja jutustavamad.

SOOVITUSED PRAKTILISE TÖÖ KORRALDAMISEKS

Kõigepealt on õpetajal soovitatav digitaalarhiiv endale põhjalikult selgeks teha, et oleks kergem aidata õpilastel selles orienteeruda, kasutajaks registreerida ja oma isiklikke digialbumeid koostada.

Esimene koolitund võiks õpilastel kuluda arhiiviga tutvumisele, kunstiteoste analüüsile, küsimuste ja vastuste moodustamisele ning paaristööle, teine esilustele.

Esimeses tunnis paluge õpilastel vaadata teoseid kõigepealt raamatust, et neist kaks erinevat välja valida. Juhul kui teil on võimalus

pidada kunstitundi arvutiklassis, võib seejärel kohe avada ka digiarhiivi ja/või virtuaaltuuri ning vaadata pilte paremas kvaliteedis ja suuremalt. Küsimuste moodustamiseks ning neile vastamiseks ja töö andmete üles märkimiseks andke õpilastele piisavalt aega. Tööd aitab korraldada oma digialbumi koostamine. Paaristööle võib jätta tunni lõpust 10–15 minutit. Koduse ülesande tegemiseks sobivad samad paarid, mis kujunesid välja juba tunnis. Kui õpilased valivad liiga sarnaseid töid, mõelge, kuidas saaks järgmises tunnis esitlust nii korraldada, et ühed ja samad teosed ei korduks. Kindlasti on kordused mõnikord väärtuslikud, kuna kõik õpilased näevad teoseid erinevalt. Määrake kindlasti ka täpne esitluse aeg ühe teose kohta ja õpetage neile, kuidas oma aega nii planeerida, et esitlus mahuks kokkulepitud raamidesse. Vajadusel tehke üks lisatund või paluge esitada

töid ka kirjalikult.

On suurepärase, kui keegi õpilastest suudab esitleda teost selle originaali ees seistes. Kumu on meie rahvusemuseum ning võib juhtuda, et kui õpetaja õpilast sinna ei vii, ei satu noor sinna oma elu jooksul enam kunagi, kaotades olulise kogemuse kunstihariduses. Kui Kumu külastust korraldada on keeruline, siis võiks külastada vähemalt kõige lähemal asuvat kunstigaleriid või muuseumi. Seal pole küll väljas just neid töid, millega tutvuti digiarhiivis, aga needki on originaalteosed, mida saab avada samade meetodite abil.

Kumu kunstimuuseumi külastuseks leppige kokku kellegagi Kumu hariduskeskusest, kes teid kohapeal aitab. Hariduskeskuse kontaktid leiab aadressilt www.ekm.ee/kumu.

HINDAMISKRITEERIUMID

LÄVENDID VÄLJUNNID	5	4	3	2	Õpilase hinne	Õpetaja hinne
1. Tunneb Eesti kunstimuuseumi digiarhiivi ja Kumu virtuaaltuuri ning oskab neid kasutada.	Kasutab nii digiarhiivi kui ka virtuaaltuuri osavalt ja kiiresti, oskab luua oma albumit ning leiab ka lisateavet autorite või teoste kohta.	Oskab digiarhiivi avada, teosed välja valida ja andmed üles leida.	Oskab arhiivi kasutada piiratult.	Ei oska sellega midagi peale hakata.		
2. Oskab küsimuste abil avada kunstiteoseid ja neid teistele õpilastele esitleda. NB! Väiksemate laste puhul hinnata vaid lihtsaid avatud küsimusi, laskmata neil endil otsida andmeid digikogust, kuna kogu sisaldab ka lastele sobimatu teoseid.	Moodustab ülihäid avavaid küsimusi, esitleb teost meisterlikult, selgelt ja arusaadavalt. Süüvib teosesse põhjalikult ning lisab ajaloolisi teadmisi.	Moodustab häid, kuid üsna traditsioonilisi küsimusi, avab ja esitleb teost piisavalt hästi ja veenvalt.	Moodustab keskpäraseid küsimusi, avab ja esitleb teost puiselt ning napsõnaliselt.	Ei esita piisavalt küsimusi ega tööta kaasa.		
3. Õpetaja lisaväljund.						

KOONDHINNE:

Mäng: Tähelepanu! Valmis olla! NÄITUS!

SIHTRÜHM Sobib alates 7. klassist. Mängu raskusastme saab valida õpetaja.

MAHT 2 tundi. Oleneb õpetaja töökorraldusest.

ÜLESANNE

Mängida mängu vastavalt reeglitele ja õppeeesmärgile.

VÄLJUNDID

Mängu mängimise järel õpilane:

1. teab näituse teemat käsitletud kunstnikke Eestist ja mujalt maailmast ning nende töid;
2. on omandanud kogemused kunsti esitlemisel rollimängu kaudu;
3. oskab rühma liikmena teha koostööd;
4. on omandanud ühe teema õppematerjalist;
5. oskab seostada teemakaartidel esitatud mõisteid ja märksõnu teosekaartidel olevate töödega.
6. Õpetaja lisaväljund.

VÕTMESÕNAD KAARTIDEL

Koostanud õppematerjali autorid.

PALJU ON PAREM KUI ÜKS

(**Põhikood: 104.93.82.71.** & lisakood: 50.96.17.103.)
kollektsoon, moodul, kogumine, arhiveerimine, prügikunst

MIMIKRI

(**Põhikood: 41.52.63.74.85.** & lisakood: 47.95.73.)
kamufleerimine, simulatsioon

TERVES KEHAS TERVE KUNST

(**Põhikood: 15.26.37.48.** & lisakood: 0.)
happening, tegevuskunst, sotsiaalne kunst, vaatamängulisus

TAGURPIDI TASKUVARAS

(**Põhikood: 51.62.73.84.95.59.** & lisakood: 16.41.)
anonüümsus, radikaalsus, taktikaline meedia, sotsiaalne kunst, tegevuskunst

ELUS METAFOOR

(**Põhikood: 39.29.43.18.** & lisakood: 49.)

sümbol, metafoor, kõnekäänd, mitmetähenduslikkus, muudetud tähendus, sõnamäng, materjali asendamine, installatsioon, protsessikunst

TÕEMÜTS

(**Põhikood: 53.64.75.86.97.** & lisakood: 26.)
identiteet, siseelu väljendamine, sümbol

UUES KUUES

(**Põhikood: 24.35.46.57.68.** & lisakood: 33.44.29.26.)
sürrealistlik, absurdsus, muudetud tähendus, materjali asendamine

VARJUDEST LAETUD

(**Põhikood: 81.92.103.17.28.** & lisakood: 89.)
installatsioon, valgus ja vari

AUTOMAATSTART

(**Põhikood: 32.21.54.65.3.** & lisakood: 61.94.8.83.34.72.)
sürrealistlik, automatism, spontaansus, juhuslikkus

KETTPILT POSTIS

(**Põhikood: 76.87.98.9.31.42.** & lisakood: 69.)
koostöö, *mail art*

NOODINIHE

(**Põhikood: 13.79.2.5.96.19.** ja lisakood: 14.)
absurdsus, koostöö, juhuslik, humoorikas, tegevuskunst, antikunst

SISERINGI SÕNASTIK

(**Põhikood: 58.69.47.36.25.14.** & lisakood: 95.101.31.)
narratiiv, sümbol, piktogramm

NIHESTATUD TEGELIKKUS

(**Põhikood: 4.16.27.38.49.** & lisakood: 15.26.37.73.)
kaasaegne kunst, kontseptuaalne kunst, tegevuskunst, kehakunst, *performance*, *happening*, protsessikunst, multimeedia

KUNSTIKS «KIRJUTAMINE»

(**Põhikood: 12.23.34.45.56.67.78.89.** & lisakood: 63.14.87.98.)
kaasaegne kunst, abstraktne kunst, konkreetne poeesia, kalligraafiline kunst

JOONISTADES NÄHTAVAKS

(**Põhikood: 61.72.83.94.8.** & lisakood: 0.)
kaasaegne kunst, emotsioon

MEETODID

diskussioon, rollimäng, rühmatöö, kirjalik eeltöö
koduse ülesandena või tunnis, õpiring

MATERJALID

- ◆ Tähelepanu! Valmis olla! KUNST! õpilase-
raamat, www.loovalt.ee.

VAHENDID

Mängukomplekt (104 teosekaarti, 15 teemakaarti, viit sorti rollikaarte, viit sorti rinnamärke, mängu lühijuhis e spikker ning alusblankett paljundatavana või prinditavana kodulehelt), printer või koopiamasin, neli A4-paberit ja pastapliiatsit.

Võimalusel internetiühendusega arvuti, ekraan.

SOOVITUSED MÄNGU MÄNGIMISEKS

Mängu võib mängida ühtegi õppematerjalis olevat teemat käsitlemata, huvi äratamiseks või ka ühe teema sissejuhatuseks, samuti õpitu kinnistamiseks.

Õpilastele teabeks piisab, kui enne mängu algust lugeda õpilasearaamatust läbi lühike mängu tutvustus. Soovi korral võib mängu ette võtta ka põhikooli nooremas astmes. Kui teine voor osutub liiga raskeks, lõpetada esimese vooruga. Mängu juhtimine õnnestub kõige paremini siis, kui jälgida täpselt reegleid ja hoiduda kiirustamast järgmisele punktile üleminekul. Kui teises voorus, näituse avamise osas, kunstikriitik häfta jääb või ei täida oma rolli, siis võiks õpetaja mängu sekkuda ja teda aidata.

MÄNGU KÄIK

Valmistumine

- ◆ Mängujuht (õpetaja) jaotab klassi neljaks võrdseks võistkonnaks ning jagab võistkondade esindajatele eelnevalt segatud kaardipakist võrdse arvu teosekaarte ($104 / 4 = 26$ kaarti) ning aluse pastakaga. Väiksema klassi puhul (10 ja alla selle) jagada kaardid ja klass kaheks. Teemakaardid ja rollikaardid jäävad mängujuhi kätte.
- ◆ Võistkonnad kogunevad klassi nurkadesse laudade taha ja laotavad kaardid lauale laiali nii, et pildid jääksid ülespoole.
- ◆ Mängujuht astub klassi keskele ning loosib ühise teema, nimetades ainult kaardil oleva numbriga, näiteks teema nr 5, mida hakatakse lahendada.

Loosimisel võib paluda igal võistkonnal öelda üks number ühest kümneni. Saadud numbrid tuleb kokku liita ning kui saadud arv tuleb suurem kui 15 ehk näiteks 23, siis moodustada tehe $2 + 3$. Saadud numbriga alusel võtta kaart nr 5.

Kui on soov õppida mõnda konkreetset teemat ja sellega seonduvaid mõisteid, siis valida vastav teema ise. Samuti saab mängu raskusastet muuta, valides noorematele kergema teema.

ESIMENE voor

- ◆ Mängujuht ütleb teemakaardilt ühe märksõna ning mängijad peavad laual olevate kaartide hulgast valima välja need kaardid, mis nende arvates sobivad nimetatud märksõnaga kõige paremini. Selleks vaadata kaardil olevat reprot ja selle juurde kuuluvaid andmeid. Väljavalitud kaardid eraldatakse teistest ning jäetakse enda ette. Aega on selleks niikaua, kuni kaks võistkonda on hõikega oma lõpetamisest mängujuhile teada andnud.

Valida vastavalt klassi mängimise tempole ja sõnade raskusele kolm või enam märksõna. Trükitähtedega esile tõstetud märksõnad on võtmesõnad kõikide näituse teema juurde kuuluvate teoste kokkusaamiseks. Ülejäänud märksõnu küsides ei pruugi kokku tulla täpselt samadest teostest koosnevat näitust, mis kattuks õpilasearaamatu vastava teemaga. See ei ole probleem. Raamatus on mitmeid teoseid, mis võivad sobida mitmele näitusele (teemasse). Lisakood (teemakaardil sulgudes) annab vihje, millised teosed teistest teemadest sobivad veel käesoleva näituse teema alla lisaks.

Mitte esiletõstetud märksõnad aitavad mõnda näitusele sobivat teost paremini avada või annavad hea võimaluse mängu raskusastet muuta. Mõni märksõna võimaldab kergemat lisapunkti teenimist.

- ◆ Mängijad kontrollivad väljavalitud kaardi tagaküljelt kas kaardil on nimetatud märksõna olemas. Kui kaardi tagaküljel on nimetatud märksõna olemas on kaart õigesti valitud. Õigesti valitud kaardi eest panna alusblanketile kirja üks plusspunkt, vale eest üks miinuspunkt.
- ◆ Mängujuht ütleb uue märksõna ja kordub sama tegevus. Mängijad võivad valida taas kõigi kaartide hulgast, kuid eelnev valik kaarte peab jääma eraldatuks ning uued õiged kaardid tuleb neile lisada.
- ◆ Kui kõik sõnad on kontrollitud ja punktid üles kirjutatud, ütleb mängujuht ainult koostatava näituse lühikontseptsiooni, mis on kirjas teemakaardil, kohe teema nime all.
- ◆ Mängijad vaatavad nüüd üle valitud kaardid ja välistavad need tööd, mis teemaga nende meelest enam ei sobi. Sõelale jäänud tööde numbrid kirjutatakse üles vastavasse lahtrisse ja kõik kaardid laotatakse uuesti lauale laiali ning aetakse segi.

Mängijad liiguvad koos oma märkimisalusega päripäeva järgmise laua juurde ning kõik eelnev kordub. Mängujuht küsib taas ükshaaval samu märksõnu, mängijad valivad, kontrollivad ja kirjutavad punktid ning kaardi numbrid märkealusele. Nii kolm korda järjest, kuni jõutakse taas oma esimese laua juurde tagasi. NB! Viimases ringis ei pea kaarte enam sega mini laduma.

- ♦ Võistkonna esindajad arvutavad saadud punktid kokku ja viivad märkealuse mängujuhile.
- ♦ Mängujuht kuulutab enim punkte saanud võistkonna võitjaks, avalikustab näituse pealkirja ning selgitab, mille alusel jõuavad tööd näitusele.
- ♦ Näitus moodustub töödest, mis on kirjas näituse teemakaardil tööde numbriest koosneva põhikoodina. Näitusele võivad kuuluda ka lisakoodil märgitud teosed, kuid ainult siis, kui kas või üks võistkond on neid teoseid märganud ja ära märkinud.
- ♦ Mängujuht nimetab ükshaaval põhikoodi numbrid ning palub võistkondadel, kelle laual leidub nimetatud kaarte, need enda kätte võtta.
- ♦ Mängujuht tagastab märkealused ja nimetab ühekaupa numbreid lisakoodist, küsides iga numbri järel, kas mõnel võistkonnal on see number märgitud. Mängijad kontrollivad oma märkealuseid. Kui keegi annab märku, et number on olemas, paluda otsida kõikidel oma laualt ka selle numbriga kaart ja võtta enda kätte.
- ♦ Paluda võistkondade esindajatel võtta leitud kaardid ning kõigil mängijatel mängujuhi juurde koguneda. Kaardid pannakse näituse lauale ning hakatakse näitust vaatama.

TEINE voor

- ♦ Kõige rohkem punkte saanud võistkonna liikmed saavad endale ise valida viie rolli seast enim meeldiva, saades rinda vastava märgi. Ülejäänutel palub mängujuht rollimärgi loosida.
- ♦ Mängujuht palub ühesugust märki kandvatel mängijatel kokku koguneda ning annab neile rolli kirjelduse kaardid.
- ♦ Avatakse õpilaseraamat ja vastavalt rollidele valmistatakse näituse avamiseks ette oma tekstiosa (ajakirjanikud ja külastajad soovitatavalt kirjalikult).

Kui aeg on piiratud, võib näituse avamise jätta ka järgmiseks tunniks. Võimalusel kasutada suurt ekraani. Kaartide faili klassis näitamiseks leiab www.loovalt.ee lehelt lisamaterjalide alt.

Näituse avamine

- ♦ Alustab kuraator 1, kes tutvustab näituse kontseptsiooni.
- ♦ Jätkab giid 1, kes tutvustab näituse ühte tööd.
- ♦ Sõna saab ajakirjanik 1, kes küsib kuraatorilt ühe küsimuse, millele kuraator peab vastama.
- ♦ Sõna saab näituse külastaja 1, kes küsib giidilt töö kohta küsimuse, millele giid peab vastama.
- ♦ Kuraator 2 tutvustab näituse kontseptsiooni nii, et ta ei kordaks eelmise kuraatori juttu, vaid lisaks eelnenud jutule midagi uut.
- ♦ Giid 2 tutvustab näituse järgmist tööd. (Tööde valimise järjekorda on selgitatud rollikaartidel.)
- ♦ Külastaja 2 küsib giidilt küsimuse, mis ei tohi kattuda eelmise külastaja küsimusega.
- ♦ Ajakirjanik küsib kuraatorilt küsimuse, mis peab samuti erineva eelmise ajakirjaniku küsimusest.
- ♦ Kuraator 3 tutvustab näitust, nii et...

Kui juhtub, et keegi eksib, katkestab mängu seda märganud kunstikriitik, kes osutab veale ja parandab selle.

Esimene ring on 0 punkti, iga järgmise ringi läbimine ehk väike avamine annab ühe punkti kogu klassile ehk nüüdsest ühtsele meeskonnale. Klassi eesmärk on mängus võimalikult palju punkte koguda. See õnnestub juhul, kui kõik on oma rolli reeglipäraselt esitanud, või juhul, kui ringis eksib vaid üks mängija, kelle vea kunstikriitik kõrvaldab.

HINDAMISKRITEERIUMID

Vajadusel hinnata teist vooru rühmatöö hindamiskriteeriume arvestades.

Rühmatöö korral oleks parem hinnata kogu tiimi sama hindega (mängu puhul soovitatavalt hindega 5). Kui rühmasiseselt tekib kellelgi mõne kaasõpilase suhtes pretensioone (ta kas takistas tööd või ei täitnud oma ülesandeid), alandatakse tolle hinnet ühe punkti võrra. See argumenteeritud otsus peab selguma arutluse käigus ja kerkima rühma enda seest ning sellise sanktsiooni võimalust peaksid õpilased teadma juba enne mängu algust.

MÄNGU ALUSBLANKETT

Tee lehest koopia
või prindi pdf www.loovalf.ee

Võistkond: _____

Märgi punktid siia

Kokku

1	+																			
	-																			
2	+																			
	-																			
3	+																			
	-																			
4	+																			
	-																			
5	+																			
	-																			
6	+																			
	-																			
Kõik kokku:																				

Numbrid kaardilt:

Nendest numbrifest moodustub kood

ALLIKAD JA KIRJANDUS

KRISTI LAANEMÄE

- ◆ Eesti kunstnikud 3. Toimetanud Andreas Trossek. Tallinn: Kaasaegse Kunsti Eesti Keskus, 2007
- ◆ Kristina Norman. Geniaalsuse väli. Tallinn: Kirjastuskeskus, 2008
- ◆ Margus Tamm. Taktikaline meedia. – artishok.blogspot.com 31.03.2008 (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Tate Channel. Performance. The Flux Olympiad. – channel.tate.org.uk/media/33799712001 (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ A Collection a Day, 2010. – collectionaday2010.blogspot.com (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Wikimedia Commons. – commons.wikimedia.org (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ EKM Digitaalkogu. – digikogu.ekm.ee (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Vikipeedia. – et.wikipedia.org (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Isuu. Codex Seraphinianus. issuu.com/dylan_k/docs/luigi.serafini – codex.seraphinianus (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Isuu. Becoming Animal. – issuu.com/pablolondonosarria/docs/cheetah (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Justin Juul. Where Sports and Art Intersect. – missionlocal.org 12.11.2009 (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Cave art hoax hits British Museum. – news.bbc.co.uk 19.05.2005 (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Image Fulgurator. – www.aksioma.org/fulgurator/index.html (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Banksy. – www.banksy.co.uk (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Collecting and Why People Collect. BBC - h2g2. – www.bbc.co.uk/dna/h2g2/A19631694 (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Green Guerillas. – www.greenguerillas.org (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ The Guerrilla Gardening Homepage. – www.guerrillagardening.org (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Visual dictionary. – www.infovisual.info (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Image Fulgurator. – www.juliusvonbismarck.com/fulgurator (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Reasons people collect stuff. RarityGuide.com.
www.rarityguide.com/articles/articles/4/1/Reasons-people-collect-stuff/Page1.html (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Magnus Scharmanoff. – www.scharmanoff.com/bonk01.html# (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Scientific, Nature and Medical Illustration. – www.science-art.com (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Rael Artel, Elena Šmakova. Sotsiaalne kunst kui kodanikuõigus ja -kohustus. – Sirp 30.04.2007
- ◆ Mabe Bethonico and the collector.
www.ufmg.br/museumuseu/colecionador/collector/index.html (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Charlie Sorrel. The Brains Behind the Image Fulgurator. – www.wired.com 27.06.2008 (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ A Wooster Exclusive: Banksy Hits New York's Most Famous Museums.
www.woostercollective.com 23.05.2005 (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Gene Ray. Taktikaline meedia ja ajaloo lõpp. – Kunst.ee, 1-2/2009
- ◆ Margus Tamm. Taktikaline meedia. Ei hea ega halb, vaid vajalik. – Kunst.ee, 1-2/2009
- ◆ Eve Kiiler. Intervjuu Richard Stanleyga. – Kunst.ee, 1/2003
- ◆ Erki Kasemets. Episoodiline mälu. Loomulik valik. – Kunst.ee, 4/2004
- ◆ Siram. – www.hot.ee/siramsiram (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Ülbed üheksakümnendad. Probleemid, teemad ja tähendused 1990. aastate eesti kunstis.
- ◆ Toimetanud Sirje Helme ja Johhannes Saar. Tallinn: Kaasaegse Kunsti Eesti Keskus, 2001

JELENA TŠEKULAJEVA

- ◆ 22+ Noored Eesti kunstnikud. Tallinn: Eesti Kunstiakadeemia, 2005
- ◆ Ants Juske, Jaak Kangilaski, Reet Varblane. 20. sajandi kunst. Tallinn: Kunst, 1994
- ◆ Claire Bishop. But is it Installatsion Art? Tate. – www.tate.org.uk 3/spring 2005 (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Graham Coulter-Smith. Deconstructing Installation Art. – www.installationart.net (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Philip Treacy. When Philip Met Isabella. Design/Designer Information.
www.designmuseum.org/design/philip-treacy (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Philip Worthington. Design Mart. Design Museum exhibition. Design/Designer Information.
www.designmuseum.org/design/philip-worthington (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Hans-Peter Feldmann. Wikipedia. – www.en.wikipedia.org (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Installation art. Wikipedia. – www.en.wikipedia.org (vaadatud 14.04.2011)

- ◆ René Magritte. Wikipedia. – www.en.wikipedia.org (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ MoMA. The Collection. Meret Oppenheim. Object. Paris, 1936. – www.moma.org/collection/browse_results.php?criteria=O%3AAD%3AE%3A4416&page_number=1&template_id=1&sort_order=1 (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Inges Idee. Hans Hemmert. – www.ingesidee.de/page.php?pgid=14&lang=en (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Готическая стрóйтехника om Вима Делвоя (Wim Delvoye). www.re-actor.net/art/359-wim-delvoye.html (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Hans-Peter Feldmann (Contemporary Art Daily). www.contemporaryartdaily.com/tag/hans-peter-feldmann (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Tiiu Laks. Tiiu Kirsipuu skulptuurid sünnivad argimuredest priilt. – Eesti Päevaleht 07.10.2006
- ◆ Klaasikunstnikud Eeva Käsper ja Tiina Sarapu. – www.glass.ee (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Pipilotti Rist. Hauser & Wirth. – www.hauserwirth.com/artists/25/pipilotti-rist/biography (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Tiiu Kirsipuu. Intervjuud Eesti kunstnikega. 24h galerii. www.kunstikeskus.ee/new/galerii/isiksus/tiiu_kirsipuu.htm (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Triin Tael. Philip Treacy kübarad tulevad Tallinna. – Õhtuleht 26.04.2002
- ◆ Philip Treacy. – www.philiptreacy.co.uk (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Pipilotti Rist. – www.pipilottirist.net (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Alan Foljambe. Meret Oppenheim and Breakfast in Fur. Surrealism for Breakfast. www.suite101.com 30.04.2010 (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Tiiu Kirsipuu. – www.tiiukirsipuu.com (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Triinu Pungits. – www.triinupungits.com/index.html (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Website of Belgian artist Wim Delvoye. – www.wimdelvoye.be (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Worthers'Original, A Collection of Work By Philip Worthington. – www.worthersoriginal.com (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Villu Jaanisoo. Sculptor. – www2.pirkkala.fi/villusoo (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Kumu hariduskeskus. Kumu kaasaegse kunsti kaardid. Tallinn: Eesti Kunstimuuseum, 2007
- ◆ Raivo Kelomees. Sürrealism. Tallinn: Kunst, 1993
- ◆ Skaalanihe. Skulptuur avatud mänguväljal. Näitusekataloog: näitus Kumu kunstimuuseumis 17. veebruar – 21. mai 2006. Tallinn: Eesti Kunstimuuseum: Kumu Kunstimuuseum, 2006

ANU LÜSI

- ◆ Marko Mäetamm. Marko Mäetamm. Tallinn: Kaasaegse Kunsti Eesti Keskus, 2007
- ◆ Eha Komissarov, Maria-Kristiina Soomre. I love Malmö: Põhjamaade kaasaegse kunsti näitus Malmö kunstimuuseumi kogudest : 11.09.2009 – 17.01.2010 Kumu kunstimuuseumis. Tallinn: Eesti Kunstimuuseum, 2009
- ◆ Mari Sobolev. Müüt, diagnoos ja Mäetamm. – Sirp 11.02.2000
- ◆ Pictograms. Kunstmuseum Stuttgart. – www.undo.net/it/mostra/44260 (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ PixelResort. Home of Designer & Iconist Michael Flarup. pixelresort.com/blog/how-and-when-to-use-pictograms/ (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ About Pictogram. – www.pictogram.se/about (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ David Ng. Messaging Is the Medium. – www.artnews.com/issues/article.asp?art_id=2316 (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Public Preparation. RÄÄGIME RAHVUSLUSEST! Ideoloogia ja identiteedi vahel. www.publicpreparation.org/failid/hp/Kumu_A4_lores.pdf (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ How to Make a Pictogram. eHow.com. – www.ehow.com/how_2126159_make-pictogram.html (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Jaak Kangilaski. Kunsti-kultuuri ajalugu. Postimpressionismist uue meediani. 12. klassile. Tallinn: Kunst, 2005
- ◆ Janis Mink. Joan Miró: 1893–1983. Köln: Taschen, 2000
- ◆ Raivo Kelomees. Sürrealismi automatism ja selle kaasaegsed tuletised. – Sirp 12.12.2008
- ◆ MoMA. Joan Miró. The Birth of the World. 1925. – www.moma.org/explore/multimedia/audios/3/58 (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ MoMA. The Collection. Joan Miró. The Birth of the World. Montroig, late summer-fall 1925. www.moma.org/collection/browse_results.php?object_id=79321 (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Petra Stefankova. Psychic automatism in 3D digital art. www.yetanotherface.com/psychic_automatism_in_3D_digital_art.pdf (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Streetgraphic / Expo / Petra Stefankova. www.streetgraphic.com/expose (vaadatud 14.04.2011)

- ◆ Kumu kunstimuseumi näituse «Fluxus East. Fluxuse võrgustikud Ida-Euroopas» seinatekstid. 2008
- ◆ Mail art. Wikipedia – www.en.wikipedia.com (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Ray Johnson Gallery. – www.actlab.utexas.edu/emma/Gallery/galleryjohnson.html (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Ruud Janssen. Mail art. – www.iuoma.org/folder_mail_art_6_fluxus_and_mail-art.pdf (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ concreteSTREAM. – www.concretestream.umbc.edu/map/shiomi_about.html (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ BOOK. – www.lookatbook.com/flash/shell.html (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Geoffrey Hendricks. Critical mass: happenings, Fluxus, performance, intermedia and Rutgers University 1958–1972. New Brunswick, N.J: Rutgers University, 2003
- ◆ Sirje Laidre, Sirje Ootsing, Inge Rajasaar. Kunstileksikon. Tallinn: Eesti Klassikakirjastus, 2001
- ◆ Anders Härm. Fluxus – solvang fõsise kultuuri pihta. – Eesti Ekspress 02.10.2008
- ◆ Ken Friedman, Owen Smith, Lauren Sawchyn. The Fluxus Performance Workbook. www.thing.net/~grist/ld/fluxusworkbook.pdf A Performance Research e-publication, 2002 (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Dick Higgins. A Child's History of Fluxus. art /not art. www.artnotart.com/fluxus/dhiggins-childshistory.html (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ 4 33 . Wikipedia. – www.en.wikipedia.org (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ sound-music-design: Fluxus. Life is Art. www.sound-music-design.com/2010/05/fluxus-life-is-art.html (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Events by George Brecht. – www.johnvalentino.com/Teaching/Art390/Projects/390Proj3/Brecht.html (vaadatud 14.04.2011)
- ◆ Arvo Pärt. Eesti Muusika Infokeskus. – www.emic.ee/helilooja/arvopart (vaadatud 14.04.2011)

ANU PURRE

- ◆ Denise Lach. Calligraphy. A Book of Contemporary Inspiration. London: Thames & Hudson Ltd, 2009
- ◆ EKM Digitaalkogu. – digikogu.ekm.ee (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Siim-Tanel Annus. Kultuurkapitali ostud. Eesti Kunstimuseum. ekm.artun.ee/kunstnikud/Annus_Siim-Tanel/index.html (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Fluxus Poetry Museum. – fluxuspoetry.blogspot.com (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Jaanika Peerna blogi. – jaanikapeerna.blogspot.com (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Vello Vikerkaar. Igatsus läbi joone: Joonistades end kodule lähemale. jaanikapeerna.blogspot.com 27.05.2010 (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Litsa Spathi | Artwork Portfolio | ArtWanted.com. www.artwanted.com/artist_cfm?ArtID=27771&Tab=Bio (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ The Drawing Center. Viewing Program. Peter Matthews. www.drawingcenter.org/viewingprogram/share_portfolio.cfm?pf=2887 (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Luuleajakirja proov. – www.eki.ee/ninniku/NINNIKU7/Apollinaire_kom.htm (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Guillaume Apollinaire. Google'i otsing. www.google.ee/images?sa=3&q=guillaume+apollinaire&btnG=Otsi+pilte (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Morgan O'Hara blogi. – www.morganohara.com (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Raul Meel. Kunsti keel, kunstniku keel. – Postimees 05.04.2008
- ◆ Maria-Kristiina Soomre. Kunstnik oligi kohal. – Sirp 04.06.2010
- ◆ Tim Knowles kodulehekülg. – www.timknowles.co.uk/Home/tabid/262/Default.aspx (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Jaanika Peerna Channel. YouTube. – www.youtube.com/user/jaanikapeerna#p/u/6/MWcHK-6YBj8 (vaadatud 13.04.2011)
- ◆ Põhikooli ja gümnaasiumi riiklik õppekava. Riigi Teataja. – www.riigiteataja.ee/ert/act.jsp?id=174787 (vaadatud 13.04.2011)

ISBN 978-9949-21-832-5



9 789949 218325