

SISÄLLÖT

S1 OMAT KUVAKULTTUURIT	OPETUSSUUNNITELMAN PERUSTEET: Opetuksen sisällöiksi valitaan oppilaiden tekemiä kuvia ja kuvakulttuureja, joihin he osallistuvat omaehtoisesti. Opetuksen sisältöjä valitaan myös oppilaiden omia kuvakulttuureja uudistavista ilmiöistä. Omia kuvakulttuureja käytetään kuvallisen työskentelyn lähtökohtana. Opetuksessa käsitellään omien kuvakulttuurien merkitystä omaan elinympäristöön sekä yhteiskuntaan vaikuttamisen kannalta. SEUDULLINEN OSUUS: Omaa kuvakulttuuria ja siihen osallistumisen tapaa voidaan lähestyä oppilaan minäkuva tutkivasta ja vahvistavasta näkökulmasta eettisyyttä huomioiden. Omat kuvakulttuurit esimerkki aiheita: • Sosiaalisen median kuvastot ja visuaalisuutta hyödyntävät yhteisöt, • erilaisten harrastusten visuaalinen ympäristö ja harrastuksiin liittyvät kuvat, • oma muoti- ja esinekulttuuri, • oman kodin ympäristö, • pelien kuvamaailma, pelitrailerit, pelisuunnittelu, hahmosuunnittelu • fantasiakuvastot, • musiikki, • logot, tuotemerkit, • graffitit, • mainokset, • julisteet, • omakuvat, selfiet, • videot, • blogit, videoblogit, Youtube • Populaarikulttuurin kuvat
S2 YMPÄRISTÖN KUVAKULTTUURIT	OPETUSSUUNNITELMAN PERUSTEET: Opetuksen sisällöt valitaan erilaisista ympäristöistä, esineistä, mediakulttuureista ja virtuaalimaailmoista. Sisältöjä valitaan monipuolisesti rakennetuista ja luonnon ympäristöistä sekä mediasta. Sisältöjen valinnoilla kehitetään oppilaan tietoisuutta erilaisia ympäristöjä ja medioita koskevista laajemmista kysymyksistä. Ympäristön kuvakulttuureja käytetään kuvallisen työskentelyn lähtökohtana. Opetuksessa käsitellään erilaisten ympäristöjen ja medioiden merkitystä sekä oppilaiden elinpiiriin että globaalin maailman näkökulmista. SEUDULLINEN OSUUS: Ympäristön kuvakulttuureja voidaan lähestyä omaa elinympäristöä havainnoiden ja tutkien. Opetuksessa voidaan pohtia kulttuuri- ja luonnonympäristöjen merkitystä ja pyrkiä myös vaikuttamaan omaan elinympäristöön.

Ympäristön kuvakulttuureina voidaan käsitellä esimerkiksi:

Mediakulttuuri

- graafinen suunnittelu,
- mainoskuvat,
- uutiskuvat,
- sosiaalinen media,
- valokuva,
- sarjakuva,
- animaatio, elokuva, liikkuvan kuvan lajityypit,
- virtuaaliset maailmat, pelit, lisätty todellisuus (AR)
- koodaus,
- pilvipalvelut, verkkoympäristöt.

Ympäristön esinemaailma

- muotoilunprosessi ja elinkaari sekä käsitteet ekologisuus, ergonomisuus, ekonomisuus, esteettisyys.
- Muotoilun historia,
- kierrätys, uusiokäyttö, DIY.

Arkkitehtuuri ja rakennettu ympäristö

- Arkkitehtonisia peruskäsitteitä mm.: rakenne, materiaali, tila, rytmi, valo, varjo, väri, läpinäkyvyys, muoto, massa, struktuuri.
- Ympäristösuunnittelu, kaupunkisuunnittelu,
- kaupunkitaide, katutaide,
- tilataide, julkinen tila, yksityinen tila,
- sosiaalinen-, psyykkinen- ja fyysinen ympäristö.
- Suomen rakennustaiteen ja arkkitehtuurin historia,
- oman kaupungin-, kylän- tai pitäjän rakennushistoria ja
- kuva, rakennusperinteen vaaliminen ja arvostus.

Luontoympäristöt

- koskematon luonto, metsät, vedet, rannat,
- viljelykset,
- luontoympäristön muutokset,
- luonnonilmiöt,
- ympäristötaide, maataide,
- tilataide.

Yhteisötaiteen näkökulma

Työskentely taiteen keinoin esim.

- monikulttuurisesti,
- eri yhteisöissä (lapsi- ja vanhustyössä, nuorisotyössä, kouluyhteisössä)
- yhteistyössä kunnanpäättäjien ja virkamiesten kanssa.
- Taiteen merkitys yhteisöä vahvistavana kommunikatiivisena välineenä.

S3 TAITEEN MAAILMAT

OPETUSSUUNNITELMAN PERUSTEET:

Opetuksen sisällöt valitaan eri aikoina, eri ympäristöissä ja eri kulttuureissa tuotetusta kuvataiteesta. Oppilaat syventyvät erilaisiin taidekäsityksiin ja taiteen ilmiöihin tarkastelemalla niitä taiteilijan ja vastaanottajan sekä taiteen instituutioiden ja yhteiskunnan näkökulmista. Taideteoksia käytetään kuvallisen työskentelyn lähtökohtana. Opetuksessa käsitellään kulttuurisen moninaisuuden vaikutuksia sekä taiteen tuottamiseen että tulkintaan yksilön ja yhteiskunnan näkökulmista.

SEUDULLINEN OSUUS:

Taiteen maailmoja on tärkeää lähestyä monipuolisesti erilaisia taidekäsityksiä kohdaten sekä erilaisia taideteoksia oman kuvallisen työskentelyn lähtökohtana käyttäen.

Taiteen maailmoja voidaan käsitellä esimerkiksi seuraavista näkökulmista.

Taiteen tuottamisen tekniikoita ja menetelmiä:

- Piirtäminen,
- maalaus,
- kuvanveisto ja rakentelu,
- grafiikka,
- valokuvaus,
- liikkuva kuva,
- digitaalinen kuva,
- tilataide,
- performanssi,
- käsitetaide,
- yhteisötaide

Taidekuva ja sen tulkinta:

- Taidehistorian jatkumo sekä ilmiöiden tutkiminen taiteen keinoin eri aikakausina.
- Taiteen monimuotoiset merkitykset nykyisyydessä ja historiassa
- Taiteen olemuksen ja olemassaolon tavan tutkiminen, mm. tutustuen erilaisiin taidekäsityksiin: tekijälähtöinen, intentionaalinen, esteettinen ja, institutionaalinen taidekäsitys
- Taidehistoriallisten tyylien näkökulmat taidekäsityksissä esim.. mimeettinen, ekspressiivinen, formalistinen, moderni, postmoderni
- Kuva-analyysin keinoja ja teoksen tulkintatapoja: mm. taiteilijälähtöinen (biografinen), katsojalähtöinen (reseptioanalyttinen), taideteoslähtöinen (formalistinen), viittaussuhteita tulkitseva (semioottinen), aiheen merkitystä tarkasteleva (ikonografinen), historiallinen, taideinstituutionaalinen sekä sosiaalinen ja yhteisöllinen tulkinnan viitekehys.)

Taidenäyttelyt, taidemaailman ja visuaalisen alan ammatit:

- Taidemuseovierailut, virtuaaliset teokset ja näyttelyt, seudullisiin ja paikallisiin kulttuurikasvatus tuotantoihin osallistuminen.
- taiteilijavierailuja, työhuonevierailuja, oppilaitosvierailuja, ammattilaisesityksiä.
- Oppilasnäyttelytoiminta koululla, lähiympäristössä, kotimaisissa ja kansainvälisissä yhteistyöhankkeissa ja virtuaalisissa gallerioissa.
- Visuaalisen alan ammatit ja taidot osana yhteiskuntaa.

Kulttuurinen moninaisuus ja kulttuuriperintö:

- Alkuperäiskansojen taide, eurooppalainen ja ulkoeurooppalainen taide ennen ja nyt,
- paikallinen visuaalisen kulttuurin perinne,
- kulttuurisen moninaisuuden ja traditioiden ilmeneminen nykyisyydessä.

Nykytaide:

- Nykytaiteen muuntuvat toimintatavat ja -muodot,
- prosessinomaisuus,
- ajankohtaiset ilmiöt ja teemat,
- kuvalla vaikuttaminen,
- kuvalla kyseenalaistaminen,
- taiteilijan roolit,
- katsojan roolit,
- katsomiselämys ja -kokemus,
- nykytaiteen foorumit,
- kuvataiteen muuttuva kieli,
- intertekstuaalisuus,
- tarinan luominen kuvin.