



Tartu Ülikool

Humanitaarteaduste ja kunstide valdkond

Kultuuriteaduste ja kunstide instituut

Kunsti, käsitöö ja kodunduse õpetaja õppekava

Kati Kama

**HARIDUSPROGRAMM „SALLIST LIPSUNI“
KOLMANDALE KOOLIASTMELE
KUKRUSE POLAARMÕISAS**

Magistritöö

Juhendaja: Janika Nõmmela Semjonov

Läbiv pealkiri: Haridusprogramm „Sallist lipsuni“

Tartu 2017

Sisukord

Sissejuhatus	3
1. MUUSEUMIHARIDUSE TEOREETILISED LÄHTEKOHAD	6
1.1. Muuseumi definitsioon	6
1.2. Muuseum kui haridusasutus	6
1.3. Õppekeskkonna tunnused	8
1.4. Õppimine muuseumis	9
1.4.1. Muuseumis õppimise liigid	12
1.4.2. Eelistatud õpistiilid	14
1.5. Varasemad uurimustööd	16
2. MUUSEUMIPEDAGOOGIKA	18
2.1. Muuseumipedagoogika definitsioon	18
2.2. Muuseumiõppe pedagoogilised eelised	19
2.3. Muuseumitundide ülesehituse põhimõtted	21
3. HARIDUSPROGRAMM KUKRUSE POLAARMÕISALE	24
3.1. Muuseumipedagoogika rakendamine Eesti mõisates	24
3.2. Haridusprogrammi koostamise teoreetilised lähtekohad	26
3.3. Haridusprogrammi kirjeldus ja ülesehitus	28
3.3.1. Haridusprogramm „Sallist lipsuni“	28
3.3.2. Disainiteemaline projektülesanne „Lips. Kikilips“	30
Kokkuvõte	34
SUMMARY	36
Tänuõnad	38
Autorsuse kinnitus	39
Kasutatud kirjandus	40
Lisa 1. Loend haridusprogramme pakkuvatest Eesti mõisatest	
Lisa 2. Haridusprogrammi „Sallist lipsuni“ stsenaarium	
Lisa 3. Haridusprogramm „Sallist lipsuni“ slaidiesitus	
Lisa 4. Tööjuhend Windsori lipsusõlm	
Lisa 5. Tööjuhend Trinity lipsusõlm	
Lisa 6. Disainiteemaline ülesanne	
Lisa 7. Loend haridusprogrammi „Sallist lipsuni“ internetilehekülgedest	

Sissejuhatus

Tänapäevased muuseumid pakuvad oma väljapanekute ja ekspositsioonidega külastajatele uusi kogemusi ja ideid. Muuseumis on võimalik õppida ja end täiendada lisaks tavakülastusele, ekskursioonile ja loengule ka käeliste tegevustega ning interaktiivsete ekspositsioonilahenduste kaudu. Lisaks huvitavatele ruumidele ja käedkülge tegevustele pakuvad muuseumid erinevaid haridusprogramme, muuseumitunde, õuesõpet jm, mis tavalisi koolitunde täiendavad. Sageli on muuseumis loodud õpikeskkonnad, mis on tavakooli ruumidega võrreldes õpikeskkonnana efektiivsemad ja atraktiivsemad.

Õppimine muutub esemete abil ja tegevuste kaudu lõbusamaks ning õpitu jääb paremini meelde. Muuseumis toimuvat õppimist toetab põhikooli riiklik õppekava (2011), mille järgi võib „õpet korraldada ka väljaspool kooli ruume (sealhulgas kooliõues, looduses, muuseumides, arhiivides, keskkonnahariduskeskustes, ettevõtetes ja asutustes) ning virtuaalses õppekeskkonnas“ (PRÕK, 2011, §6). Riiklikus õppekavas sätestamine näitab, et mitmekülgsetes keskkondades õppimine on kaasaegsete haridussuundumuste kohaselt põhjendatud ja soovituslik, toetamaks laste sotsiaalsuse ja loovuse arengut.

Mitmed Eestis tegutsevad mõisad on kujundanud välja kaasaegsed õppekeskkonnad, pakkudes püsiekspositsioonide raames erinevaid õppeprogramme nii kooligruppidele kui ka tavakülastajaile. Magistritöös antakse ülevaade üheksast koolidele õppeprogramme pakkuvast Eesti mõisast.

Käesoleva magistritöö raames valmis Ida-Virumaal asuva Kukruse mõisa jaoks muuseumihariduse programm „Sallist lipsuni“ koos selle läbiviimiseks vajalike lisamaterjalidega. Programmi rakendamine pakub mõisale lisavõimalusi ekspositsiooni tutvustamiseks nii oma maakonnas kui ka kaugemal, rikastab ekspositsiooni tegevustega ning loob baasi korduskülastusteks. Piirkonna haridusasutustele ning muudele huvigruppidele annab see lisavõimalusi õppetegevuse mitmekesistamiseks, innustab õpilasi loovalt mõtlema, ergutab piirkondlikku loovettevõtlust ning erinevate valdkondade (haridus-, teadus-, kunsti- ja disaini, kultuuri-, majandus- ja tehnikavaldkonnad) vahelisi koostöövõimalusi.

Haridusprogrammi laiemaks eesmärgiks on luua loovust arendav ning inspireeriv keskkond, kasutades selleks mõisa väljapanekut ja museaale. Kitsamaks õppeeesmärgiks on mõisa püsiekspositsioonis olevate rõivaste abil tutvustada õpilastele kostüümide kujunemise

ajalugu, seoseid moe ja esemete kasutusotstarbe vahel, riietuse muutumist ajas. Rõivastuse ajaloo käsitlemise kaudu tutvustatakse ka tuntud persoone, kes nõnda riietusid; see võimaldab tutvustada atraktiivses võtmes rõivaste- ja kunstiajalugu. Programmi täiendab disainiteemaline projektülesanne „Lips. Kikilips“, mis toetab ja aitab elavdada põhikoolide kunsti-, käsitöö- ja disainiõpetuse tunde ning arendab õpilaste oskust oma ideid visualiseerida.

Käesoleva magistritöö koostamise käigus selgus, et ükski haridusprogramme pakkuvast üheksast Eesti mõisast ei kasuta kunsti- ega disainiteemalisi programme. Uuendatud riiklik õppekava (2011) näeb ette rohkem disaini õpetamist koolitundides, ergutades ja sidudes muuseumite ja koolide vahelist koostööd, võimaldades korraldada oma ala spetsialistide poolt läbiviidavaid õuesõppe tunde. Samuti on ühiskonnas suurenenud üleüldiselt inimeste soov ja tahe arendada loovmõtlemist ja -ettevõtlust ning osata õpitud oskusi enda tarbeks ära kasutada. See omakorda näitab, et kunstivaldkonna ressursid on kasutamata ja on olemas põhjendatud vajadus loovmõtlemist ja käedkülge tegevusi toetavate haridusprogrammide järgi.

Haridusprogramm Kukruse Polaarmõisale on koostatud asjakohase erialakirjanduse läbitöötamisel saadud teadmiste alusel. Tähelepanu on pööratud muuseumihariduse teoreetilistele lähtekohtadele, mille tarbeks on uuritud allikaid, näiteks dokumente (Bates, 2014), mis keskenduvad õpikeskkonna uurimisele. Muuseumipedagoogika tarbeks uuritud artiklist *What is distinctive about museum pedagogy and how can museums best support learning in schools?* saame teada, et õppimist muuseumis saab kirjeldada kui paremat teadmiste ja oskuste omandamist ning arutluse teel saadud teadmiste ja läbimõeldud küsimuste saavad õppijad ise konstrueerida oma vaimse kogemuse ja arusaama õpitust (Foreman-Peck & Travers, 2013). Programmi täiendamiseks ja õpitulemuste süvendamiseks koostati ka disainiteemaline projektülesanne.

Magistritöö koosneb sissejuhatusest, kolmest peatükist, kokkuvõttest, kasutatud kirjanduse loetelust ja lisadest. Magistritöö jaguneb teoreetiliseks ja praktiliseks osaks, töö teoreetiline osa sisaldab ülevaadet praktilise suunitlusega teoreetilisest materjalist. Autor esitab muuseumi definitsioonid, mõtestab lahti muuseumihariduse olemuse ning tutvustab vastavaid teemakohaseid varasemaid uurimustöid ja annab ülevaate muuseumipedagoogika olemusest. Magistritöö kolmandas peatükis praktilise osa alguses annab autor ülevaate muuseumipedagoogika rakendamisest Eesti mõisates, Kukruse Polaarmõisa ajaloost ja

ekspositsioonist ning annab ülevaate haridusprogrammi ja disainiteemalise ülesande koostamise protsessist. Seejärel kirjeldatakse põhjalikult haridusprogrammi „Sallist lipsuni“ ülesehitust ja disainiteemalist projektülesannet „Lips. Kikilips“ ja selle praktikas rakendamise tulemusi. Programmi koostamisele eelnevalt uuris autor muuseumi kui õpikeskkonda ning muuseumipedagoogika põhimõtteid. Magistritööl on järgmised lisad: Eesti mõisate veebikeskkonnad, haridusprogrammi slaidiesitus, samm-sammuline tunnikonspekt tunnijuhile, lipsusõlme sidumise tööjuhendid *Trinity* ja *Windsor* ning lõpetuseks töö käigus valminud disainiteemaline projektülesanne koolitunnis kasutamiseks. Projektülesannet katsetas töö autor kahel korral Jõhvi Põhikoolis koolipraktika käigus. Haridusprogramm ja disainiteemaline ülesanne on suunatud III kooliastmele, kuid on kohandatav ka gümnaasiumile ning sobib samas igas eas moe- ja ajaloo huvilistele mõisakülastajatele.

1. MUUSEUMIHARIDUSE TEOREETILISED LÄHTEKOHAD

1.1. Muuseumi definitsioon

Eesti Vabariigi muuseumiseaduse järgi on muuseum ühiskonna ja selle arengu teenistuses alaliselt tegutsev kultuuri- ja haridusasutus, mis ei taotle majanduslikku kasumit, on üldsusele avatud ning mille ülesanne on koguda, säilitada, uurida ning vahendada inimese ja tema elukeskkonnaga seotud vaimset ja materiaalist kultuuripärandit hariduslikel, teaduslikel ja elamuslikel eesmärkidel. Muuseum arvestab oma ülesannete täitmisel muuhulgas laste ja puuetega inimeste vajadusi. (Muuseumiseadus, 2013, ptk 1, §2)

Sarnaselt defineerib Rahvusvaheline Muuseumide Nõukogu (ICOM) muuseumi kui „ühiskonna ja selle arengu teenistuses olevat üldsusele avatud alalise iseloomuga mittetulunduslikku asutust, mis kogub, konserveerib, uurib, vahendab ja eksponeerib inimese ja tema elukeskkonnaga seotud materiaalist ja immateriaalist pärandit õppimise, hariduse ja elamuse saamise eesmärgil.“ (ICOM, muuseumiseadus, 2016)

Kooskõlas eeltooduga nendib ajakirja *Muuseum* peatoimetaja Piret Õunapuu (2013), et „aja jooksul muuseumi piirid aina laienevad ja nii on muuseumist kui mäluasutusest saamas tasapisi ka haridusasutus. Kui koguda, säilitada ja näidata, siis on selle põhjal võimalik ka inimesi harida, õpetada ja suunata uute teadmiste juurde.“ (Õunapuu, 2013, lk 2)

1.2. Muuseum kui haridusasutus

„Muuseumid on suure potentsiaaliga haridusallikad. Muuseumide üks kohustusi on haridustegevuse arendamine ja töötamine erinevate sihtgruppidega, kaasates laiemat üldsust.“ (Kultuuriministeerium, 2006)

Haridust on defineeritud kui kogemuste protsessi. Sageli nimetatakse õppimiseks seda, mis toob soovitud muutused inimkäitumises: austus hariduse vastu, väljapaistvad oskused ja suhtumine. (Kumar Singh, 1997) Haridusleksikonis (2013) on kirjutatud, et „haridus on inimese vaimsete, füüsiliste, kõlbeliste, esteetiliste, sotsiaalsete ja emotsionaalsete eelduste arendamise sihipärane protsess ning selle tulemus. Haridus omandatakse vastasmõjus ümbritseva keskkonna ja kultuuriga.“ (Autio, Kuurme, Mikser, 2013, lk 69)

Hariduse-ja kasvatusesõnaraamatust (2013a) saab teada, et haridus on õppekavadega ettenähtud teadmiste, oskuste, vilumuste, väärtuste ja käitumisnormide süsteem, mida ühiskond tunnustab. Välja on toodud hariduse 12 liiki, näiteks ilmalik haridus, mitmekultuuriline haridus, pidevõpe. Sealhulgas on üks hariduse liik ka kogemusõpe – õppuri seisukohast eesmärgistamata õppimine, mis toimub igapäevaelu situatsioonides näiteks perekonnas, töökohas, vabal ajal (vt ka ptk 1.4.1.). (Haridussõnastik, 2013a)

Henrik Zipsane märgib, et Euroopas on enam kui 10 000 professionaalse personaliga muuseumi ja isegi rohkem neid muuseume, milles töötavad vabatahtlikud. Muuseumid võivad olla nii avalikud kui era-õiguslikud, kuid nad jagavad ühist missiooni: koguda ning säilitada materiaalseid ja mittemateriaalseid jälgi minevikust ja olevikust. Muuseumid muudavad kogud mitmel moel ligipääsetavaks, esitledes väljapanekuid ja organiseerides õppeprogramme. (Zipsane, 2015)

Muuseum ei ole formaalne haridusasutus. Muuseumiharidus on haridus selle laiemas mõttes. Muuseumihariduse tähenduses tagab muuseum õpituatsioonid, milles külastajad õpivad kogemuste ja elamuste kaudu. Õpituatsioon on olukord või keskkond, milles on esitletud kõik vajalikud elemendid, et õppimist edendada. Õpikogemus on nägemise, kuulmise või isetegemise kaudu tekkiv vaimne või füüsiline reaktsioon, mis annab teadmised omandatavast õppematerjalist. (Kumar Singh, 1997)

Muuseumid on pigem intellektuaalse stimulatsiooni ja ajaveetmise kohtadeks. Näitustesaalid, korralikult organiseeritud siltidega väljapanekud, ekskursioonid giidiga, rändnäitused, klassikülastused ja laenutusteenused koolidele, täiendkoolitused õpetajatele, illustreeritud loengud, filmid ja publikatsioonid reisidest jne on erinevad viisid, mis moodustavad muuseumi hariduslikud tegevusalad. (Kumar Singh, 1997)

George E Hein (1991) väidab, et enamik muuseumipedagooge on omaks võtnud idee sellest, et õppijad peavad olema aktiivsed, seetõttu on oluline kaasata õpilased õppeprotsessi, hõivates neid tegevustega väljapanekutes ja programmides. Hein arvab, et kõige olulisem on arendavate tegevustega hõivata nii kuulajaskonna mõistus kui ka käed. (Hein, 1991)

Anu Purre (2009) sõnul on „koos muuseumide arenguga muutunud ka muuseumipedagoogika. Levinud passiivsele ekskursioonivormile on lisandunud kaasajastatud aktiivõppemeetodid ja külastaja enda osalus“ (Purre, 2009, para 1).

Kaija Kaitavuori (2006) leiab, et „muuseumipedagoogikal on kolm lähtekohta:

- muuta lihtsamaks, julgustada ja toetada külastaja isiklikku kogemust ja elamust ning aktiveerida oma tõlgendusi ja isiklikku loovust;
- vahendada informatsiooni, süvendada arusaamist ja lisada teadmisi;
- käsitleda ja avada muuseumi institutsioonina, ruumina ja kohana.“ (Kaitavuori, 2006, lk 1)

Muuseumidel on vabadus ja võimalus kohandada nende poolt pakutud teenust viisil, mis tagab mõlemale osapoolele – nii koolile kui ka muuseumile – vastastikku täiendava õppimiskogemuse. (Foreman-Peck & Travers, 2013).

1.3. Õppekeskkonna tunnused

Mõisted õppekeskkond ja õpikeskkond tekitavad tahest tahtmata terminoloogilist segadust. Tallinna Ülikooli informaatika instituudi teadur Mart Laanpere toob välja oma tekstis (2017) professor Jüri Orni soovitatud rusikareegli, mille kohaselt „eesliide õpi- viitab õppimisele (mis võib toimuda ka õpetamiseta) ja eesliide õppe- viitab õpetamisele (millega kaasneb alati ka õppimine)“. (Laanpere, 2017, lk 2) Seega võib õpilase õppimist mingis keskkonnas nimetada **õpikeskkonnaks** ning õpetaja juhitud tundi või programmi oleks õigem nimetada **õppekeskkonnaks**.

Hariduse ja kasvatuse sõnaraamat (2013b) defineerib õpikeskkonda kui „õppimist mõjutavate tegurite (õppemeetodid, õppevahendid, kaasõppurid, õpperuumid, virtuaalne keskkond jm) kooslust“ (Haridussõnastik, 2013b). „Õpikeskkonna osad on selle määratluse kohaselt nii kool kui ka selles viibivad inimesed ja nende kujundatud sotsiaalne kliima, nii õppevara ja -vahendid kui ka õppekäigul kogetu; samuti kodu, kui seal näiteks koduseid ülesandeid tehakse“ (Kello, 2005, lk 1).

Eelpool öeldut toetab Tony Bates (2014). Ta väidab, et õpikeskkond viitab erinevatele füüsilistele asukohtadele, kontekstidele ja kultuuridele, milles õpilased õpivad. Sellest ajast alates kui õpilastel on suuremad valikuvõimalused, nagu väljaspool kooliruumi õppimine, õuesõpe, eelistatakse enim kasutada alternatiivse klassiruumi, mis on piiratud võimaluste ja traditsionaalsete seostega nagu näiteks – pingiridadega ja tahvliga tuba. (Bates, 2014)

Põhkooli ja gümnaasiumi riikliku õppekava (2011) kohaselt võib nii põhikoolis kui gümnaasiumis „õpet korraldada ka väljaspool kooli ruume (sealhulgas kooliõues, looduses, muuseumides, arhiivides, keskkonnahariduskeskustes, ettevõtetes ja asutustes) ning virtuaalses õppekeskkonnas.“ (PRÕK, 2011, §6 ja GRÕK, 2011, §7)

Täiuslike kursuste, programmide või õpikeskkondade välja arendamisel on kõige loovam osa õpetamisel. Enamasti on programmide või kursuste koostamisel tendents koondada tähelepanu füüsilisele keskkonnale (klassiruum, lektoriumid ja laborid) või kasutatavatele tehnoloogiatele, luues näiteks isiklike veebipõhiseid õppekeskkondi. Kuid õppekeskkonnad on laiemad kui nende füüsilised osad, sisaldades ka:

- Õppijate iseloomu;
- Õpetamise ja õppimise eesmärgid;
- Tegevusi, mis kõige paremini toetavad õppimist;
- Hindamissüsteeme, mis kõige paremini mõõdavad ja juhivad õppimist;
- Kultuuri, mis äratav õpikeskkonna ellu. (Bates, 2014)

Atraktiivne füüsiline õpikeskkond on määrava tähtsusega nn õuesõppe ja programmide läbiviimisel, kuid alati tuleb arvestada ka õppijate, juhendajate iseloomude, taseme tugevuste – nõrkuste ja oskustega. Läbimõeldud ja põhjendatud käedkülge tegevused elavdavad õppimist ja soodustavad ka füüsiliselt läbitehtud kogemuse, oskuste ja õpitu meeldejätmist ja omandamist. Hästi ülesehitatud hindamissüsteem ergutab ning innustab edasi õppima ning iseseisvalt töötama. Hea õpikeskkond moodustub siis, kui on arvestatud nii füüsilise õpikeskkonnaga kui ka kõikide selle muude muutujatega.

1.4. Õppimine muuseumis

Põhikooli riikliku õppekava (2011) üldosas käsitletakse õpikeskkonnana „õpilasi ümbritseva vaimse, sotsiaalse ja füüsilise keskkonna kooslust, milles õpilased arenevad ja õpivad“ (PRÕK, 2011, §6).

Järva ja Burlaka (2014) on oma artiklis *Miia-milla-manda ja teised: muuseumipedagoogika ning lapse sotsiaalne maailm* välja toonud Neil Kotleri (1998) arvamuse, et „muuseumikeskkonda võib pidada õpisihtuatsioonide rohkuselt unikaalseks, kuna

muuseum pakub oma külastajatele kogemusi, ideid ja lahendusi, mida ei ole võimalik mujalt leida. See tuleneb asjaolust, et muuseumi ekspositsioonid kujutavad endast ajaloo, teaduse ja looduse autentseid objekte.“ (Järva & Burlaka, 2014, lk 24) Seetõttu on nüüdisaja muuseum välja kujunenud atraktiivseks õpikeskkonnaks.

Ulla Keding Olofsson (1979) on oma töös *Museums and Children* kirjutanud, et muuseumid, mis pakuvad haridusteenust, tagavad selleks vastava sisustuse ja vahenditega õpperuumid või lektooriumid, mis on mõeldud nii lastele kui ka täiskasvanutele. Aktiivse tegevuse õpperuumid on varustatud ekraanide ja audiovisuaalse tehnikaga, mis toetavad ja abistavad tundide läbiviimist. Ruumides on tähtis mitmekülgne ja turvaline elektrisüsteemi olemasolu. Õpperuumides olev sisustus ja mööbel peab olema sarnaselt koolide klassiruumidele kergesti ning vastavalt tegevuste iseloomule teisaldatav. Kraanikausid peavad olema eri kõrgustel, arvestades osavõtjate vanust ja kasvu. Samuti on ruumide seinad, põrandad ja tööpinnad lihtsalt puhastatavad. Õppeprogrammide läbiviimiseks on õpperuumides juba valmis õppetöoks vajaminevad materjalid, töövahendid ja töölehed nii õpilastele kui ka õpetajale, samuti vajaminev tehnika ja helisüsteemid. Selliselt ettevalmistatud ruum tagab õppeprogrammi läbiviijale head eeldused haridustöoks ning sobiva keskkonna praktilisteks tegevusteks. (Keding Olofsson, 1979)

Maria Dardanou (2011) sõnul hõlmab muuseumi kasutamine õppetöoks esemete ja kollektsioonide esitlust, nende kavandamist ja rakendamist mitmesugustes haridusprogrammides, mis on mõeldud kooligruppidele ja täiskasvanutele (Dardanou, 2011).

Zipsane (2015) toob välja omadused, mille poolest on muuseumid efektiivsemad õpikeskonnad:

- Muuseumide keskkonnad erinevad klassiruumidest ning sageli on need segu kinosalist, teatrist, raamatukogust või mänguväljakust, jms;
- Muuseumikogud on põhiliselt kolmemõõtmelised ja esitatud täismõõtudes;
- Muuseumid nõuavad kogude autentsust;
- Muuseumidest leiab professionaalse personali, kellel on teadmised kollektsioonidest ning nendes sisalduvatest materiaalistest ja immateriaalistest varadest;
- Muuseumidel on pädevus luua väljapanekuid ja oskus jutustada lugusid, mis põhinevad kogudel. (Zipsane, 2015)

Eelpool esitatud info valguses on ilmne, et muuseum on õpikeskkonnana ehe ja atraktiivne ning seal vahetult kogetu loob eeldused paremaks meeldejäamiseks võrreldes klassitunnis õpituga. Varasemalt õpitut, loetut saab reaalselt muuseumis näha; loodud muuseumi programmide on esemeid ja tegevusi võimalus katsuda, kogeda, järele proovida. Seeläbi saab koolis sageli õpikutest -raamatutest õpitu kinnistatud ja näitlikustatud, mistõttu võimegi muuseumi õpikeskkonda nimetada võrreldes üldhariduskoolidega efektiivsemaks õpikeskkonnaks.

Zipsane (2015) toetub varasematele uuringutele, mis näitavad, et muuseumide poolt organiseeritud tegevused on suunatud peamistele oskustele ning ergutavad sotsiaalseid pädevusi ja õpetavad õppima. Paljud muuseumid pakuvad tegevuspõhiseid – mitte õpiku kursuseid – kunstiajaloos, kultuuriajaloost või käsitööst. (Zipsane, 2015)

Muuseumis õppimine kaasab õpilasi interaktiivsetesse tegevustesse, diskussioonidesse, õpetab informatsiooni tõlgendama tegevuste kaudu. Muuseumipedagoog täiendab ja vormib õppijate varasemaid teadmisi, olenemata sellest, kas on tegu kahekümnenda sajandi või muistset päritolu esemega. Lisaks ei tegutse muuseumid samasugustes piirides nagu õppekava struktuur seda koolis ette näeb. (Foreman-Peck & Travers, 2013)

Ben Cammon (2003) selgitab, et õpikogemus ilmneb, kui külastajad kasutavad muuseumi poolt pakutavaid mistahes meediaväljundeid:

- Esemed ja sildid;
- Interaktiivsed väljapanekud;
- Audiovisuaalsed ekraanid;
- Kunstiteosed;
- Teatrietendused;
- Töötoad;
- Kõnelused, väitlused, esitlused;
- Veebilehed;
- Tegevuskarbid või pakid. (Cammon, 2003)

Toetudes eelpool väljatoodule saab väita, et muuseumid võivad olla atraktiivsed õpikeskkonnad, mis pakuvad rohkem väljundeid kui mistahes haridusasutused. Nii on

külastajal suuremad võimalused osa saada ekspositsioonidest valides personaalselt sobivad variandid ja vahendid. Muuseumide poolt pakutav on suunatud otseselt konkreetse külastaja oskuste ja teadmiste ning sotsiaalse pädevuse arendamisele suunates edasi õppima.

1.4.1. Muuseumis õppimise liigid.

Cammoni (2003) väitel kogeb muuseumi külastaja kolme tüüpi õppimist (vt tabel 1):

Tabel 1. *Formaal-, mitteformaal- ja informaalõppe tugevused ja nõrkused (Õppimine täiskasvanueas, 2015)*

Õppeliik	Tugevused	Nõrkused
Formaalne õpe	Kindlad õpieesmärgid ja struktuur, hinnatav, õppekava olemas, kvalifikatsiooni tõestav sertifikaatiga.	Ei ole õppijakeskne, jääk hindamissüsteem.
Mitteformaalne õpe	Olemas on õppekavad ja materjalid, paindlik koha suhtes, pakub õppimisvõimalust kõigile, õppijakeskne, sihi- ja eesmärgipärane.	Nõuab suuremat enesedistsipliini kui formaalne õpe, tihti ei väljastata sertifikaati.
Informaalne õpe	Toimub pidevalt ja igas kontekstis.	On tihtipeale teadvustamata, puudub õpieesmärk ja –materjalid, puuduvad õppekavad ning on raske hinnata ja tunnustada.

Formaalne õpe on kujundatud õpetaja või juhendaja organiseeritud ja struktureeritud õpitegevuste jada ning seda hinnatakse väliselt (Cammon, 2003). „Formaalne õpe toimub enamasti koolikeskkonnas ning on õppekavade alusel organiseeritud, see on eesmärgistatud ja seda viivad läbi spetsiaalse ettevalmistuse ja kvalifikatsiooniga õpetajad. Õpieesmärgid seatakse enamasti väljastpoolt, õppimisprotsessi jälgitakse ja hinnatakse. Formaalõpe on kuni teatud taseme või eani kohustuslik.“ (Stardiplats, 2016)

Informaalset õpet iseloomustavad õppija enda poolt juhitud õpitegevused, kus ta kasutab erinevaid vahendeid (raamatud, väljapanekud, veebilehed, jne) vastavalt õppija üld- või erihariduse eesmärkidele kas üldiseks isiklikuks arenguks või huvist spetsiifilise teema vastu või kindla kutse saamise eesmärgil. (Cammon, 2003) „Informaalsel haridusel puuduvad otsesed õpieesmärgid, õppematerjalid ja õppekavad“ (Innove, 2016).

„Mitteformaalse hariduse all mõistetakse organiseeritud õppetegevust, mis toimub kindlate õppeprogrammide alusel, kindlatele huvirühmadele. Mitteformaalse hariduse plussiks on mitmekülsus, pakkudes õppeks võimalusi kõigile, olenemata vanusest, soost ja majanduslikus olukorrast.“ (Innove, 2016) **Mitteformaalne õpe** toimub sageli kultuuri- või haridusasutustes, on plaaniväline juhuslik kohtumine näiteks näitusel või inimesega, kes juhib tähelepanu millelegi uuele (Cammon, 2003).

Mitteformaalne õppimine on oluline igas vanuses, eriti aga nooruses, sest väga paljud inimese edasist elu ja otsustusi mõjutavad hoiakud, tõekspidamised ja väärtused kujunevad välja nooreseas. Mitteformaalne õppimine – olles – paindlik, õppijakeskne, sotsiaalne, vabatahtlik jne – soodustab maailmapildi ja väärtuste kujunemist ning aktiivseks kodanikuks kasvamist. (Stardiplats, 2016)

Kõik need kolm õppimise tüüpi saavad toimuda kohapeal ruumis (nt muuseumi ruumis), ruumist väljas (ületades kogukonna piire) ja elektrooniliselt. Igaüks neist võib olla ja võib mitte olla vahendatud inimeste poolt (nt õpetaja, giid, jutustaja, jms). (Cammon, 2003)

Tabelis 1 esitatust nähtub, et kõikidel õppevormidel on nii positiivseid kui ka negatiivseid jooni. Enamasti on muuseumiõppes kasutuses mitteformaalne õppevorm, mis pakub kõikidele huvilistele võimalust õppida olenemata vanusest, haridustasemest, jm. Õppimine on vabatahtlik, puudub hindamissüsteem ning muuseumist lahkutakse positiivsete emotsioonidega. Mitteformaalne õpe nõuab külastajalt või õppijalt rohkem omapoolset huvi esemete uurimisel ja süvenemist teemasse. Henrikka Vartiainen (2014) viitab Paris ja Hapgoodi (2002) väitele, et koolis õppides on õpilased enamasti kellegi teise poolt suunatud, samas kui muuseumides saavad nad väljapanekut uurides ise valida ning otsustada oma teekonna, tempo, taseme ja seltskonna üle. See ongi peamiseks erinevuseks formaalse ja mitteformaalse õppimise vahel (Vartiainen, 2014).

Kukruse Polaarmõisa juhataja Kaja Kama (2016) sõnul on nende mõisamuuseumis reaalselt esindatud kõik eelpool viidatud õppevormid. Pakutavad õppeprogrammid on eesmärgistatud, lähtuvad kindlast ainekavast ja on kooskõlastatud haridusasutustega. Programme viivad läbi õpetajad ise ning need on hinnatavad (nt Kukruse Polaarmõisas „Kuulsad maadeavastajad“ – ajalugu, geograafia). Sellised programmid vastavad formaalõppe tunnustele. Informaalne õpe toimub pidevalt ja sõltumata külastajate ja muuseumi tahtest, eesmärkidest ja soovidest. Informaalset õpet tavaliselt ei teadvustata, see juhtub juhuslikult

ning selle käigus pigem kujundatakse oma hoiakuid, maailmavaadet, väärtushinnanguid.
(Kama, 2016)

1.4.2. Eelistatud õpistiilid.

Hariduse ja kasvatuse sõnaraamat (2013c) defineerib õpistiili kui „igale õppurile eriomane viis teadmisi ja oskusi omandada“ (Haridussõnastik, 2013c).

Meeleorganite abil saame pidevalt uut informatsiooni meid ümbritsevast maailmast.

Õppimise puhul toimub see eelkõige silmade, kõrvade ja keha kaudu.

- Visuaalse õpistiili eelistajale meeldib asju näha ja ette kujutada;
- Auditiiivse õpistiili eelistajale meeldib uusi ideid kuulata ja neid rääkida;
- Kinesteetilise õpistiili eelistajale meeldib õppida käelise tegevuse kaudu või midagi praktiliselt läbi tehes. (Burnett & Jarvis, 2004, lk 65)

Tarmo Salumaa ja Mati Talviku (2003) sõnul peab loeng suunatud olema korraga nägemise-, kuulmise- ja motoorse mäluga õpilastele. Info edastamisel loengu teel tuleb arvestada, et õpilased võtavad informatsiooni vastu erinevalt. Osal inimestest on rohkem arenenud nägemis-, teisel kuulis- ja kolmandal motoorne mälu. Õpetaja peab loengut üles ehitades arvestama seda, et ruumis viibivad erinevad inimesed, ning suunama loengu eri tüüpi inimestele. Loengu ettevalmistamisel tuleb läbi mõelda:

- Mida õpetaja räägib (kuulmismälule orienteeritud): õpetajal tuleb koostada endale loengukonspekt, kus on olulisemad märksõnad esile toodud;
- Mida õpetaja näitab (nägemismälule orienteeritud): tuleb läbi mõelda, milliste näitevahendite, skeemide, mudelite abil toob õpetaja olulisema esile (grafoprojektor, videoprojektori, tahvli kasutamine);
- Mida õpetaja annab õpilastele kätte (motoorsele mälule orienteeritud): kuidas toimub esitatud materjali konspekterimine: kas õpetaja paljundab õpilastele enda koostatud lühikonspekti, kuhu saab vajadusel täiendusi teha, või toimub konspekterimine teistmoodi. (Salumaa & Talvik, 2003, lk 67-68)

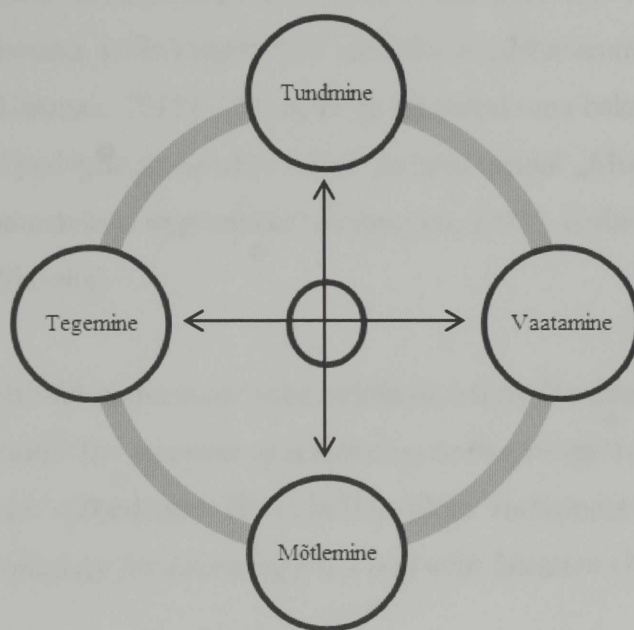
Saul McLeod (2010) toob välja artiklis *Kolb – Learning Styles* David Kolbi (1974) õpistiilide liigituste mudeli selgituse, mille järgi eelistavad erinevad inimesed mingit kindlat eristuvat õpistiili. Inimeste poolt eelistatud õpistiile mõjutavad mitmesugused tegurid. Näiteks, sotsiaalne keskkond, hariduskogemus või peamine individuaalne tunnetuslik struktuur indiviidi (inimese) peamine kogemuslik struktuur. (McLeod, 2010)

Õpistiil esitab ennast tegelikult kui kahe paari muutuja korrutist või kaht eri otsust, mida me teeme või kahe erineva võimalusega „valikut“, mida me teeme. Kolb esitleb valikuid kui jooni teljel, kus jooned on konfliktis mõlema telje otsaga:

Konkreetne kogemus – *tunne* vs Abstraktne kontseptsioon – *mõtlemine*

Aktiivne katsetamine – *tegemine* vs Reflektiivne vaatlemine – *vaatamine* (vt ka joonis 1). (McLeod, 2010)

Tüüpiline Kolbi kahe kontiinumi esitus on, et horisontaaltelge nimetatakse Protsessi (kulgemise) kontiinumiks (kuidas me läheneme ülesandele) ja vertikaaltelge nimetatakse Taju kontiinumiks (meie emotsionaalne vastukaja või kuidas me mõtleme või tunneme). Need õpistiilid on teljejoonte (kontiinumite) kombinatsioonid, millest igaüks on moodustatud, nagu Kolb nimetab, „dialektiliselt seotud viisil arusaamise kogemus“ (*tegemine* või *vaatamine*) ja „muundumise kogemus“ (*tundmine* ja *mõtlemine*). (McLeod, 2010)



Joonis 1. Kolbi kahe kontiinumi esitus

Sõna „dialektiliselt“ ei ole laialdaselt mõistetav, ent ometi kannab põhilist tähendust, nimelt „vastuoluline“ (Kreeka juurtega sõna, mis tähendab „vaidlust“). Kolb mõtleb selle all, et me ei saa teha mõlemat samal ajal ja teataval määral meie tung teha mõlemat tekitab konflikti, mida me lahendame läbi valiku, kus seisame silmitsi uue õpistuatsiooniga. Sisemiselt me otsustame, kas me soovime tegutseda või vaadata ning samal ajal me otsustame, kas mõtelda või tunda. (McLeod, 2010)

Magistritöö autor on haridusprogrammi koostamisel silmas pidanud kõiki eelpool loetletud õpistiile, et kõigil õppijatel oleks võimalik kasutada oma eelistatud õpistiili. Garry Burnetti ja Kay Jarvise (2004) väitel „need õppijad, kes kasutavad ainult oma eelistatud õpistiili, ei pruugi saavutada head tulemust. Arukad õppijad kasutavad erinevates situatsioonides kõiki

õpistiile.“ (Burnett & Jarvis, 2004, lk 66) Haridusprogramm hõlmab loengut, pilte, diskussiooni ja käelisi tegevusi, mis annavad õppijale võimaluse kogeda kõiki õpistiile ning seeläbi saavutada maksimaalselt head tulemused programmi läbimisel.

1.5. Varasemad uurimustööd

Töö autor tutvus mitme eestikeelse muuseumipedagoogikat käsitleva magistritööga. Virve Tuubel on kaitsnud Tartu Ülikoolis magistritöö teemal „Muuseumi ja kooli koostöö mudelid“ (Tuubel, 2002). Kaja Visnapuu on koostanud uurimuse bakalaureusetöö raames „Muuseumi pedagoogika võimalused formaalhariduse toetajana“ (Visnapuu, 2009). Sama teema on huvitanud ka Sireli Uusmaad, kelle magistritöö teemaks oli „Muuseum kui formaalharidust toetav õppekeskond“ (Uusmaa, 2012). Visnapuu on lähtunud oma bakalaureusetööst ning magistritöös muuseumi pedagoogikateadusi edasi uurinud teemal „Muuseumi keskkonna mõju täiskasvanu kogemustele ja õppimisele“ (Visnapuu, 2011). Kolm viimast magistritööd on kaitstud Tallinna Ülikoolis.

Võõrkeelseid magistritöid leidis autor vähe, silma jäi Maria Dardanou uurimus „*And why should I go to the museum? The museum as a learning arena for the kindergarden. Examples from Norway and Greece*“ (Dardanou, 2011) ja Henriikka Vartiaineni doktoritöö „*Principles for Design-Oriented Pedagogy for Learning from and with Museum Objects*“ (Vartiainen, 2014).

Võõrkeelsetest teadusartiklitest pälvisid tähelepanu näiteks Cornelia Brüninghaus-Knubeli artikkel *Museum education in the Context of Museum Functions* (Brüninghaus-Knubel, 2004). Samuti Lorraine Foreman-Peck'i ja Kate Travers'i artikkel *What is distinctive about museum pedagogy and how can museums best support learning in schools?* (Foreman-Peck & Travers, 2013). Lõpetuseks Henrik Zipsane'i artikkel *Why museums are valid learning environments* (Zipsane, 2015). Nimetatud uurimused ja teadusartiklid sisaldasid palju informatiivset materjali muuseumis õppimise kohta.

Eestikeelseid materjale haridusprogrammide teoreetiliste alusteste kohta leidis autor vähe. Esiletõstmist väärib Silvia Reinpuu magistritöö „Disainiteemalised haridusprogrammid „Alguse asi“ ja „Mööblimängud“ põhikooli kolmandale astmele Eesti Tarbekunsti- ja disainimuuseumis“. Reinpuu keskendub oma töös muuseumile kui õppimist soosivale

õpikeskkonnale, toob esile seoseid disaini ja õppimise vahel ning on koostanud uurimuse põhjal kaks disainiteemalist haridusprogrammi. Tema magistritöö sisaldab mõlema programmi stsenaariume ehk samm-sammulisi tunnikonspekte tunnijuhile. (Reinpuu, 2013)

Käesoleva magistritööga soovib autor pakkuda nii Kukruse mõisale kui ka Ida-Viru maakonna koolidele rohkem võimalusi õppekeskkonna rikastamiseks ja innustada seeläbi õpilasi loovalt mõtlema, toetada piirkondliku loovettevõtluse arengut ja erinevate sektorite vahelisi koostöövõimalusi. Magistritöö raames loodud haridusprogrammi üheks eesmärgiks on luua loometegevuseks sobilik ning inspireeriv keskkond, programmi sisu haakub aktiivselt ümbritsevate mõisaruumide ja küllastajate sooviga õppida tundma kostüümiajalugu ning kostüümide selga proovimise tunda end osana käsitletavast ajastust.

Kõik varasemad uurimused olid abiks ja osalt ka aluseks antud magistritööle.

2. MUUSEUMIPEDAGOOGIKA

2.1. Muuseumipedagoogika definitsioon

Muuseumipedagoogika mõistet on defineeritud mitmel moel:

Tuubel (2002) on oma magistritöös esitanud Hans-Uwe Rump'i sõnastuse (1998), mille järgi on muuseumipedagoogika „muuseumi võimuses olevate õpetus- ja kasvatustaotluste suunitletud elluviimine. Muuseumipedagoogika tegeleb inimese arendamise ja kasvatamisega muuseumis ning teaduslikkuse ja meetodid selleks tagab muuseumididaktika.“ (Tuubel, 2002, lk 13) Samas töös on tsiteeritud ajakirja *Muzejevedenije* (1988), mille sõnul on muuseumipedagoogika „piirteadus, mis uurib kommunikatsiooni vorme muuseumis, museaalidega seotud teadmiste edastamist inimestele ja muuseumipedagoogide tegevusega seotud põhiküsimusi, sh metoodikat ja abimaterjale.“ (Tuubel, 2002, lk 13)

Visnapuu (2009) esitab oma bakalaureusetöös Tšumanova (2007) seisukoha, et „muuseumipedagoogika on teaduslik-praktiline distsipliin museoloogia, pedagoogika ja psühholoogia kokkupuutepunktis, mis käsitleb muuseumi haridusliku süsteemina ja on suunatud muuseumi ja külastaja koostööle“ (Visnapuu, 2009, lk 7).

Muuseumihariduse seletavas sõnaraamatus *Sõnastaja* defineeritakse muuseumipedagoogikat kui „muuseumihariduse osa, mis on interdistsiplinaarne, peamiselt museoloogia ja pedagoogika kokkupuutealal paiknev teaduslik-praktiline distsipliin. Traditsiooniliselt on muuseumipedagoogika sihtrühmaks olnud lapsed ja noored.“ (Lüsi, Purre, Orula, Visnapuu, Telve, Kibuspuu, Sepp, Pani, Svjatkovski, Tuubel, 2015, lk 11)

Eeltoodud definitsioonide alusel võib kokkuvõtvalt öelda, et muuseumipedagoogika on teadmiste edastamine muuseumikeskkonnas museaalide kaudu ning selle läbi inimese arendamine ja kasvatamine. Muuseumis õppimine hõlmab nii külastaja vaimu kui füüsis, ning eeldab külastaja avatust ja valmisolekut koostööks.

„Museaalidel põhinev õppimine on muuseumipedagoogika alus. Muuseumipedagoogi ülesanne on neid interpreteerida. Muuseumides tehtav pedagoogiline töö on täienduseks koolist saadavale haridusele. Muuseumikülastus õppimise eesmärgil peab olema terviklik

protsess, selleks tuleb tööd teha enne muuseumisse tulekut, muuseumis oleku ajal ning pärast muuseumikülastust.“ (Tuubel, 2002, lk 27)

„Aktiivõppemeetodina on muuseumipedagoogika lähedane avastusõppele, õues õppimisele ja probleemõppele. Muuseumipedagoogika annab lapsele võimaluse uurida ja aktiivselt osaleda õppeprotsessis koos teiste laste ja täiskasvanutega.“ (Burlaka & Järva, 2014, lk 27)

2.2. Muuseumiõppe pedagoogilised eelised

„Muuseumide tugevuseks on võimalus õpetatavat illustreerida esemete ja tegevuste abil. Omandatud teadmisi saab rakendada õpitubades. Esinduslikud kollektsioonid, asjatundlik teadus- ja hariduspersonal ning omanäoline keskkond võimaldavad muuseumides korraldada mitmesuguseid kursusi ja seminare kõikidele vanusegruppidele, tagades nii emotsionaalse täiendhariduse.“ (Kultuuriministeerium, 2006)

Artiklis *Museum and Education* esitab Kumar Singh (1997) muuseumi ja tavakooli õpiprotsessi erinevused (vt ka tabel 2):

- a) Muuseum tagab vabal valikul õppimise olukorrad ilma suuliste juhiste, hinnangute ja muud tüüpi kontrollmehhanismideta, mida kasutatakse koolides;
- b) Muuseumis on õppimine spontaanne protsess, külastaja enda isiklik kogemus ning see ei ole mõjutatud teiste poolt;
- c) Muuseum tagab ideede vaba vahetuse; mõisted ja informatsioon toovad kaasa uurimise ja avastamise;
- d) Koolide klassiruumid on koduks kolmele põhitegevusele: lugemine, kirjutamine ja arvutamine. Muuseumid on koduks seevastu ehedusele, esteetilisusele ja kättesaadavusele. Ehedus ilmneb originaalesemetes ja avaldub muuseumi ekspositsioonides, edastades külastajatele selgelt esemete võimu. Muuseumid on mõjuvõimsad esteetilised keskkonnad, mis haaravad erinevaid meeli neid ergutades ja inspireerides. Muuseum muudab külastajale kogu maailma, mineviku, oleviku ja ka väljamõeldu kättesaadavaks. (Kumar Singh, 1997)

Tabel 2. Koolis ja muuseumis õppimisest võrdlus (Swagata, 2014)

Teema	Kool	Muuseum
1. Vaba valik	Ei	Jah
2. Põhineb juhendamisel	Tekst	Esemed
3. Enim kasutatud meeled	Suuline	Visuaalne
4. Suunitlusega õppeainele	Jah	Ei
5. Hinnang	Jah	Ei
6. Ajakava	Jah	Ei
7. Õppimine	Lineaarne, mitte spontaanne	Mitmekülgne, spontaanne

Tabel 2 illustreerib asjaolu, et muuseumites on võimalik käia, olla ja õppida omal vabal valikul. Samuti saab iga külastaja ekspositsiooni läbida enesele sobiva kiirusega ning nautida seda, mis tundub põnev ning meelikõitev. Lisaks on muuseumikeskkond illustreeritud esemetega, mida iseseisvalt uurida saab. Muuseumikeskkonna tugevusteks on mitmekülgsus, paindlikkus ning vaheldusrikkus. Enamgi on oluline, et keegi ei suru peale oma arvamust ning hinnanguid, võimalus järeldusi teha on külastajal kui õppijal endal. Selliste sundimatute õppimisvõimaluste pakkumiseks koostavadki muuseumid ja teised mäluasutused erineva sisuga õppe- ja haridusprogramme.

Kõrvutades õuesõpet ja klassiruumis õppimist, kus esimeses variandis on vaimne töö sotsiaalselt jagatud, sisaldades tööriistade, seadmete kasutamist, on hõivatud otseselt mingite objektide ja kindlate situatsioonide ning teemadega, siis tundub, et koolid kindlustavad oma õppijaid suhteliselt piiratud vahendite ja võimalustega. (Vartiainen, 2014) „Õuesõpet toetavad aktiivõppe meetodid, mille käigus omandavad lapsed tunnis uusi teadmisi ja kogemusi aktiivsete tegevuste kaudu. Õpetaja on vaid suunaja ja juhendaja-kaaslane, kellel on õpilasest rohkem teadmisi. Aktiivõpe annab hea meeskonnatöö ja probleemide lahendamise kogemuse.“ (Tenno, 1999, para 4)

Aktiivõppe meetodid on õpetajale ja õpilasele suureks abiks. Nende abil saab tunde huvitavamaks muuta, suunata õpilasi iseseisvalt mõtlema ning seeläbi mõistma ja omaks võtma õpetatava sisu. Aktiivõpe vajab loovast õpetamisest huvitatud õpetajaid, kes suudavad luua sobiva õpikeskkonna. Kui tavakoolides oli õpetaja klassis juhtiv tegelane ja klassi aktiivsus väljendus peamiselt õpetaja jälgimises, siis nüüd on osad vahetunud: õpetaja jääb küll suunajaks ja jälgijaks, ent klassi aktiivsus saab endale vaba voli. (Leuhin & Kärberg, 2005, lk 24)

Muuseumid lisavad olulist lisaväärtust tavakoolide ja kolledžite haridussüsteemile, olles mitteformaalse hariduse osaks. Nad avardavad formaalhariduse ulatust ning pakuvad erinevaid õppimis-, ajaveetmis- ja diskussioonivõimalusi (vt ka pt 1.5). Kõik muuseumitöötajad, olenemata nede konkreetsest tööst või spetsialiseerumisest, peavad omama kindlat soovi ja tugevat usku jagada oma teadmisi avastuste tähtsusest, arusaamu inimkonna juurtest, kultuuriloo tekkest ning samapalju ka meie planeedi looduspärandist, paljudele eri vanusest ja erineva sotsiaalse tasutaga inimestele. (Brüninghaus-Knubel, 2004)

Õppimist muuseumis saab kirjeldada kui paremat teadmiste ja oskuste omandamist, tõstes teadlikkust ajaloost, luues rahulolu, arendades meie teadmisi maailmast ja meie kohast ajas ja ruumis. Muuseumid on erinevate võimaluste keskkonnad, pilguheit arengusse, ideede arendusse ja inimleidlikkuse piiridesse. Muuseumipedagoog aitab kaasa õppimisele, mis on paindlikum, nutikam ja disainis loovam. Õppijad ja muuseumipedagoog astuvad dialoogi keskkonnas, mis põhineb vastastikusel lugupidamisel. Arutluse teel saadud teadmised ja läbimõeldud küsimused võimaldavad õppijatel konstrueerida nende oma vaimne kogemus ja arusaam õpitust. (Foreman-Peck & Travers, 2013)

2.3. Muuseumitundide ülesehituse põhimõtted

Muuseumide ja teiste mäluasutuste külastamine annab õppimisele täiesti uudse ja omalaadse väljundi, mis omakorda rikastab ning muudab õppimise huvitamaks. Teistsugune keskkond ja olustik, uus õpetaja ja koolist erinevad võtted ja meetodid abistavad kergemini, enamasti läbi iseproovimise, õpitavat omastada ning ergutavad õpilasi kasutama selleks kõiki meeli. Muuseumides on kõigil vabam õhkkond ning eemaldatud on kõik koolitundidele iseloomulikud pärssivad keelud.

„Muuseumisse tullakse õppima seetõttu, et seal saab omandada teadmisi ja kogemusi sellisel moel, mida mujal ei saa. Õppimise efektiivsuse tagamiseks on vaja kindlaid teadmisi ja tingimusi. Loomaks sügavamad ja meeldejäävamad tingimused õppimiseks, kasutatakse muuseumis erinevaid õppemeetodeid.“ (Reinpuu, 2013, lk 14)

Muuseumis õppimise üheks meetodiks on ekskursioon, mille jooksul saadakse informatsiooni muuseumipedagoogilt. Muuseumipedagoogika üheks töövormiks on muuseumitund, mille käigus saab käsitleda kindlat teemat ekspositsiooni või esemete raames.

Muuseumitunni raames kasutatakse õpilaste aktiivseks kaasamiseks erinevaid võtteid ja meetodeid. Oluline on õppematerjalide koostamisel arvestada muuseumi kogude kajastamisega, sihtrühma eripäradega ja õpitu kinnistamisega. (Tuubel, 2002, lk 49)

Visnapuu (2013) sõnul on igas heas muuseumitunnis omaaegsele isetegevusele ja individuaalsele tööviisile sarnaselt elulisel, loomulikul viisil lõimitud mitmed õppeained ja kasutusel aktiivõppe meetodid; õppijad on aktiivselt tegevustesse ning (suhtlemis) protsessi kaasatud – vesteldakse, arutletakse, töötatakse rühmades, rakendatakse käelisi tegevusi. Niisamuti on see ka täiskasvanuile suunatud vaba aja programmides, kus põhirõhk on atraktiivsusel ja/või aktiviteetidel. (Visnapuu, 2013, para 6)

Formaalhariduse täiendamiseks pakuvad muuseumid muuseumiharidust (muuseumitunnid, programmid) ning „annavad praktilise väljundi eesti pedagoogi ja kooliuuendusliikumise juhi Johannes Käisi isetegevusliku tööviisi põhimõtetele (1935), mida kaasaja pedagoogikas tuntakse avastusõppena“ (Visnapuu, 2013). Uuenduspäedagoogika eesmärgiks on õpilase isiksuse kujundamine, seejuures võetakse aluseks kaks põhimõtet: individuaalsus ja sotsiaalsus. Käisi teooria rakendamisel tuleks järgida üleminekut passiivselt õpetuselt isetegevale ehk aktiivsele õpetustele, nii jõuavad õpetaja ja õpilased koos aktiivselt õppides uute teadmiseni.

Töökoolis arvame meie igasugust tegevust, mis paneb liikuma ja sellega arendab lapse käsi, jalgu, keelt ja meelt, näituseks kirjutamine, joonistamine, lugemine, jutustamine, ekskursioonid metsa, aasale, lillede istutamine aias, papilõikamine, puusaagimine, mõtlemine jm. Töökooliks aga nimetame kooli, kus kõik need tegemised on juhitud laste keha arendamiseks, meelte teritamiseks, laste vaimliste võimete ja loovate jõudude arenduseks ja kasvatamiseks. Lapsed töötavad iseseisvalt, kuigi õpetaja juhatusel, otsivad ise teaduslist tõe, valmistavad ise katsete ja tööde jaoks tarvilisi riistu puust, papist, traadist, klaastorukestest. Kõik see on tegevus tähtsamal mõõdul olgugi kõige õpetuse aluseks, mis veel tugevamaks ja kindlamaks saab ekskursioonide ja vaatluste abil igal pool looduses. (Eisen & Leht, 1989, lk 6-11)

(...) Töökooli esimene nõue on, et ta peab hoiduma endise kooli puudustest, ta peab kasvatama last tööle töö läbi. Teine põhinõue on vaimline isetegevus. Mõistus ja otsustusvõime võivad aga areneda ainult iseseisval töö, isetegevuse läbi. Õpilase aktiivsus, tema vaba tegevus ongi kasvatusel kõrgem siht, mille lõpul seisab arenenud isiksus. Töökool hoolitseb aktiivsuse, isetegevuse eest: tõelise asja juures kõikide meelte osavõttel peab õpilane ise teadmisi leidma, rõõmsas isetegevuses elamusi ise kogema, mitmesuguseid väljendusviise peab ta ise tarvitama, ja kui see kõik sünnib, leiab ta ka palju juhuseid oma tahte kasvatamiseks. (Käis, 1996, lk 24)

Muuseumiõpe on tulemuslik siis, kui arvestatakse iga sihtrühma iseärasusi, vajadusi ning tausta. Enamik muuseume kasutab aktiivõppemeetodeid: rollimänge, töötamist keskkonnas (st näitusel), käelist tegevust; vaadeldakse tegevuste demonstratsioone ning võimaluse korral saavad õpilased neid ise proovida. Kasuks tuleb õppematerjal, näiteks tööleht või -vihik. Võib

mängida rollimänge või teha midagi praktilist. Ainetundide ajal muuseumis käimine on nii Eestis kui ka paljudes teistes riikides üks paremini arenenud kooli ja muuseumi koostöö mudel. Selles valdkonnas on olemas ka kõige suurem kogemus ning kõige rohkem metoodilisi materjale. (Tuubel, 2011)

Muuseumiõppe korral on tähtis ning häid tulemusi tagav valida seal pakutavate programmide hulgast sulle sobilik ning ära kasutada ja proovida kõik seal pakutavad õppemeetodid. Kõike muuseumides kogetut ning õpitut aitab veelgi kinnistada selle hilisem kordamine, läbi arutamine, läbi mängimine, muljete vahetamine kooli ainetunnis. Oluline on, et koos õpilastega õpib ka õpetaja. Kuna muuseumid on rikkad museaalide ning nende põhjal loodud ekspositsioonide, näituse, programmide poolest, siis annavad muuseumid põhjuse taaskülastusteks ning uuteks küsimusteks ja tundideks. Tähtis on mõista muuseumide kui väga eripäraste õpikohtade tähtsust.

Tõnis Lukase (2013) arvates pakub muuseum huvitavat infot kas koolis juba läbi võetud konkreetse ainetunni materjali kordamiseks või selle ainetunni kohapeal läbiviimiseks hästi ilmentatud muuseumikeskkonnas. Teaduslik uurimistöö on kujunemas õppetöö lahutamatuks osaks nii põhikoolis kui gümnaasiumis. See tähendab, et muuseum saab anda ainest – hoidlad ja arhiivid on tulvil täis ajaloodokumente, kunstimuuseumi omad kunstiteoseid, loodusmuuseumi omad loodusteaduslikku uurimismaterjali. Kuna nii kogumisel, säilitamisel kui uurimisel on oma reeglid, siis tuleb uurijal neid tunda. Siin aitab juhendamine. Põhikooli õppekavas on uurimistöö juhendamise kui ka kogu aineõpetuse eesmärgiks anda lapsele võimalus luua endale terviklik maailmapilt. Muude omandatavate pädevuste hulgas on omakultuuri ja kultuurilise mitmekesisuse tähtsustamine. Sestap on kodu-uurimise meetodit hea rakendada koostöös kohaliku muuseumiga. Nõnda võib muuseumikülastust ja koostööd sealsete teaduritega pidada ka põhikoolis õppekava täitmise loomulikuks osaks. (Lukas, 2013, lk 12)

„Koostöö haridusasutustega väljendub ka erinevatele kooliastmetele praktikavõimaluse pakkumises muuseumides. Kodu-uurijate, õpetajate, noorte ja teiste huviliste aktiivne kaasamine aitab muuseumil vältida enesesse sulgumist ja genereerida värskaid ideid.“ (Kultuuriministeerium, 2006)

3. HARIDUSPROGRAMM KUKRUSE POLAARMÕISALE

Kukruse mõisahoonest restaureerimist alustati aastal 2009 ning 2010. aastal avati asutus nimega Kukruse Polaarmõis. Mõisa püsiekspositsioon on üles ehitatud Tollide suguvõsa tutvustavale temaatikale kajastades Robert von Tolli ja tema vennapoja polaaruurija Eduard Gustav von Tolli elu ja tegevusi. Tollide suguvõsa oli mõisakompleksi omanikuks alates 18. kuni 20. sajandi alguseni. Sellest perioodist lähtuvalt sai alguse ka mõisa kostüümitoa püsiekspositsioon, mis annab ajastuomase ülevaate 18.-19. sajandi naiste ja meeste moest.

Magistritöö raames valminud haridusprogramm „Sallist lipsuni“ on koostatud kostüümitoa püsiekspositsiooni põhjal, see programm toetab ja aitab elavdada ja visualiseerida põhikoolide kunsti-, käsitöö-, tehnoloogia ja disainiõpetuse tunde. Mõisa püsiekspositsioonis olevaid rõivaid tutvustatakse õpilastele, näidates kostüümide tekkelugu, seost möe ja rõivaste kasutamist ajas, muutumist ajas ning tuntud persoonide, kes neid kandsid. Õpilased saavad läbi vaatluste, arutluste, muutmise- ja õppemängu ning loominguliste võimaluste kaasa lüüa moeloomises, arendades oma loomingulisust ning tõstes teadlikkust rõivaste ajaloo kohta. Muuseumitunnis saab katsuda ja proovida ajastu rõivaid, toimuvad teemakohased käelised harjutused, mis lõppevad loomingulise tegevusega. Programmi läbijal on võimalus kaasa võtta haridusprogrammi kuuluv disainiülesanne, mis on muuseumitunni jätkuks ja on mõeldud koolitunnis kasutamiseks. Programm „Sallist lipsuni“ keskendub meeste kaelasidemete ajaloole ja on pigem suunatud noormeestele, kuid loomulikult võivad osaleda kõik huvilised.

3.1. Muuseumipedagoogika rakendamine Eesti mõisates

Sajad säilinud ajaloolised mõisad on kaasajal Eestis ühed atraktiivsemad vaatamisväärsused. Vaid osa neist on renoveeritud ja külastajatele taas avatud. Mitmetes Eesti mõisates tegutsevad muuseumid, mille eesmärk pole äri, vaid üldhariv. Tänapäeval on ka Eestimaa mõisad oma ekspositsioonide kaudu mäluasutused. Nad arendavad ja koostavad haridusprogramme toetades oma püsiekspositsioonidele, õpetades läbi selle kultuuri-, kunsti- ja ajalugu ning tutvustades mõisate eluolu üldiselt. Valdo Prausti andmetel on Eestis kokku 30 mõisa (vt joonis 2 ja tabel 3), milles asub muuseum või muuseumituba (Eesti mõisaportaali, 2016.).



Joonis 2. Eesti mõisad. Muuseum või muuseumituba.

Tabel 3. Maakonnad, kus asuvates mõisates on muuseum või muuseumituba (Eesti mõisaportaal, 2016).

Maakond	Muuseumituba või muuseum
Harju	4
Lääne-Viru	6
Ida-Viru	2
Lääne	4
Järva	4
Pärnu	3
Viljandi	1
Jõgeva	3
Tartu	2
Valga	1

Joonisel 2 märgitud 30 mõisast üheksa pakuvad koolidele haridusprogramme, muuseumitunde, õppeprogramme või õuesõpet. Enamasti on programmid üles ehitatud mõisates olevatele püsiekspositsioonidele toetudes ning enamik lisas 1 väljatoodud mõisatest tutvustavad oma mõisa ja seal elanud inimesi ja piirkonna eluolu. Rohkelt on tähelepanu pööratud õuesõppele, seega paljud muuseumitunnid toimuvad õues mõisate territooriumil seigeldes, mängides ja avastades. Märkimata ei saa jätta ka käsitöö-, toidu- ja terviseteemalisi õppeprogramme, kus käedkülge tegevustega meisterdatakse ja valmistatakse midagi uut ja põnevat või taaselusatakse vanu käsitöövõtteid ja traditsioone (vt. lisa 1).

Magistritöö koostamise käigus kogutud info analüüsimisel selgus, et ükski muuseumiharidust pakkuvast üheksast mõisast ei paku kunsti- ega disainiteemalisi

programme, ehkki tänapäeval on inimeste hulgas suurenenud isetegemise soov, levinud on erinevad käsitööringid ja õpitoad. See omakorda näitab, et vajadus loovmõtlemist ja käedkülge tegevusi toetavate programmide ja haridusprogrammide järele on olemas ja põhjendatud.

Toetamaks muuseumikülastajate aktiivset hoiakut, täiendavad muuseumid laste kogemust erinevate vahenditega: võimaldavad puudutada museaale, haista lõhnu, kuulata helisid, tegutseda erinevate interaktiivsete väljapanekutega. Lisaks organiseerivad nüüdisaja muuseumid lastele mõeldud töötubasid, milles sisalduvad käelised tegevused: lapsed saavad mõõta, ehitada ja konstrueerida. (Brüninghaus-Knubel, 2004) Näiteks on võimalik oma käega katsuda Sagadi mõisa Metsamuuseumis puitu ning tunnetada selle raskust ja kombata pimesi käbisid (Sagadi, 2016). Mäetaguse mõisa Jäägrimuuseumis saab katsuda erinevate loomade nahku (Mäetaguse mõisahotell, 2016). Keila-Joa lossi muuseumis saab kuulata erinevate riikide hümne (Schloss Fall, 2016), Alatskivi loss seevastu tutvustab Eduard Tubina loomingut, kasutades selleks balletti „Kratt“ (Alatskivi loss, 2016).

Haridusprogrammid aitavad kaasa laste sotsiaalsuse toetamisele. Eesmärk on arendada emotsionaalsust, sotsiaalsust ja kognitiivset arengut, arendada õpilaste kriitilist mõtlemist, loovust, avastamist ja initsiatiivi. Muuseumist saadud kogemus mahutub naudingu ja õppimise piiridesse. Postmodernistlik muuseum omab suhtlemisrolli, mis on põhjuseks huvi kiirele kasvule muuseumide suhtes. Alates sellest, et muuseumid pakuvad ebatavalisi ja efektiivseid kogemusi, arvestatakse nende kui unikaalsete õpikeskkondadega. Muuseumi roll on muutunud lihtsatest esemelistest ekspositsioonidest inetraktiivseks õpikeskkonnaks. Külastajad lähenevad muuseumi eksponaatitele omaenese vaatevinklist, kogemustest, teadmistest ja väärtustest lähtudes. (Dardanou, 2011)

3.2. Haridusprogrammi koostamise teoreetilised lähtekohad

Maria Montessori sõnastab lapsekeskse pedagoogika põhimõtte, et lapsed armastavad ja tahavad õppida. Selleks peab nende jaoks avama ukse huvitavasse ja köitvasse keskkonda, mis paeluks oma ehedusega, haaraks nende meeled ja kõnetaks neid, võimaldaks neil vahetut dialoogi kultuuriga, pakuks inspiratsiooni arenguks ning kujundaks kogemusi ja teadmisi sotsiaalsest keskkonnast. (Montessori, 2005) Muuseumid koostavad õppimise toetamiseks

haridusprogramme, mis haakuksid ka õppekava üldpädevuste ning kohustuslike läbivate teemadega.

Tänane Montessori-pedagoogika on algusaegade omast, kus peamiselt töötati materjalidega, õppevormidelt variatiivsem – siia kuuluvad õppekäigud, kunstiline eneseväljendus, lood, jutustused, loovusharjutused, uuriv õppimine jm. Õppevahendid (meelte ja mõistuse, käteosavuse, ruumitaju jm harjutamiseks) ning nende paigutus ruumis suunab lapsi valima, harjutama korda, arvestama kaaslastega ja tekitama distsipliini. (Jürimäe, Kärner, Tiisvelt, 2014, lk 25)

Õppetöö muuseumis peaks olema planeeritud. Kindlasti jääb ekskursioonist ja loengust ainuüksi väheks ning tihti peale ei täidagi need enam 21. sajandil muuseumidele seatud nõudeid ning eesmärgid. Muuseumitund ei pea asendama, vaid pigem rikastama kooliõpet ning seepärast pole eesmärgiks kasutada sama metoodikat, mida kooliski. Muuseum kui uudne õpikeskkond peaks kasutama ära kõiki võimalusi, muutmaks muuseumikülastuse vahetuks kogemuseks. Selleks saab kasutada erinevaid metoodikaid ning väljakutseid esitavaid ülesandeid. Kindlasti ei tohiks unustada, et muuseumikülastuse eesmärk pole vaid õppida aga ka meelt lahutada. Seetõttu peaks metoodika olema mängulisem kui koolitund seda võimaldab. (Uusmaa, 2012, lk 85)

(...) Kõigepealt tuleb ekspositsioonist leida teosed ning luua meetodid, kuidas õpisisu ja teavet kõige tulemuslikumalt sihtgruppide vahendada. Selleks koostatakse tunnijuhile võimalikult täpne programmi stsenaarium, kus on minutilise täpsusega kirjas kogu läbitav protsess, häälestusest kuni refleksioonini. See sisaldab valitud peatustena seda, kuidas ning millises rütmis tunnis liigutakse, mida räägitakse, milliseid dialooge luuakse ning milline on loovtööde sisu ning juhendamine. (...). (Reinpuu, 2013, lk 36) (vt muuseumitunni stsenaariumit lisa 2).

Oluline on, et muuseumist saadud teadmisi ja elamusi kasutaksid õpilased õppetöös. Edukas õppimine muuseumis on terviklik protsess, kus ettevalmistus on oluline nii õpetajale, õpilastele kui ka muuseumile. Saadud teadmistega võiks õpitu ja nähtu kinnistamiseks edasi töötada ka pärast muuseumiskäiku. Tähtis on, et omandatud teadmised arutatakse läbi või arendatakse edasi. (Tuubel, 2011)

Toetudes eeltoodud infole on töö autor koostanud haridusprogrammi juurde kuuluva disainiteemalise projektülesande „Lips. Kikilips – disaini oma lips või kikilips“, mis on mõeldud õpilastele teema ja nähtu kinnistamiseks (vt lisa 6 ja pt 3.3.2.). Soovi korral on õpetajal pärast haridusprogrammi läbimist võimalik projektülesande juhend kaasa võtta, et seda koolis edaspidises õppetöös kasutada, arendamaks edasi õpilaste muuseumis saadud teadmisi. Õpetajal on võimalus ülesannet vastavalt vajadusele ja õpilaste eripärale kohandada. Samuti on ülesanne koos näidisvideote, slaidiesitluse ja tunnikonspektidega õpetajatele kättesaadav ka veebipõhiselt aadressil <http://disainilipskikilips.weebly.com/>.

inetrnetilehekül on esitatud lisa 7. Ülesanne on avalikustatud ning selle autoriõigused on fikseeritud Creative Commons (cc) litsentsiga.

3.3. Haridusprogrammi kirjeldus ja ülesehitus

Haridusprogrammi eesmärgiks on elavdada mõisa püsiekspositsiooni kostüümitoa tegevust. Kui seni pakutakse seal võimalust riietuda ajaloolistesse kostüümidesse, siis loodud haridusprogramm võimaldab jälgida ja mõista kostüümide muutumist ajaloos, õppida tundma ajaloolisi persoone, kes mingid kostüümid moodi tõid või kuulsaks kandsid. Sellisel moel on õppimine lõbusam ning õpilased kasutavad oma tedlikkuse tõstmiseks erinevaid õppemeetodeid. Haridusprogrammi toetab disainiteemaline projektülesanne, mis veelgi elavdab põhikoolide kunsti-, käsitöö- ja disainiõpetusetunde.

Haridusprogramm jaguneb neljaks osaks ning seda viiakse läbi mõisa esimese korruse ruumides. Fuajees toimub tunnijuhi ja õpilaste tutvumine ja sissejuhatavad tegevused. Klaverisaalis viiakse läbi programmi teine osa, „Sallist lipsuni“ esitlus (vt lisa 3) ning käedkülge tegevused. Kostüümitoas saavad õpilased proovida selga ajastukohaseid rõivaid, ühtlasi tehakse selle käigus kokkuvõtte läbitud programmist. Haridusprogrammi samm-sammulise ning informatiivse tekstiga stsenaarium tunnijuhile on tervikuna esitatud lisa 2.

3.3.1. Haridusprogramm „Sallist lipsuni“.

Sihtgrupp: põhikooli kolmas aste, gümnaasium

Aeg: 90 min

Grupi suurus: maksimaalselt 20 õpilast

Vajaminevad vahendid: internetiühendusega arvuti, ekraan, dataprojektor, pabertahvel, 20 lipsu, välja printitud tööjuhendid (vt lisa 4 ja 5), stsenaarium tunnijuhile (vt lisa 2), õpilastel – nutitelefon

Veebikeskkonnad: esitlus - <https://prezi.com/eqyhzxih7ge/sallist-lipsuni/> (vt lisa 3 ja 7),

õppemäng - <https://play.kahoot.it/#/k/cbc12923-57d7-451a-b48b-c075b45bd8e5> (vt lisa 7),

disainiteemalise ülesande koduleht - <http://disainilipskikilips.weebly.com/> (vt lisa 7)

Ruumipaigutus: Õpilased istuvad toolidele, mis on paigutatud U – kujuliselt. „U – kujulise laudade paigutusega ruum soodustab loeng-diskussiooni läbiviimist. Selline ruumi paigutus aitab diskussioonide tekkimisele kaasa. U – kujuline laudade paigutus võimaldab õpetajal liikuda õpilaste juurde ja olla kõigile nähtav.“ (Salumaa & Talvik, 2003, lk 65)

Seosed riikliku õppekavaga: Põhikooli Riiklik Õppekava (2011) kohaselt „taotletakse kunstõpetusega, et õpilane töötab iseseisvalt ja teeb koostööd kaaslastega; õpib tundma ja väärtustab nii mineviku kunstipärandit kui ka nüüdisaegset kunsti; seostab kunsti, kultuuri, teaduse ja tehnoloogia arengut; analüüsib eri ajastute kunstiteoseid; väljendab oma arvamusi ja teadmisi suuliselt, kasutades (kunsti)oskussõnavara; omab ülevaadet kunsti-, disaini- ja arhitektuurivaldkonnaga seotud ametitest ja elukutsetest; rakendab omandatud oskusi teistes õppeainetes ja igapäevaelus.“ (PRÕK, 2011, lisa 6, lk 18-19)

Gümnaasiumi riiklik õppekava (2011) kunstõpetuse eesmärgid on: „õpilane orienteerub kunstikultuuri arenguloo põhilistes küsimustes ja etappides; rakendab loovas eneseväljenduses erinevaid kunstilisi väljendusvahendeid ning tehnilisi võtteid; tõlgendab ja lahendab erinevaid probleemülesandeid; orienteerub kunsti-, arhitektuuri- ja disainivaldkondadega seotud elukutsetes ja edasiõppimisvõimalustes.“ (GRÕK, 2011, lisa 6, lk 16)

Riikliku õppekava läbivad teemad: Keskkond ja jätkusuutlik areng, kodanikualgatus ja ettevõtlikkus, tehnoloogia ja innovatsioon, kultuuriline identiteet.

Haridusprogrammi käik

Programmi esimeses etapis võtab tunnijuht mõisa fuajees vastu grupi, toimub tutvumine ning sissejuhatus teemasse. Tunnijuhi tekst ja sissejuhatavad küsimused suunavad õpilasi vaatlema mõisa arhitektuuri ja interjööri, panevad kaasa mõtlema ja ärgitavad suhtlema.

Programmi teises etapis juhatab tunnijuht grupi klaverisaali, kus toimub haridusprogrammi „Sallist lipsuni“ esitlus. Slaidide vahendusel ja kaasavate küsimustega antakse ülevaade meeste kaelasidemete ajaloost. Esitlus koosneb 18 slaidist (vt lisa 3), seda täiendab tunni stsenaarium tunnijuhile (vt lisa 2), mis sisaldab tunnijuhi teksti ja arutlusküsimusi. Programmi teise osa võtab kokku õppemäng, mis on kättesaadab veebiaadressilt <https://getkahoot.com/> (vt lisa 7), mäng on teemat kinnistav.

Programmi kolmas etapp toimub samuti klaverisaalis, kus leiab aset õpituba – lipsusõlmede sidumise õpetamine. Selleks on õpilastele koostatud ja välja printitud kaks erinevat

tööjuhendit: 1) *Windsory lipsusõlm* (vt lisa 4) ja 2) *Trinity lipsusõlm* (vt lisa 5) olemas on ka vajalik hulk lipse. Tööjuhendid vaadatakse eelnevalt koos läbi ning seejärel õpitakse sõlmede sidumist paarides.

Programmi viimases etapis liigutakse klaverisaalist kostüümituppa. Tunnijuht annab lühidalt ülevaate 18.-19. sajandi rõivastest, õpilastel on võimalus rõivaid selga proovida ja ennast kostümeerituna nutitelefonil abil jäädvustada.

Tunnijuht tutvustab grupi õpetajale lühidalt disainiteemalist ülesannet, mida on huvi korral võimalik koolitunnis kasutamiseks kaasa saada.

Vastastikune tagasiside andmine.

Tänuõnad ja teema kokkuvõtmine.

3.3.2. Disainiteemaline projektülesanne „Lips. Kikilips“.

Disainiteemaline projektülesanne „Lips. Kikilips“ võtab kokku Kukuruse Polaarmõisa haridusprogrammi „Sallist lipsuni“ ning on teemat kinnistav loovülesanne koolitunnis kasutamiseks.

Disainiteemaline projektülesanne on suunatud põhikooli III kooliastmele ja gümnaasiumile (vt lisa 6). Projektülesanne on planeeritud kuue kuni kaheksa akadeemilise tunni jaoks, kuid täpne ajaline kestus oleneb õpetaja koostatud projekti vormist ning materjali töömahukusest. Huvitava tunni saab siis, kui materjal on koostatud vastavalt õpilaste eale ja huvidele. Ülesandes saab siduda erinevaid õppeaineid: disaini-, kunsti-, käsitöö-, tehnoloogiaõpetust, inglise keelt ja arvutiõpetust. Disainiteemaline ülesanne lõppeb õpilaste näituse, esitluse või video tutvustusega. Samuti võib ülesanne olla aluseks põhjalikuma uurimus- või loovtöö koostamisel.

Ülesanne on pikem loovtöö projekt, mille käigus õpilased uurivad lähemalt disainiprotsessi ning kujundavad ja valmistavad ise oma lipsu või kikilipsu prototüübi.

Ettevalmistus tunniks sõltub sellest, millise õppeaine ja õpilastega on tegu.

Tehnoloogiaõpetuses võib olla vajalik noorematele õpilastele näiteks puit-, plast- või metallmaterjal eelnevalt valmis lõigata, vanemad õpilased saavad juhendaja suunamisel ise hakkama.

Arvutiõpetuse tunnis saavad õpilased kasutada erinevaid IKT vahendeid ning nende abil luua erinevaid disaine, kasutades käepärast tarkvara. Sellisel juhul on õpetajal eelnevalt vaja

koostööd teha arvutiõpetuse õpetajaga selgitamaks välja, milliseid vahendeid või programme kool kasutab või mida saab lisaks pakkuda.

Disaini-, kunsti- ja käsitöö tundideks koostab õpetaja teemat tutvustava pildimaterjali, hea on tunnis tutvustamiseks ka käega katsutavad näidislipsud või disainerite tööd ning erinevad materjalinäidised. Võimalusel saab õpetaja koostööd teha Eestis lipse tootva ettevõttega Wooden lifestyle või varem Tartus tegutsenud õpilasfirma Clotziga, kutsudes neid koolitundi rääkima või neid ise külastada. Sel viisil saavad õpilased vahetu kogemuse disainist, disaineritest ja disainiprotsessist ning näevad võimalusi oma individuaalsuse väljendamiseks loomingu kaudu.

Disainiülesande teostamine on mõistlik jagada mitmeks osaks. Optimaalne on teostada ülesanne väiksema või suurema loovtööprojektina. Ülesanne jaguneb neljaks etapiks: (1, 2) teemaga tutvumine, esialgsed ideed, info ja materjali otsimine, (3) ideede visualiseerimine, (4) idee kavandid, edasiarendused, makett; lipsu või kikiripsu valmistamine. Esimese ja teise osa jaoks kulub üks akadeemiline tund. Topelttunniga jõuab läbida ainult ülesande kolmanda osa. Ülesande neljanda osa teostamiseks tuleb planeerida kaks topelttundi. Üks akadeemiline tund jääb ka ülesande esitlemiseks ja kokkuvõteteks.

Disainiteemaline projektülesanne on töö autoril koolipraktika raames Jõhvi Põhikoolis kahe üheksanda klassiga õppetöö käigus läbi viidud.

Vastavalt tunnijuhendile koostas töö autor teemakohase slaidiesitluse, mis hõlmas sissejuhatavat infot, näidispilte ja teemakohaseid videoklippe. Disainiülesanne ise pakkus õpilastele elavat huvi, nad tulid kaasa töö autori poolt esitatud kaasvate küsimustega, kuid klassid, kus ülesanne läbi viidi olid erinevad. Ühes klassis võeti pakutud teema koheselt vastu, teises klassis tuli õpilasi rohkem motiveerida ning pingutada, et nad kaasa töötaksid.

Ülesande esimese ja teise osa peale kulus õpilastel üks akadeemiline tund, mille käigus said õpilased ülevaate, mis on disain, mida tähendab disainiprotsess ning tutvusid mõistetega „sihtgrupp“ ja „makett“. Ülesande kolmanda osa planeeris töö autor esialgu kolmele akadeemilisele tunnile, mille käigus pidi valmis saama kolm erinevat ideeplakati lipsu materjali, vormi ja värvi kohta. Töö käigus selgus, et kolme plakati valmistamine on põhikooli õpilaste jaoks liiga pikk protsess ning ülesande kolm teemat võeti kokku ühel plakatil. Nii kulus ülesande kolmanda osa peale esialgselt planeeritud kolme akadeemilise tunni asemel kaks akadeemilist tundi. Kolme erineva plakati valmistamise ülesanne sobib

pigem gümnaasiumiklassidele või kutsehariduskoolidele, kelle õppekavades on spetsiaalsed valikained või kursused, mille käigus saab teemat põhjalikumalt käsitleda. Ülesande neljandas osas kavandasid õpilased ülesandes planeeritud neljast disainlipsu või kikiripsu kavandist kaks. Esimene kavand pidi edasi andma õpilase esialgset ideed, teine selle esialgse edasiarendust. Kahjuks ei jõudnud õpilased disainlipsu või kikiripsu prototüübi teostamiseni, ülesanne lõppes nende jaoks lipsu ideekavanditega. Sellegipoolest tutvusid õpilased ülesande käigus uute disaineritega, osalesid disainiprotsessis, nägid erinevaid teemakohaseid videoid ja pilte ning said ise olla disainerid. Autor arvab ning ka praktika näitas, et kui põhikoolis käsitleda disainiprotsessi, siis tuleb seda teha lühemalt ning ülevaatlilikumalt. Mida pikemaks protsess osutub, seda väiksemaks jääb õpilaste õpimotivatsioon ning osalemistahe. Siinkohal võib olla lahenduseks mõne teemat valdava disaineri kooli kutsumine või disainistuudio, -ateljee külastamine.

Ülesande tulemuste seisukohalt saab hinnata erinevaid aspekte, mis sõltuvad konkreetse ainetunni sisust. Disainiteemalist projektülesannet on kasutatud ja analüüsitud kunstiõpetuse aine põhjal, sellisel juhul võib autori arvates ülesande puhul hinnata järgmist:

- Õpilane on ülesande esimeses ja teises osas oma idee üle arutlenud, seda selgitanud ja analüüsinud;
- Õpilane on oma mõtte läbi töötanud ja visualiseerinud (esialgsed mõtted, idee joonised, kavandid);
- Õpilane mõistab lipsu või kikiripsu disainimisel ülesande mitmekihilisust (funktsionaalsus, stiil, värvipalett, materjal);
- Õpilane on oma idee lõpuni viinud, disainiprotsessi käigus vajadusel seda muutnud või parandanud;
- Õpilane oskab selgitada oma tööd ja läbitud protsessi reflekteerida.

Koolipraktika käigus selgus, et töö autori poolt koostatud esialgse disainiteemalise ülesande variant osutus õpilaste jaoks liiga pikaks. Koolipraktika käigus muutis autor ülesande punktides üks kuni neli nii ülesande kirjeldust kui ka mahtu. Töökäigu struktuuri ümber tõstmine muutis ülesande sisu loogilisemaks. Algse kolme plakati asemel tuleb ülesande lõppvariandis valmis teha üks plakat, millel kajastuvad kõik kolm teemat. Algselt planeeritud nelja lipsukavandi asemel tuleb neid luua kaks. Õpetaja jaoks lisas töö autor ülesande algusesse juurde info kellele, milleks ja kuidas ülesannet lahendada saab. Tunni

planeerimise hõlbustamiseks täiendas autor ülesannet informatiivsete punktidega, mis on edaspidises töös õpetajale abiks materjalide leidmisel.

Disainiteemaline projektülesanne toetab põhikooli riiklikku kunstiõpetuse ainekava. Autori arvates pakub see ülesanne õpilastele loovat tegevust, mille käigus saab proovida disaineritööd ja katsetada erinevaid variante. Siin ei ole õigeid ega valesid vastuseid. Mida kaugemale ja julgemalt oma ideedega minnakse, seda loovam on õpikogemus.

Kokkuvõte

Magistritöö raames koostati haridusprogramm „Sallist lipsuni“, mis tutvustab õpilastele Kukruse Polaarmõisa püsiekspositsiooni toel kostüümitoas olevate rõivaste kostüümide ajalugu ja kasutusviise. Õpilased saavad aktiivõppemeetodite kaudu tõsta oma teadlikkust rõiva- ja kunstiajaloost. Haridusprogramm on suunatud põhikooli III astmele, kuid on vajadusel kohandatav ka gümnaasiumiastmele. Magistritöö koosneb sissejuhatusest, kolmest peatükist, kokkuvõttest, kasutatud kirjanduse loetelust ja lisadest. Magistritöö jaguneb teoreetiliseks ja praktiliseks osaks, töö teoreetiline osa sisaldab ülevaadet elulisemast teoreetilisest materjalist. Praktilise osa alguses annab autor ülevaate muuseumipedagoogika rakendamisest Eesti mõisates, lühidalt Kukruse Polaarmõisa ajaloost ja ekspositsioonist ning annab ülevaate haridusprogrammi ja disainiteemalise ülesande koostamise protsessist. Seejärel kirjeldatakse põhjalikult haridusprogrammi „Sallist lipsuni“ ülesehitust ja disainiteemalist projeketülesannet „Lips. Kikilips“ ja selle praktikas rakendamise tulemusi. Programmi koostamisele eelnevalt uuris autor muuseumi kui õpikeskkonda ning muuseumipedagoogika põhimõtteid.

Haridusprogramm „Sallist lipsuni“ on jaotatud neljaks osaks. Esimeses etapis toimub tutvumine Kukruse Polaarmõisaga ning tunnijuhiga, programmi teises etapis tutvustatakse slaidiesitlust, mis lõppeb interaktiivse mänguga. Kolmandas etapis, õpitoas, õpetatakse siduma kahte erinevat lipsusõlme. Programm lõppeb Kukruse Polaarmõisa kostüümitoas, kus võetakse kogetu kokku. Programmi läbiviimiseks on koostatud samm-sammuline tunnikonspekt, mis hõlmab informatiivset teksti tunnijuhile ning kaasavaid küsimusi õpilastele esitamiseks. Programm on koostatud nii, et see erineks tavapärasest koolitunnist. Rõhku on pandud õpilaste ja tunnijuhi vahelisele suhtlusele, samuti mängulisele õhkkonnale, mis toetab õpilaste huvi ja motivatsiooni pikemat püsimist.

Oluline on, et pärast haridusprogrammi läbimist rakendaksid õpilased saadud teadmisi ja arendaksid loovust. Selle tarbeks on autor välja töötanud disainiteemalise projektülesande „Lips. Kikilips“, mis toetab haridusprogrammi ja on teemat kinnistav ülesanne koolikeskkonnas kasutamiseks. Ülesande eesmärk on panna õpilasi loovalt mõtlema ja suunata uutele ideedele. Ülesannet on võimalik käsitleda kaheksandates klassides nii loovtööprojektina kui ka 11ndates klassides uurimustööna. Disainiteemaline ülesanne on

kooskõlas riikliku kunstiõpetuse ainekavaga, milles nähakse ette disaini õpetamist kunstiõpetuse raames.

Disainiteemalise projektülesande viis töö autor läbi Jõhvi Põhikoolis üheksandate klassidega. Disainiülesanne koosneb neljast osast, mis jaotatakse kuuele kuni kaheksale akadeemilisele tunnile. Jõhvi Põhikooli õpilased jõudsid neljanda punktini, kuid ei jõudnud valmis teha prototüüpi, mis oli kogu ülesande eesmärgiks. Praktilise töö käigus tegi autor parandusi nii ülesandesse kui ka iga tunni juurde kuuluvasse slaidiesitlusse, arvestades õpilasi ja nende ealist eripära. Lõplikule disainiteemalisele projektülesandele andis omapoolsed kommentaarid Tartu Erakooli kunsti-ja käsitööõpetaja, kelle toetusel ülesannet veelgi täiendati. Haridusprogrammi ja disainiteemalise ülesande eesmärgiks on pakkuda piirkonna üldhariduskoolidele Kukruse mõisa ja sealset ekspositsiooni kui põnevat ja harivat õuesõppekeskkonda, võimalust viia seal läbi muuseumiõppe tunde, arendades seeläbi külastajate loovust ja disainiteadlikkust.

Educational programme 'From scarf to tie' for third level education in Kukruse Polar Manor

Kati Kama

SUMMARY

The master thesis introduces educational programme '*From Scarf to Tie*' that explains the origins of the garments included in the permanent exhibition of the Kukruse Polar Manor. The students gain knowledge of the history of art and clothing with the help of different methods. The programme has been developed for primary school students of third level, but can also be adjusted for gymnasium. The master thesis consists of introduction, three chapters, summary, list of literary sources and appendices. Master thesis is divided into theoretical and practical section, of which the theoretical part include review of relevant subject matter. In the section of Educational Programme, author gives overview of museum pedagogy effectuations in manors of Estonia, briefly introduces history and exhibition of Kukruse Polar Manor, describes the process of compiling the educational programme 'From scarf to tie' and design project task 'Tie. Bow tie'. Process of testing both in practice is well-documented, effectuation results are also introduced.

The educational programme itself has been divided into four sections. Section 1 entails familiarization with the location, Section 2 includes slide presentation 'From scarf to tie' and discussion on the subject, which is followed by an interactive game. Section 3 is the practical, hands-on activity for students to learn two different ways of knotting a tie during the workshop. Section 4, which takes place in the costume exhibition room of the Kukruse Polar Manor, finalizes the programme for students with an opportunity to try on historical costumes. Pre-developed lesson plan and notes are available for the class teacher. The programme has been set up to differentiate from regular school class activity. The emphasis of activities is set on the interaction between the class teacher and students as well as the playful atmosphere, to help maintain the interest and motivation of the students.

It is essential that students would be able to develop further the knowledge and experience after taking part in programme. Keeping that in mind, a supportive, repetition design project

task '*Tie. Bow tie*', has been developed, which aims to encourage students developing their creativity. Abovementioned project task is supported by the regulations of National Curriculum of Estonia, that foresees learning activities carried on in diverse environments and also teaching design during art classes.

Educational programme and design project task is targeted to introduce Kukruse Polar Mansion and its permanent exhibition as an exciting and educational learning environment to the schools of the region. Museum educational classes are excellent supportive source of developing creativity and design awareness among the audience.

Tänu sõnad

Töö autor tänab Kukruse Polaarmõisa juhatajat Kaja Kama, kes oli suureks abiks haridusprogrammi koostamisel ja teemakohase materjali jagamisel. Aitäh Keret Altperele, kes aitas parandada disainiteemalist ülesannet ja pööras tähelepanu sõnastusele. Samuti tänab autor Jõhvi Põhikooli kunstiõpetuse õpetajat Tairi Karafini, kes lubas ülesannet praktika raames läbi viia ja andis omapoolseid soovitusi. Suur tänu Katrin Kisandile, kelle suunamisel ja õpetamisel sai disainiteemaline ülesanne veebipõhiseks. Eriline tänu perele, kes aitasid ja toetasid igal sammul.

Autorsuse kinnitus

Kinnitan, et olen koostanud käesoleva magistritöö ise ning toonud korrektselt välja teiste autorite ja toetajate panuse. Töö on koostatud lähtudes Tartu Ülikooli haridusteaduste instituudi lõputöö nõuetest ning on kooskõlas heade akadeemiliste tavadega.

Klaara

..... (allkiri ja kuupäev)

29.05.2017

Kasutatud kirjandus

Alatskivi loss. (2016). Külastatud aadressil: <http://www.alatskiviloss.ee/est/tubina-muuseum/> 23.03.2016

Ascot & Plastron For Morning Dress. (2016). Külastatud aadressil: <http://www.morningdressguide.com/morningwear-accessories/ascot-plastron-morning-dress/> 11.11.2015

Autio, T., & Kuurme, T., & Mikser, R. (2013). Haridus. R. Mikser (Toim), Haridusleksikon (lk 69). Tallinn: AS Pakett trükikoda.

Bates, T. (2014). Teaching in digital age. *What is a learning environment?* Külastatud aadressil: <https://opentextbc.ca/teachinginadigitalage/chapter/5-2-what-is-a-learning-environment/> 19.02.2016

Brüninghaus-Knubel, C. (2004). Museum education in the Context of Museum Functions. *Running a Museum: A Practical Handbook*, pp. 119. Külastatud aadressil: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001410/141067e.pdf> 25.02.2016

Burnett, G., & Jarvis, K. (2004). Õpistiilid. T. Haud & M. Koor (Toim), *Õpime koos lapsega õppima* (lk 65-66). Tartu: Studium

Cammon, B. (2003). *Assessing learning in museum environment A practical guide for museum evaluators.* Külastatud aadressil: http://sciencecentres.org.uk/events/reports/indicators_learning_1103_gammon.pdf 25.02.2016

Dardanou, M. (2011). And why should i go to the museum? The museum as a learning arena for the kindergarden. Examples from Norway and Greece, University of Tromsø. Külastatud aadressil: <http://munin.uit.no/bitstream/handle/10037/3403/thesis.pdf?sequence=2> 20.01.2016

Eesti mõisaportaal. (2016). Külastatud aadressil: <http://www.mois.ee/> 20.03.2016

Eisen, F., & Leht, K. (1989). Johannes Käisi kõne Meie sihid ja ülesanded Võru seminari avamisel 13. märtsil 1921. *Haridus*, 8 (lk 6-11). Külastatud aadressil: <http://www.htk.tlu.ee/kais/elu/vos/si> 30.09.2016

Foreman-Peck, L., & Travers, K. (2013). What is distinctive about museum pedagogy and how can museums best support learning in schools? *Educational Action Research, Vol. 21, No 1*, pp. 36-37.

Graham-Dixon, A. (2010). *Kunst kaljujoonistest kaasaegse kunstini*, lk 51. Tallinn: Varrak.

Gross, E. (s.a.). *Kaelasideme sõlmimine.* Külastatud aadressil: <http://www2.hariduskeskus.ee/opiobjektid/lips/ajalugu.html> 11.11.2015

Gümnaasiumi riiklik õppekava. Vabariigi Valitsuse 06.01.2011. a määrus nr 2. Külastatud aadressil: <https://www.riigiteataja.ee/akt/129082014021> 06.03.2016

Haridussõnastik. (2013a). Hariduse definitsioon. Külastatud aadressil: <http://www.eki.ee/dict/haridus/index.cgi?Q=haridus&F=M&C06=et> 10.02.2017

Haridussõnastik. (2013b). Õpikeskkonna definitsioon. Külastatud aadressil:

<http://www.eki.ee/dict/haridus/index.cgi?Q=%C3%B5pikeskkond&F=M&C06=et> 10.02.2017

Haridussõnastik. (2013c). Õpistiili definitsioon. Külastatud aadressil:

<http://www.eki.ee/dict/haridus/index.cgi?Q=%C3%B5pistiil&F=M&C06=et> 10.02.2017

Hein, G.E. (1991). Constructivist Learning Theory: The Museum and the Needs of People. *Exploratorium*. Külastatud aadressil:

<http://www.exploratorium.edu/education/ifi/constructivist-learning> 28.02.2016

ICOMI-i Rahvusvahelise Muuseumide Nõukogu muuseumi definitsioon. (2016).

Külastatud aadressil:

http://www.muuseum.ee/et/organisatsioonid/icom_rahvusvahelin/icom_muuseumi_defin
20.01.2016

Ilse, T. (2011). *Kust lipsukandmise komme pärineb ja miks on sellest justkui kohustus kujunenud*. Külastatud aadressil: <http://kes-kus.ee/inimesel-on-igasugused-asjad-kaelas-rahvusvaheliste-suhete-spetsialist-tiina-ilsen-kusib-kust-lipsukandmise-komme-parineb-ja-miks-on-sellest-justkui-kohustus-kujunenud/> 11.11.2015

Innove. (2016). Mitteformaalses hariduses. Külastatud aadressil:

<http://www.innove.ee/et/karjaariteenused/karjaariteenused/karjaariope/mitteformaalses-hariduses> 11.02.2016

Järva, I & Burlaka, J. (2014). Miia-milla-manda ja teised: muuseumipedagoogika ning lapse sotsiaalne maailm. M. Pindmaa (Toim.). *Kasvatustegelikkus õppija ja õpetaja pilgu läbi* (lk 24, 27). Tartu: Atlex.

Jürimäe, M., Kärner, A., Tiisvelt, L. (2014). *Kujundav hindamine kui õppimist toetav hindamine* (lk 25). Tartu: Eesti Ülikoolide Kirjastus,

Kaitavuori, K. (2006). Muuseumipedagoogika riiklik arendamine, Soome Instituut, lk 1.

Külastatud aadressil: <http://www.finst.ee/07Akaitavuori.pdf> 20.01.2016

Kama, K. (2016). Autori intervjuu. Jõhvi, 28. veebruar. 2016

Keding Olofsson, U. (Toim). (1979). *Museum and children*. pp. 150. Külastatud aadressil:

<http://unesdoc.unesco.org/images/0003/000365/036521eo.pdf> 15.01.2016

Kello, K. (2005). *Õpikeskkonna kujundamine on kooli põhiülesanne*, lk 1. Külastatud aadressil:

<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:VW1AnMlQsX4J:raama.ee/%3Fid%3D38%26nr%3D38+&cd=1&hl=et&ct=clnk&gl=ee> 30.09.2016

Kultuuriministeerium. (2006). 21. sajandi Eesti muuseumid. Arengu põhisuunad 2006–2015.

Külastatud aadressil:

http://www.kul.ee/sites/kulminn/files/kum_muuseumid_arengu_pohisuunad_2006_2015.pdf
18.02.2016

Kumar Singh, P. (1997). Museum and Education. *Museum education*, Vol 47, No. 1, pp. 71-74. Külastatud aadressil: <http://odisha.gov.in/e-magazine/Journal/journalvol1/pdf/orhj-10.pdf> 18.01.2016

Käis, J. (1996). *Kooli-raamat* (lk 24). Tartu: Ilmamaa

Laanpere, M. (2017). *Veebipõhise õppekeskkonna loomine ja kasutamine informaatika ainetundides*, lk 2. Külastatud aadressil: http://oppekava.innove.ee/wp-content/uploads/sites/6/2017/01/Veebip%C3%B5hise_%C3%B5ppekeskkonna_loomine_ja_kasutamine_informaatika_ainetundides.pdf 10.02.2017

Leuhin, I., & Kärberg, A. (2005). Aktiivõppe meetodite kasutamine – noore õpetaja edu võti. *Haridus*, 3 (lk 24). Külastatud aadressil: <http://haridus.opleht.ee/Arhiiv/032005/lugu7.pdf> 14.02.2016

Lukas, T. (2013). Muuseum. *Muuseum kui haridusasutus*, 33, nr 1 (lk 12). Külastatud aadressil: <http://www.muuseum.ee/uploads/files/muuseum33.pdf> 25.01.2016

Lüsi, A., Purre, A., Orula, E.-I., Visanpuu, K., Telve, K., Kibuspuu, L., Sepp, P., Pani, T., Svjatkovski, V. ja Tuubel, V. (2015). *Sõnastaja* (lk 11). Külastatud aadressil: http://www.muuseum.ee/uploads/files/Eesti_muuseumihariduse_sõnastik_2015.pdf 20.09.2016

McLeod, S. (2010). *Kolb – Learning Styles*. Külastatud aadressil: <http://www.simplypsychology.org/learning-kolb.html> 02.04.2016

Montessori, M. (2005). *Deti-drugie*. Venemaa: Karapuz.

Muuseumiseadus. Vabariigi Valitsus 19.06.2013. a peatükk 1 §2 p1. Külastatud aadressil: <https://www.riigiteataja.ee/akt/110072013001> 06.03.2016

Mäetaguse mõisahotell. (2016). Külastatud aadressil: <http://www.moisahotell.ee/index.php/et/aktiivsedtegevused> 23.03.2016

Palamets, H. (1976). *Vanaaja kultuurist ja olustikust*, lk 172. Tallinn: Valgus.

Purre, A. (2009). Muuseumi pedagoogika pole lihtsalt teeme midagi lastega. *Sirp*, para 1. Külastatud aadressil: <http://www.sirp.ee/s1-artiklid/c6-kunst/muuseumipedagoogika-pole-lihtsalt-teeme-midagi-lastega/> 25.01.2016

Põhikooli riiklik õppekava kunstiõpetuse ainekava. Vabariigi Valitsuse 06.01.2011. a määruse nr 1 lisa 6. Külastatud aadressil: <https://www.riigiteataja.ee/akt/1290/8201/4020/1m%20lisa6.pdf#> 06.03.2016

Põhikooli riiklik õppekava. Vabariigi Valitsuse 06.01.2011. a määrus nr 1. Külastatud aadressil: <https://www.riigiteataja.ee/akt/129082014020> 06.03.2011

Püüman, K.-A. (2009). *Kukruse Polaarmõisale koostatud moeajaloo tekst*. Publitseerimata tekst. Kukruse Polaarmõis.

Reinpuu, S. (2013). *Disainiteemalise haridusprogrammid „Alguse asi“ ja „Mööblimängud“ põhikooli kolmandale astmele Eesti Tarbekunsti- ja Disainimuuseumis* (lk 14, 36). Publitseerimata magistritöö. Eesti Kunstiakadeemia

Sagadi mõis (2016). Külastatud aadressil: <http://sagadi.ee/muuseum/metsamuuseum> 23.03.2016

Salumaa, T., & Talvik, M. (2003). Suurele õpilasgrupile suunatud meetodid. K. Virunurm (Toim), *Ajakohastatud õppemeetodid* (lk 65, 67-68). Tallinn: Merlecons ja Ko OÜ

Schloss Fall. (2016). Külastatud aadressil: <http://www.schlossfall.com/teenused-ja-hinnad/muuseum/> 23.03.2016

Stardiplats. (2016). Mis on mitteformaalne õpe? Külastatud aadressil: <https://www.stardiplats.ee/abimaterjalid/mis-on-mitteformaalne-ope> 11.02.2016

Swagata, M. (2014). Museum: A Learning Centre Engaging the Audience. Külastatud aadressil: <http://www.slideshare.net/SwagataM1/museum-education-and-development> 17.01.2016

Zipsane, H. (2015). *Why museums are valid learning environments*. European Commission. Külastatud aadressil: <https://ec.europa.eu/epale/en/blog/why-museums-are-valid-learning-environments> 29.01.2016

Tallinna Kunstikeraamika Tehas (2014). Külastatud aadressil: <http://keraamikatehas.ee/et/mis-keraamika-ja-selle-liigid> 13.11.2015

Tenno, T. (1999, Veebruar 18). Aktiivõpe koolitab lapsi mõtlema. *Postimees*, para 4. Külastatud aadressil: <http://lepo.it.da.ut.ee/~illarl/CD/dok/tenno.htm> 10.08.2016

Thalheim, Y., & Nadolny, H. (1999). *Kaelasidemed*, lk 4,5. Tallinn: Kirilille kirjastus.

Tuubel, V. (2002). *Muuseumi ja kooli koostöömudelid*. Publitseerimata magistritöö (lk 13, 27, 49). Tartu Ülikool

Tuubel, V. (2011). *Muuseumi pedagoogika ja ajalooõpetus*. Külastatud aadressil: http://www.oppekava.ee/index.php/Muuseumipedagoogika_ja_ajaloo%C3%B5petus 06.01.2016

Uusmaa, S. (2012). *Muuseum kui formaalharidust toetav õppekeskond*. Publitseerimata magistritöö. Tallinna Ülikool (lk 85). Külastatud aadressil: http://www.muuseum.ee/uploads/files/magistritoo_sireli_uusmaa.pdf 06.01.2016

Vartiainen, H. (2014). *Principles for Design-Oriented Pedagogy for Learning from and with Museum Objects*, University of Eastern Finland. Külastatud aadressil: http://epublications.uef.fi/pub/urn_isbn_978-952-61-1484-2/urn_isbn_978-952-61-1484-2.pdf 08.02.2016

Visnapuu, K. (2009). *Muuseumipedagoogika võimalused formaalhariduse toetajana* (lk 7). Publitseerimata bakalaureusetöö. Tallinna Ülikool

Visnapuu, K. (2011). *Muuseumikeskkonna mõju täiskasvanu kogemustele ja õppimisele.* Publiteerimata magistritöö. Tallinna Ülikool

Visnapuu, K. (2013). *Kuhu liigub Eesti muuseumiharidus?* Eesti Rahvamuuseumi ajaveeb, para 6. Külastatud aadressil: <http://blog.erm.ee/?p=1237> 17.04.2016

Õppimine täiskasvanueas. (2015). Formaalne, informaalne, mitteformaalne õpe. Külastatud aadressil: <http://oppiminetaiskasvanueas.weebly.com/formaalne-mitteformaalne-ja-informaalne-otildepe.html> 11.02.2016

Õunapuu, P. (2013). Muuseum. *Kool muuseumis*, 33, nr 1 (lk 2). Külastatud aadressil: <http://www.muuseum.ee/uploads/files/muuseum33.pdf> 25.01.2016

Lisa 1. Loend haridusprogramme pakkuvatest Eesti mõisatest

Eesti mõisad, mis pakuvad üldhariduskoolidele haridusprogramme, muuseumitunde, õuesõpet või õpilasprogramme:

Keila mõis

1. Muuseumitunnid
 - Mis on muuseum?
 - Minu kodu on Harjumaal
2. Õuesõppetunnid
 - Loodusmäng Keila Jõesaarel
 - Maastikumäng jõesaarel
 - Veemutukad ja -putukad

<http://www.hmk.ee/>

Kukruse Polaarmõis

1. Haridusprogrammid
 - Fotojaht „Mida põnevat on Kukruse mõisapargis?“
 - Sallist lipsuni
2. Programmid
 - Seiklus Kukruse Polaarmõisas
 - Seiklus- ja mängurada „Jääkarule külla“
 - Mina+kompass=seiklus

<http://kukrusemois.ee/>

Olustvere mõis

1. Programmid
 - Päev mõisa linakojas
 - Põnev päev mõisas
 - Kevadpühad Olustvere leivakojas
 - Jõulud mõisas
 - Päev mõisa: sepikojas, magasiaidas, klaasikojas, keraamika kojas, käsitöökojas

<http://www.olustveremois.ee/esileht>

Palmse mõis

1. Programmid
 - Paruniperele külla
 - Mõisalaste murumängud
 - Põnev päev Palmse mõisas
2. Haridusprogrammid
 - Mõisarahva toidulaud
 - Üks päev mõisaelu

<http://www.palmse.ee/>

Penijõe mõis

1. Õppeprogramm

- Loodusteemalised õppeprogrammid

<http://www.keskkonnaamet.ee/?lang=matsa>

Põltsamaa loss

1. Muuseumitunnid

- Mida näitab muuseum
- Vana aja asjad
- Tööriistad Eesti talus
- Mõhu ja Oberpahlen – Põltsamaa muinas- ja orduajal
- Põltsamaa ordulinnus
- Arvud Põltsamaa linnuses – pisut matemaatikat ja maateadus
- Liivimaa kuningas Magnus
- Põltsamaa rokokooloss ning piirkonna majanduslik õitseng 18. sajandil
- Valgustusaja tegelased Põltsamaal
- Kirjanikud Põltsamaal
- Uue-Põltsamaa mõis ja selle omanik Jakob Heinrich Lilienfeld – Euroopa-idee arendaja
- Põltsamaa alevikud 19. sajandil
- Rahvuslik ärkamine Põltsamaal – Aleksandrikool ja seltsielu
- Karl August Hermann – andekas vaenelaps Põltsamaalt
- Põltsamaa kihelkonnakool, perekond Beermann ja Eesti lipp
- Muusikaelu Põltsamaal
- Kirikutülid ja 1905. a revolutsioonisündmused Põltsamaal
- Põltsamaalased Vabadussõjas
- Põltsamaa Eesti Vabariigi I iseseisvusperioodil
- Georg Kold – surmani truu Eesti Vabariigile
- II maailmasõja sündmused Põltsamaal
- Nõukogudeaegne Põltsamaa

<http://poltsamaaloss.ee/>

Sagadi mõis

1. Muuseumiprogramm

- Mõisaajaloo tund

2. Õpilasprogrammid

- Loodusteemalised

<http://www.sagadi.ee/>

Viimsi mõis

1. Haridusprogrammid

- Koos Jänku-Jussiga sõjamuuseumi avastamas
- Sõjamehed
- Otsimismäng Eesti ja sõda

<http://www.esm.ee/>

Ülenurme mõis

1. Muuseumitunnid ja õpitöötoad

- Sepakunsti saladused
- Kikerikii! Kuke aastal kodulindudega
- Avastades kartulit!
- Milleks muna?
- Eesti teraviljad ja leib meie laual
- Lina igapäevaelus
- Mõndagi munast
- Kartuli mitu palet
- Mesi – tervise hoidja
- Saame tuttavaks – hobune
- Villakera – kullakera
- Hobuse jõust hobujõuni
- Sõnad sõelaga sülessa
- Rukkiküüni teravilja-õpitöötuba
- Rukkiküüni lina-õpitöötuba

<http://www.epm.ee/>

Selgitamaks erinevates mõisates kasutuses olevaid definitsioone: Haridusprogrammid, muuseumitunnid, õuesõpe või õpilasprogrammid on kõik koostatud kooskõlas riiklikus õppekavas sätestatud eesmärkide saavutamise ja läbivate teemadega.

Haridusprogramme ja muuseumitunde koostavad tavaliselt muuseumid või teised mäluasutused elavdamaks oma ekspositsioone ning tugevdamaks haridusasutustega tehtavat koostööd.

Muuseumitundides kasutatakse õppe eesmärkide saavutamiseks muuseumites olevaid museaale või nende põhjal valmistatud esemeid, samuti muuseumite kogudes olevaid autentseid tekstimaterjale. Kui haridusprogrammid ja muuseumitunnid luuakse eesmärgiga toetada või aidata kinnistada mingit konkreetset teemat või koolis õpitavat ainet, siis õpilasprogrammid on õpilastele mõeldud üldharivad eriprogrammid, mis ei vasta otseselt mingitele konkreetsetele haridusprogrammidele ega riiklikule õppekavale. Näiteks rahvakalendri kombes.

Õuesõpe hõlmab kõiki eelpool nimetatud programme ja tunde, siis kui need toimuvad väljaspool tavapärasest kooliruumi ning neid viib läbi muuseumitöötaja.

Lisa 2. Haridusprogrammi „Sallist lipsuni“ stsenaarium

Sihtgrupp: põhikooli kolmas aste, gümnaasium
Aeg: 90 min
Grupi suurus maksimaalselt: 20 õpilast

Teema ülevaade

Programm „Sallist lipsuni“ keskendub meeste kaelasidemete ajaloole. Muuseumitunnis saab katsuda ja proovida ajastule kohaseid rõivaid, toimuvad teemakohased käelised harjutused, mis lõppevad loomingulise tegevusega. Programmi juurde kuulub disainiteemaline projektülesanne, mille õpetaja saab mõisast kaasa peale programmi läbimist. Ülesanne on haridusprogrammi jätkuks ja koolitunnis kasutamiseks.

Töövahendid: internet, arvuti, ekraan, dataprojektor, pabertahvel, lipsud (20 tk), välja printitud tööjuhendid (10x10 tk).

Selgitus: T – tunnijuhi tekst õpilastele, K – küsimused õpilastele, I – informatiivne tekst tunnijuhile

Tunni käik:

Koht/aeg	Tunnijuhi ja õpilase tegevus	Märkused
Kogunemine fuajees 1. etapp 10 min Sissejuhatus	Toimub tutvumine, tunnijuht teeb sissejuhatuse ning tutvustab teemat. T: Kukuruse mõis on praegu üks vanimaid säilinud ning taastatuid mõisaid Ida-Virumaal. Mõisa esmamainimine ajalooallikates toimus üle 600 aasta tagasi, kuid seda härrastemaja, kus me hetkel asume, hakati ehitama tõenäoliselt aastal 1760. Algselt ehitati härrastemaja ühekorruselise kivihoonena ning aluseks võeti barokkstiil, mis parasjagu ka moes oli. Barokkstiili ehitust iseloomustab sümmeetria, eenduvad ja taanduvad fassaadi kesk- ja külgosad, kõrge katus, ornamentaalsed ehisdetailid näiteks lillemotiividega vanikud ja teokarbimotiivid, planeeringus kasutati kesksel kohal mantelkorstnat. (Kama, 2016) K: Kus te siin mõisaruumis näete barokkstiili? T: Paarkümmend aastat hiljem ehitati esialgsele hoonele juurde ühekordsed eenduvad tiivad, mis muutis maja välisilme klassitsistlikuks. Keskosale lisati veel kolmnurkne katuseviilaken. Härrastemaja idatiib on hoonega pikuti, läänetiib aga risti. Tõenäoliselt 19. sajandi lõpul ehitati läänetiivale peale teine korrus ning lisati veel pikuti väiksem tiib, mille ees oli talveaed. (Kama, 2016) Pärast mõisate riigistamist muudeti oluliselt ning	Tunnijuhi tekst suunab õpilasi vaatlema mõisa arhitektuuri ja interjööri Sissejuhatavad küsimused häälestavad õpilasi märkama ümbritsevat, panevad kaasa mõtlema ja ärgitavad suhtlema

	süsteemitult mõisa ehitust, sest hoonest sai mitmete erinevate asutuste paiknemiskoht ning samas ka ühiselamutüüpi elamu kaevandustesse tööletulnud töölistele. (Kama, 2016) K: Kus te siin mõisas näete klassitsistliku stiili elemente? T: Niisiis mõisa arhitektuur esindab kahte kunstisuunda: barokki ja klassitsismi. K: Mis te arvate, kumma stiili elemente on mõisas rohkem säilinud? T: 20. sajandi lõpupoole jäi mõisamaja tühjaks ning hakkas lagunema. 2004. a. andis riik laguneva mõisa kohalikule Kohtla vallale üle ning tänu tegusale vallavalitsusele ning eurotoetusele sai mõisahoonest restaureeritud ning nüüd on ta külastajatele taas avatud juba 6 aastat. Mõisas saab tutvuda püsiekspositsiooniga, mis jutustab kunagisest mõisa omanikust ja põlevkivi esmakasutajast Robert von Tollist ja tema kuulsast vennapojast – polaaruurijast Eduard von Tollist, kes jäi kadunuks, otsides salapärasest Sannikovi maad. Just tema mälestuseks on nimetatud Kukruse mõis Polaarmõisaks. (Kama, 2016) Muuhulgas sisaldab ekspositsioon ka ülevaadet ajaloolistest 18.-19. sajandi kostüümidest. Mõisa idatiivas asub kostüümituba, kuhu me hiljem ka sammud seame. Praegu suundume aga barokkstiilis klaverisaali, kus teeme algust meeste kaelasidemete ehk lipsude moeajaloo programmiga „Sallist lipsuni“.	Tunnijuht viitab käega suunda
Klaverisaal 2. etapp 30 min Eelnevate ja uute teadmiste ja oskuste omandamine	Haridusprogrammi „Sallist lipsuni“ esitlus keskkonnas prezi.com. T: Täna räägime meile kõigile tuttavast asjast, lipsust ehk kaelasidemest, ning esmapilgul võibki tunduda see meile täiesti tavalisena ning võib-olla ka mittetähtsa asjana. See tähendab, et me tavaliselt ei mõtle üldse selle riideeseme peale. K: Palun mõelge hetkeks lipsu peale ning öelge esimene pähetulev asi, miks ta üldse on, miks teda kandma peab, mis ta meile annab. <i>(Tunnijuht kirjutab õpilaste öeldud märksõnad üles pabertahvlile. Õpilaste arvamuste juurde pöördutakse tagasi programmi lõpus).</i> Tunnijuht avab esitluse	https://prezi.com/eqyhzhxihr7ge/sallist-lipsuni/ Vajalik interneti, arvuti, ekraani ja dataprojektori olemasolu. Samuti pabertahvel, lipsud ja välja prinditud tööjuhendid. Õpilased istuvad

	T: Te näete ekraanil moe ajajoont, mis annab ülevaate meeste kaelasidemete kandmise algusest, tähtsusest ning sellest, kuidas kaelaside on ajaga muutunud. Slaid 1 I: Terrakota (itaalia keeles <i>terra cotta</i> küpsetatud maa) on põletatud savi või sellest tehtud kujukesed, nõud, drenaažitorud jt. keraamilised esemed. Põletamine annab savile veekindluse. Terrakota tähendab ka punase savi põletusjärgset oranžikas-pruuni värvust. Terrakotat on kasutatud läbi ajaloo skulptuuride ja keraamiliste esemete valmistamiseks. Algselt kuivatati savi päikese käes. Hiljem asetati savi kuumadele sütele kõvenema. Viimaks jõuti aga niivõrd kaugele, et õpiti valmistama savipõletusahjusid ja sellest ajast alates on savipõletustehnika püsinud peaaegu muutumatul kujul tänapäevani. (Tallinna Kunstikeraamika Tehas, 2014) T: Alustame algusest ehk umbes 210 eKr. Piltidel on kujutatud terrakotaarmeed, mis avastati alles 1974. aastal. „Terrakotaarmee koosnes rohkem kui 7000 sõdalasest, sadadest hobustest ja vankritest ning need kujud olid elusuurused nii 180-190 cm kõrgused“. (Graham-Dixon, 2010, lk 51) Oma nimetuse on nad saanud sellest, et nad on valmistatud terrakota savist. See on põletatud ning põletamine on andnud savile veekindluse ja oranžikas-pruuni värvuse. Kuna kujud moodustavad ühtse terviku, siis üldnimetusena kasutatakse selle kunstinähtuse nimetamiseks terminit terrakotaarmee. (Tallinna Kunstikeraamika Tehas, 2014) K: Terrakotaarmee ja kaelaside, mida te arvate, miks me vaatame seda sõdalaste pilti? Milline kaelaside on kujudel kaelas? Miks need sõdalased seda kaelasidet kannavad? T: Mitte alati pole kaelasidemel olnud pelgalt dekoratiivne funktsioon. Nende eelkäijad – sallid, kaitsesid kaela külma eest või pehmendasid raudrüü survet sõjaliste kokkupõrgete korral: nagu näha terrakotasõdurite juures. Kõik kandisd ümber kaela mähitud rätikut, mis on nii täpselt järele tehtud, et isegi voltide keerud on selgesti eristatavad. (Gross, s.a.) Terrakotasõdalastel kaelas olevad riidetükid ehk kaelasidemed täitsid kaitse eesmärgi. Siin ei olnud tegu veel edeva moega. Slaid 2 I: „Tavalise leegionäri varustus kaalus kuni 41 kg, mistõttu liiguti päeva jooksul veidi üle kümne kilomeetri.	toolidele, mis on paigutatud U - kujuliselt
--	--	--

Iga ööbimislaagri ümber kaevati kraav ja rajati vall ning selleks kulus umbes 3-5 tundi“. (Palamets, 1976, lk 172) T: Enne terrakotaarmee leidmist peeti kaelasideme leiutajateks roomlasi. Liigume edasi aastasse umbes 113 pKr. Piltidel on näha Traianuse ausammast Roomas, millel on kujutatud reljeefe sõjasündmustest. Reljeefidel kujutatud 2500 sõdalast kannavad ees rinnaturvisel kokkusõlmitud kaelarätti (Gross, s.a.). Rooma leegionäride salli kutsuti <i>fokaletiks</i>, seda kanti ees rinnaturvisel kokkusõlmituna (Thalheim & Nadolny, 1999). T: Samuti nagu terrakotasõdalaste kaelasidemed ei täitnud veel mehe kaela kaunistamise eesmärki, ei teinud seda ka Rooma leegionäride sall. Kaelasideme eesmärk oli tol ajaperioodil ikkagi kaitsta mehe ihu raske varustuse eest. Slaid 3 T: „Järgmise kaelasideme arengu seisukohalt tähtis sündmus leidis aset alles ligikaudu 1500 aastat hiljem“. (Thalheim; Nadolny, 1999, lk 4) Tõenäoliselt mängisid siin suurt rolli pikaajalised sõjad, mille käigus kaelasideme olulisus ei muutunud. Ta tagas endiselt kandjale kaitse. Ning alles peale sõdu ja kaubanduse elavnemist ehk 1500 aastat hiljem hakkas kaelaside muutuma ja saama moeasjaks. K: Mis te arvate, keda on kujutatud maalil? Kes ta oli? T: Maalil on kujutatud Louis XIV, kes ise ennast nimetas Päikesekuningaks. Päike on kõige elava algus, puhtuse ja korra sümbol ning samuti rõhutab see nimi Pransusmaa õukonna hiilgust. Louis XIV oli Prantsusmaa ja Navarra kuningas (1643 - 1715). Ta on kõige kauem troonil püsinud monarh Euroopas, valitses 72 aastat (sai troonile 4-aastaselt). Samuti oli ta tuntud kaunite kunstide toetaja ja kaitsjana ning on teada, et ta proovis ka ise luua luulet ja kirjandust, õppis tantsima balletti. T: Kolmekümne aastase sõja ajal (1618 - 1648) kandsid prantslastega koos võidelnud Horvaatia sõdurid eristumiseks (tol ajal veel vormiriietust ei tuntud) kaelas erksavärvilisi kitsaid rätikuid. Prantslased ei suutnud korralikult hääldada sõna „horvaadid“ ning hakkasid neid kutsuma <i>kravattideks</i> (Croatia – <i>cravat</i>). Horvaatide erksad kaelasidemed erutasid edevaid prantslasi, lihtsuse mõttes öeldi ka nende kohta „<i>kravatid</i>“ ning moejanune kuningas Louis XIV sattus	Tunnijuht võtab teksti lühidalt kokku
--	--

nendest erilisse vaimustusse, palgates kohe ametliku kravatitegija, lastes teha palju erinevate värvidega **kravatte**, et siis igal hommikul vastavalt oma tujule sobivat värv kaelaside valida. (Ilse, 2011)

Need olid hinnalised Veneetsia või Flandria pitsist kaelarätid. Kuna pitsi tuli välismaalt sisse vedada, võis üksainus kaelarätt tervet varandust väärt olla. (Gross, s.a.)

Kravatt on tänase lipsu esiisa. **Kravatt** oli kitsas batistist või siidist riideriba, mis seati eest taha, tagant risti läbi ja uuesti ette. Eest seoti sõlme, lipsu otstes oli kaunistuseks pits. Vahel seoti lipsu otsad rinnal lihtsalt paelaga kokku, mis moodustas „kiisulipsu“. (Püüman, 2009)

„Samuti sai kravatist seisusetunnus: valget **kravatti** võisid kanda vaid õukondlased ja kirjut kandsid lihtkodanikud“. (Thalheim & Nadolny, 1999, lk 4)

„17. sajandi lõpupool tõi kaasa jällegi kaelasideme uue muutuse (tunnijuht viitab slaidil kolm viimasele pildile). Prantsuse sõduritel oli loomulikult muudki meeles, kui oma kaelarätte keeruliste mooreeglite järgi sättida. Selle asemel sidusid nad rätid kiiresti lihtsa sõlmega ümber kaela ja pistsid lahtised otsad vormipintsaku nõõpagust läbi. **Steinkerk** oli sündinud“. (Thalheim & Nadolny, 1999, lk 4)

Slaid 4

I: „Etteaimamatuid vorme omandasid kaelasidemed 1790. aasta paiku. Tolleaegsed keigarid keerasid kaela ümber mitmekordselt suured targeldatud musliinrätid, kuni lõug suruti üles ja kandjad omandasid selle kaelabandaazi tõttu üleoleva keigarliku välimuse. Prantsusmaal tunti neid hiigelsuuri sulle, kui **incroyables** – uskumatud, Inglismaal aga **servjetimoe** nime all“. (Thalheim & Nadolny, 1999, lk 5)

Inglise mehed mõtlesid välja üha uusi kaelasideme sõlmimise viise. 19. sajandi algul anti Inglismaal välja suisa kaelasidemete käsiraamat, kus illustreerivalt on näidatud, kuidas siduda erinevaid kaelasidemeid. Selles käsiraamatus võeti ka esmakordselt kasutusele sõna „lips“. (Ilse, 2011).

T: Siinkohal oleks õige tsiteerida kuulsa väejuhi ja Prantsusmaa valitsejat Napoleon Bonaparte'i, kes on öelnud: „Mood sunnib meid tegema igasuguseid narrusi, suurim neist on tema orjaks hakkamine“.

K: Palun selgitage, kuidas te sellest väitest aru saate? Kas selline ütlemine iseloomustab neid pilte?

K: Mida te arvate, kas Napoleoni väide puudutab ka meid tänapäeval? Kirjeldage, kuidas. Palun tooge näiteid oma

Arutelu
Napoleon
Bonaparte'i
tsitaadi ja slaidil
5 olevate piltide
seosest

floretivehkleja rinnakaitset“. (Thalheim & Nadolny, 1999, lk 5) On teada, et plastorin oli prantslaste hulgas tuntud juba 1882.a. Inglismaal muutis selle populaarseks Bertie 1888.a. 19. sajandi lõpuks oli plastron ainus ametlik kaelaside, mida kanti sabakuuega. Bertie tutvustas seda kaelasidet ka ratsavõistlustel, kui Kuninglikku kaelasidet (ascoti). Ascot oli kuulus ratsavõistluste korraldamise koht Inglismaal. Sellest tulenevalt nimetasidki inglased kaelasideme ascotiks, ning ta on koos sabakuuega kohustuslik tänapäevani Kuninglikul territooriumil. Plastronid olid tavalised lihtsad musta värvi või triibulised. (Ascot & Plastron For Morning Dress, 2016) T: Seega on huvitav ära märkida, et kaks viimast kaelasideme tüüpi: neli käes ja plastron või ascot said nimetuse inimeste ametite, tegevuste järgi. Neli käes vastab kaasaegsele kaelasidemele (Gross, s.a.). Slaid 9 T: Enne, kui läheme tänapäeva kaelasidemete moe juurde, vaatame veel üle ühe pildi. Pildil on välja toodud erineva tegumoega kraed ja lipsud. Saame pildilt hea ülevaate sellest, millist lipsu millise kraega tuleks kanda ja millist vältida. Nagu näete on pildil kümme erinevat kraed: klassikaline krae, poolavatud-, avatud-, kraenööbiga-, aasaga-, tiivakujuline-, väikeste tiibade kujuline-, mandariin ehk kitsas püstine krae-, paelakujuline- ja püstkrae. Pildi allosas on ära toodud viis erinevat lipsu: lips, kitsas lips, kikilips, kaelarätt ja ehispael. Pildilt on näha, et mida lihtsam krae, seda kindlamini peab teadma, millist kaelasidet sobib kanda. Klassikaliste kraede puhul on kandjal vabadus ja mänguruum suurem, mis võimaldab erinevate lipsudega mitmekesistada oma garderoobi ning erinev välimust mitmekesistada. K: Nagu näha, nõuab iga krae erinevat lipsu, kas teie teadsite seda? Kuidas on teil lood lipsu kandmisega? Millist kraed või lipsu te kannate või olete kandnud? Kui olete lipsukandja, siis millist kraed ja lipsu teie eelistate kanda? (Juhul, kui õpilastel puudub kokkupuude lipsu kandmisega, siis palub tunnijuht kirjeldada õpilastel lähikondlaste lipsukandmise harjumusi). Slaid 10 T: Pikk lips eksisteerib tänapäeval kujul ainult viimased sadakond aastat. Kui sajandivahetusel oli veel tavaline, et kanti palju erinevat tüüpi kaelasidemeid, siis tänapäeval kantakse	Tunnijuht selgitab kaelasidemete päritolu.
---	---

	peamiselt pikka või kikiripsu. Eriti just pikast lipsust on saanud kõige mitmekülgsem aksessuaar, sest vastupidiselt varasemale saab nüüd valida erinevate kangaste , värvide, vormide ja muidugi ka sõlmede vahel. (Gross, s.a.) Slaid 11 T: Nüüdisajal ei ole lips ainult meeste pärusmaa, vaid seda kannavad julgelt uhke aksessuaarina ka naised. Slaid 12 T: Kuigi inglased olid kõige innukamad lipsumaania kandjad ja propageerijad ning üritasid erinevaid stiile välja mõelda, peetakse n-ö lipsurevolutsionääriks hoopiski ameeriklast Jesse Langsdorfi, kes leiutas praeguseni käibel oleva lipsu kuju ning kolmeosalise lipsu lõike (õmblusega tagumisel poolel), mis võimaldas lipse ka masinatel õmmelda (enne tehti kõik lipsud käsitsi) ja seeläbi ka masstoota. Kuigi teoreetiliselt on lipsu võimalik siduda 85 erineval moel, on siiski vaid tosinajagu sõlmi, mis võimaldavad lipsu sümmeetriliselt ja korrektselt sõlmida. (Ilsen, 2011) T: Slaidil näete, kuidas lipsusõlm on uudsemate sidumistehnikatega lahendatud ja seeläbi on lipsu kandmisele lisandunud innovaatilisust. Slaid 13 T: Kikiripsu leiutamise ajaks peetakse 19. sajandi keskpaika (algselt oli üks kaelasideme sõlmimise vorme, hiljem eraldi lipsutüüp) (Ilsen, 2011). Hetkemoodi arvestades võib isegi väita, et kikirips võib pika lipsu troonilt tõugata. K: Mida teie sellest väitest arvate? Kes on Eesti kõige tuntum kikiripsu kandja? Mida te arvate kuidas ta sellega toime tuleb? Missuguseid emotsioone see teie tekitab? Kes veel võivad kikiripsu kanda ja kus kohas? Millises vanuses inimestele see enam sobib? T: Vaadates viimast slaidi näete, et fotodel ei ole sugugi kasutatud kikiripsude valmistamiseks tavapärast kangast ja tavapäraseid vorme. K: Milliseid materjale on fotodel olevate kikiripsude valmistamiseks kasutatud ning mida te sellest arvate? Kas teie julgeksite ise midagi sellist kanda? Kas teil on sõpru või tuttavaid, kes selliseid uuenduslikke kikiripse juba kannavad? Slaid 14	Tunnijuht mainib, et koos tehakse läbi <i>windsori</i> lipsusõlm ja <i>trinity</i> lipsusõlm
--	--	---

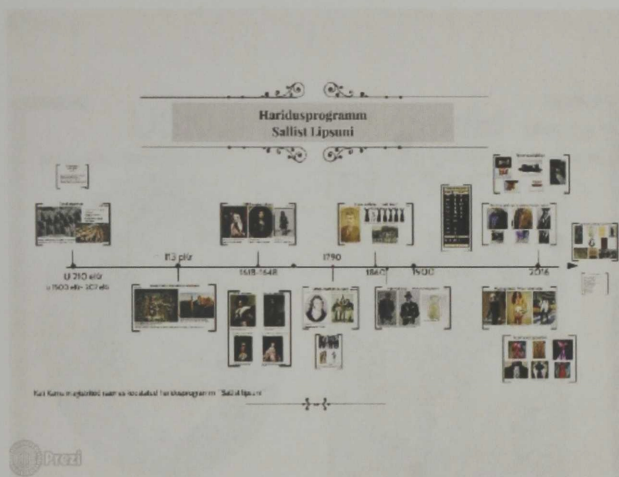
	I: Sellest hetkest, kui lips atraktiivseks moeasjaks kuulutati, on mitmed rahvused seda kasutamise käigus täiustanud (eriti prantslased, inglased, itaallased, ameeriklased) ja lipsu tänapäevane kuju on sümbioos erinevate rahvuste nägemusest. Seetõttu võib lipsu pidada üheks heaks näiteks, kuidas spontaanne loominguline koostöö riikide ja rahvuste vahel toimib. Lipsu peetakse tänini edu sümboliks, meeste elegantsi demonstreerivaks rõivaesemeks ning ka väljendusvahendiks, millega emotsioone näidata. Mees paneb lipsu ette olulistel ja pidulikel juhtudel, väljendades lipsu valikuga oma hetkemeeleolu. Lipsu on tõlgentatud ka kui lääne tsivilisatsiooni kahe põhiväärtuse elurõõmu ja alandlikkuse sümbolit. Ilusad värvid, mustrid lipsul esindavad elurõõmu, spontaansust ja naudingut. Teiselt poolt on sõlme sidumine märk distsipliinist, mõõdutundest ja piirangutest. Ehk siis – lipsu kannab mõõdukas elunautija. Lipsu kandmisele on üritatud omistada ka fallilist tähendust – see on rõivaese, mille kandja uhkustab oma kõige olulisema kehapiirkonnaga. Kikilipsu kandjad kindlasti selle teooriaga ei nõustu, selle lipsuvariandi kandjate kohta (välja arvatud smokingu ja fraki juurde käivad lipsud) öeldakse, et nad kannavad kikilipsu vaid sellepärast, et enamik neid ei kannu – ehk siis puhtal eristumise eesmärgil. (Ilsen, 2011) T: Olemegi jõudnud lipsu ajalooa tänapäevani. Kui nüüd mõtleme lipsu ajaloo algusele ehk <i>sallile, fokaletile, kravatile, steinkerkile, incroyabelile (dändid), lipsu eelkäija – neli käes ja plastronile</i>, saame väita, et kaelaside on teinud läbi suuri muutusi ning muutub edaspidi veelgi. Ülesanne õpilastele T: Ekraanil oleval viimasel slaidil on kujutatud kõik täna käsitletud kaelasidemete tüübid. Proovime need nüüd ajaliselt õigesse järjekorda panna. K: Nüüd, olles sellest väikesest riideesemest rohkem teada saanud, siis kas siin on keegi kes, lipsu üldse ei tahtnud kanda ja nüüd on ringi mõelnud? Kas teil endal tekkis soov mõni uus lipsu või kikilipsu lahendus välja mõelda? Tunnijuht pöördub tunni alguses pabertahvlile kirjutatud märksõnade juurde, et need koos õpilastega uuesti üle vaadata. T: Seega võime väita, et tänapäevane lips ehk kaelaside	Õpilased käivad kordamööda ning panevad kaelasidemed nende arvates ajalooliselt õigesse järjekorda. Ülesanne on lahendatud siis, kui kõik tunnis viibijad on ekraanil tekkinud järjekorraga nõus.
--	--	--

	on pikk kangast valmistatud dekoratiivne rõivaese, mida kantakse kaela ümber, paigutatuna särgikaeluse alla ning sõlmituna kurgu all. Lipsu ajalugu algab sõjast ja sõjameestest. T: Viimastel slaididel näidatud lipsude ja ideede alusel on koostatud lähtuvalt haridusprogrammist „Sallist lipsuni“ disainiteemaline ülesanne, mida saate koolis edasi töötada. Miks mitte ise kasutada erinevaid, kangaid, materjale ja tehnikaid, et teha endale täiesti oma ja omamoodi kikilips, selline, mida kellelgi teisel ei ole.	Nutiseadmete olemasolul viiakse läbi õppemäng - https://play.kahoot.it/#/k/cbc12923-57d7-451a-b48b-c075b45bd8e5
Klaverisaal 3. etapp 20 min Teadmiste ja oskuste kinnistamine	Õpituba Teema: Lipsusõlmede sidumise õpetamine. <i>Windsor</i> ja <i>Trinity</i> lipsusõlm. Tunnijuht ja õpilased vaatavad koos läbi tööjuhendeid. Kui õpilastel tekib seoses tööjuhendiga küsimusi, on neil võimalus tunnijuhilt küsida. Tunnijuht palub õpilastel paardesse võtta ning selgitab, et läbi proovitakse kaks erinevat lipsusõlme sidumist. Alguses proovib üks õpilane teise õpilase peal sõlmede sidumist, seejärel toimub paaris vahetus. Tunnijuht liigub paaride vahel ringi ning vajadusel juhendab õpilaste tegevust.	Eelnevad tegevused: õpilaste paardesse jagamine Töövahendid: lipsud, lipsusõlmede tööjuhendid Õpilased võivad telefonidega töökäiku pildistada
Kostüümituba 4. etapp 30 min Refleksioon	T: Kukuruse mõisa kostüümituba on loodud selleks, et teoks teha iga ühe väikese tüdruku ja ka poisi unistus ajalooliste ilusate riiete proovimisest. Samuti selleks, et anda aimu kostüümiajaloost. Kõik toas olevad kostüümid on õmmeldud kostüümikunstnike poolt vanade ja pisut kohendatud lõigete järgi kaasaegsetest materjalidest spetsiaalselt Kukuruse mõisa tarbeks. Kõikide toredate riideesemete autoriks on teatrikunstnik Kustav-Agu Püümann. Kostüümitoas on kolm kostüümi naistele ja kolm kostüümi meestele, samuti hulgaliselt muid riideesemeid ja aksessuaare. Riietumine oli aadlikele väga tähtis protseduur ning see käis kindlate reeglite järgi, ka mõisas muutuvad kõik külalised selles toas daamideks ja härradeks ning neid riietab „toatüdruk“. Daamid saavad selga passida kaht krinoliini ning panieri. Krinoliinidele annab iseloomuliku vormi puuritaoline tugiseelik, mis ühelt poolt muutis naised ligipääsmatuks, läheneda oli võimalik vaid käesuudluse kaugusele, kuid teiselt poolt võimendas lai õõtsuv seelik ka kõige väikseima puusanõksu kirgede tormiks. Samas pidi selle suure seelikuga oskama liikuda, istuda ja astuda nii, et ei juhtuks piinlikke äpardusi. Kasutusele tulid pikad satsidega aluspüksid. Krinoliinide hiilgeaeg oli 19. sajandi keskel, valitsedes pea 10 aastat.	Tunnijuht ja õpilased liiguvad klaverisaalist kostüümituppa, kus toimub programmi viimane osa

Panier pärineb 18. sajandist, kostüümitoas olev näide on aastast 1760, kui panier oli kahanenud kahel pool külgedel olevateks puusakorvideks nn demi-panieriks. Sellest hoolimata oli daami seelikul külluslikult pinda erinevate kaunistuste eksponeerimiseks, vähemalt sabas pidi olema kroogitud volang. Rüüse ja krookeid jagus kogu riietusele. (Kama, 2016) Härradele on mõeldud 17. sajandi viimasest veerandist ning 18. sajandi algusest kuub (justacorpe), kaelaside ehk cravatte ning kolmnurkkübar (tricorne). Kuub ja püksid oli tavaliselt õmmeldud samast kangast, kusjuures kuub oli ohtralt kaunistatud ilupaelte ja nõöpidega. Eelistatud oli sametkangas, eriti pidulikel puhkudel kasutati brokaati. Lihtsam rahvas pidi leppima villasest kangast õmmeldud kuubedega. Kolmnurkkübar oli tavaliselt musta värvi ning see oli kaunistatud sulgede, ilupaelte või prossidega, enamasti kuulus see armee univormi ja ka piraatide peakatete hulka. (Kama, 2016) Meestele mõeldud kostüümidest on kõige ahvatlevam kahtlemata 18. - 19.sajandist inspireeritud sõjaväelase-polaaruurija munder, mida kaunistavad aurahad ning akselbandid (ümber öla kantav kuldne põimnöör). Kuue juurde kuuluvad ka punaste lampassidega (kaunistuselement pükste väliskülje õmbluses, tavaliselt teisest kangast pael) püksid. Kuub ja püksid on õmmeldud villasest riidest. (Kama, 2016) Härrade riietuse kõige lihtsam esindaja on keep, kerge ülevise. 19. sajandi härrasmehed kandsid rattalõikelisi punaruudulise voodriga keepe. Keep oli käepärane üleriie ka õhturiietuse, fraki puhul, seljuhul oli voodriks valge siid. Siia juurde kanda torukübarat ehk silindrit. Silinder oli 19. sajandist härrasmeest lemmikkübar ja püsib moes tänaseni piduliku fraki lisandina. Toas olevas kapis on lisaks veel hilisemast ajast meestele mõeldud maniskeid, veste, ning naistele üleviskeid ehk keepe, lehvikuid, päiksevarje. Samuti on rõivaid lastele. (Kama, 2016) Nüüd on võimalik teil nimetatud kostüüme selga proovida ning end nendes üles võtta lasta. Ärge unustage, mis ajastust need riided on ning proovige vastavalt käituda. Tänusõnad ja teema kokkuvõtmine.	Vajalik tunnijuhi juhendamine rõivaste valikul ja ära panekul Õpilastel on luba end kostüümides jäädvustada
--	---

Lisa 3. Haridusprogramm „Sallist lipsuni“ slaidiesitlus

Haridusprogramm „Sallist lipsuni“ slaidiesitlus on koostatud keskkonnas prezi.com. Prezi on võrreldes PowerPointi ja muude sarnaste esitlusprogrammidega kaasaegsem ja võimaldab koostada põnevama visuaaliga esitlusi. Erinevalt teistest esitlusprogrammidest saab Prezi esitlust kuvada nii ühtse tervikuna kui ka üksikute slaididena. Programm võimaldab kogu esitluse ajal slaididel mugavalt ringi navigeerida. Ta võimaldab esile tuua just selle slaidi, mis on hetkel vajalik, vaadelda sellel olevat materjali üksikult, seda suurendada ning seejärel jällegi tervikpilti vaadata. Prezi esitlus loob kergemini tervikpildi, hõlmates kõike korraga.



Haridusprogramm “Sallist lipsuni” ülesehitus

- Ülevaade meeste kaelasidemete moeajaloost;
- Õpituba - lipsusõlmede sidumine;
- Kostüümituba - 18.-19. sajandi rõivaste selgaproovimine, võimalus pildistada;
- Õpetajale - disainiteemaline ülesanne koolitundi.

www.kukrusemois.ee

Terrakotaarmee

U 210 eKr



- koosnes rohkem kui 7000 sõdalasest
- sadadest hobustest ja vankritest
- kujude keskmine kõrgus 180-190 cm



Kuulsad terrakotasavist sõdalased, mis valvavad Qini Esimese Keisri Shi Hungdi hauda, Hiinas

Silamaani peeti roomlasi kaelasideme leiutajateks

U 113 pKr



Traianuse ausammas Roomas, 35 m kõrge

Fokalet - Rooma legionäride sall

Sambal on kujutatud reljeefi sõjasündmustest ümberkaudsete hõimudega ja Daakia vallutamisest.

2

Haridusprogramm „Sallist lipsuni“ slaidiesitlus

Kasutatud allikad:

- history-of-fashion.tumblr.com/post/75492544475/1642-jacqueline-keene-the-elder-portrait-of-a
- godandofcolours.blogspot.com/2014/11/01/archive.html
- collections.britishart.ac.uk/online/Record/1646269
- www.vga.hu/frames_e.html/frames_e/02-1626/16nolaug.html
- www.chateauesalles.fr
- www.vga.hu/html_e/7/74940/1642_14.html
- www.18ar.org/archive/period-plates/galleries_1690.html
- www.dailystar.com/history/china/terra-cotta_army.php
- www.barefooted.com/mate-kust_index.php?id=300
- www.national-geographic.com/feature-column/article.html
- www.rudolf-worthington.com/galaxy-plates
- www.kent.ac.uk/department/genology/2013/03/
- www.victorian.com/fashion/victorianfashion/howtodressvictorian.html
- www.pastorale.com/horsecar/horsecar/Aladin.htm
- www.morningsresplend.com/morningwear-accessories/scoot-plates-morning-dress/
- www.bellamika.com/biography/Bella-Burnell-English-dandy
- http://en.wikipedia.org/wiki/Corsetry_and_corsetmakers
- www.studyblue.com/notes/note/n/18th-century-dress/4329949
- http://thevictorianwardrobe.com/2012/10/28/
- www.pinterest.com/pin/49377754669869349/
- www.glamradar.com/chic-way-to-wear-a-bow-tie/
- www.pinterest.com/pin/28645646914933392/
- www.glamradar.com/chic-way-to-wear-a-bow-tie/
- www.pinterest.com/pin/421649563839097683/
- www.suitdrum.com/27-aug-2015/
- www.pinterest.com/pin/508795764797710250/
- www.theremodeller.com
- www.tumblr.com/post/11040431104
- www.laterbel.com/pink/supercut-bow-tie-be-the-best-dressed-hero-on-the-block/
- www.pinterest.com/pin/2117915035115954/
- www.pinterest.com/pin/33298496174366391/
- www.pinterest.com/pin/34871062779624859/
- www.pinterest.com/pin/2512993916308195/
- www.pinterest.com/pin/1670776534814610/
- www.guff.com/20-super-mat-basic-bow-ties



Lisa 4. Tööjuhend Windsori lipsusõlm

Tööjuhend

Windsori lipsusõlm

Kukruse Polaarmõis

Windsori sõlm on paks ja kolmnurkne lipsusõlm. Lipsusõlm sobib pööratud kraega särkidele. Eriti hästi mõjub windsori lipsusõlm meestel, kellel on pikk kael, sest lipsu pikk vorm lühendab visuaalselt kandja kaela kõrgust.



Jätkub

Tööjuhend Windsori lipsusõlm



Joonis 3. Windsori lipsusõlme töökäik. Fotod: K. Kama, 2016

Lisa 5. Tööjuhend Trinity lipsusõlm

Tööjuhend

Trinity lipsusõlm

Kukruse Polaarmõis

Trinity lipsusõlm on värske ja innovaatiline sõlm. Lõpptulemus sarnaneb keldi kolmenurksele sümbolile. Sõlme tegemisel kasutatakse lipsu peenemat otsa, lipsu sõlmitakse alguses lõdvalt ning hiljem pingutatakse ja tõmmatakse krae lähedale ning vormitakse õige kuju.



Jätkub

Tööjuhend Trinity lipsusõlm



Jätkub

Tööjuhend Trinity lipsusõlm



Joonis 4. Trinity lipsusõlme töökäik. Fotod: K. Kama, 2016

Lisa 6. Disainiteemaline ülesanne**Ülesanne: Lips. Kikilips**

Disaini oma lips või kikilips.

HARIDUSPROGRAMM**„SALLIST LIPSUNI“**

www.kukrusemois.ee

vanus: III kooliaste, gümnaasium

kestus: 6-8 akadeemilist tundi

vorm: arutelu, katsed, loovprojekt

seotud õppeained: disain, kunst, käsitöö, tehnoloogia, inglise keel, arvutiõpetus

lisa: näitus, esitus, video

Tänapäeva etikett ei näe ette, et lipsu või kikilipsu kandjaks peab kindlasti olema meesterahvas. Üha enam levivad eelpoolnimetatud aksessuaarid nii naiste kui ka laste seas. Oluline ei ole enam ka see, kus lipsu või kikilipsu kandma peaks või kas kandmise eesmärgiks on pidulik üritus või iapäevane koolimine.

Meie garderoobidest võib leida erinevat värvi, -kangast lipse ja kikilipse. Paljud on nii vormilt, kui kujult identsed mitmikud, ehk isegi enamus neist on ühesugused ja isegi igavad.

Kasuta võimalust ja lase fantaasial lennata ning loo iseendale või oma sõbrale omanäoline lips, mille sarnast kellelgi teisel pole!

Küsimustele vastuse leidmiseks:

- a) Enne lipsu kavandamist tuleks koostajal ära teha põhjalik eeltöö. Õpilane peaks esiteks küsima: mis on tema toote eesmärk? Mida ta soovib oma lipsuga saavutada? Ning uurida, mida on juba samal teemal tehtud?
Järgnevalt on tähtis mõista sihtgruppi, kellele õpilane oma toote suunab. Mõtles ja koosta lühike sihtgrupi iseloomustus. Kellele on lips või kikilips mõeldud (vanus, sugu)? Millega kirjeldatud sihtgrupp tegeleb? Mida peab sihtgrupp lipsu või kikilipsu puhul oluliseks?
- b) Kui eeltöö on tehtud saab õpilane koostada põhjaliku kirjelduse oma lipsust või kikilipsust. Mõtles: Millise hooaja jaoks lips luuakse (kevad-suvi või sügis-talv)? Jälgi trende: mis parasjagu moes on või moodi tulemas. Mis teeb lipsu või kikilipsu eriliseks? Millist stiili see esindab – pidulik, igapäevane? Kuidas, kus või millega seda kanda võib?
- c) Kujunda üks plakat, mis avaksid erinevaid olulisi külgi loodava eseme juures. Kasuta selleks erinevaid materjale (visandid, ajakirjade väljalõiked, fotod, kangatükke) ja (IKT) vahendeid. Jaga plakat kolmeks osaks:
 1. Esimesel plakati osal too välja disainitava lipsu või kikilipsu **vormi** valik. Mõtles milline on muster ja kujundid? Kas lips on nurgeline või ümar?
 2. Teisel plakati osal too välja disainitava lipsu või kikilipsu **värvi** valik. Mõtles millest lähtud värvi valikul? Millist värvipaletti kasutad? Mis sind inspireerib värvi valikul?

3. Kolmandal plakati osal too välja disainitava lipsu või kikiripsu **materjali** valik. Mõttele milliseid erinevaid materjale on olemas? Millist materjali on hea töödelda? Millist materjali pole varem kasutatud?

- d) Kui punktid a-c on tehtud, kavanda nende põhjal kas lipsu või kikiripsu kaks erinevat kavandit. Kasuta kavandite tegemisel erinevaid, töövahendeid või (IKT) vahendeid. Seejärel vali juhendaja abiga kahest kavandist välja üks, toetudes varasemale uurimusele. Võimalusel teosta oma disain lipsu või kikiripsu prototüüp.

Abiks õpetajale:

Olenevalt klassi astmest ja õpilaste eripärast aitab õpetaja õpilastel **ülesande a ja b osa** koostada või juhendab neid igal sammul, samuti valib plakati ja kavandi formaadi (A4, A3, A2).

Ülesandes võib omavahel lõimida disaini, kunsti, käsitöö, tehnoloogia ja arvutiõpetuse. Võimalik loovtöö või uurimustöö teema.

Põhjalikumalt disainiprotsessi rakendamisest koolitunnis on kättesaadav aadressil: http://www.oppekava.ee/index.php/Disainiprotsessi_rakendamine_koolitunnis.

Disainiõpetus – Õpilased esitavad töö sobivas formaadis näiteks paberkanjal kaustas, digiraamatuna või lühikese, kuni kahe minutise videotutvustusena, jm.

Kunstiõpetus – Plakati meisterdamisel tuleks õpilaste tähelepanu pöörata ajakasutusele. Ülesanne ei tohiks õpilastele liiga pikaks ja venivaks muutuda. Disaini ülesande saab kunstiõpetuses lahendada plakati ja ideekavandeid tehes.

Käsitöö – Õpilased lähtuvad ülesande osadest a-d ning õmblevad, voldivad, vildivad, koovad, heegeldavad, jne enda disain lipsu või kikiripsu.

Tehnoloogiaõpetus – Õpilased lähtuvad ülesande osadest a-d ning loovad oma lipsu või kikiripsu prototüübi metallmaterjalidest, plastmaterjalidest ja puitmaterjalidest.

Projektülesanne võiks võimalusel lõppeda õpilastööde ühisnäituse või väljapanekuga. Samuti oleks veel üheks avaldamisvõimaluseks klassi blogi. Õpilased saaksid postitada oma disainiprotsessist ja valmis töödest pildid ja kirjelduse ning nii õpetajal kui ka kaasõpilastel oleks projekti käigust hea ülevaade ja võimalus töid tagasisidestada.

Mõned teemakohased videonäited:

1.
Two Guys Bow Ties
Kahe kuti kikiripsud
<https://www.youtube.com/watch?v=RJ8pQAE1bVs>

Lühike videoklipp annab ülevaate sellest, kuidas valmib üks puidust kikirips. Milliseid vahendeid, tehnikaid ja viimistlust kasutatakse kikiripsu valmistamisel ning milline on pakendamis viis.

2.
3D Printing Bow Tie to HydroDip

3D prinditud kikiripsud

<https://www.youtube.com/watch?v=ECFk6xVYeuc>

Videoklipis näeb, kuidas 3D printeriga printitakse kikirips ning kuidas kikiripsule tekstuuri antakse.

3.

How to make a paper bowtie (DIY Tutorial)

Kuidas teha paberist kikiripsu

<https://www.youtube.com/watch?v=qnSWIgOnHWM>

Videoklipp tutvustab võimalust, kuidas teha paberist kikiripsu. Kikiripsu tegemisel on kasutatud voltimistehnikat ehk origamit.

Lisa 7. Loend haridusprogrammi „Sallist lipsuni“ internetilehekülgedest

<http://disainilipskikilips.weebly.com/> - disainiteemalise projekülesande „Lips. Kikilips“ veebileht.

<https://prezi.com/eqyhzihr7ge/sallist-lipsuni/> - haridusprogrammi „Sallist lipsuni“ esitlus.

<https://play.kahoot.it/#/k/cbc12923-57d7-451a-b48b-c075b45bd8e5> - haridusprogramm „Sallist lipsuni“ õppemäng.