

Digiajastu ja kultuuripärand: inspiratsiooni eesti keele ja kultuuri õpetamiseks

Krista Arro

3.–8. novembril 2025 osalesin Firenze's Erasmus+ Europassi **koolitusel** *”Digital Technologies for the Presentation and Promotion of Cultural Heritage”*. Nädal pakkus avastusretke sellesse, kuidas digitaalsete tööriistade loominguline rakendamine avab uued võimalused keele ja kultuuri õpetamisel. Koolituse keskmes oli mõte, et kultuuripärand — kujutav kunst, muuseumid, lood ja legendid — ei kuulu ainult minevikku. Digimaailm võimaldab neid õppijateni tuua elavalt, mänguliselt ja loovalt, arendades samaaegselt keeleoskust, kultuuriteadlikkust ja 21. sajandi oskusi. Järgnevalt annan lühidalt ülevaate koolitusel kogetust ning pakun soovitusi konkreetseteks praktilisteks tegevusteks, mida eesti keele kui teise keele õpetajad saavad oma tundides kasutada. Kõik tutvustatavad digivahendid on tasuta kasutamiseks ja väga lihtsasti või suhteliselt lihtsasti kasutatavad ka esimesel katsetusel. Kirjeldatud tegevused sobivad õpigruppidele alates vanemast kooliastmest kuni täiskasvanuteni ja toetavad LAK-õpet, lõimides eesti keelt, inglise keelt, kunsti, muusikat, ajalugu, digipädevusi jm.

Mis on kultuuripärand (*cultural heritage*) ja kuidas seda õppetöös tutvustada?

1. Sissejuhatuseks tasub uurida UNESCO hallatavat **maailmapärandi nimistut** maailma kultuuri- ja looduspärandist (*World Heritage List*) <https://whc.unesco.org/en/list/>. Siit leiab riikide kaupa nimekirja arvatud objektide tutvustused, visuaalsed materjalid jne. Siit leitav info toetab eri kultuuride käsitlemist. Nimekirja on arvatud ka kaks Eesti objekti.

2. Esitluse koostamine UNESCO maailmapärandi objektidest. Hea platvorm esitluste tegemiseks on **Padlet** <https://padlet.com/>. Padlet võimaldab õpetajal ja õpilastel luua ühiseid visuaalseid tahvleid (tasuta kuni 3), kuhu koguda infot, pilte, videosid ja linke.

Kasutusidee tunnis, mis ühendab keele- ja digioskused ning geograafia, ajaloo ja looduse ja kultuuriteadmised.

1. Iga õpilane või paar valib ühe UNESCO kultuuripärandi objekti.
2. Õpilased koguvad valitud objekti kohta infot ning koostavad esitluse / koguvad info Padletisse.
3. Tulemuste esitlemine ja arutelu.

3. Promptide koostamise harjutamine, et õppida esitama tehisarule täpsemaid, huvitamaid küsimusi.

Soovitused:

1. jaga suur ülesanne väikesteks osadeks ja esita päring osade kohta;
2. küsi eri vaatenurkadest (nt kunstiteadlase, linnapea või muuseumi kuraatori perspektiiv);
3. palu tehisarul võrrelda ideid (nt renessanss vs barokk);
4. kasuta analüütilisi käske (nt SWOT-analüüsi põhimõtetest lähtuvalt);
5. lase tehisarul ise küsimusi esitada (nt ”Kui sa tahaksid rohkem teada saada Tallinna vanalinna kohta, mida sa küsiksid, uuriksid?”)

Kasutusidee tunnis, mis arendab nii keelekasutust, loogilist mõtlemist kui ka iseseisvust: õpilased koostavad tehisarule prompti, näiteks „Oled muuseumiigid. Selgita mulle B1 tasemele sobivas keeles, mis on iseloomulik renessanssiajastu kujutavale kunstile.“

4. Kunsti avastamine tehisaru kaasabil: paaritöö muuseumikogemuse põhjal.

Koolitusel külastasime Museo del Novecento't ning tegime ülesande, mida saab edukalt lahendada ka muuseumide digikogude abil.

Kasutusjuhend õppetöös, mis arendab eneseväljendusoskust, huvi kunsti vastu, koostööd ja digioskusi:

1. Kunstiteostega iseseisev tutvumine, iga õpilane valib välja ühe huvipakkuva teose (muuseumis / klassiruumis digitaalselt või väljaprintitult).
2. Paaride moodustamine. Üks paariline kirjeldab teost ilma seda teisele näitamata (muuseumis võib kuulaja olla teose poole seljaga).
3. Kuulaja annab tehisarule käsu luua pilt kirjeldatu põhjal.
4. Seejärel võrreldakse originaalteost ja tehisaru loodud versiooni.
5. Tulemuste jagamine (nt Padlet) ning arutelu originaali ja tehisaru loodud teoste sarnastuste ja erisuste üle. Lisaks, kuidas oleks saanud täpsemalt teost tehisarule kirjeldada.
6. Orienteerumine ehk digitaalne aardejaht rakendusega **Goosechase** <https://goosechase.com/>
Goosechase võimaldab luua ülesandeid, mis kombineerivad liikumist, koostööd, ülesannete lahendamist ja loomingulisust. Tasuta versioon võimaldab ülesandeid lahendamiseks kuni 3 meeskonnale korraga. Õppijad lahendavad ülesandeid nutitelefonis – pildid, videod, tekstid või asukohaotsing. Õpetajal on võimalik kõigi meeskondade vastuseid vaadata ja hinnata. Koolituse käigus otsisime Firenze vanalinnas erinevaid ajaloolisi objekte ning lahendasime loomingulisi ülesandeid, nt tegime pantomiimi Michelangelo skulptuuri ees jms.

Kasutusideid:

- aardejaht linnas: leia arhitektuuriline detail, filmi lühivideo, otsi infot, leia objekt;
- koolimajas üles riputatud kirjanike / paikade fotode seostamine kirjandusteostega;
- muuseumis: kogu näiteid eri kunstitehnikate või ajastute kohta.

7. Google Arts & Culture <https://artsandculture.google.com/>

Antud keskkond võimaldab tuua kunsti ja kultuuri õpilasele kätte ühe klikiga.

Mida võimaldab teha?

- ligipääs tuhandetele kunstiteostele üle maailma,
- otsing märksõnade alusel („Eesti kunst“ annab ~300 tulemust),
- palju mängulisi tegevusi, nt tehisaru abil teostele taustamuusika loomine,
- personaalsed teoste soovitusel vastavalt värveelistusele jne.

7. Muuseumide digikogud. Usaldusväärset infot ja õppematerjale pakuvad paljud kuulsad muuseumid, nt Metropolitan, Rijksmuseum, Smithsonian, Paris Musées, aga ka nt KUMU (<https://kumu.ekm.ee/oppematerjal/>)

vt ka The Art Story <https://www.theartstory.org/>

Tunniideed:

- kunstnike kohta info uurimine,
- ajastute võrdlemine,
- näituse koostamine.

8. Videoloo kokkupanek **CapCut** abil <https://www.capcut.com/> (tasuta, eeldab allalaadimist)
Meie tutvusime oma koolituse käigus kunstiteostega Musei del Bargello`s ning koostasime grupitööna video valitud teoste kohta.

Tunniidee grupitööks muuseumis, galeriis. Soovitus: filmida ühe telefoniga.

1. Iga grupp filmib üles muuseumi /külaskäigu vms tutvustuse, sissejuhatuse, 30 sek
2. Iga grupiliige valib ühe kunstiteose, mille kohta uurib taustainfot. Teose tutvustamine filmitakse üles, 15–20 sek
3. Grupp filmib kokkuvõtte külaskäigust, 15–20 sek
4. Video kokkupanek CapCuti abil (võib teha filmimisel kasutatud telefonis või laadida videoklipid arvutisse). Lisatakse muusika ja tekst (vältida tasulisi elemente, mis on tähistatud teemandi kujutisega).
5. Videote ühisvaatamine.

9. Tehisaru abil muusika loomine **Suno** abil <https://suno.com/home>

Suno abil saab luua muusikat mõne minuti jooksul. Õpilane valib stiili, emotsiooni või loo teema. Sobib hästi kultuuriõppeks, nt anda käsklus kirjutada laul eesti rahvuslikest sümbolitest või luua helitaust kunstiteosele.

10. Loomingulised miniprojektid kaasates tehisaru.

Koolituse üks lihtsamaid, samas meeleolukamaid ülesandeid oli luua 3 minutiga kunstiteos käepärastest vahenditest (küpsisepakk kaustikul koos kustukummiga jne). Seejärel pildistati teos ja laeti üles **ChatGPT**sse ning anti käsk paigutada teos Firenze tänavapilti, samuti palusime muuta materjale.

Tegevussoovitus klassiruumis:

1. Looge grupitööna käepärastest vahenditest installatsioon
2. Pildistage üles ning laadige tehisaru rakendusse
3. Palu tehisarul paigutada pilt linnaruumi jne. Näiteks, lasta tehisarul paigutada fotol olev installatsioon Tallinnas Vabaduse väljaku keskele ja muuta materjal roheliseks klaasiks ning 5 meetri kõrguseks.
4. Õppijad kirjeldavad, mida loodud teos kujutab, miks just selline asukoht ning kuidas see mõjutab linnaruumi vms.

Läbitud koolitus näitas, kui võimas kombinatsioon on kultuuripärand + digivahendid + loovõpe.

Kokku pannes võimaldavad need tuua keeleõppesse: mängulisust ja avastamisrõõmu, süvendatud koostööd, analüüsi ja kriitilist mõtlemist, visuaalset ja multimodaalset väljendust, kultuuriteadlikkust ja kunsti väärtustamist, päriselu kogemusi, mis teevad keele omandamise tähenduslikuks.

Olen ETKKÕL-le tänulik väärtusliku koolitusvõimaluse eest.



Koolituse eestlased



Koolitujad Bargello muuseumis