

Pärnu Kunstide Kool

Kunsti õppetooli animatsiooniringi õppekava

Sisukord

Pärnu Kunstide Kool Kunsti õppetooli animatsiooniringi õppekava.....	1
1. Õppekava lühikirjeldus	2
2. Üldosa.....	2
2.1. Õppe eesmärgid	2
2.2. Õpiväljundid	3
2.3. Õppekorraldus ning õppe ja kasvatustöö alused	3
2.4. Hindamine ja tingimused õppeastmete lõpetamiseks	3
2.5. Õppe kestus	4
2.6. Õppekavale sisenemiseks vajalikud eelpädevused	4
3. Ainekava.....	4
3.1. Õppesisu	4

1. Õppekava lühikirjeldus

- 1.1. Pärnu Kunstide Koolis on viis õppetooli: kunst, käsitöö, muusika, tants ja teater.
- 1.2. Pärnu Kunstide Kooli kunsti õppetooli animatsiooniringi õppekava on dokument, mille alusel toimub järjepidev ja süsteemne õppetöö Huvikooli seaduse, Huviharidusstandardi ja kooli põhimääruse alusel.
- 1.3. Õppekava koosneb üldosast ja ainekavast.
- 1.4. Õppekavaga sätestatakse:
 - 1.4.1. õppetöö eesmärgid,
 - 1.4.2. õpiväljundid,
 - 1.4.3. õppetöö korraldus,
 - 1.4.4. õppeastmed, nende ajaline kestus ja maht,
 - 1.4.5. nõuded hindamisele ja õppe-etappide lõpetamise kohta,
 - 1.4.6. õppekavale sisenemiseks vajalikud eelpädevused.

2. Üldosa

2.1. Õppe eesmärgid

- 2.1.1. Tutvustada kultuuritraditsioone, toetada rahvusliku ja paikkondliku identiteedi kujunemist, rahvuskultuuri säilimist ja järjepidevust.
- 2.1.2. Arendada ja süvendada kultuuriteadlikkust, kriitilist mõtlemist, analüüsivõimet ja probleemide lahendamise oskust.
- 2.1.3. Toetada noorte vaimset, emotsionaalset ja sotsiaalset arengut.
- 2.1.4. Pakkuda noortele eneseväljenduse kogemise rõõmu, eduelamust ja tunnustust.
- 2.1.5. Luua tingimused noorte animatsioonialaste teadmiste, oskuste, hoiakute, võimete ja eneseväljendamise julguse arenguks.
- 2.1.6. Luua võimalused animatsiooni põhialuste omandamiseks ja professionaalseks õppeks vajaliku eelhariduse omandamiseks.
- 2.1.7. Anda animatsiooni valdkonna eelharidus arvestades õpilaste individuaalseid võimeid.
- 2.1.8. Toetada õppimise motivatsiooni ja loovuse arengut. Suunata noori oma loometegevust eesmärgistama, kavandama ja ellu viima.
- 2.1.9. Arendada iseseisva töö oskust, kunstilist maitset ja analüüsioskust.
- 2.1.10. Toetada noorte isikupärase väljendusstiili kujunemist.

2.1.11. Õpetada animatsiooni valdkonna teoreetilisi teadmisi.

2.1.12. Teha koostööd üldhariduskoolidega. Korraldada põhikooli ja gümnaasiumi riikliku õppekava toetavaid kursusi, koolitusi ja tegevusi.

2.2. Õpiväljundid

2.2.1. Mõtleb loovalt, väärtustab kultuuri, sh pärandkultuuri.

2.2.2. Märkab kultuuride mitmekesisust, aktsepteerib erinevaid kultuurinähtusi ja oskab neid hinnata.

2.2.3. Orienteerub Eesti ja maailma animatsiooni ajaloos ja tänapäeva kultuuris, valdab erialaseid mõisteid, animatsiooni põhitõdesid.

2.2.4. Tunnetab ja arendab oma loomingulisi võimeid.

2.2.5. Avaldab julgelt oma mõtteid, tunnetab ja mõistab oma isiksuse eripära, arendades oma emotsionaalseid ja kommunikatiivseid oskusi.

2.2.6. Tunneb loomeprotsessi etappe ideest teostuseni ja oskab neid rakendada.

2.2.7. Kasutab erinevaid väljendusvahendeid oma loomeprotsessis.

2.2.8. Omandab animatsioonivaldkonnas tegutsemise põhialused

2.3. Õppekorraldus ning õppe ja kasvatustöö alused

2.3.1. Õppetöö ei jagune astmeteks.

2.3.2. Kasutatavad õppetöö vormid on: teoreetilised ja praktilised õppetöö tunnid, näitustel osalemine, näituste ja kunstisündmuste külastamine, iseseisev töö, õppekursioon, lahtine tund, konkurss, töötuba, õppelaager jne.

2.3.3. Õppeaja kestus õppeastmetes on individuaalne ja õppekava lõpetamise eelduseks on õppesisu omandamine.

2.3.4. Põhikooli ja gümnaasiumi riiklikku õppekava toetavate kursuste, koolituste ja tegevuste õppekord ja -sisu töötatakse välja koostöös üldhariduskoolidega.

2.4. Hindamine ja tingimused õppeastmete lõpetamiseks

- õpilasele antakse jooksvalt sõnalist tagasisidet;
- õppeaasta jooksul võimaluse korral animatsioonide esitlemine;
- igal õppeaasta lõpus antakse õpilasele tunnistus

2.5. Õppe kestus

2.5.1. Õppimise kestus kujuneb vastavalt õpilase võimetele;

2.5.2. Ühe õppeaasta kestus on 35 õppenädalat.

2.5.3. Ühe õppetunni kestus on 45 min.

2.5.4. Õppeastmed, tundide arv nädalas:

Õppeaste	Tundide arv nädalas	Õppe kestus aastates
Õpe ühes astmes	2- 6 tundi	5

2.6. Õppekavale sisenemiseks vajalikud eelpädevused

2.6.1. Eelpädevuste nõuded puuduvad

3. Ainekava

3.1. Õppesisu

3.1.1. Õppes omandatakse:

- tutvuda animatsioonikunsti kui kõrgkultuuri ühe osaga- ajalugu, tuntumad tegijad Eestis ja ka välismaal;
- tutvuda ja õppida kasutama tänapäevaseid, kättesaadavaid tehnilisi vahendeid (kaamerad ning arvutid) millega animatsioonil baseeruvaid multimeedia kasutusvõimalusi;
- animatsiooni põhitõdede ning tövõtete omandamine;
- tövõtete iseseisev rakendamine animatsiooni loomisel.

3.1.2. Pädevused, mida õpilane saavutab:

- teab animatsioonist üldiselt, tunneb animatsiooni liike,
- teab, mis on ja oskab teha kahemõõtmelist ehk tasapinnalist animatsiooni ja esemelist animatsiooni,
- teab, mis on ja oskab teha lamenukufilm,
- teab, mis on ja oskab teha ruumilist lamenukku, plastiliinist lamenukku,
- teab, mis on ja oskab teha liivaanimatsioon,
- teab, mis on ja oskab teha joonisfilm,

- teab, mis on ja oskab teha kolmemõõtmelist ehk ruumilist animatsiooni,
- teab, mis on ja oskab teha esemelist animatsiooni,
- teab, mis on ja oskab teha nukufilmi,
- teab, mis on ja oskab teha piksillatsiooni,
- teab, mis on ja oskab teha aegvõtet,
- teab, mis on ja oskab teha arvutianimatsioon (2- või 3-mõõtmeline),
- teab filmi tegemise etappe; ajatelg; arendus, ettevalmistus, võtted, järeltootmine,
- teab, mis on filmi arendus; idee, stsenaarium, režii, produtseerimine
- oskab teha erinevaid filmi ettevalmistusi: nukkude-dekoratsioonide valmistamine
- teab, mis on võtteperiood; animeerimine, liikumise analüüs, võtmepoosid, kõndimine, jooksmine, hüppamine, näo animeerimine, riputusvahendi, operaatoritöö,
- teab, kuidas kaamerat ühendada arvutiga, oskab kasutada eirnavid arvutiprogramme (näiteks MonkeyJam)
- oskab teha järeltootmist, montaaži erinevate programmidega: VideoPad, Video Editor, MovieMaker jt, helindada (Audacity), lisada tiitreid, teha koopiaid