



VIIMSI TEADUSKOOL

ANIMATSIOONFILM

Õppekava

Viimsi Teaduskooli õppekava koostamisel on lähtutud Eesti Vabariigi huviharidusstandardist, Huvikooli seadusest, Viimsi valla haridus- ja noortevaldkonna arengukavast 2021-2030 ja Viimsi Teaduskooli põhimäärusest. Õppekava arendamisel lähtutakse lisaks mainitule ka õppurite sisendist ja Viimsi Teaduskooli arengukavast. Õppekava prioriteediks on õppuri huvi ja vajadused.

Vastavalt Huvikooli seadusele kuulub "Animatsioonifilm" õppekava muusika ja kunsti valdkonda.

ÜLDOSA

1. Huviala lühikirjeldus

“Animatsioonifilm” on nii algajatele kui ka edasijõudnud filmihuvilistele ja õppekavas keskendutakse eelkõige animatsioonifilmi režiile ja filmide tegemisele. Huviala läbinud õppuril tekib arusaam filmi loomiseks vajalike komponentide sisust, nende valmistamiseks vajalikest teadmistest ja oskustest ning huvitava süžee tähtsusest. Huviala läbimine annab hea aluse lühifilmide loomiseks ja filmifestivalidel osalemiseks.

2. Õppe maht ja õppeainete loend

60 akadeemilist tundi ühel õppeaastal. Õppeaineteks on “Sissejuhatus animatsioonifilmi”, “Animeerimise tehnikad”, “Nukufilmi tegemine”, “Joonisfilm ja arvutigraafika”, “Montaaž ja helindamine” ja “Projektide lõpetamine ja esitus”. Ühel õppepäeval toimub kaks järjestikust akadeemilist tundi.

3. Alusväärtused

Huvikooli õppekava toetab õppuri vaimset, füüsilist, sotsiaalset ja emotsionaalset arengut. Huvikool kujundab väärtushoiakuid ja -hinnanguid isikliku õnnetunde ja rahulolu vaatevinklist. Huvikool arendab õppuris aktiivset ühiskonnaliiget.

Alusväärtustena tähtsustatakse huvikoolis üldinimlikke väärtusi (ausus, hoolivus, õiglus, inimväärikus ja lugupidavus), ühiskondlikke väärtusi (vabadus, demokraatia, austus emakeele ja kultuuri vastu, patriotism, kultuuriline mitmekesisus, sallivus, õiguspõhisus, solidaarsus, sooline võrdõiguslikkus) ja jätkusuutlikkuse põhimõtteid (keskkonnahoid, säästlik eluviis, ringmajandus).

Huvikooli õppekava elluviimisel tehakse koostööd erinevate asutuste ja spetsialistidega.

4. Õppe korraldus

Õppekava on mõeldud 14-19-aastastele õppuritele, kuid oodatud on ka vanemad ja põhjendatud huviga nooremad õppurid. Õppur saab õppes osaleda tasemeharidusest vabal ajal vanema avalduse alusel või täiskasvanud õppuri puhul õppuri enda avalduse alusel.

Õppekava hõlmab erinevaid õppetöö vorme: loengud, multimeediumi komponentide loomine, töö arvutiprogrammidega, analüüs, õppekäigud.

Õppekava loetakse läbituks, kui õppur on läbinud vähemalt 40 akadeemilisest tundi.

5. Õppe- ja kasvatuseesmärgid

Pakkuda õppurile võimalust enda isikliku idee teostamiseks.

Võimaldada õppuril oma loovust väljendada ja arendada läbi meediumide varieerimise, kasutades erinevaid tehnikaid ja arvutiprogramme.

Toetada õppuri individuaalset arengut, pakkuda positiivset õpi- ja eduelamust.

Arendada õppuri koostöövõimet, enesekontrollioskust, õpioskusi ja analüüsivõimet.

AINEKAVAD

1. Õppeaine "Sissejuhatus animatsioonifilmi"

1.1. Õpiväljundid

Õppeaine "Sissejuhatus animatsioonifilmi" läbinud õppur:

- tunneb erinevaid animatsioonifilmi žanreid;
- tunneb animatsioonifilmi tehnikaid ja loo jutustamise võimalusi;
- Teab animatsioonifilmi ajaloo ja tuntumaid filme läbi aegade.

1.2. Õppe sisu

Õppeaine maht on 4 akadeemilist tundi paaristundidena.

2. Õppeaine "Animeerimise tehnikad"

2.1. Õpiväljundid

Õppeaine "Animeerimise tehnikad" läbinud õppur:

- tunneb põhjalikumalt animeerimise tehnikaid ja proovib neid järele;
- mõtleb välja lühiloo või valib välja ja jäljendab mõnda animafilmi lugu;
- teeb vabalt valitud tehnikas lühikese tervikliku animatsioonifilmi.

2.2. Õppe sisu

Õppeaine maht on 8 akadeemilist tundi paaristundidena.

3. Õppeaine "Nukufilmi tegemine"

3.1. Õpiväljundid

Õppeaine "Nukufilmi tegemine" läbinud õppur:

- tunneb nukufilmi ajalugu ning selle žanri võimalusi ja eripära;
- oskab ise valmistada nuku või leida objekti, mille ümber mõtleb välja loo;
- filmib üles ja monteerib kokku lühikese nukufilmi.

3.2. Õppe sisu

Õppeaine maht on 10 akadeemilist tundi paaristundidena.

4. Õppeaine "Joonisfilm ja arvutigraafika"

4.1. Õpiväljundid

Õppeaine "Joonisfilm ja arvutigraafika" läbinud õppur:

- tunneb joonisfilmi ajalugu ja ning selle žanri võimalusi ja eripära;
- oskab luua joonistustest koosnevat piltjutustust ja arendada see animatsiooniks;
- tunneb arvutigraafikas animeerimise võimalusi ja 3D animafilmi näiteid;
- oskab baastasemel kasutada ja animeerida arvutiprogrammiga - nagu 3D Blender.

4.2. Õppe sisu

Õppeaine maht on 12 akadeemilist tundi paaristundidena.

5. Õppeaine "Montaaž ja helindamine"

5.1. Õpiväljundid

Õppeaine "Montaaž ja helindamine" läbinud õppur:

- tunneb erinevaid video- ja helimontaaži tehnikaid;

- katsetab põhjalikumalt monteerimisega ja teeb animeeritud lühifilmi vabalt valitud tehnikas, võttes kasutusele kõik seni õpitud teadmised ja oskused;
- tunneb *foley*-kunsti, oskab salvestada heliefekte ja lisada need video külge;
- oskab leida või ise luua filmi meeleolule vastavat taustaheli ja muusikat.

5.2. Õppe sisu

Õppeaine maht on 16 akadeemilist tundi paaristundidena.

6. Õppeaine “Projektide lõpetamine ja esitlus”

6.1. Õpiväljundid

Õppeaine “Projektide lõpetamine ja esitlus” läbinud õppur:

- teeb valmis tervikliku animatsioonifilmi, millega alustas monteerimise ja helindamise õppeaine praktikas;
- teab animatsioonifilmide festivalidest ja oskab oma lühifilmi soovi korral mõnele festivalile või konkursile saata;
- oskab oma projekte ka suuliselt esitleda ja luua videoblogi või -kanalit tööde üles laadimiseks.

6.2. Õppe sisu

Õppeaine maht on 10 akadeemilist tundi paaristundidena.

Hindamine ja tagasisidestamine

Huviala “Animatsioonifilm” hindamine on kujundav, st õppur (ja lapsevanem) saavad põhjaliku kokkuvõtva hinnangu õppuri arengule õppeainete kaupa iga õppeaine lõpus. Koondhinne on arvestuslik (A/MA) ning iga õppeaine koondhinne kujuneb kahest komponendist - kohalkäimine ning arvestuslike ülesannete sooritamine. Iga õppeaine täpseid hindamiskriteeriume kirjeldab õppeaine õpetaja õppurile õppeaine esimeses tunnis. Igas õppeaines on vähemalt üks arvestuslik ülesanne.

Õppekeskkond

Õpe toimub Viimsi Artiumi hoone multimeediaklassis ja välialadel. Õppekäigud toimuvad Tallinna ja Viimsi territooriumil sise- ja välistingimustes.