

Pavirtinta
Druskininkų M. K. Čiurlionio
meno mokyklos direktoriaus
2020 m. rugpjūčio 31 įsakymu Nr.V1-100

**DRUSKININKŲ
MIKALOJAUS KONSTANTINO ČIURLIONIO MENO MOKYKLOS
VYTAUTO KAZIMIERO JONYNO DAILĖS SKYRIUS**

FŠPU PROGRAMA

ANIMACIJA

PARENGĖ | mokytoja metodininkė Eglė Maračinskaitė
mokytoja metodininkė Onutė Zakarienė
mokytoja metodininkė Ona Olšauskienė
vyr. mokytoja Giulnara Kupčinskienė
vyr. mokytoja Alė Kalėdienė
mokytoja Neringa Akstinienė
mokytoja Dovilė Petrauskienė

ANIMACIJA

Animacijos paskirtis – supažindinti su animacijos žanru, istorija, pagrindinėmis animacijos kūrimo technikomis, plėsti kūrybos galimybes naudojant šiuolaikines medijas, lavinti kūrybinį erdvinį mąstymą.

Animacijos tikslas – vaikų kūrybiškumo ugdymas šiuolaikinių medijų galimybių ribose.

Animacijos uždaviniai:

- Išbandyti animacijos technines priemones bei jų panaudojimo galimybes.
- Įvaldyti scenarijaus rašymo, piešimo, filmavimo.
- Suteikti teorinių ir praktinių žinių apie animacijos kūrimo principus.
- Mokyti analizuoti, suvokti, interpretuoti.
- Lavinti pastabumą, nuosekliai formuoti ir tobulinti praktinius piešimo įgūdžius kūrybinėms idėjoms fiksuoti, ugdyti gebėjimus tikslingai naudoti plastines raiškos priemones.
- Ugdyti kūrybiškumą bei individualų požiūrį, kad gebėtų drąsiai eksperimentuoti ir improvizuoti.

Animacijos programos apimtis – 2 metai (204 val.)

68 val. (2 val. per savaitę) – II klasė

34 val. (1 val. per savaitę) – III klasė

Animacijos struktūra ir veiklos sritys:

- Animacijos technikų pažinimas.
- Kūrybinė praktika.

Animacijos mokymas:

- Animacija yra integralus dalykas, jos mokymas siejamas su dailės istorijos, piešimo, spalvotyro, tapybos, erdvinės raiškos, etnokultūros ir bendrojo ugdymo dalykų – istorijos, literatūros, geografijos, gamtos pažinimo – turiniu bei informacinėmis technologijomis.
- Animacijos pagrindų mokoma atsižvelgiant į individualius mokinių gebėjimus, siekiant puoselėti unikalią mokinio pasaulėjautą ir individualią meninę raišką.
- Animacijos pamokose naudojami įvairūs mokymo metodai, individualus bei grupinis darbas, projektinė veikla.
- Dirbant nedidelėmis grupėmis atsižvelgiama į kiekvieno mokinio gebėjimų ir pasiekimų lygį, individualias savybes. Tokiomis sąlygomis mokiniai gali pasirinkti tinkamiausią savo kūrybai raiškos formą. Žinios siejamos su praktiniais įgūdžiais, kūrybiška traktuote ir interpretacija, idėjos originalumu, atlikimo ir pateikimo kokybe.

MOKINIŲ PASIEKIMAI

II KLASĖ

Nuostatos: Išskirti geriausią idėją pasirinkus animacijos atlikimo techniką, plastinę formą, susieti su paskirtimi ir kokybiškai įgyvendinti. Pasitikėti savo gebėjimais, vizualizuoti savo mintis ir idėjas piešiant animaciją.

Veiklos sritis – animacijos techninių priemonių pažinimas ir darbo įgūdžių jomis formavimas, nuoseklus animacijos technikų įvaldymas atliekant praktines užduotis.

Esminis gebėjimas: sąmoningai naudotis animacijos techninėmis priemonėmis, valdyti ir rinktis animacijos technikas.

<i>Gebėjimai</i>	<i>Žinios ir supratimas</i>
Kurti personažus įvairiais rakursais, komponuoti vieną ar kelis objektus lape naudojant įvairias grafinės, spalvinės raiškos priemones. Valdėti kompiuterinę - animacinę programą <i>Mo Skirti</i> ir apibūdinti animacijos technikas. Išbandyti skirtingas animacijos technikas, išmanyti darbo jomis specifiką ir teikiamas raiškos galimybes.	Suvokti ir gebėti perteikti savo darbuose pagrindinius animacijos kūrimo principus. Gebėti kurti personažus, juos animuoti. Piešti fonus, gebėti atskirti planus, linijinė perspektyva. Dirbti grupėse ir individualų sumanymą derinti bendrame darbe. Pritaikyti savo kūrybinę estetinę patirtį šeimos, klasės ir mokyklos bendruomenės dailės poreikiams, kūrybiniais meninės veiklos projektams.
Kūrybiškai atlikti įvairias praktines užduotis perteikti ir interpretuos fiksuojamą medžiagą savo darbuose.	Įgytų dalykinių ir bendrųjų gebėjimų kūrybinio darbo procese bei savo darbo rezultatų pateikimas visuomenės vertinimui.

III KLASĖ

<i>Veiklos sritis – animacinių filmų peržiūra ir reflektavimas socialinėje kultūrinėje aplinkoje ir kūrybinė praktika.</i>	
Esminis gebėjimas: skatina būti laisvais ir kūrybiškais ne tik pamokų metu, bet ir kasdieniniame gyvenime, kitose disciplinose, atveria vaikams šiuolaikinių medijų pasaulį, suteikia gebėjimų perteikti savo idėjas autoriniame animaciniame filme.	
<i>Gebėjimai</i>	<i>Žinios ir supratimas</i>
Savarankiškai pasirinkti idėją animaciniam filmui. Atsakingai organizuoti savo kūrybinio darbo procesą nuo idėjos iki kūrinio pristatymo. Siekti individualumo formuojant animacinį piešimo braižą.	Susipažinti su animacijos istorija. Išbandyti interpretavimo būdus. Ugdyti konstruktyvų argumentavimą, pagarbą ir pakantumą kitam. Mokyti efektyvaus darbo komandoje. Vertinti savo ir kitų kūrėjų animacinių filmų pagrindinę idėją.
Tikslingai rinktis ir kūrybiškai naudoti animacijos technikas.	Teisingai vartoti animacijos sąvokas ir terminologiją, išbandyti įvairias atskirų animacijos technikų panaudojimo galimybes, išmanyti darbo jomis specifiką
Ieškoti įvairių kūrybos pateikimo formų virtualioje erdvėje, pristatyti autorinį kūrinį mokytojų vertinimo komisijai.	Diskutuoti apie poveikio visuomenei galimybes per kūrybą, aktyvų dalyvavimą pristatant savo kūrybą.

Animacijos turinys:

- Mokinių dalykinės kompetencijos projektinės kalbos srityje plėtojimas – lavinant erdvinį plastinį matymą, gebėjimą perteikti kūrybinius sumanymus braižybos priemonėmis.
- Nuoseklus ir etapiškai tikslingas dvimatės ir trimatės kompozicijos žinių įsisavinimas ir animavimo įgūdžių formavimas.
- Nuoseklus ir etapiškai tikslingas animacijos technikų taikymas ir atlikimas.
- savarankiškai atrastų ir pasirinktų vizualinę idėją, jos raiškos būdus ir kūrybiškai realizuotų kurdami grafinę, spalvinę, plokštuminę ar erdvinę kompoziciją; išnaudotų šiuolaikinių technologijų teikiamas galimybes vizualizuodami ir pristatydami savo kūrybos rezultatus.
- Animacinio filmo idėja ir temos aktualumas.
- Eskizavimas, kadruotės piešimas.
- Kūriniui atlikti animacijos technikos pasirinkimas.
- Kūrybinio projekto įgyvendinimas.
- Animacinio filmo viešas pristatymas.

Vertinimas

Mokinių pasiekimai vertinami atsižvelgiant į daromą asmeninę pažangą ir kūrybingumą, idėjų novatoriškumą, darbo nuoseklumą, gebėjimą taikyti kompozicijos pagrindų, tapybos, piešimo, tekstilės technologijų įgūdžius, mokėjimą nuosekliai atsakyti į temą, pareigingumą, paskaitų lankomumą ir kūrybinių užduočių atitikimą sutartiems vertinimo kriterijams.

Ugdymo proceso metu taikomas formuojamasis vertinimas, grupinės diskusijos, skiriama laiko mokinių darbų aptarimui ir įsivertinimui.

Kiekvieno pusmečio pabaigoje mokinių darbai pateikiami peržiūrai ir vertinami apibendrinamuoju būdu 10 balų vertinimo sistemoje.

<i>Vertinimo skalė – 10 balų. Naudojamas formuojamasis, diagnostinis ir apibendrinamasis vertinimai.</i>			
<i>Gebėjimai</i>	Labai gerai įsisavinti ir gebėti	Gera suvokti ir gebėti	Suvokti ir gebėti
<i>Vertinimas</i>	10-9 balų	8-7 balų	6-4 balų
<i>Vertinimas</i>	Labai gerai	Gera	Patenkinamai