

I. OBRAZAC ZA OPIS PROGRAMA CJELOŽIVOTNOG OBRAZOVANJA

NAPOMENA: Neka polja u obrascima su označena simbolima ^{a, b, c, d, e}. Ta polja nisu obavezna za sve programe. Potrebno ih je ispuniti jedino ako se prijavljuje odgovarajući program prema polju *Vrsta programa* u Obrascu I – dio *Opće informacije*. Polja koja nisu posebno označena su obavezna za sve.

OPĆE INFORMACIJE	
Naziv programa	Edukativna radionica – Stop animacija
Nositelj programa	Akademija primijenjenih umjetnosti
Izvoditelj programa	Akademija primijenjenih umjetnosti
Vrsta programa	a) Razlikovni programi u postupku stjecanja akademskog naziva b) Programi stjecanja znanja, vještina i kompetencija u okviru akreditiranog studijskog programa ¹ c) Programi usavršavanja s ECTS bodovima d) Programi usavršavanja bez ECTS bodova e) Programi ovlaštenih tijela

1. UVOD

1.1. Razlozi za pokretanje programa

Educiranje odgojitelja u svrhu unapređivanja kompetencija
Prepoznavanje kreativnog izražavanja kao važne uloge u obrazovanju od malih nogu
Uključivanje suvremenih tehnologija u odgojno-obrazovne procese
Prevladavanje generacijske razlike prisutne u odnosu na medijski razvoj
Nedostatak sličnih edukacijskih programa u RH, a pogotovo regionalno

1.2. Procjena svrhovitosti s obzirom na potrebe tržišta rada u javnom i privatnom sektoru ^{a, b, c, e}

Edukacija odgojitelja u svrhu unapređivanja kompetencija obavezna je i zakonski propisana - Zakon o predškolskom odgoju i obrazovanju NN 10/97 čl. 29
Korisnici programa moći će steći znanja o stop animaciji direktno primijeniti u radu s predškolskom skupinom, proširiti spektar vizualnih medija u edukacijske svrhe te unaprijediti postojeće metode i sredstva u kreativnom radu s djecom.
Ubrzani tehnološki razvoj uvelike utječe na tržište rada i stvara sve veće potrebe za digitalnim kompetencijama i kreativnim pristupom obrazovnih radnika. Kako bi se uključivanje tehnologije u odgojne procese od najranije dobi implementiralo na ispravan način kroz kreativni, aktivni i konstruktivni pristup potrebno je kontinuirano educirati djelatnike, na što je ovaj program usmjeren.

1.2.1. Povezanost s lokalnom zajednicom (gospodarstvo, poduzetništvo, civilno društvo) ^{a, b, c, e}

Program je usmjeren na djelatnike predškolskih ustanova čime se direktno povezuje s privatnim i javnim sektorom predškolskog odgoja. Poziv na sudjelovanje usmjerili bismo na 4 Centra predškolskog odgoja Grada Rijeke i dječje vrtiće u okolici Rijeke (Kostrena, Opatija, Kastav, Matulji...)
Program se povezuje s lokalnom zajednicom nudeći priliku za dodatno obrazovanje u manjim sredinama koje imaju manje takvih mogućnosti

1.2.2. Usklađenost sa zahtjevima strukovnih udruženja (preporuke) ^{a, b, c, e}

¹ Za ovaj program popunjava se poseban obrazac za opis programa.

Program je usklađen s preporukama Agencije za odgoj i obrazovanje čija je misija „...stvarati novu kulturu obrazovanja trajnim podupiranjem unaprjeđivanja kvalitete odgojno-obrazovne djelatnosti...” -

<https://www.azoo.hr/o-nama/misija-vizija/>

Program je usklađen s ciljevima Hrvatskog audiovizualnog centra jer je usmjeren na podizanje svijesti o filmskoj pismenosti u odgojno obrazovnim ustanovama od najranije dobi

<https://havic.hr/>, <https://filmskapismenost.hr/>

1.2.3. Navesti moguće partnere izvan visokoškolskog sustava koji su iskazali interes za program

Postoji mogućnost povezivanja i kontinuirane suradnje sa Centrima predškolskog odgoja Grada Rijeke

1.3. Institucijska strategija razvoja programa cjeloživotnog učenja (usklađenost sa Strategijom institucije)

Program je usklađen sa Strategijom UNIRI i sa Strategijom razvoja Akademije 2022. – 2026. kroz jedno od četiri ključna strateška područja, a to je Transfer znanja i regionalna uključenost. Područje prijenosa znanja orijentirano je na suradnju s akademskom i lokalnom zajednicom te gospodarstvom. Osmišljavanjem i provođenjem umjetničkih edukativnih programa te interdisciplinarnih umjetničko - istraživačkih i razvojnih projekata nastoji se povećati utjecaj kako na lokalnoj, tako i na regionalnoj razini.

<https://apuri.uniri.hr/wp-content/uploads/2022/06/Strategija-razvoja-Akademije-2022-2026.pdf>

Program je usklađen sa Smjernicama za razvoj cjeloživotnog obrazovanja APURI kroz osmišljavanje novih programa kompetencija iz područja likovne umjetnosti te kroz uključivanje asistenata vanjskih suradnika u izvođenje programa

<https://apuri.uniri.hr/wp-content/uploads/2024/04/Smjernice-za-razvoj-programa-cjelozivotnog-obrazovanja-na-APURI.pdf>

1.4. Ostali važni podaci – prema mišljenju predlagača

-

2. OPĆI DIO

2.1. Naziv programa cjeloživotnog obrazovanja

Edukativna radionica – Stop animacija

2.1.1. Vrsta programa

- a) Razlikovni programi u postupku stjecanja akademskog naziva
- b) Programi stjecanje znanja, vještina i kompetencija u okviru akreditiranog studijskog programa
- c) Programi usavršavanja s ECTS bodovima
- d) **Programi usavršavanja bez ECTS bodova**
- e) Programi ovlaštenih tijela

2.1.2. Razina studijskog programa (ako je primjenjivo) ^{a, b}

2.1.3. Područje programa (znanstveno/umjetničko)-navesti naziv ^{a, b, c}

2.2. Nositelj/i programa

Akademija primijenjenih umjetnosti u Rijeci

2.3. Izvoditelj/i programa

Akademija primijenjenih umjetnosti u Rijeci

2.4. Trajanje programa

2 tjedna

2.4.1. ECTS bodovi – minimalni broj bodova potrebnih da bi polaznik završio program ^{a, b, c}

-

2.5. Uvjeti upisa na program

Minimalno završeni preddiplomski studij

2.6. Ishodi učenja programa (kompetencije koje polaznik stječe završetkom programa)

Po završetku programa polaznici će moći:

- Koristiti alate za izradu stop animacije pomoću mobilnog telefona
- Primijeniti osnovna načela stop animacije u izradi kratkog filma
- Koristiti dostupne materijale za oblikovanje elemenata stop animacije
- Samostalno izraditi jednostavan film u tehnici stop animacije
- Primijeniti stečena znanja u radu s djecom starije predškolske dobi (5+)

2.7. Kod prijave programa navesti studijske programe predlagača ili drugih institucija u RH s kojih je moguć upis na predloženi program (ako je primjenjivo) ^a

3. OPIS PROGRAMA

3.1. Struktura programa, ritam pohađanja i obveze polaznika

1. tjedan

- upoznavanje s medijem i aplikacijom
- linearna i nelinearna animacija
- hod u animiranom filmu

2. tjedan

- kutovi kamere i rasvjeta
- specijalni efekti
- dodavanje zvuka

2 tjedna, jednom tjedno po 2 školska sata, polaznici su obvezni redovno pohađati program, izvoditi vježbe i izraditi završni rad

3.2. Popis predmeta i/ili modula (ukoliko postoje) s brojem sati aktivne nastave potrebnih za njihovu izvedbu (i brojem ECTS – bodova za vrste programa a, b, ili c) (prilog: Tablica 1)

-

3.3. Opis svakog predmeta (ukoliko postoji) (prilog: Tablica 2)

-

3.3.1. Uvjeti upisa u sljedeći semestar ili trimestar (naziv predmeta) (ako je primjenjivo) ^a

-

3.4. Popis predmeta i/ili modula koji se mogu izvoditi na stranom jeziku (navesti koji jezik)

-

3.5. Način izvođenja programa² (moguće je predvidjeti više načina izvođenja programa)

- ☐ neposredna nastava
☐ **nastava na daljinu (a) sinkrona, b) asinkrona**³
☐ hibridna nastava

3.5.1. Obrazložiti svrhu izvođenja programa/modula online ili hibridno

Omogućiti pohađanje radionice većem broju polaznika koji nužno ne žive na području Grada Rijeke s obzirom na nedostatak sličnih programa

Prilagoditi se potrebama polaznika u smislu radnog vremena s obzirom da su ciljane skupina zaposleni odgojitelji

3.5.2. Obrazložiti postojanje uvjeta za izvođenje programa nastavom na daljinu ili hibridno (dostupnost sustava za učenje na daljinu, infrastrukture i dr.)

APURI ima mogućnost izvođenja nastave na daljinu: kompjutor, internetska veza, aplikacija Zoom

3. 6. Jezik izvedbe

- ☐ **hrvatski jezik**
☐ engleski jezik
☐ drugo: _____

3.7. Obrazložiti multidisciplinarnost/interdisciplinarnost programa

Interdisciplinarnost se očituje u primjeni osnovnih tehnika likovnog oblikovanja (kreiranje imaginarnog svijeta u fizičkom obliku korištenjem različitih materijala) u realizaciji animiranog filma kroz korištenje digitalne tehnologije

3.8. Način završetka programa

Izraditi završni rad, kratki film do 30 sekundi u tehnici stop animacije primjenjujući znanje stečeno na radionici
Dodjela potvrda o završetku programa polaznicima

Tablica1.

3.1. Popis predmeta i/ili modula (ukoliko postoje) s brojem sati aktivne nastave potrebnih za njihovu izvedbu i brojem ECTS bodova

POPIS MODULA / PREDMETA						
Semestar ^a :						
MODUL	PREDMET	NOSITELJ	P	V	S	ECTS ^{a, b, c}
	Stop animacija	Antonija Veljačić, asist.	2	2	0	N/P

² Ukoliko je odobreno više načina izvođenja obrazložiti za svaki.

³ Nastava na daljinu odnosi se na način izvedbe programa, ali ne i na način provjere znanja koji može biti predviđen kroz neki od sustava za nastavu na daljinu ili provjerom znanja (ispitom) u neposrednom kontaktu.

Tablica 2.

3.2. Opis predmeta / predavanja

NAPOMENA: Ukoliko u programu nema predmeta (npr. kod kratkih tečajeva), ispuniti polja koja su relevantna za program

OPĆE INFORMACIJE	
Nositelj predmeta	Antonija Veljačić, mag. art. animiranog filma i novih medija
Naziv predmeta	Stop animacija
Semestar ^a	

Bodovna vrijednost i način izvođenja nastave	ECTS koeficijent opterećenja polaznika ^{a, b, c}	2P 2V
--	---	-------

1. OPIS PREDMETA

1.1. Ciljevi predmeta

Cilj programa je edukacija odgojitelja u području animiranog filma. Kroz izradu kratkog animiranog filma polaznici će steći osnovna znanja i kompetencije o tehnici stop animacije koje će moći primijeniti u radu s djecom

1.2. Uvjeti za upis predmeta (ako je primjenjivo)

VSS

1.3. Očekivani ishodi učenja za predmet

Po završetku programa polaznici će moći:

- Koristiti alate za izradu stop animacije pomoću mobilnog telefona
- Primijeniti osnovna načela stop animacije u izradi kratkog filma
- Koristiti dostupne materijale za oblikovanje elemenata stop animacije
- Samostalno izraditi jednostavan film u tehnici stop animacije
- Primijeniti stečena znanja u radu s djecom starije predškolske dobi (5+)

1.4. Sadržaj predmeta

1. tjedan

- upoznavanje s medijem i aplikacijom
- linearna i nelinearna animacija
- hod u animiranom filmu

2. tjedan

- kutovi kamere i rasvjeta
- specijalni efekti
- dodavanje zvuka

1.5. Predviđeni način izvedbe nastave/predmeta/modula/programa

- ☐ neposredna nastava
☐ **nastava na daljinu (a) sinkrona, b) asinkrona)**
☐ hibridna nastava

Izvedba nastave (neposredna nastava)	☐ predavanja ☐ seminari i radionice ☐ vježbe ☐ terenska nastava	☐ samostalni zadaci ☐ multimedija i mreža ☐ laboratorij ☐ mentorski rad ☐ ostalo
Izvedba nastave (nastava na daljinu)	☐ predavanja x2 ☐ seminari i radionice ☐ vježbe x2	☐ samostalni zadaci ☐ multimedija i mreža ☐ mentorski rad ☐ ostalo
Izvedba nastave (hibridno)	Neposredna nastava: ☐ predavanja ☐ seminari i radionice ☐ vježbe	Nastava na daljinu: ☐ predavanja ☐ seminari i radionice ☐ vježbe

	☐ terenska nastava ☐ samostalni zadaci ☐ multimedija i mreža ☐ laboratorij ☐ mentorski rad ☐ ostalo	☐ samostalni zadaci ☐ multimedija i mreža ☐ mentorski rad
1.6. Dodatno obrazloženje		
1.7. Obveze polaznika		
Redovito pohađanje, izvođenje vježbi		
Praćenje ⁴ rada polaznika ^{abc}		
Pohađanje nastave	x	Aktivnosti u nastavi Seminarski rad Eksperimentalni rad
Pismeni ispit		Usmeni ispit Esej Istraživanje
Projekt		Kontinuirana provjera znanja Referat Praktični rad
Portfolio		x
1.9. Ocjenjivanje i vrednovanje rada polaznika ^{abc}		
Kontinuirano praćenje izvođenja vježbi i završnog filma, izdavanje potvrde o završenom programu na temelju izvedbe završnog filma		
1.10. Obvezna literatura (u trenutku prijave prijedloga programa) ^{abc}		
PDF skripta voditelja		
1.11. Dopunska literatura (u trenutku prijave prijedloga programa) ^{abc}		
-		
1.12. Broj primjeraka obvezne literature u odnosu na broj polaznika koji trenutno pohađaju nastavu na predmetu ^{ab}		
Naslov	Broj primjeraka	Broj polaznika
1.13. Načini praćenja kvalitete koji osiguravaju stjecanje izlaznih znanja, vještina i kompetencija		
Kontinuirano praćenje izvođenja vježbi, izrada završnog filma u kojem su objedinjena stečena znanja, vještine i kompetencije		

⁴ **VAŽNO:** Uz svaki od načina praćenja rada polaznika unijeti odgovarajući udio u ECTS bodovima pojedinih aktivnosti tako da ukupni broj ECTS bodova odgovara bodovnoj vrijednosti predmeta. Prazna polja upotrijebiti za dodatne aktivnosti.