

**DERS BİLGİ FORMU**

<b>DERSİN ADI</b>	<b>ANİMASYON ATÖLYESİ</b>			
<b>DERSİN SINIFI</b>	9. Sınıf			
<b>DERSİN SÜRESİ</b>	Haftalık 4 Ders Saati			
<b>DERSİN AMACI</b>	Bu derste öğrenciye; iş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak animasyonun tarihi ve gelişimi, geçmişten günümüze film örnekleri, optik oyuncak ve animasyon denemeleri, nesne animasyonu ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.			
<b>DERSİN ÖĞRENME KAZANIMLARI</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>Animasyonun tarihi ve gelişimi açıklayarak, animasyonu oluşturulan ilk optik oyuncaklardan örnekler yapar.</li><li>İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak Stop-motion animasyon uygulaması tekniği ile hareketlendirme yapar.</li></ol>			
<b>EĞİTİM-ÖĞRETİM ORTAM VE DONANIMI</b>	<b>Ortam:</b> Animasyon atölyesi <b>Donanım:</b> Etkileşimli tahta, projeksiyon, çizim masası, bilgisayar, fotoğraf makinesi, tripod.			
<b>ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME</b>	Bu derste; öğrenci performansını belirlemeye yönelik çalışmalar değerlendirilirken gözlem formu, ürün dosyası (portfolyo) derecelendirme ölçeği ve dereceli puanlama anahtarı gibi ölçme araçlarından uygun olanlar seçilerek kullanılabilir.			
<b>KAZANIM SAYISI VE SÜRE TABLOSU</b>	<b>ÖĞRENME BİRİMİ</b>	<b>KAZANIM SAYISI</b>	<b>DERS SAATİ</b>	<b>ORAN (%)</b>
	Animasyonun Gelişimi	2	72	50
	Animasyon Uygulamaları	2	72	50
<b>TOPLAM</b>		<b>4</b>	<b>144</b>	<b>100</b>

ÖĞRENME BİRİMİ	KONULAR	ÖĞRENME BİRİMİ KAZANIMLARI ve KAZANIM AÇIKLAMALARI
<b>Animasyonun Gelişimi</b>	1. Animasyon tarihi 2. Animasyon denemeleri	1. <b>Animasyonu tanımlar, animasyon tarihini ve gelişimini açıklar.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Animasyonun tanımı yapılır.</li> <li>Animasyon tarihi (animasyonun ortaya çıktığı dönemler, animasyon sanatçıları) açıklanır.</li> <li>Türkiye'de animasyonun tarihi gelişimi açıklanır.</li> </ul> 2. <b>İlk optik oyuncak ve animasyon denemeleri yapar.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Animasyon ve sinema sanatı ilişkisi açıklanır.</li> <li>Animasyonun 12 temel ilkesi; esneme ve bükülme, harekete hazırlık, sahneleme, pozdan poza, hareketin devamlılığı, hızlanma ve yavaşlama, dairesel hareketler, destekleme (ikincil hareketler), zamanlama, abartı, sağlam çizim, çekicilik örneklerle açıklanır.</li> <li>İlk optik oyuncak (Zoetrope, Flipebook) uygulamaları yaptırılır.</li> <li>İlk animasyon örnekleri gösterilir.</li> </ul>
<b>Animasyon Uygulamaları</b>	1. Animasyon örnekleri 2. Nesne animasyonu	1. <b>Animasyon örneklerini inceler.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kısa ve uzun metrajlı animasyon film örneklerinin incelenmesi sağlanır.</li> <li>Manga ve Anime örneklerle gösterilir.</li> <li>3 D animasyon film örnekleri gösterilir.</li> <li>Güncel animasyon film örnekleri gösterilir.</li> </ul> 2. <b>Nesne animasyonu yapar.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Stop-motion animasyonu açıklanır.</li> <li>Stop-motion animasyon örnekleri incelenir.</li> <li>Stop-motion animasyon uygulaması yaptırılır.</li> </ul>

#### UYGULAMA FAALİYETLERİ / TEMRİNLER

Uygulama faaliyetleri / temrinler; ders kazanımına uygun olarak okulun fiziki kapasitesi ve donatımı, öğrenci sayısı göz önünde bulundurularak en fazla uygulama faaliyeti / temrini yaptıracak şekilde meslek alan zümre öğretmenler kurulu tarafından seçilir. Meslek alan zümre öğretmenleri tarafından aşağıda yer alan temrinlerden farklı temrinlerin uygulanmasına karar verilebilir.

<b>Animasyonun Gelişimi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Animasyon tarihini ve animasyonun temel prensiplerini inceleme.</li> <li>Basit animasyon oyuncakları hazırlama.</li> </ul>
<b>Animasyon Uygulamaları</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dünyada ve Türkiye'de animasyon örneklerini izleyerek karşılaştırma.</li> <li>Stop-motion animasyon uygulaması yapma.</li> </ul>

#### DERSİN UYGULANMASINA İLİŞKİN AÇIKLAMALAR

- İş sağlığı ve güvenliği tedbirlerini alarak ergonomik bir çalışma ortamı sağlanmalıdır.
- Animasyon atölyesi standart donanımları sağlanmalı ve yapılacak uygulama faaliyetine ait araç gereç, donanım ve şartlar oluşturulmalıdır.
- Anlatımdan ve örnek çizimlerden sonra, dersin öğrenme kazanımlarının pekiştirilmesi amacıyla öğrenciye birden fazla uygulama faaliyeti yaptırılmalıdır.
- Ölçme araçları, öğretmenler tarafından geliştirilmeli ve öğrenci başarısı bu ölçme araçları ile değerlendirilmelidir.
- Çalışma ile ilgili uygun araç gereçler çalışma öncesinde hazırda tutulmalı, kullanılacak malzemenin tasarruflu kullanılması sağlanmalıdır.
- Tasarım yapabilmek için konuya uygun farklı bilgisayar programlarının incelenmesi sağlanmalıdır.
- Özgün tasarımlar yapabilmek için öğrencide özgüven oluşturulmalıdır.

- Verilen görevi yapma, kişisel temizlik, sabırlı ve azimli olma, zamanı verimli kullanma, kendine güven, yardımlaşma, iş birliği, sözlü ve bedensel iletişim, grup çalışmasına uygunluğun önemi üzerinde durulmalıdır.
- Etkinliklerde beyin fırtınası, grup tartışması, düz anlatım, soru cevap, örnek olay incelemesi gibi yöntem ve teknikler kullanılabilir.