ANKARA 2023

DİJİTAL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI
(I-II)
(Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu 6 ve 7. Sınıflar)

T.C. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
Temel Eğitim Genel Müdürlüğü

DİJİTAL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI

(I-II)

(Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu 6 ve 7. Sınıflar)

Ankara - 2023

İÇİNDEKİLER

MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI ÖĞRETİM PROGRAMLARI

Bilim ve teknolojide yaşanan hızlı değişim, bireyin ve toplumun değişen ihtiyaçları, öğrenme öğretme teori ve yaklaşımlarındaki yenilik ve gelişmeler bireylerden beklenen rolleri de doğrudan etkilemiştir. Bu değişim bilgiyi üreten, hayatta işlevsel olarak kullanabilen, problem çözebilen, eleştirel düşünen, girişimci, kararlı, iletişim becerilerine sahip, empati yapabilen, topluma ve kültüre katkı sağlayan vb. niteliklerdeki bir bireyi tanımlamaktadır. Bu nitelik dokusuna sahip bireylerin yetişmesine hizmet edecek öğretim programları salt bilgi aktaran bir yapıdan ziyade bireysel farklılıkları dikkate alan, değer ve beceri kazandırma hedefli, sade ve anlaşılır bir yapıda hazırlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda bir taraftan farklı konu ve sınıf düzeylerinde sarmal bir yaklaşımla tekrar eden kazanımlara ve açıklamalara, diğer taraftan bütünsel ve bir kerede kazandırılması hedeflenen öğrenme çıktılarına yer verilmiştir. Her iki gruptaki kazanım ve açıklamalar da ilgili disiplinin yetkin, güncel, geçerli ve eğitim öğretim sürecinde hayatla ilişkileri kurulabilecek niteliktedir. Bu kazanımlar ve sınırlarını belirleyen açıklamaları, sınıflar ve eğitim kademeleri düzeyinde değerler, beceriler ve yetkinlikler perspektifinde bütünlük sağlayan bir bakış açısıyla yalın bir içeriğe işaret etmektedir. Böylelikle üst bilişsel becerilerin kullanımına yönlendiren, anlamlı ve kalıcı öğrenmeyi sağlayan, sağlam ve önceki öğrenmelerle ilişkilendirilmiş, diğer disiplinlerle ve günlük hayatla değerler, beceriler ve yetkinlikler çevresinde bütünleşmiş bir öğretim programları toplamı oluşturulmuştur.

ÖĞRETİM PROGRAMLARININ AMAÇLARI

Öğretim programları, 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nun 2. maddesinde ifade edilen "Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları" ile "Türk Millî Eğitiminin Temel İlkeleri" esas alınarak hazırlanmıştır.

Eğitim ve öğretim programlarıyla sürdürülen tüm çalışmalar; okul öncesi, ilköğretim ve ortaöğretim seviyelerinde birbirini tamamlayıcı bir şekilde aşağıdaki amaçlara ulaşmaya yöneliktir:

1. Okul öncesi eğitimi tamamlayan öğrencilerin bireysel gelişim süreçleri göz önünde bulundurularak bedensel, zihinsel ve duygusal alanlarda sağlıklı şekilde gelişimlerini desteklemek
2. İlkokulu tamamlayan öğrencilerin gelişim düzeyine ve kendi bireyselliğine uygun olarak ahlaki bütünlük ve öz farkındalık çerçevesinde, öz güven ve öz disipline sahip, gündelik hayatta ihtiyaç duyacağı temel düzeyde sözel, sayısal ve bilimsel akıl yürütme ile sosyal becerileri ve estetik duyarlılığı kazanmış, bunları etkin bir şekilde kullanarak sağlıklı hayat yönelimli bireyler olmalarını sağlamak
3. Ortaokulu tamamlayan öğrencilerin, ilkokulda kazandıkları yetkinlikleri geliştirmek suretiyle millî ve manevi değerleri benimsemiş, haklarını kullanan ve sorumluluklarını yerine getiren, "Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi"nde ve ayrıca disiplinlere özgü alanlarda ifadesini bulan temel düzey beceri ve yetkinlikleri kazanmış bireyler olmalarını sağlamak
4. Liseyi tamamlayan öğrencilerin, ilkokulda ve ortaokulda kazandıkları yetkinlikleri geliştirmek suretiyle, millî ve manevi değerleri benimseyip hayat tarzına dönüştürmüş, üretken ve aktif vatandaşlar olarak yurdumuzun iktisadi, sosyal ve kültürel kalkınmasına katkıda bulunan, "Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi"nde ve ayrıca disiplinlere özgü alanlarda ifadesini bulan temel düzey beceri ve yetkinlikleri kazanmış, ilgi ve yetenekleri doğrultusunda bir mesleğe, yükseköğretime ve hayata hazır bireyler olmalarını sağlamak

ÖĞRETİM PROGRAMLARININ PERSPEKTİFİ

Eğitim sistemimizin temel amacı değerlerimiz ve yetkinliklerle bütünleşmiş bilgi, beceri ve davranışlara sahip bireyler yetiştirmektir. Bilgi, beceri ve davranışlar öğretim programlarıyla kazandırılmaya çalışılırken değerlerimiz ve yetkinlikler bu bilgi, beceri ve davranışların arasındaki bütünlüğü kuran bağlantı ve ufuk işlevi görmektedir. Değerlerimiz toplumumuzun millî ve manevi kaynaklarından damıtılarak dünden bugüne ulaşmış ve yarınlarımıza aktaracağımız öz mirasımızdır. Yetkinlikler ise bu mirasın hayata ve insanlık ailesine katılmasını ve katkı vermesini sağlayan eylemsel bütünlüklerimizdir. Bu yönüyle değerlerimiz ve yetkinlikler birbirinden ayrılmaz bir şekilde teori-pratik

bütünlüğündeki asli parçamızı oluşturur. Güncellik içinde öğrenme öğretme süreçleriyle kazandırmaya çalıştığımız bilgi, beceri ve davranışlar ise bizi biz yapan değerlerimizin ve yetkinliklerin günün şartları içinde görünürlük kazanma araç ve platformlarıdır; günün şartları içinde değişiklik gösterebilir yapısıyla arızidir ve bu sebeple de sürekli gözden geçirmelerle güncellenir ve yenilenir.

DEĞERLERİMİZ

Değerlerimiz öğretim programlarının perspektifini oluşturan ilkeler toplamıdır. Kökleri geleneklerimiz ve dünümüz içinde, gövdesi ve dalları bu köklerden beslenerek bugünümüze ve yarınlarımıza uzanmaktadır. Temel insani özelliklerimizi oluşturan değerlerimiz, hayatımızın rutin akışında ve karşılaştığımız sorunlarla başa çıkmada eyleme geçmemizi sağlayan kudretin ve gücün kaynağıdır.

Bir toplumun geleceğinin, değerlerini benimsemiş ve bu değerleri sahip olduğu yetkinliklerle ete kemiğe büründüren insanlarına bağlı olduğu tartışma götürmez bir gerçektir. Bundan dolayı eğitim sistemimiz her bir üyesine uygun ahlaki kararlar alma ve bunları davranışlarında sergileme yeterliliğini kazandırma amacıyla hareket eder. Eğitim sistemi sadece akademik açıdan başarılı, belirlenmiş bazı bilgi, beceri ve davranışları kazandıran bir yapı değildir. Temel değerleri benimsemiş bireyler yetiştirmek asli görevidir; yeni neslin değerlerini, alışkanlıklarını ve davranışlarını etkileyebilmelidir. Eğitim sistemi değerleri kazandırma amacı çerçevesindeki işlevini, öğretim programlarını da kapsayan eğitim programıyla yerine getirir. “Eğitim programı”; öğretim programları, öğrenme öğretme ortamları, eğitim araç gereçleri, ders dışı etkinlikler, mevzuat gibi eğitim sisteminin tüm unsurları göz önünde bulundurularak oluşturulur. Öğretim programlarında bu anlayışla değerlerimiz, ayrı bir program veya öğrenme alanı, ünite, konu vb. olarak görülmemiştir. Tam aksine bütün eğitim sürecinin nihai gayesi ve ruhu olan değerlerimiz, öğretim programlarının her birinde ve her bir biriminde yer almıştır.

Öğretim programlarında yer alan “kök değerler” şunlardır: adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik, yardımseverlik. Bu değerler, öğrenme öğretme sürecinde hem kendi başlarına hem ilişkili olduğu alt değerlerle ve hem de öteki kök değerlerle birlikte ele alınarak hayat bulacaktır.

YETKİNLİKLER

Eğitim sistemimiz yetkinliklerde bütünleşmiş bilgi, beceri ve davranışlara sahip karakterde bireyler yetiştirmeyi amaçlar. Öğrencilerin hem ulusal hem de uluslararası düzeyde; kişisel, sosyal, akademik ve iş hayatlarında ihtiyaç duyacakları beceri yelpazeleri olan yetkinlikler Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi’nde (TYÇ) belirlenmiştir. TYÇ sekiz anahtar yetkinlik belirlemekte ve aşağıdaki gibi tanımlamaktadır:

1) **Ana dilde iletişim:** Kavram, düşünce, görüş, duygu ve olguları hem sözlü hem de yazılı olarak ifade etme ve yorumlama (dinleme, konuşma, okuma ve yazma); eğitim ve öğretim, iş yeri, ev ve eğlence gibi her türlü sosyal ve kültürel bağlamda uygun ve yaratıcı bir şekilde dilsel etkileşimde bulunmaktır.

2) **Yabancı dillerde iletişim:** Çoğunlukla ana dilde iletişimin temel beceri boyutlarını paylaşmakta olup duygu, düşünce, kavram, olgu ve görüşleri hem sözlü hem de yazılı olarak kişinin istek ve ihtiyaçlarına göre eğitim, öğretim, iş yeri, ev ve eğlence gibi uygun bir dizi sosyal ve kültürel bağlamda anlama, ifade etme ve yorumlama becerisine dayalıdır. Yabancı dillerde iletişim, aracılık etme ve kültürlerarası anlayış becerilerini de gerektirmektedir. Bireyin yeterlilik seviyesi, bireyin sosyal ve kültürel geçmişi, çevresi, ihtiyaçları ve ilgilerine bağlı olarak dinleme, konuşma, okuma ve yazma boyutları ile farklı diller arasında değişkenlik gösterecektir.

3) **Matematiksel yetkinlik ve bilim/teknolojide temel yetkinlikler:** Matematiksel yetkinlik, günlük hayatta karşılaşılan bir dizi problemi çözmek için matematiksel düşünme tarzını geliştirme ve uygulamadır. Sağlam bir aritmetik becerisi üzerine inşa edilen süreç, faaliyet ve bilgiye vurgu yapılmaktadır. Matematiksel yetkinlik, düşünme (mantıksal ve uzamsal düşünme) ve sunmanın (formüller, modeller, kurgular, grafikler ve tablolar) matematiksel modlarını farklı derecelerde kullanma beceri ve isteğini içermektedir.

Bilimde yetkinlik, soruları tanımlamak ve kanıta dayalı sonuçlar üretmek amacıyla doğal dünyanın açıklanmasına yönelik bilgi varlığına ve metodolojiden yararlanma beceri ve arzusuna atıfta bulunmaktadır. Teknolojide yetkinlik, algılanan insan istek ve ihtiyaçlarını karşılama bağlamında bilgi ve metodolojinin uygulanması olarak görülmektedir. Bilim ve teknolojide yetkinlik, insan etkinliklerinden kaynaklanan değişimleri ve her bireyin vatandaş olarak sorumluluklarını kavrama gücünü kapsamaktadır.

4) Dijital yetkinlik: İş, günlük hayat ve iletişim için bilgi iletişim teknolojilerinin güvenli ve eleştirel şekilde kullanılmasını kapsar. Söz konusu yetkinlik, bilgiye erişim ve bilginin değerlendirilmesi, saklanması, üretimi, sunulması ve alışverişi için bilgisayarların kullanılması ayrıca internet aracılığıyla ortak ağlara katılım sağlanması ve iletişim kurulması gibi temel beceriler yoluyla desteklenmektedir.

5) Öğrenmeyi öğrenme: Bireyin kendi öğrenme eylemini etkili zaman ve bilgi yönetimini de kapsayacak şekilde bireysel olarak veya grup hâlinde düzenleyebilmesi için öğrenmenin peşine düşme ve bu konuda ısrarcı olma yetkinliğidir. Bu yetkinlik, bireyin var olan imkânları tanıyarak öğrenme ihtiyaç ve süreçlerinin farkında olmasını ve başarılı bir öğrenme eylemi için zorluklarla başa çıkma yeteneğini kapsamaktadır. Yeni bilgi ve beceriler kazanmak, işlemek ve kendine uyarlamak kadar rehberlik desteği aramak ve bundan yararlanmak anlamına da gelir. Öğrenmeyi öğrenme, bilgi ve becerilerin ev, iş yeri, eğitim ve öğretim ortamı gibi çeşitli bağlamlarda kullanılması ve uygulanması için önceki öğrenme ve hayat tecrübelerine dayanılması yönünde öğrenenleri harekete geçirir.

6) Sosyal ve vatandaşlıkla ilgili yetkinlikler: Bu yetkinlikler kişisel, kişilerarası ve kültürlerarası yetkinlikleri içermekte; bireylerin farklılaşan toplum ve çalışma hayatına etkili ve yapıcı biçimde katılmalarına imkân tanıyacak, gerektiğinde çatışmaları çözecek özelliklerle donatılmasını sağlayan tüm davranış biçimlerini kapsar. Vatandaşlıkla ilgili yetkinlik ise bireyleri, toplumsal ve siyasal kavram ve yapılara ilişkin bilgiye, demokratik ve aktif katılım kararlılığına dayalı olarak medeni hayata tam olarak katılmaları için donatmaktadır.

7) İnisiyatif alma ve girişimcilik: Bireyin düşüncelerini eyleme dönüştürme becerisini ifade eder. Yaratıcılık, yenilik ve risk almanın yanında hedeflere ulaşmak için planlama yapma ve proje yönetme yeteneğini de içerir. Bu yetkinlik, herkesi sadece evde ve toplumda değil işlerine ait bağlam ve şartların farkında olabilmeleri ve iş fırsatlarını yakalayabilmeleri için aynı zamanda iş hayatında desteklemekte; toplumsal ve ticari etkinliklere girişen veya katkıda bulunan kişilerin ihtiyaç duydukları daha özgün bilgi ve beceriler için de bir temel teşkil etmektedir. Etik değerlerin farkında olma ve iyi yönetişimi desteklemeyi de kapsar.

8) Kültürel farkındalık ve ifade: Müzik, sahne sanatları, edebiyat ve görsel sanatlar dâhil olmak üzere çeşitli kitle iletişim araçları kullanılarak görüş, deneyim ve duyguların yaratıcı bir şekilde ifade edilmesinin öneminin takdiridir.

ÖĞRETİM PROGRAMLARINDA ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME YAKLAŞIMI

Hiçbir insan bir başkasının birebir aynısı değildir. Bu sebeple öğretim programlarının ve buna bağlı olarak ölçme ve değerlendirme sürecinin “herkese uygun’’, ‘’herkes için geçerli ve standart” olması insanın doğasına terstir. Bu sebeple ölçme ve değerlendirme sürecinde azami çeşitlilik ve esneklik anlayışıyla hareket edilmesi şarttır. Öğretim programları bu açıdan bir yol göstericidir. Öğretim programlarından ölçme değerlendirmeye ait bütün unsurları içermesini beklemek gerçekçi bir beklenti olarak değerlendirilemez. Eğitimde çeşitlilik; birey, eğitim düzeyi, ders içeriği, sosyal ortam, okul imkânları vb. iç ve dış dinamiklerden ciddi şekilde etkilendiği için ölçme ve değerlendirme uygulamalarının etkililiğini sağlamada öncelik öğretim programlarından değil öğretmen ve eğitim uygulayıcılarından beklenir. Bu noktada özgünlük ve yaratıcılık öğretmenlerden temel beklentidir.

Bu bakış açısından hareketle öğretim programlarında ölçme ve değerlendirme uygulamalarına yön veren ilkeleri aşağıdaki gibi özetlemek mümkündür:

1. Ölçme ve değerlendirme çalışmaları öğretim programının tüm bileşenleri ile azami uyum sağlamalı, kazanım ve açıklamaların sınırları esas alınmalıdır.
2. Öğretim programı, ölçme sürecinde kullanılabilecek ölçme araç ve yöntemleri açısından uygulayıcılara kesin sınırlar çizmez, sadece yol gösterir. Ancak tercih edilen ölçme ve değerlendirme araç ve yönteminde, gereken teknik ve akademik standartlara uyulmalıdır.

3. Eğitimde ölçme ve değerlendirme uygulamaları eğitimin ayrılmaz bir parçasıdır ve eğitim süreci boyunca yapılır. Ölçme sonuçları tek başına değil izlenen süreçlerle birlikte bütünlük içinde ele alınır.
4. Bireysel farklılıklar gerçeğinden dolayı bütün öğrencileri kapsayan, bütün öğrenciler için genel geçer, tek tip bir ölçme ve değerlendirme yönteminden söz etmek uygun değildir. Öğrencinin akademik gelişimi tek bir yöntemle veya teknikle ölçülüp değerlendirilmez.
5. Eğitim sadece "bilme (düşünce)" için değil, "hissetme (duygu)" ve "yapma (eylem)" için de verilir; dolayısıyla sadece bilişsel ölçümler yeterli kabul edilemez.
6. Çok odaklı ölçme değerlendirme esastır. Ölçme ve değerlendirme uygulamaları öğretmen ve öğrencilerin aktif katılımıyla gerçekleştirilir.
7. Bireylerin ölçme ve değerlendirmeye konu olan ilgi, tutum, değer ve başarı gibi özellikleri zamanla değişebilir. Bu sebeple söz konusu özellikleri tek bir zamanda ölçmek yerine süreç içindeki değişimleri dikkate alan ölçümler kullanmak esastır.

BİREYSEL GELİŞİM VE ÖĞRETİM PROGRAMLARI

Öğretim programlarının geliştirilmesi sürecinde insanın çok yönlü gelişimsel özelliklerine dair mevcut bilimsel bilgi ve birikim dikkate alınarak bütün bileşenler arasında ahengi dikkate alan harmonik bir yaklaşım benimsenmiştir. Bu bağlamda bazı temel gelişim ilkelerine değinmek yerinde olacaktır.

Öğretim programları, insan gelişiminin belirli bir dönemde sonlanmadığı ve gelişimin hayat boyu sürdüğü ilkesi ile hazırlanmıştır. Bu sebeple öğretim programlarında, her yaş döneminde bireylerin gelişim özelliklerini dikkate alarak destekleyici önlemler alınması önerilmektedir.

Gelişim, hayat boyu sürse de tek ve bir örnek yapıda değildir. Evreler hâlinde ilerler ve her evrede bireylerin gelişim özellikleri farklıdır. Evreler de başlangıç ve bitişleri açısından homojen değildir. Bu sebeple programlar bu evreleri göz önünde bulunduran bir hassasiyetle yapılandırılmıştır. Programların amaçlarını ve kazanımlarını gerçekleştirme sürecinde gerekli uyarlamaların öğretmen tarafından yapılması beklenir.

Gelişim dönemleri ardışık ve değişmeyen bir sıra izler. Her evrede olup bitenler takip eden evreleri etkiler. Öte yandan bu ardışıklık belirli yönelimlerle karakterize edilir: basitten karmaşığa, genelden özele ve somuttan soyuta doğru gelişim gibi. Program geliştirme sürecinde söz konusu yönelimler hem bir alandaki yeterliliği oluşturan kazanım ve becerilerin ön şart ve ardıllığı noktasında dikkate alınmış hem de sınıflar düzeyinde derslerin dağılımlarında ve birbirleriyle ilişkilerinde göz önünde bulundurulmuştur.

Öğretim programlarında insan gelişiminin bir bütün olduğu ilkesi ile hareket edilmiştir. İnsanın farklı gelişim alanlarındaki özellikleri birbirleri ile etkileşim hâlindedir. Söz gelimi dil gelişimi düşünce gelişimini etkiler ve düşünce gelişiminden etkilenir. Bu sebeple öğretmenlerden, öğrencinin edindiği bir kazanımın, gelişimde başka bir alanı da etkileyeceğini dikkate alması beklenir.

Öğretim programları bireysel farklılıklara ilişkin hassasiyetler göz önünde bulundurularak yapılandırılmıştır. Kalıtımsal, çevresel ve kültürel faktörlerden kaynaklanan bireysel farklılıklar ilgi, ihtiyaç ve yönlenme açısından da kendini belli eder. Öte yandan bu durum bireylerarası ve bireyin kendi içindeki farklılıkları da kapsar. Bireyler hem başkalarından farklılık gösterir hem de kendi içindeki özellikleri ile farklıdır. Örneğin bir bireyin soyut düşünme yeteneği güçlü iken aynı bireyin resim yeteneği zayıf olabilir.

Gelişim hayat boyu sürmekle birlikte bu gelişimin hızı evrelere göre değişkendir. Hızın yüksek olduğu zamanlar gelişim açısından riskli ve kritik zamanlardır. Bu sebeple öğretmenlerin gelişim hızının yüksek olduğu zamanlarda öğrencinin durumuna daha duyarlı davranması beklenir. Söz gelimi ergenlik dönemi kimlik edinimi için kritik dönemdir ve eğitim bu dönemde kimlik edinimini destekleyici sosyal etkileşimleri artırır ve yönetir.

ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN ÖZEL AMAÇLARI

Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nun 2. maddesinde ifade edilen Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları ile Türk Millî Eğitiminin Temel İlkeleri esas alınarak hazırlanmıştır. Bu kapsamda Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı ile öğrencilerin aşağıda belirlenen amaçlara ulaşmaları beklenmektedir:

a) Dijital sanatın temelleri ve gelişim süreci hakkında bilgi ve anlayışa sahip olmaları
b) Dijital sanat tasarımında güncel teknolojileri kullanmaları
c) Grafik tasarım, dijital çizim, fotoğraf ve ses düzenleme gibi temel becerilere sahip olmaları
ç) Dijital sanat çalışmalarında estetik bakış açısına sahip olmaları
d) Dijital sanat çalışmalarında etik kurallara uymaları ve toplumsal sorumluluk bilinciyle hareket etmeleri
e) Kendi duygularını, düşüncelerini ve hikâyelerini dijital sanat araçlarıyla özgün bir biçimde ifade etmeleri
f) Problem çözme ve özgün düşünce becerilerini dijital sanata entegre etmeleri
g) Dijital sanat çalışmalarında bireysel ve grup olarak iş birlikli çalışmaları
ğ) Dijital sanatları diğer disiplinlerle ilişkilendirmeleri
h) Dijital sanat projeleri oluşturup dijital ortamda etkili bir biçimde sunmaları
ı) Dijital sanat eserlerinin biçim ve içeriğini analiz edip eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirmeleri
i) Kültürümüze ait sanat türlerini dijital sanat teknikleriyle ifade etmeleri
j) Kendi kültürel değerlerini anlayan ve koruyan bireyler olarak yetişmeleri

ÖĞRETİM PROGRAMI'NDAKİ BECERİLER

Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nda Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi'nde yer alan sekiz anahtar yetkinliğin yanı sıra bu yetkinliklerle ilişkili bilgi, beceri ve tutum boyutları dikkate alınarak bilimsel süreç becerisi ile yaşam becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmiştir.

a) **Sanatsal ve Estetik Beceriler:** Bu alan; dijital sanat tasarımında nesnenin formunu görme ve çizme, temel tasarım eleman ve ilkelerini etkili kullanma, düşüncelerini kendi özgün tarzını yansıtarak görselleştirme ve seslendirme, bir konuyu veya problemi görsel olarak anlama, anlatma ve zihinsel haritalama süreçlerinde estetik anlayış geliştirme becerilerini kapsar.

b) **İletişim ve İş birliği Becerileri:** Bu alan; dijital sanat tasarımında iş birlikli çalışma, sesli ve görsel yolla iletişim kurma, tasarımlarını sunma ve empati geliştirme, eleştirel değerlendirme, analitik düşünme, problem çözme, Türkçeyi doğru ve etkili kullanma becerilerini kapsar.

c) **Teknik Beceriler:** Bu alan; dijital sanat tasarımında bilgi ve iletişim teknolojilerini etkili kullanma, ses üretme ve düzenleme, grafik tasarım araçlarıyla dijital ortamda tasarım, resim ve çizim yapma, görsel kurgu ve senaryo oluşturma becerilerini kapsar.

ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINDA DİKKAT EDİLECEK HUSUSLAR

Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nda öğrencinin kendi öğrenmesinden sorumlu olduğu, sürece aktif olarak katıldığı, araştırma-sorgulama yoluyla öğrendiği ve bunları örnek olaylar üzerinden gerçek yaşama transfer ettiği bir anlayış esas alınmıştır. Bu doğrultuda programın uygulanma sürecinde aşağıda sıralanan hususlara dikkat edilmesi gerekmektedir:

a) Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı iki düzey olarak hazırlanmış olup 6 ve 7. sınıflarda alınabilmektedir. Bu dersi ilk defa alan bir öğrenci, önce birinci düzeyi (Dijital Sanatlar I), sonra da ikinci düzeyi (Dijital Sanatlar II) okur.

b) Program'da yer alan tasarım çalışmaları genel öğrenci profiline göre oluşturulmuştur ancak öğrencinin ilgi, bilgi ve beceri düzeyi ile bulunduğu şehir ve okulun imkânlarına göre değişikliğe gidilebilir.
c) Program'ın uygulanmasında ilgili açıklamalar ve öğrencilerin bireysel farklılıkları göz önünde bulundurularak esnek uygulamalara yer verilmelidir.
ç) Dersler öğrencinin ilgisini çekebilecek nitelikte güncel olaylarla (iklim değişikliği, teknolojik gelişmeler vb.) ilişkilendirilmelidir.
d) Öğrencilerin özgün düşünme becerilerini ve bakış açılarını geliştirecek özgün eserler üretmeleri sağlanmalıdır.
e) Öğrencilerin öğrendikleri kuramsal bilgileri uygulamaya dönüştürmelerine, akranlarıyla paylaşma ve geri bildirim almalarına yönelik iş birliğine dayalı problem çözme ve proje tabanlı öğretim yaklaşımları kullanılmalıdır.
f) Dijital sanat tasarımı uygulamalarında millî ve manevi değerlerimiz ile kültürümüze ait ögelere yer verilmesine özen gösterilmelidir.
g) Program'da yer alan kök değerlerin, açık veya örtük bir şekilde kazanımların içeriğine göre öğrenciler tarafından benimsenmesi sağlanmalıdır.
ğ) Dijital sanat alanındaki etik kurallara ilişkin olarak başkasına ait eserlerin kopyalanmaması, değerlendirmelerde nesnel davranılması, çalışmaların bir başkasına yaptırılmaması gerektiği vurgulanmalıdır.
h) Dijital tasarım çalışmalarında açık kaynak kodlu veya ücretsiz erişilebilen araçların kullanımı teşvik edilmelidir.
ı) Öğrencilerin tasarımlarını paylaşmaları ve geri bildirim almaları ile ilgili kazanımların işlenişinde Eğitim Bilişim Ağı (EBA) platformu tercih edilmelidir.

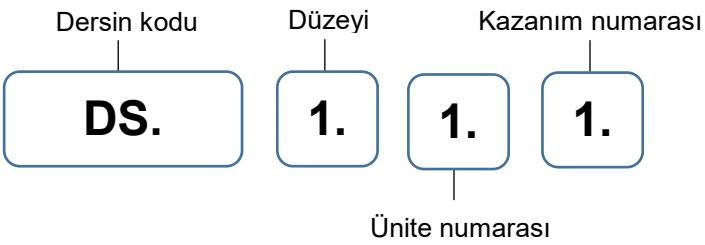
ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN YAPISI

Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nın ünite adları, kazanım sayıları, öngörülen süre/ders saatleri ve ders saati yüzdeleri aşağıdaki tablolarda belirtilmiştir.

DİJİTAL SANATLAR-I				
No.	**Ünite Adı**	**Kazanım Sayısı**	**Süre**	
			Ders Saati	**Yüzde %**
1	Dijital Sanatlara Giriş	4	4	6
2	Dijital Sanat Tasarımında Etik	3	4	6
3	Dijital Tasarım Elemanları ve İlkeleri	4	8	10
4	Dijital Çizim Oluşturma	7	20	28
5	Dijital Görüntü İşleme	9	16	22
6	Dijital Tasarım Oluşturma	5	20	28
Toplam		32	72	100

DİJİTAL SANATLAR-II				
No.	**Ünite Adı**	**Kazanım Sayısı**	**Süre**	
			Ders Saati	**Yüzde %**
1	Dijital Sanatlar ve Toplum	7	14	19
2	3D Modelleme	5	22	31
3	Dijital Animasyon	9	18	25
4	Dijital Ses	5	4	6
5	Dijital Hikâye	9	14	19
Toplam		35	72	100

Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nda yer alan kazanımlar ünitelere göre numaralandırılmıştır. Numaralandırma sisteminde dersin kodu, düzeyi, ünite numarası ve kazanım numarasına yer verilmiştir.



KAZANIM VE AÇIKLAMALARI

DS.1.1. ÜNİTE: DİJİTAL SANATLARA GİRİŞ

Bu ünitede öğrencilerin dijital sanat, dijital sanatın farklı dalları hakkında bilgi sahibi olması, dijital sanat üretim araçlarını tanıması amaçlanmaktadır.

Önerilen Süre: 4 ders saati

DS.1.1.1. Dijital sanatı tanımlar.

DS.1.1.2. Dijital sanatın farklı dalları olduğunu fark eder.

Dijital sanat, resim, illüstrasyon, animasyon, 3D modelleme, dijital heykel, video sanatı ve dijital fotoğrafçılık gibi çeşitli sanat alanlarından bahsedilir.

DS.1.1.3. Dijital sanatların tarihsel gelişim sürecini açıklar.

Dijital sanatın ortaya çıkışı, gelişimi ve günümüzdeki durumu üzerinde durulur.

DS.1.1.4. Dijital sanat üretim araçlarını fark eder.

Bilgisayar, grafik tablet, dijital kalem, grafik tasarım yazılımları, dijital boyama araçları, akıllı telefon ve benzeri araçlardan bahsedilir.

DS.1.2. ÜNİTE: DİJİTAL SANAT TASARIMINDA ETİK

Bu ünitede öğrencilerin dijital sanat tasarımında uyması gereken etik kuralları öğrenmesi ve tasarım çalışmalarında özgünlüğün önemini bilmesi amaçlanmaktadır**.**

Önerilen Süre: 4 ders saati

DS.1.2.1. Dijital sanat tasarımında uyulması gereken etik kuralları açıklar.

a) Dijital sanatın haber veya manipülasyon amacıyla kullanılmasının etik olmadığı, gerçek dışı içeriklerin yayılmasına katkıda bulunmamak gerektiği üzerinde durulur.
b) Dijital sanat tasarımında telif haklarına dikkat etmenin ve lisanslara uymanın önemi üzerinde durulur.
c) Başkalarının eserlerini kullanmadan önce izin almanın gerekliliğine vurgu yapılır.
ç) Telif haklarına riayet edilmediğinde doğacak cezai işlemler hakkında bilgi verilir.
d) Etik kurallar bağlamında dürüstlük ve doğruluk değerleri ele alınır.
e) Ahlaklı olmanın hayatın her alanına sirayet eden, bir sanat icra ederken de vazgeçilmeyen bir değer olduğu vurgulanır.
f) Dijital sanat tasarımında kişisel mahremiyetin önemi ele alınır.

DS.1.2.2. Dijital sanat tasarımında özgünlüğün önemini fark eder.

a) Özgün çalışmalar üretmenin önemi üzerinde durulur.
b) Özgün olmanın doğrudan kendi tasarımını yapmak, başkasının çalışmasını kendi çalışması gibi yansıtmamak anlamına geldiği ve bunun aynı zamanda dürüst olmanın bir parçası olduğu vurgulanır.

DS.1.2.3. Dijital sanat tasarımı çalışmalarında etik kurallara uyar.

Etik kurallara uymanın ahlaki ve insani bir sorumluluk olduğu üzerinde durulur.

DS.1.3. ÜNİTE: DİJİTAL TASARIM ELEMANLARI VE İLKELERİ

Bu ünitede öğrencilerin dijital sanat çalışmalarında sanat elemanlarını kullanması, tasarım ilkelerine uygun tasarımlar oluşturması, dijital tasarımlarda tipografik unsurların önemini fark etmesi, dijital ortamlarda kullanılan renk modellerini kavraması ve incelediği bir dijital tasarımın renk paletini oluşturabilmesi amaçlanmaktadır.

Önerilen Süre: 8 ders saati

DS.1.3.1. Dijital sanat çalışmalarında sanat elemanlarını ve tasarım ilkelerini kullanır.

a) *Sanat elemanları (çizgi, renk, biçim/form, doku, mekân/uzam) üzerinde durulur.*
b) *Tasarım ilkelerine (ritim, denge, oran-orantı, vurgu, birlik, çeşitlilik, hareket, zıtlık vb.)* değinilir.

DS.1.3.2. Dijital tasarımda kullanılan tipografik unsurları açıklar.

a) *Yazı tipi ve boyutu, satır uzunluğu, satır arası boşluk ve benzer etkenlerin kombinasyonlarına değinilir.*
b) *Görsel tasarımların tipografik unsurlarla nasıl güçlendirilebileceğinin üzerinde durulur.*

DS.1.3.3. Dijital tasarımda kullanılan renkleri fark eder.

a) *RGB (Red, Green, Blue), Kırmızı, Yeşil, Mavi ve CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black) renk modelleri ele alınır.*
b) *Renklerin psikolojik etkilerine değinilir.*
c) *Verilmek istenen mesajın etkisinde renk seçiminin önemine vurgu yapılır.*
ç) *Evrendeki renklerin tasarımına ve bu tasarımın fevkaladeliğine vurgu yapılır.*

DS.1.3.4. Renk kombinasyonları oluşturur.

Etkili bir tasarım için renk paleti oluşturmanın önemine değinilir.

DS.1.4. ÜNİTE: DİJİTAL ÇİZİM OLUŞTURMA

Bu ünitede öğrencilerin vektörel çizim araçlarıyla basit vektörel çizimler yapması ve katmanlarla çalışarak dijital bir tasarım oluşturması amaçlanmaktadır.

Önerilen Süre: 20 ders saati

DS.1.4.1. Vektörel çizimi açıklar.

a) *Görsellerin sayısal değerlerle oluşturulduğu ve farklı boyutlara yeniden ölçeklendirme gibi işlemlerde detay kaybının olmadığı üzerinde durulur.*
b) *Selçuklu Dönemi Türk İslam mimari eserleri (bedesten, kervansaray, cami, köprü, çeşme vb.) üzerinden ölçeklendirme örnekleri verilir.*

DS.1.4.2. Vektörel çizim araçlarını tanır.

Seçilen vektörel tabanlı grafik tasarım uygulaması üzerinden kalem, fırça, silgi, seçim, bağlantı noktası aracı gibi vektörel çizimde kullanılan temel araçların incelenmesi sağlanır.

DS.1.4.3. Basit vektörel çizimler yapar.

Üçgen, dörtgen, daire ve benzeri çizimler oluşturması sağlanır.

DS.1.4.4. Katmanlarla çalışma yöntemini açıklar.

DS.1.4.5. Dijital tasarımda katmanları kullanır.

DS.1.4.6. Vektörel tabanlı grafik tasarım uygulamalarıyla Türk bayrağı çizer.

Türkiye haritası, bayrağımız gibi millî ve manevi değerlerimizi temsil eden farklı çizimler yapmaları teşvik edilir.

DS.1.4.7. Çizdiği Türk bayrağını aslına uygun olarak renklendirir.

DS.1.5. ÜNİTE: DİJİTAL GÖRÜNTÜ İŞLEME

Bu ünitede öğrencilerin temel görüntü kavramlarını, dijital görüntü türlerini ve farklılıklarını öğrenmeleri, görüntünün renklerini düzenleyerek görüntüye filtre ve efekt uygulamaları amaçlanmaktadır.

Önerilen Süre: 16 ders saati

DS.1.5.1. Temel görüntü kavramlarını açıklar.

a) Piksel, çözünürlük, resim ve fotoğraf kavramlarına değinilir.
b) Dijital fotoğrafçılık konusuna değinilir.

DS.1.5.2. Dijital görüntü dosyası türlerini bilir.

Dosya türleri (tif, png, jpeg, raw, bmp, gif vb.) ele alınır.

DS.1.5.3. Dijital görüntü işleme araçlarını tanır.

Basit görüntü işleme uygulamalarının (çevrim içi ve çevrim dışı) üzerinde durulur.

DS.1.5.4. Görüntünün renklerini düzenler.

a) Öğrencinin, kendisinin çektiği fotoğrafları veya çevrim içi ortamlardaki görüntüleri kullanabileceği vurgulanır.
b) Renk tonu, doygunluk, kontrast gibi düzenlemeler yapılır.

DS.1.5.5. Görüntüye filtre uygular.

Bulanıklık, keskinlik, parlaklık gibi filtreler üzerinde durulur.

DS.1.5.6. Görüntüye efekt uygular.

Siyah beyaz, mozaik, yağlı boya, sulu boya efektleri üzerinde durulur.

DS.1.5.7. Görüntü üzerinde biçimsel düzenlemeler yapar.

Kırpma, yeniden boyutlandırma, metin ekleme ve farklı görüntülerden birleştirme gibi teknikler üzerinde durulur.

DS.1.5.8. Belirli bir konuda görsel tasarım yapar.

a) Çeşitli tasarım düzenlemeleri yoluyla kolaj çalışması yapılır.
b) Evrenin olağanüstü görselliğine ve tasarım harikası olduğuna dikkat çekilir.

DS.1.5.9. Sınıf arkadaşlarının hazırladığı görsel tasarımları değerlendirir.

a) Görüntünün aslında meydana gelen değişikliklerin, renk doygunluğu, piksel uyumluluğu ve benzeri ölçütler üzerinden değerlendirilmesi sağlanır.
b) Çeşitli araçlar kullanılarak görseller üzerinde gerçeklik algısının değiştirilebileceği vurgulanır.

DS.1.6. ÜNİTE: DİJİTAL TASARIM OLUŞTURMA

Bu ünitede öğrencilerin geleneksel Türk sanatlarında kullanılan motifleri inceleyerek dijital ortamda bu motiflerden esinlenip farklı tasarımlar oluşturması, tasarımlarını dijital ortamlarda nasıl sergileyeceğini öğrenmesi ve oluşturduğu özgün dijital tasarımlarını dijital ortamda paylaşması amaçlanmaktadır.

Önerilen Süre: 20 ders saati

DS.1.6.1. Geleneksel Türk sanat eserlerindeki farklı motifleri inceler.

Minyatür, ebru, çini, tezhip, hat sanatı gibi geleneksel Türk sanatlarına ait örnekler incelenir.

DS.1.6.2. İncelediği motiflerden dijital ortamda özgün motifler tasarlar.

DS.1.6.3. Tasarladığı motiflerden özgün tasarımlar oluşturur.

Örüntü ve simetri kullanılarak farklı tasarımlar yapılabileceği belirtilir.

DS.1.6.4. Tasarımını dijital ortamda paylaşır.

a) Tasarımlarını dijital platformlarda nasıl paylaşabileceğine değinilir.
b) Sanal sergi oluşturmaları sağlanır.

DS.1.6.5. Sınıf arkadaşlarının hazırladığı dijital tasarımları değerlendirir.

DS.2.1. ÜNİTE: DİJİTAL SANATLAR VE TOPLUM

Bu ünitede öğrencilerin dijital sanatların olumlu ve olumsuz etkilerini, farklı alanlardaki işlevlerini, dijital sanatlarda kullanılan güncel uygulamaları öğrenmeleri, toplumsal konuları anlatan dijital eserleri inceleyerek toplumsal bir konuyu ele alan dijital bir tasarım yapmaları amaçlanmaktadır.

Önerilen Süre: 14 ders saati

DS.2.1.1. Dijital sanatların toplum üzerindeki etkilerini açıklar.

a) Dijital sanatların farklı amaçlarla nasıl kullanılabileceği ve toplum üzerindeki etkileri üzerinde durulur.
b) Dijital sanatların toplumun kültürüne ve değişimine nasıl etki edebileceği konusu ele alınır.

DS.2.1.2. Dijital sanatların farklı alanlardaki işlevlerini açıklar.

Eğlence, iletişim, eğitim ve benzeri alanlardaki işlevlerine değinilir.

DS.2.1.3. Dijital sanat oluşturmada kullanılan güncel uygulamaları fark eder.

Dijital sanatlar alanında kullanılabilecek yapay zekâ araçlarına değinilir.

DS.2.1.4. Toplumsal konuları ele alan dijital sanat eserlerini inceler.

Sanat eserinin konusu, tasarımı ve sanat eseriyle verilmek istenen mesajın üzerinde durulur.

DS.2.1.5. Dijital sanatlar aracılığıyla toplumsal bir konuyu ele alan özgün bir tasarım yapar.

Çevre ve iklim, enerji, su, eğitim, din ve kültür gibi toplumsal konular üzerinden tasarım çalışmaları yapılır.

DS.2.1.6. Tasarımını dijital ortamda paylaşır.

DS.2.1.7. Sınıf arkadaşlarının hazırladığı dijital tasarımları değerlendirir.

DS.2.2. ÜNİTE: 3D MODELLEME

Bu ünitede öğrencilerin 3D modellemenin temel kavramlarını, model oluşturma sürecini öğrenerek bir model oluşturması, oluşturduğu model üzerinde temel düzenleme işlemlerini yapması ve 3D yazıcılarla ilgili farkındalık kazanması amaçlanmaktadır.

Önerilen Süre: 22 ders saati

DS.2.2.1. 3D modellemenin temel kavramlarını açıklar.

a) Temel 3D tasarım terimleri (modelleme, render, animasyon, sahne, yüzey, obje vb.) üzerinde durulur.
b) Seçilen bir 3D modelleme aracı üzerinden kavramların işlenmesine özen gösterilir.

DS.2.2.2. 3D modellerin oluşturulma sürecini açıklar.

a) Basit 3D model oluşturmada izlenecek adımlara (şekil seçme, segmentlere ayırma vb.) değinilir.
b) Bir iş planı yapmanın önemine vurgu yapılır.

DS.2.2.3. Basit 3D model oluşturur.

DS.2.2.4. Oluşturduğu 3D model üzerinde temel düzenleme işlemleri yapar.

a) Döndürme, büyütme, küçültme, kesme ve birleştirme gibi düzenlemeler yapılır.
b) Evrendeki mikrodan makroya var olan modelleri tanıması sağlanır.
c) Evrendeki modellerden hareketle kendi model çalışmaları için yeni fikirler ortaya koyması teşvik edilir.

DS.2.2.5. Oluşturduğu 3D modelin 3D yazıcılarla ürüne dönüştürülebileceğini fark eder.

a) İmkânları doğrultusunda öğrencilerin ürettiği 3D modellerin 3D yazıcılarla ürüne dönüştürülmesi teşvik edilir.
b) Bir ürün ortaya koyabilme ve üretme sürecinin görev ve sorumluluk bilinci ile ilişkisi vurgulanır.

DS.2.3. ÜNİTE: DİJİTAL ANİMASYON

Bu ünitede öğrencilerin animasyonu, farklı animasyon türlerini, temel animasyon terimlerini bilmesi ve animasyonun nasıl oluştuğunu anlayarak basit nesne animasyonu yapması amaçlanmaktadır.

Önerilen Süre: 18 ders saati

DS.2.3.1. Temel animasyon terimlerini açıklar.

Animasyon, çerçeve, sahne, karakter, hareket, zamanlama ve benzeri kavramlar üzerinde durulur.

DS.2.3.2. Farklı animasyon türlerini açıklar.

2D animasyon, 3D animasyon, hareketli grafikler gibi animasyon türleri üzerinde durulur.

DS.2.3.3. Animasyonların nasıl oluşturulduğunu açıklar.

a) Animasyonun temel yapı taşı olan çerçeveler ve bu çerçevelerin sırayla gösterilerek hareketin nasıl oluşturulduğu üzerinde durulur.

b) Dijital animasyon yazılım veya araçlarını kullanarak temel animasyon projeleri oluşturabileceği belirtilir.

DS.2.3.4. Basit nesne oluşturur.

DS.2.3.5. Oluşturduğu nesneyi animasyona dönüştürür.

DS.2.3.6. Animasyonun zamanlamasını ve hızını düzenler.

DS.2.3.7. Animasyona çoklu ortam ögeleri ekler.

a) Ses, müzik, görsel ve benzeri çoklu ortam ögelerinin animasyonlarda kullanımı üzerinde durulur.
b) Animasyonu millî, manevi ve kültürel unsurlarımızı içeren unsurlarla zenginleştirmesi sağlanır.

DS.2.3.8. Oluşturduğu animasyonu dijital ortamda paylaşır.

DS.2.3.9. Sınıf arkadaşlarının hazırladığı animasyonları değerlendirir.

Arkadaşlarının çalışmalarındaki millî, manevi ve kültürel unsurları fark etmesi sağlanır.

DS.2.4. ÜNİTE: DİJİTAL SES

Bu ünitede öğrencilerin dijital sesi, dijital ses üretiminde kullanılan güncel ses teknolojisini bilmesi, bu teknolojiyi kullanarak dijital sesler oluşturması, oluşturduğu sesler üzerinde düzenlemeler yapması ve sesleri dijital ortamda paylaşması amaçlanmaktadır.

Önerilen Süre: 4 ders saati

DS. 2.4.1. Dijital ses ile ilgili temel kavramları açıklar.

Ses, dijital ses, ses sinyali gibi kavramlara değinilir.

DS. 2.4.2. Dijital ses üretiminde kullanılan güncel teknolojileri fark eder.

a) Ses kayıt ve düzenleme araçlarına değinilir.
b) Ses üretiminde ve dönüşümlerinde kullanılan yapay zekâ araçlarından bahsedilir.

DS. 2.4.3. Dijital sesler oluşturur.

a) Müzik donanımları (mikrofon, ses kayıt cihazları, telefon, tablet vb.) ve yazılımları ile ses/müzik kaydı yapması sağlanır. Örneğin bireysel veya grup olarak insan sesini (şarkı, şiir dinletisi, ezgi vb.) sözel veya çalgısal bir müzik icrasını kayıt etmesi ve çeşitli ses kayıt tekniklerini deneyimlemesi sağlanır.
b) Kültürümüze ait basit ezgilerden hareketle dijital sesler oluşturulması sağlanır.
c) Müzik düzenleme yazılımlarıyla sanal çalgılar, gerçek çalgılar, insan sesi ve benzeri ses kaynaklarından eserler oluşturulması sağlanır.
ç) İstiklal Marşımızın dijital seslerle icrasını örneklendirmesi sağlanır.

DS. 2.4.4. Oluşturduğu sesleri düzenler.

a) Dijital ses düzenleme araçlarını kullanarak kesme, birleştirme, efekt uygulama ve benzeri işlemler yapılması istenir.
b) Necip Fazıl Kısakürek, Mehmet Âkif Ersoy gibi millî duyguları ve manevi değerleri işleyen şairlerimizin kendi seslerinden okudukları şiirlerden hareketle dijital sesi düzenleme ve ses kalitesini iyileştirme çalışmaları yapmaları sağlanır.

DS. 2.4.5. Oluşturduğu sesleri dijital ortamda paylaşır.

Farklı ses biçimlerinde (mp3, wav, müzik notası vb.) paylaşım yapılması sağlanır.

DS.2.5. ÜNİTE: DİJİTAL HİKÂYE

Bu ünitede öğrencilerin dijital hikâyeyi, hikâye oluşturma sürecini anlaması, hikâye oluşturma araçlarını kullanması ve kendi dijital hikâyesini oluşturması amaçlanmaktadır.

Önerilen Süre: 14 ders saati

DS.2.5.1. Dijital hikâye ile ilgili temel kavramları açıklar.

Senaryo, karakter, kurgu ve benzeri kavramlar üzerinde durulur.

DS.2.5.2. Dijital hikâye oluşturma araçlarını tanır.

Güncel çevrim içi ve çevrim dışı dijital hikâye oluşturma araçlarına yönelik araştırma yapmaları sağlanır.

DS.2.5.3. Dijital hikâye oluşturma sürecini açıklar.

Yazma, senaryo oluşturma, görsel senaryo taslağı oluşturma, çoklu ortam uygulamalarının kullanımı ve dijital hikâyeyi oluşturma adımları üzerinde durulur.

DS.2.5.4. Dijitalleştirilecek hikâyeyi belirler.

Var olan hikâyelerden, hayal gücüyle oluşturduğu karakterlerden veya kendi yaşantısından yola çıkarak bir hikâye oluşturabileceği vurgulanır.

DS.2.5.5. Dijitalleştirilecek hikâyenin senaryosunu oluşturur.

a) Hikâyenin unsurlarını (kişi, yer, zaman ve olay) belirlemesi istenir.
b) Hikâye kurgusunda millî, manevi ve kültürel unsurları kullanması sağlanır.
c) Hikâye kurgusundaki millî, manevi ve kültürel unsurları değerlendirmeleri sağlanır.

DS.2.5.6. Dijitalleştirilecek hikâyenin görsel senaryo taslağını oluşturur.

DS.2.5.7. Dijital hikâyede kullanılacak çoklu ortam ögelerini tasarlar.

a) Dijital hikâyenin senaryosunda belirlenen ses, metin, video, görsel gibi çoklu ortam içerikleri tasarlanır.

b) İçerikler tasarlanırken temel tasarım ilkeleri göz önünde bulundurulur.

DS.2.5.8. Dijital hikâye oluşturur.

Farklı sahnelerdeki içerikler birleştirilerek dijital hikâyenin tamamlanması sağlanır.

DS.2.5.9. Oluşturduğu dijital hikâyeyi dijital ortamda paylaşır.