



T.C. MİLLÎ EĞİTİM
BAKANLIĞI

ORTAÖĞRETİM

GÖRSEL SANATLAR DERSİ

ÖĞRETİM PROGRAMI

(HAZIRLIK, 9, 10, 11 VE 12. SINIFLAR)

TÜRKİYE YÜZYILI
MAARİF MODELİ

2025

ANKARA

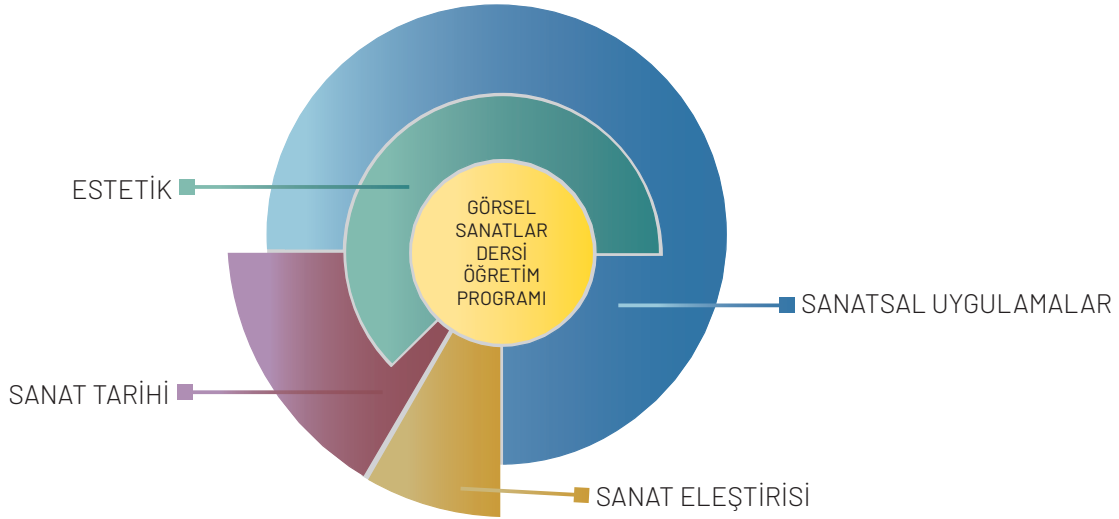
İÇİNDEKİLER

1. GÖRSEL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI	4
1.1. GÖRSEL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN TEMEL YAKLAŞIMI VE ÖZEL AMAÇLARI	4
1.2. GÖRSEL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINA İLİŞKİN ESASLAR	5
1.3. GÖRSEL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN TEMA, ÖĞRENME ÇIKTISI SAYISI VE SÜRE TABLOLARI	10
1.4. GÖRSEL SANATLAR DERSİ ÖĞRETMEN KILAVUZ KİTABI FORMA SAYILARI VE EBATLARI	11
1.5. GÖRSEL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN YAPISI	12
2. GÖRSEL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NDA YER ALAN FARKLI SINIF DÜZEYLERİNE AİT TEMALAR	14
HAZIRLIK SINIFI	14
9. SINIF	34
10. SINIF	59
11. SINIF	80
12. SINIF	105

1. GÖRSEL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI

1.1. GÖRSEL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN TEMEL YAKLAŞIMI VE ÖZEL AMAÇLARI

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin "beceri temelli öğrenme" yaklaşımı odaklı hazırlanan Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı, öğrencilerin kavramsal düzeydeki öğrenme süreçlerini yaratıcı ve etkili bir şekilde uygulamaya dönüştürmelerini hedefler. Böylece öğrencilerin estetik değerler ve disiplinler arası beceriler yoluyla kültürel birikimlerini zenginleştirmeleri, kendilerine özgü ifade biçimleri geliştirerek potansiyellerini keşfetmeleri amaçlanır.



Şema 1: Görsel sanatlar dersinin yapısını oluşturan dört temel disiplin

Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı; sanat tarihi, sanat eleştirisi, estetik ve sanatsal uygulamalar disiplinleri üzerine yapılandırılmıştır (Şema 1). Sanat tarihi ve sanat eleştirisi arasındaki ilişki, öğrencilerin sanatsal mirası daha derinlemesine ve analitik bir bakış açısıyla incelemesine olanak tanırken estetik ve sanatsal uygulamalar ise bu bilgilerin hayata geçirilmesine ve yaratıcı sürecin zenginleştirilmesine yöneliktir.



Görsel 1: Görsel sanatlar dersi kapsamına alınan yenilikçi yaklaşımlar

Bilim ve teknolojiye hızlı gelişmeler, sanatı daha etkileşimli ve erişilebilir kılarken sanat eğitimi yaklaşımlarını da dönüştürmektedir. Farklı sanatsal teknikleri ve yenilikçi yaklaşımları keşfetme imkânı sunan bu dönüşüm, güncel sanata ve teknolojiye dayalı eğitim süreçlerinin yeniden yapılandırılmasını ve planlanmasını gerektirmiştir. Bu bağlamda Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı; yapay zekâ, artırılmış gerçeklik, giyilebilir teknoloji, sosyal medya tasarımı, animasyon, kısa film, ışık-gölge düzenlemeleri, sanatsal yerleştirme, grafiti gibi çağdaş içerikler aracılığıyla yeni nesil sanatsal becerilerin kazandırılmasını amaçlamaktadır (Görsel 1).

Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nda planlanan öğrenme-öğretme yaşantıları fizik, coğrafya, matematik, müzik, biyoloji, kimya, tarih, Türk dili ve edebiyatı, T.C. inkılap tarihi ve Atatürkçülük, bilişim teknolojileri ve yazılım, teknoloji ve tasarım, estetik, felsefe gibi çok sayıda farklı disiplinle iç içe bir yapı üzerine kurulmuştur. Bu disiplinler arasındaki etkileşim aracılığıyla sanatı kültürel ve toplumsal bağlamda değerlendirebilen, sanatın estetik ve felsefi temelleri üzerine düşünsel bir altyapı geliştirebilen, geçmişteki sanat anlayışlarını yorumlayabilen, kültürel mirasa dayalı yaratıcı tasarımlar yapabilen, teknolojiyi sanatsal üretimlerinde etkili bir araç olarak kullanabilen bir öğrenci profili hedeflenmektedir.

Program için hazırlanan uygulama çalışmaları; öğrencilerin sanatsal teknikleri, görsel tasarım öğeleri ve ilkeleri bağlamında kullanarak yaratıcı yeteneklerini geliştirmelerine ve kendilerini etkili bir şekilde ifade edebilmelerine olanak tanımaktadır. Bu süreç, bağımsız karar verebilen ve öz güveni yüksek bireylerin yetişmesine katkı sağlamakta; böylece güçlü ve sürdürülebilir bir toplum yapısının temelleri atılmaktadır.

1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nun 2. maddesinde ifade edilen Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları ile Türk Millî Eğitiminin Temel İlkeleri esas alınarak hazırlanan Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı ile öğrencilerin,

1. Bireysel gelişim süreçleri göz önünde bulundurularak bedensel, zihinsel ve duygusal alanlarda sağlıklı şekilde gelişmeleri,
2. Görsel sanatlar alanına özgü kavramsal bilgileri kazanmaları,
3. Sanatı görsel bir iletişim aracı olarak kullanmaları, değerlendirmeleri ve bu konuda yeterlilik kazanmaları için görsel okuryazarlıklarını geliştirmeleri,
4. Sanat alanındaki gelişmeler ve uygulamalar hakkında bilgi sahibi olmaları,
5. Bilinçli bir sanat izleyicisi olarak içinde yaşadıkları kültüre katkı sağlamaları, sanatsal becerilerini geliştirerek her alanda kullanabilecekleri yaratıcı tutumlar geliştirmeleri,
6. Biçimsel anlatımla ilgili teknik bilgi ve beceri kazanarak tasarıma yönelik hayal güçlerini geliştirmeleri,
7. Çalışmalarında alanla ilgili her türlü araç gereci kullanma becerisine sahip olmaları ve bunları görsel anlatım diline dönüştürerek sanatsal ürün oluşturma isteğini kazanmaları,
8. Görsel sanatın klasik tekniklerinin yanı sıra çağdaş teknikleri de kullanarak anlatım zenginliğinin farkına varmaları,
9. Bireysel çalışmalarda veya grup çalışmalarında iletişim, iş birliği, öz düzenleme gibi sosyal duygusal becerilerle birlikte sevgi, saygı, sorumluluk, yardımlaşma gibi değerlerini geliştirmeleri,
10. Görsel tasarım öge ve ilkelerini kavrayarak çalışmalarında kullanmaları,
11. Özgün düşünme, üretme ve deneme becerilerini geliştirerek sanat eğitimi uygulamaları ile estetik duyarlılık kazanmaları,
12. Gözlem yaparak görsel algılarını geliştirmeleri, estetik bakış açısı kazanmaları ve bu becerilerini çalışmalarına aktarmaları,
13. Hayal güçlerini kullanarak duygu ve düşüncelerini sanatsal çalışmalarına yansıtmaları,
14. Sanatın ve sanat eserlerinin özgün olduğunu fark ederek sanat eserini ve sanatçıyı takdir etmeleri,
15. Güzel sanatların önemini ve sanatın insanlık tarihine katkılarını bilen, evrensel düşünceye sahip bir birey olarak yetişmeleri,
16. Anıtları, müzeleri, tarihî ören yerlerini, atölyeleri, sanat galerilerini, tasarım atölyelerini tanıyarak kültür ve tabiat varlıklarına sahip çıkmaları amaçlanmaktadır.

1.2. GÖRSEL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINA İLİŞKİN ESASLAR

Dersin öğretim programının uygulanmasında aşağıdaki hususlara dikkat edilmelidir:

- *Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı*, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Öğretim Programları Ortak Metni temel alınarak yapılandırılmıştır. Derslerin tasarlanması, ders araç gereçlerinin ve diğer materyallerin hazırlanması ve ölçme değerlendirme süreçlerinin planlanmasında bu metin dikkate alınmalıdır. Bütün eğitim öğretim faaliyetleri, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Ortak Metni'nde işaret edilen öğrenci profiline ulaşılmasını sağlayacak biçimde planlanmalı ve yürütülmelidir.
- Görsel sanatlar dersinin eğitim öğretim sürecinde öğrencilerin söz varlığının ve dil becerilerinin geliştirilmesine, Türkçenin etkili ve doğru kullanılmasına önem verilmelidir.

- Görsel sanatlara katkısı olan yerli ve yabancı sanatçıların eserlerine yer verilmelidir. Bu kapsamda gerçekleştirilecek olan öğrenme-öğretme uygulamalarında ilgili sanatçıların eserleri; resim sanatına ve tarihine katkılarını araştırmaya, sorgulamaya ve öğrendiklerini uygulamaya dayalı bir öğrenme süreci içinde ele alınmalıdır.
- Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'ne göre hazırlanan Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nda öğrencilere kazandırılması amaçlanan bilgi ve beceriler öğrenme çıktısı olarak ifade edilmektedir. Öğrenme çıktıları yapılandırılırken alan becerilerine ve kavramsal becerilere ait süreç bileşenlerinin tamamı dikkate alınmalıdır.
- Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nda yer alan öğrenme-öğretme yaşantıları; öğrencilere bütüncül bir bakış açısı kazandıran, kalıcı öğrenmenin gerçekleşmesine hizmet eden, farklı öğretim yöntem ve tekniklerini işe koştan, disiplinler arası ilişkileri görmeyi kolaylaştıran bir çerçevede sunulmuştur. Öğrenme-öğretme yaşantılarında öğrenme çıktıları ve süreç bileşenlerine yönelik yazılan tüm süreçlerin uygulanması zorunludur. Planlamalar, öneri niteliğinde olan uygulamalarda ilgili temanın öğrenme çıktıları ve süreç bileşenleri başta olmak üzere ilişkilendirilen tüm eğilimler ve programlar arası bileşenler göz önünde tutularak yapılmalıdır.*
- Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı, öğrencinin bütünsel gelişimini esas alan bir özelliğe sahiptir. Bu sebeple öğrencilerin fiziksel, bilişsel ve sosyal-duygusal özelliklerinin bilinmesi ve öğrenme-öğretme yaşantılarının bu özelliklere göre düzenlenmesi önemlidir. Bu bakış açısına bağlı olarak program, sürekli değerlendirme anlayışını öğrenme yaşantılarının temel öğelerinden biri olarak görmektedir. Programda öğretmenlerden beklenen, öğrenme-öğretme yaşantılarını öğrencilerinin özelliklerine göre ve ihtiyaçlarına cevap verecek biçimde uyarlamalarıdır.*
- Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nda kullanılan alan becerileri; sanatsal algı, yorumlama, üretim ve değerlendirme süreçlerini kapsayan, kavramsal düşünme ile alana özgü bilgileri bir araya getiren bileşenlerdir. Birbirleriyle ilişkili olarak yapılandırılmış olan bu beceriler, öğrencinin sanatsal gelişimini bütüncül bir şekilde destekler. Bu nedenle öğrenme yaşantılarını tasarlarken öğretmenlerin beceriler arası anlamsal ve ilişkisel bütünlüğe dikkat etmeleri önemlidir.*
- Programda sanatsal algılama, sanat eserini inceleme, sanatsal üretim yapma, sanatsal tasarım yapma becerilerinin öğrenme çıktıları aracılığıyla işletilebilmesi için söz konusu becerilere ilişkin bütünlük beceriler kullanılmalıdır. O becerilere ait bütünlük becerilerin tamamı veya yalnızca bir tanesi işletilebilir.
- Tematik yaklaşımla hazırlanan Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı; Hazırlık, 9, 10, 11 ve 12. sınıflarda iki ders saati uygulanabilecek şekilde düzenlenmiştir.
- Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı; Sanata Bakış, Çizgiden Boyuta, Zamanın İzinde Sanat ve Sanat ve Teknoloji Evreni temalarından oluşmaktadır.*
- Sanata Bakış adlı temada öğrencilerin deyim ve atasözleri konulu karikatür çizimi, kişisel mühür tasarımı yapmaları, güzel sanatların dallarını, fikir ve sanat eserleri kanununda yer alan telif haklarını, plastik sanatların temel özelliklerini, sanat ve özgünlük ilişkisini fark etmeleri ve görsel sanatlarla ilgili meslekler hakkında bilgilenmeleri hedeflenmektedir.
- Çizgiden Boyuta adlı temada öğrencilerden hayali kahraman karakteri tasarımları; bir figürü veya objeyi sanatsal ürüne dönüştürmeleri, görsel tasarım öğe ve ilkeleriyle nokta, çizgi, leke ve doku çalışmaları yapmaları; renkli resim uygulamalarından lavi, sulu boya, pastel, guaj, akrilik ve kuru boya tekniklerini kullanmaları; perspektif çiziminde tek ve iki kaçıslı perspektif tekniklerini uygulamaları; röprodüksiyon ve kolaj çalışması yapmaları istenmektedir. Bunun yanı sıra öğrencilerden nesne, figür, portre, mekân çizimleri ile çok figürlü çizimler yapmaları ve üç boyutlu uygulamalar ortaya koymaları beklenmektedir.
- Zamanın İzinde Sanat adlı temada öğrencilerin müzede konuşan eserler ile milli kültür yapı ve eserlerimizle ilgili kültürel miras haritası ve sanatsal ürün tasarımları; Uygurlardan Osmanlı Dönemi'ne uzanan Türk resim sanatı ve Cumhuriyet Dönemi resim sanatı, İslam sanatının Türk ve dünya sanatına etkilerini yorumlaması, geleneksel Türk sanatları ve farklı kültürlerle ait sanat eserleri hakkında bilgilenmeleri amaçlanmaktadır. Öğrencilerden sanatın topluma etkisini kavramaları, Rönesans'tan realizme Avrupa resim sanatının özelliklerini tanımaları ve yorumlamaları istenmektedir. Öğrencilerin empresyonizmden günümüze kadar gelişen sanat akımları hakkında bilgilenmeleri ayrıca yapıldığı dönemin koşullarına göre bir sanat eserinin özelliklerini çözümleyerek yoruma ve yargıya ulaşabilecek düzeyde inceleme yapabilmeleri hedeflenmektedir.
- Sanat ve Teknoloji Evreni adlı temada öğrencilerden hazır nesnelerle müzikal enstalasyon, çağdaş sanat, foto-kolaj, rozet ve kokart, afiş, ambalaj, ben müzesi, özgün baskı, sanatsal yerleştirme, illüstrasyon, grafiti, endüstriyel

tasarım, ışık gölge düzenlemeleri, giyilebilir teknoloji, yapay zekâ, animasyon ve kısa film ile ilgili sanatsal uygulamalar yaparak kendi ürünlerini/eserlerini ortaya koymaları beklenmektedir. Program temalarında bulunan konuların kapsamı içerik çerçevesinde belirlenmiş ve program bileşenleri öğrenme-öğretme yaşantılarında açıklanmıştır. Planlama yapılırken bunlara dikkat edilmelidir.

- Bilişim teknolojileri ve yazılım, biyoloji, coğrafya, estetik, felsefe, fizik, kimya, matematik, sanat tarihi, sosyoloji, tarih, müze eğitimi, müzik, T.C. inkılap tarihi ve Atatürkçülük, teknoloji ve tasarım, Türk dili ve edebiyatı disiplinlerinde yer alan bazı konular programla ilişkili olacak şekilde dikkate alınmıştır. Önceki basamaklarda yer verilen içerikler öğrenme-öğretme yaşantılarındaki temel kabuller bölümünde belirtilmiştir.
- Program, öğrencilerin gelişen ve değişen bilgi-iletişim teknolojileri ve farklı yollarla sunulan sanatsal verileri kullanabilmeleri hedefine uygun olarak tasarlanmıştır. Bu nedenle öğrenme-öğretme yaşantılarında bilgi-iletişim teknolojilerinden ve görsel sanatlarla ilgili genel ağ kaynaklarından, sanal müzelerden, sanat eserlerine ait görsellerden ve videolardan, haritalardan, tarih şeritlerinden, diyagramlardan, akademik makalelerden, sanat kitaplarından ve sözlüklerden mümkün olduğunca yararlanılmalıdır.
- Öğrenciler, ilgi ve yeteneklerine uygun sanatsal etkinliklere ve devlet kurumlarının açtığı kurslara yönlendirilmelidir. Okul ve çevre imkânları doğrultusunda yapılan bu yönlendirmeler sonucunda, öğrencilerin gelişimi düzenli olarak takip edilmelidir.

Programın Bileşenleri

- Programda alan becerilerinin yanında öğrencilere sosyal-duygusal beceriler, kavramsal beceriler, okuryazarlık becerileri, değerler, eğilimler ve disiplinler arası bakış açısının kazandırılması amaçlanmaktadır. Bu nedenle görsel sanatlar dersi, programda sıralanan ve öğrenme-öğretme yaşantılarıyla ilişkilendirilen bileşenler dikkate alınarak planlanmalıdır.
- Bilgi ve beceriler, içerik çerçevesiyle anlamlı bütünler oluştururken programlar arası bileşenler (sosyal-duygusal öğrenme becerileri, değerler, okuryazarlık becerileri) öğrenmenin anlamlı bir parçası hâline getirilmelidir. Okuryazarlık ve sosyal-duygusal öğrenme becerileriyle değerler ve eğilimlerin notla değerlendirilmesine gerek yoktur. Gelişimi değerlendirmek için performans görevleri gibi ölçme araçları ve dereceli puanlama anahtarlarında dikkate alınan ölçütler arasında bu bileşenlere de yer verilmelidir.

Öğrenme Kanıtları (Ölçme ve Değerlendirme)

- Verilen her öğrenme çıktısına ilişkin en az bir öğrenme kanıtı programda sunulmuştur. Değerler, eğilimler, sosyal-duygusal öğrenme ve okuryazarlık becerileri öğrenme-öğretme uygulamalarının bir parçası olduğu ve öğrenme çıktılarında yer almadığı için kanıtlar bölümünde bunlara ilişkin doğrudan ölçme ve değerlendirme araç ve yöntemlerine yer verilmemiştir.
- Programda öğrenme kanıtları olarak sunulan ölçme ve değerlendirme araçları süreç ve ürüne dayalı değerlendirme yapmak amacıyla tasarlanmıştır. Ölçme araçlarının belirlenmesinde bunların temalarda yer verilen tüm öğrenme çıktılarını kapsamaması amaçlanmıştır. Örnek olması için her temada bulunan ölçme ve değerlendirme araçları öğretmenlere sunulmuştur. Öğretmenlerden bu araçları kullanmaları, gerekli durumlarda uyarlamaları veya farklı araçları sürece dâhil etmeleri beklenmektedir.
- Ölçme ve değerlendirme yöntemleri öğrenciler tarafından kazanılan veya geliştirilen becerilerin yansıtılabileceği özellikte olmalı; öğrencilerin yetenek, ihtiyaç ve özel durumlarına göre çeşitlendirilmelidir. Bilgi ve becerilerin ölçülmesi ve değerlendirilmesinde öğrencilere ilgi çekici, günlük hayatla ilişkili, uzak veya yakın çevrede karşılaşılabilecekleri problemlere ilişkin görevler verilmeli; yargısal nitelik taşımayan ve motive edici geri bildirimler yapılmalıdır. Süreç içerisinde dijital teknolojilerden yararlanılmalıdır.
- Programdaki *Sanata Bakış*, *Çizgiden Boyuta*, *Zamanın İzinde Sanat* ve *Sanat ve Teknoloji Evreni* temalarında bulunan alan becerilerinin ölçülmesinde dereceli puanlama anahtarı, kontrol listesi, gözlem, öz, akran ve grup değerlendirme formları vb. ölçme araçlarından yararlanılmalıdır. Süreç boyunca öğrenmeler takip edilmeli, değerlendirilmeli ve öğrencilere geri bildirimde bulunulmalıdır.
- Programın her temasında çoğunluğu sınıfta gerçekleştirilecek performans görevleri yer almaktadır. Bu görevlerde

sunum yapma, sanatsal ürün ve maket oluşturma; afiş, amblem ve logo tasarlama gibi sonuçlar beklenmektedir.

Öğrenme-Öğretme Yaşantıları

- *Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı*, öğrencinin bütünsel gelişimini esas almaktadır. Bu gelişimi sağlayabilmek amacıyla öğrenme-öğretme yaşantılarında sunulan etkinlikler; ilgili öğrenme çıktısı, beceri, eğilim ve değerlerin kazandırılmasını gerçekleştirmeye yönelik hazırlanmıştır. Programın öğrenme-öğretme yaşantıları bölümünde örnekler sunulmuştur.
- Öğrenme-öğretme yaşantıları bölümünde sunulan örneklerden yola çıkarak öğretmenlerden öğrenme yaşantılarını öğrenci gruplarının özelliklerine göre uyarlamaları, değiştirmeleri veya yeni etkinlikler oluşturmaları beklenmektedir.
- Temaların işleniş sırası ve temalarda ayrılan süre öğretim programında belirtilmiştir ancak zümre öğretmenleri tarafından yapılacak planlamalarda öğrenci düzeyleri ve çevresel farklar dikkate alınmalıdır.
- Programda her tema için temel eğitim düzeyindeki öğretim programlarında yer alan konular göz önüne alınarak temel kabuller belirlenmiştir. Ön değerlendirme sürecinde öğrenme yaşantıları uygulanırken öğrencilerin temel kabullerde yer alan bilgiye sahip olma durumlarının kontrol edilmesi, gerekli durumlarda temel kabullere ilişkin öğrenme ihtiyaçlarının karşılanması beklenmektedir.
- Programın uygulanmasında bağlamsal ve yaşantısal öğrenmenin esas alınması, araştırma ve sorgulamaya dayalı bir süreç yapılandırılması gerekmektedir. Program, çok yönlü gelişime katkıda bulunacak öğretim yöntem ve teknikleriyle zenginleştirilmeli; bu süreci desteklemek üzere öğreneni merkeze alan öğretim yöntemlerine (proje temelli öğrenme, problem temelli öğrenme, örnek olay, tartışma, drama, eğitsel oyun vb.) yer verilmelidir. Ayrıca araştırma süreçlerine katkıda bulunması adına öğretmenler tarafından öğrencilere ön hazırlık yaptırılması ve görsel sanatlar dersine yönelik kaynaklardan oluşan bir atölye/sınıf kitaplığı kurulması da önemli görülmektedir.
- Programın uygulanmasında öğrenme süreci; öğretmenin rehber ve kolaylaştırıcı rolünü üstleneceği, öğrenenin merkeze alınacağı ve aktif katılımının sağlanacağı şekilde düzenlenmelidir. Bu nedenle düşüncelerin özgürce paylaşılabilmesi, sosyal ve duygusal becerilerin gelişiminin desteklendiği bir sınıf ortamı oluşturulmalıdır.
- Program, sorgulama temelli yaklaşımıyla öğrencilerin hem bireysel hem de iş birlikli düşünme süreçlerine önem vermektedir. Sorgulama sürecini desteklemek, bunun yanında etkileşimi sağlamak ve birlikte öğrenme fırsatlarını artırmak için iş birlikli öğrenme ortamlarının sürece dâhil edilmesi beklenmektedir. İş birlikli ortamların sadece sınıf değil okul içinde de oluşturulması, bunun için farklı sınıf düzeylerinde öğrenim gören öğrencilerin bir araya getirilmesiyle akran öğretimine fırsat veren etkinliklerin gerçekleştirilmesi önemli görülmektedir.
- Program bütüncül eğitim anlayışına göre yapılandırılmıştır. Bu nedenle disiplinler ve beceriler arası ilişkileri kapsayan yapıların kurulmasına önem verilmelidir. Bu amaçla öğrenme-öğretme yaşantılarını tasarlama ve öğretim materyallerini geliştirme süreçlerinde zümre öğretmenleri ile diğer branş öğretmenlerinin iş birliği içinde çalışmaları önerilmektedir.
- Programın köprü kurma aşamasında, öğrencilerin mevcut bilgi ve becerileri ile programda yer alan kazanımlar arasında bağlantılar kurularak görsel sanatlar dersi ile gerçek hayat arasındaki ilişkiler vurgulanmaktadır. Bu ilişkiyi güçlendirmek amacıyla okul içindeki ve dışındaki öğrenme ortamlarının yanı sıra sanal öğrenme ortamlarından da yararlanılabilir. Bu kapsamda saha çalışmalarının planlanması, konuyla ilgili alan uzmanlarının katılacağı seminer ve paneller düzenlenmesi veya düzenlenen çeşitli etkinliklere öğrencilerin katılımının sağlanması önerilmektedir. Ayrıca sanal ve artırılmış gerçeklik uygulamaları da öğrencilerin gerçek hayat deneyimleri kazanmalarını destekleyecek öğrenme araçları olarak ele alınabilir.
- Öğrenme-öğretme uygulamalarında; görsel sanatlar disiplinine ilişkin kavramların ve bu kavramlar arasındaki ilişkilerin öğrenilmesini desteklemek amacıyla grafiksel düzenleme programlarının ve görsel materyallerin kullanılması önerilmektedir. Bu amaçla tablo, şekil, diyagram, kavram haritası, zihin haritası veya kavram ağlarından yararlanılabilir. Bunların yanı sıra kavram karikatürleri, afiş, broşür gibi görsel materyaller de kullanılabilir.
- Öğretmenlerden öğrencilerini bu tür materyalleri kullanmaya ve hazırlamaya yönlendiren öğrenme süreçleri oluşturmaları beklenmektedir. Kullanılacak olan öğrenme çıktılarıyla tutarlı farklı öğretim materyalleri (okuma parçaları, çalışma yaprakları, bilgi notu, sunum, etkinlik vb.) öğrencilerin hazır bulunuşluk düzeyleri ve öğrenme profilleri göz önünde bulundurularak yapılandırılmalıdır.
- Programın uygulanmasında öğretmenlerden hem öğretim teknolojilerini hem de teknoloji tabanlı öğretim yöntemlerini anlamlı öğrenmeyi destekleyecek biçimde kullanmaları beklenmektedir. Süreci desteklemek için dijital öy-

küleme, karma öğretim gibi teknoloji tabanlı öğretim uygulamaları ile video, sunu, animasyon gibi materyaller de sürece dâhil edilmelidir.

Farklılaştırma

- Öğrenciler arasındaki bireysel farklılıklar öğretim sürecinin düzenlenmesinde dikkate alınmalıdır. Öğretim sürecinin öğrenci ihtiyaçlarına göre şekillendirilmesi için öğretimin farklılaştırılması yoluna gidilmelidir. Bu amaçla farklılaştırma bölümünde zenginleştirme ve destekleme başlıkları altında önerilerde bulunulmuştur. Farklılaştırma kapsamında zenginleştirme ve/veya destekleme bölümünde yer verilen uygulamalara ders kitaplarında yer verilmeyecektir. Programda yer alan farklılaştırma amacıyla yapılacak bütün uygulamalar öğretmenler tarafından planlanır ve yürütülür. Bu farklılaştırma uygulamaları öğrencilerin ilgi, istek ve ihtiyaçları doğrultusunda belirlenir.
- Farklılaştırma sürecinde öğrencilerin hazırlıklı olmaları sağlanmalı, ilgileri ve öğrenme profilleri dikkate alınmalı; içerik, süreç ve ürün bu özelliklere uygun hâle getirilmelidir. Bu kapsamda aynı öğrenme çıktısına ulaşabilmek için zenginleştirici ve destekleyici etkinlikler yoluyla tüm öğrencilere öğrenme fırsatları sağlanmalı ve sınıftaki farklı öğrenme düzeyine sahip öğrencilerin gereksinimlerine cevap verecek şekilde planlanma yapılmalıdır.

1.3. GÖRSEL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN TEMA, ÖĞRENME ÇIKTISI SAYISI VE SÜRE TABLOLARI

HAZIRLIK SINIFI GÖRSEL SANATLAR DERSİ (2 SAAT)

TEMA	Öğrenme Çıktı Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde Oranı (%)
1. SANATA BAKIŞ	4	8	11
2. ÇİZGİDEN BOYUTA	6	22	30
3. ZAMANIN İZİNDE SANAT	6	18	25
4. SANAT VE TEKNOLOJİ EVRENİ	8	20	28
OKUL TEMELLİ PLANLAMA*	-	4	6
TOPLAM	24	72	100

9. SINIF GÖRSEL SANATLAR DERSİ (2 SAAT)

TEMA	Öğrenme Çıktı Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde Oranı (%)
1. SANATA BAKIŞ	3	6	8
2. ÇİZGİDEN BOYUTA	9	22	31
3. ZAMANIN İZİNDE SANAT	8	16	22
4. SANAT VE TEKNOLOJİ EVRENİ	8	24	33
OKUL TEMELLİ PLANLAMA*	-	4	6
TOPLAM	28	72	100

10. SINIF GÖRSEL SANATLAR DERSİ (2 SAAT)

TEMA	Öğrenme Çıktı Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde Oranı (%)
1. SANATA BAKIŞ	3	4	6
2. ÇİZGİDEN BOYUTA	6	24	33
3. ZAMANIN İZİNDE SANAT	8	16	22
4. SANAT VE TEKNOLOJİ EVRENİ	5	24	33
OKUL TEMELLİ PLANLAMA*	-	4	6
TOPLAM	22	72	100

11. SINIF GÖRSEL SANATLAR DERSİ (2 SAAT)

TEMA	Öğrenme Çıktı Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde Oranı (%)
1. SANATA BAKIŞ	3	4	6
2. ÇİZGİDEN BOYUTA	6	24	33
3. ZAMANIN İZİNDE SANAT	9	16	22
4. SANAT VE TEKNOLOJİ EVRENİ	7	24	33
OKUL TEMELLİ PLANLAMA*	-	4	6
TOPLAM	25	72	100

12. SINIF GÖRSEL SANATLAR DERSİ (2 SAAT)

TEMA	Öğrenme Çıktı Sayısı	Süre	
		Ders Saati	Yüzde Oranı (%)
1. SANATA BAKIŞ	2	4	6
2. ÇİZGİDEN BOYUTA	3	22	30
3. ZAMANIN İZİNDE SANAT	9	18	25
4. SANAT VE TEKNOLOJİ EVRENİ	6	24	33
OKUL TEMELLİ PLANLAMA*	-	4	6
TOPLAM	20	72	100

* Zümre öğretmenler kurulu tarafından ders kapsamında yapılması kararlaştırılan çalışmalar (okul dışı öğrenme etkinlikleri, gözlem ve saha çalışması, sosyal etkinlikler, proje çalışmaları, yerel çalışmalar, okuma çalışmaları vb.) için ayrılan süredir. Çalışmalar için ayrılan süre, eğitim öğretim yılı içinde planlanır ve yıllık planlarda ifade edilir. Okul temelli planlama kapsamında 12. sınıf düzeyinde belirlenen ders saatleri ise öğrencilerin meslek seçimi ve kariyer planlaması yapabilmeleri amacıyla onlara rehberlik edecek şekilde kullanılır. Bu doğrultuda planlanan eğitim öğretim faaliyetleri, mesleki rehberlik ve kariyer danışmanlığı kapsamında yürütülür.

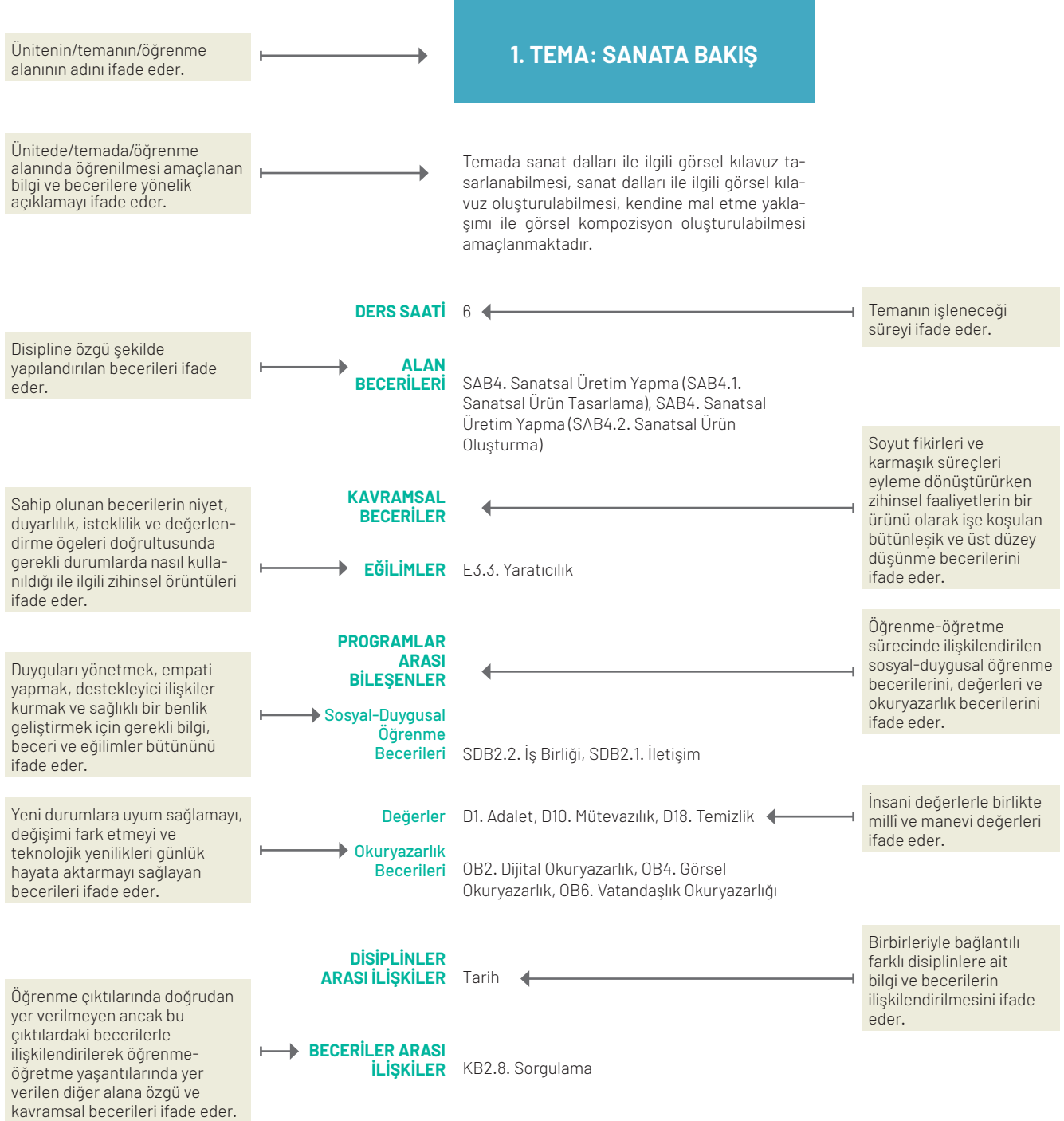
1.4. GÖRSEL SANATLAR DERSİ ÖĞRETMEN KILAVUZ KİTABI FORMA SAYILARI VE EBATLARI

ÖĞRETMEN KILAVUZ KİTABI	FORMA SAYISI*	KİTAP EBADI
GÖRSEL SANATLAR HAZIRLIK SINIFI	16-18	19,5 cm X 27,5 cm
GÖRSEL SANATLAR 9	16-18	19,5 cm X 27,5 cm
GÖRSEL SANATLAR 10	16-18	19,5 cm X 27,5 cm
GÖRSEL SANATLAR 11	18-20	19,5 cm X 27,5 cm
GÖRSEL SANATLAR 12	18-20	19,5 cm X 27,5 cm

* Forma sayıları alt ve üst sınır olarak verilmiştir.

1.5. GÖRSEL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN YAPISI

Tema temelli yaklaşımla hazırlanan Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı hazırlık, 9, 10, 11 ve 12. sınıflarda uygulanabilecek şekilde düzenlenmiştir. Programda, her sınıf düzeyinde aynı isimli dört tema yer almaktadır. Temaların yapısı ve bu yapıya ilişkin açıklamalar şematik olarak aşağıda sunulmuştur.



Öğrenme yaşantıları sonunda öğrenciye kazandırılması amaçlanan bilgi, beceri ve becerilerin süreç bileşenlerini ifade eder.	→	ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ	GS.9.1.1. Sanat dalları ile ilgili görsel kılavuz tasarlayabilme a) Sanat dallarını inceler. b) Sanat dalları bağlamında oluşturulan imgeleri ifade eder.	←	Dersin kodu Sınıf seviyesi Tema numarası Öğrenme çıktısı numarası
Disipline ait başlıca genelleme, ilke, anahtar kavramlar veya sembolleri ifade eder.	→	İÇERİK ÇERÇEVESİ Anahtar Kavramlar	Sanat Dalları ile İlgili Görsel Kılavuz Hazırlama Kendine Mal Etme Yaklaşımı fikir ve sanat eserleri kanunu, fikri mülkiyet hakları, işitsel sanatlar, karma sanatlar, sözel sanatlar, telif hakları	←	Öğrenme sürecinde ele alınan bilgi kümesini (bölüm/konu/alt konuya ilişkin sınırları) ifade eder.
Öğrenme çıktılarını, eğilim, programlar arası bileşenler ve öğrenme kanıtları arasında kurulan ve anlamlı ilişkilere dayanan öğrenme-öğretme sürecini ifade eder.	→	ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme) Öğrenme-Öğretme Yaşantıları Temel Kabuller	Öğrenme çıktıları; grup değerlendirme formu, çalışma yaprağı, dereceli puanlama anahtarı, değerlendirme ölçeği, kontrol listesi, performans görevi kullanılarak değerlendirilebilir. Performans görevi olarak öğrencilerden, başka sanatçıların eserlerinden yararlanarak yeni eserler üreten sanatçıların çalışmalarından örnekler içeren bir sunum hazırlamaları istenebilir. Yapılan çalışmalar kontrol listesi ya da dereceli puanlama anahtarı kullanılarak değerlendirilebilir.	←	Öğrenme çıktılarının değerlendirilmesi ile uygun ölçme ve değerlendirme araçlarını ifade eder.
Yeni bilgi ve becerilerin öğrenilmesi için sahip olunması gereken ön bilgi ve becerilerin değerlendirilmesini ifade eder.	→	Ön Değerlendirme Süreci Köprü Kurma	Öğrencilerin güzel sanatlar içerisinde çeşitli sanat dallarının yer aldığını, sanatçıların ürettikleri eserlerle ilgili haklarının olduğunu bildikleri kabul edilmektedir. Öğrencilerin esinlenme, taklit, kopya gibi kavramları bildikleri kabul edilmektedir.	←	Önceki öğrenme-öğretme süreçlerinden getirildiği kabul edilen bilgi ve becerileri ifade eder.
Hedeflenen öğrenci profili ve temel öğrenme yaklaşımları ile uyumlu öğrenme-öğretme yaşantılarının hayata geçirildiği uygulamaları ifade eder.	→	Öğrenme-Öğretme Uygulamaları	Öğrencilere bildikleri sanat dalları ve bu sanat dallarının özellikleri ile ilgili sorular sorulur veya verilen sanat dallarına ait görsellerle ilgili öğrenci görüşleri alınır. Öğrencilerden telif hakkı ile ilgili bilgilerini ifade etmeleri istenir. Öğrencilerden esinlenme, taklit, kopya kavramları arasındaki farklılıkların neler olduğunu ifade etmeleri istenir.	←	Mevcut bilgi ve becerilerle yeni edinilecek bilgi ve beceriler arasında ilişki kurmayı, buradan hareketle yeni edinilecek bilgi ve becerilerle günlük yaşam deneyimleri arasında bağ kurmayı ifade eder.
Öğrenme profilleri bakımından farklılık gösteren öğrencilere yönelik çeşitli zenginleştirme ve desteklemeye ilişkin öğrenme-öğretme yaşantılarını ifade eder.	→	FARKLIlaştırma Zenginleştirme	Öğrencilere sanat dalları ile ilgili bir video izletilebilir veya görseller sunulabilir. "Bu sanat dalları ile ilgili eserler üreten bir sanatçı olsanız eserlerinizin kopyalanmasını ya da çalınmasını önlemek için ne yaparsınız?" sorusu sorularak öğrencilerin görüşleri alınabilir.	←	Akranlarından daha ileri düzeydeki öğrencilere genişletilmiş ve derinlemesine öğrenme fırsatları sunan, onların bilgi ve becerilerini geliştiren öğrenme-öğretme yaşantılarını ifade eder.
Programın güçlü ve iyileştirilmesi gereken yönlerinin öğretmenler tarafından değerlendirilmesini ifade eder.	→	Destekleme Öğretmen Yansımaları	Öğrencilerden seçtikleri sanat dallarıyla ilgili birkaç cümleden oluşan tanımlayıcı bilgi kartları oluşturulmaları istenebilir. Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.	←	Öğrenme sürecinde daha fazla zaman ve tekrara ihtiyaç duyan öğrencilere ortam, içerik, süreç ve ürün bağlamında uyarlanmış öğrenme-öğretme yaşantılarını ifade eder.



2. GÖRSEL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NDA YER ALAN FARKLI SINIF DÜZEYLERİNE AİT TEMALAR HAZIRLIK

1. TEMA : SANATA BAKIŞ

Temada deyim ve atasözlerini konu alan karikatür tasarlanabilmesi, deyim ve atasözlerini konu alan karikatür oluşturulabilmesi, kişisel mühür taslağının ve kişisel mühür tasarımı- nın oluşturulabilmesi hedeflenmektedir.

DERS SAATİ 8

ALAN BECERİLERİ

SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.1. Sanatsal Ürün Tasarlama), SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.2. Sanatsal Ürün Oluşturma), SAB5. Sanatsal Tasarım Yapma (SAB5.1. Sanatsal Tasarım Taslağı Oluşturma), SAB5. Sanatsal Tasarım Yapma (SAB5.2. Sanatsal Tasarım Ürünü Oluşturma)

KAVRAMSAL BECERİLER

EĞİLİMLER E3.8. Soru Sorma

PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB2.1. İletişim

Değerler D3. Çalışkanlık, D18. Temizlik

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık

DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER

Türk Dili ve Edebiyatı

BECERİLER ARASI İLİŞKİLER

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

GS.H.1.1. Deyim ve atasözlerini konu alan karikatür tasarlayabilme

- Deyim ve atasözlerini inceler.*
- Deyim ve atasözleri bağlamında oluşturduğu imgeleri karikatür eskizleriyle ifade eder.*

GS.H.1.2. Deyim ve atasözlerini konu alan karikatür oluşturabilme

- Karikatür çizimine uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.*
- Deyim ve atasözlerini karikatüre dönüştürür.*

GS.H.1.3. Kişisel mühür taslağı oluşturabilme

- Mühür örneklerini inceler.*
- Kişisel mühür tasarımına yönelik fikir geliştirir.*
- Kişisel mühür tasarımı fikrine yönelik eskiz yapar.*

GS.H.1.4. Kişisel mühür tasarımı oluşturabilme

- Mühür tasarımına uygun tekniği belirler.*
- Mühür tasarımına uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.*
- Kişisel mühür üretim aşamalarını sıralar.*
- Kişisel mühür eskizini tasarıma dönüştürür.*
- Kişisel mühür tasarımının estetik ve işlevsel yeterliliğini değerlendirir.*

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Deyim ve Atasözleri Konulu Karikatür

Kişisel Mühür Tasarımı

Anahtar Kavramlar

baskı teknikleri, mühür

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; gözlem formu, kontrol listesi, dereceli puanlama anahtarı, dereceleme ölçeği, öz değerlendirme formu ve performans görevi kullanılarak ölçülebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden bir atasözünün çıkış şekli ve insanlar arasında nasıl yaygınlaşmış olabileceği hakkında bir öykü yazmaları ve bu öyküye uygun bir çizim yapmaları istenebilir. Yapılan çalışmalar dereceli puanlama anahtarı veya dereceleme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin sanat, görsel sanatlar, karikatür gibi temel kavramların tanımlarını, deyim ve atasözü arasındaki farkları, dilimize yerleşmiş başlıca deyim ve atasözlerini bildikleri kabul edilmektedir.

Öğrencilerin imzanın ve mührün kullanım amaçlarını ve şekillerini bildikleri kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilerden deyim ve atasözlerimize örnekler vermeleri istenir.

“Eskiden imza yerine neden mühür kullanıldığı hakkında düşünceleriniz nelerdir?”, “Günümüzde mühür ve imza hangi amaçlarla kullanılmaktadır?” gibi sorularla öğrencilerin görüşleri alınır.

Köprü Kurma

“Kendiniz için bir karikatür karakteri ve sembolik mühür tasarımı yapsaydınız hangi özellikleri taşımasını isterdiniz?” sorusu üzerinden öğrencilerin kendilerini ifade etmeleri sağlanır.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

GS.H.1.1.

Öğrencilerin sanat, görsel sanatlar, karikatür kavramları hakkında konuşmaları istenir. Bu kavramların tanımları açıklanarak karikatürün görsel sanatlar içindeki yerini ve önemini fark etmeleri sağlanır. Öğrencilerden mizahla ilişkisi ve dilimize katkısı bağlamında deyim ve atasözlerini inceleyerek düşüncelerini ifade etmeleri istenir. Karikatür sanatından örnek görseller gösterilerek öğrencilerin karikatür sanatının özelliklerini fark etmeleri sağlanır **(OB4)**. Karikatürün deyim ve atasözlerinin anlatım gücüne yapacağı katkılar hakkında öğrencilerin görüşleri alınır.

İnceledikleri deyim ve atasözlerini, oluşturacakları karikatür tasarımına nasıl yansıtacaklarını belirlemeleri için öğrencilerden çeşitli imgeler oluşturmaları istenir. Öğrencilerden oluşturdukları imgelere ait basit çizimler yapmaları istenir. Bu aşamada *düşün eşleş paylaş* tekniğinden faydalanılabilir. Süreç, öz değerlendirme veya gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.H.1.2.

Öğrencilere portre, bant, editoryal karikatür türleri açıklanır. Öğrencilerden kendileri için uygun olan karikatür türünü belirlemeleri istenir. Öğrencilere karikatür çiziminde kullanabilecekleri araçlar açıklanır. Çalışma sürecinde resim kalem, tarama ucu, tükenmez kalem, çeşitli kalınlıklara sahip mürekkepli kalemler, keçeli kalem, kuru boya, sulu boya, çini mürekkebi, silgi ve resim kâğıdı gibi geleneksel araçların yanı sıra dijital araçların da kullanılabileceği belirtilir. Öğrencilerin bu araçlar arasından kendi çalışmaları için en uygun olanları belirleyerek ifade etmeleri istenir. Belirledikleri araç ve gereçlerin karikatürün uygulama aşamalarında etkin olarak nasıl kullanılabileceği hakkında öğrencilere bilgi verilir.

Öğrencilerden deyim ve atasözleri bağlamında oluşturdukları imgeleri karikatüre dönüştürmeleri istenir. Uygulama sürecinde öğrencilerin merak ettikleri soruları sormaları sağlanır **(E3.8)**. Yapılan çalışmalar dereceli puanlama anahtarı veya öz değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden bir atasözünün çıkış şekli ve insanlar arasında nasıl yaygınlaşmış olabileceği hakkında bir öykü yazmaları ve bu öyküye uygun bir çizim yapmaları istenebilir. Yapılan çalışmalar dereceli puanlama anahtarı veya dereceleme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.H.1.3.

Farklı kültürlere ait mühür örnekleri gösterilerek öğrencilerin incelemeleri sağlanır **(OB4)**. Mühürlerin benzeşen ve farklılaşan özelliklerini öğrencilerin belirlemeleri istenir. Açık uçlu sorular sorularak öğrencilerin mühür kavramına yönelik konuşmaları sağlanır. Sorulara verilen cevaplar yoluyla mühür kavramının genel bir tanımına ulaşmaları sağlanır.

Öğrencilerin kişisel mühür tasarımına yönelik fikir geliştirmeleri için inceledikleri mühür örneklerinden yola çıkarak kişisel mührün taşınması gereken özelliklere ait düşüncelerini açıklamaları istenir. Tüm öğrencilerin düşüncelerini açıklayarak sürece aktif olarak katılmaları sağlanır **(D3.4)**.

Öğrencilerden kişisel mühür tasarım fikrine yönelik eskiz yapmaları istenir. Öğrencilerin eskizlerini oluştururken isimlerinin baş harflerini veya kendilerini ifade edebileceğine inandıkları simge ve motifleri kullanabilecekleri belirtilir. Öğrencilerin eskizlerini, inceledikleri mühür tasarım özelliklerine uygun olarak yapmaları sağlanır. Çalışmalar öz değerlendirme formu ya da kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

GS.H.1.4.

Kişisel mühür tasarımı tekniğini belirlemeleri için öğrencilere baskı tekniklerine ait örnekler incelenir. Mühür tasarımında kullanılabilecek baskı teknikleri öğrencilere açıklanır. Öğrencilerin baskı tekniklerini mühür tasarımında nasıl kullanabilecekleri hakkında konuşmaları sağlanır. Öğrencilerin inceledikleri baskı teknikleri arasından birini belirlemeleri istenir.

Öğrencilerden kişisel mühür tasarımına yönelik baskı tekniğine uygun araçları belirleyerek ifade etmeleri istenir. Linolyum, köpük tabak, silgi, kazıma ya da oyma araçları, mürekkep vb. araçların kullanılabileceği açıklanır.

Kişisel mühür eskizini tasarıma dönüştürmeleri için öğrencilere yapacakları işlem basamakları açıklanır. İşlem basamakları eskizin yüzeye aktarılması, yüzeyin oyularak boşaltılması, yüzeyin temizlenmesi, yüzeye boyanın uygulanması, baskı yapılacak yüzeyin hazırlanması ve baskı yapılması şeklinde sıralanır.

Öğrencilerden hazırladıkları eskizin baskı kalıbının yüzeyine aktarılmasının ardından uygun araç ve malzemelerle baskı yüzeyinde kazıma veya oyma işlemini yapmaları istenir. Baskıda kalıbın boya alması istenmeyen yerlerini kazıyarak çukurda bırakmaları sağlanır. Yüksekte kalan, kazınmayan yüzeylerin boyanması istenen yüzey olacağı ifade edilir. Oyma ve kazıma işlemi bittikten sonra mühür kalıbının üzerine boya sürmeleri istenir. Öğrencilerin kâğıt üzerinde baskı yaparak mührü kontrol etmeleri sağlanır. Öğrenciler deneme baskısı ile ilgili sonucu öğretmen ile birlikte değerlendirir (**SDB2.1**). Baskı sonucuna göre gerekiyorsa mühür kalıbında düzeltme yapılarak mührün kullanıma hazır hâle getirilmesi sağlanır. Yapılan çalışmalar sergilenir. Öğrencilerin çalışma sonrasında ortamı temiz ve düzenli bırakmaları sağlanır (**D18.2**).

Öğrencilerin ortaya çıkan çalışmaların estetik ve işlevsel yeterliliğini değerlendirmeleri sağlanır. Süreç dereceleme ölçeği veya kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden, teknoloji ve insan ilişkisi konusunda yeni atasözleri ve deyimler üretmeleri ve bunlardan birini karikatüre dönüştürmeleri istenebilir.

Öğrencilerden ailelerinin özelliklerini temsil eden mühür tasarımları istenebilir.

Destekleme Öğrencilerin bir arkadaşıyla eşleştirilerek ortak bir karikatür çalışması yapmaları sağlanabilir.

Öğrencilerin kendileri hakkında konuşmaları sağlanarak kişisel özelliklerine uygun bir simge tasarımı yapmaları sağlanabilir.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



HAZIRLIK

2. TEMA : ÇİZGİDEN BOYUTA

Temada kendi hayal kahramanı ile ilgili karakter tasarlanabilmesi, kendi hayal kahramanı ile ilgili karakter oluşturulabilmesi, kendi hayal kahramanının üç boyutlu tasarlanabilmesi, kendi hayal kahramanının üç boyutlu oluşturulabilmesi, bir figürü/objeyi dönüştürme yoluyla sanatsal ürün tasarlanabilmesi ve bir figürü/objeyi dönüştürme yoluyla sanatsal ürün oluşturulabilmesi hedeflenmektedir.

DERS SAATİ 22

**ALAN
BECERİLERİ**

SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.1. Sanatsal Ürün Tasarlama), SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.2. Sanatsal Ürün Oluşturma)

**KAVRAMSAL
BECERİLER**

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E3.3. Yaratıcılık, E3.8 Soru Sorma

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği

Değerler D18. Temizlik

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER**

Fen Bilimleri

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER**

KB2.4. Çözümleme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

GS.H.2.1. Kendi hayal kahramanı ile ilgili karakter tasarlayabilme

- a) Karakter tasarımı konusunu inceler.
- b) Kendi hayal kahramanı bağlamında oluşturduğu imgeleri ifade eder.

GS.H.2.2. Kendi hayal kahramanı ile ilgili karakter oluşturabilme

- a) Karakter tasarımına uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) Kendi hayal kahramanı ile ilgili imgeleri karakter tasarımına dönüştürür.

GS.H.2.3. Kendi hayal kahramanını üç boyutlu tasarlayabilme

- a) Üç boyut kavramını inceler.
- b) Kendi hayal kahramanı bağlamında oluşturduğu imgeleri ifade eder.

GS.H.2.4. Kendi hayal kahramanını üç boyutlu oluşturabilme

- a) Üç boyutlu sanatsal ürün oluşturmaya yönelik görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) Kendi hayal kahramanını üç boyutlu ürüne dönüştürür.

GS.H.2.5. Bir figürü/objeyi dönüştürme yoluyla sanatsal ürün tasarlayabilme

- a) Dönüştürme yolu ile oluşturulan örnek eserleri inceler.
- b) Dönüştürme bağlamında oluşturduğu imgeleri eskizle ifade eder.

GS.H.2.6. Bir figürü/objeyi dönüştürme yoluyla sanatsal ürün oluşturabilme

- a) Bir figürü/objeyi dönüştürmeye uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) Bir figürü/objeyi dönüştürmeyle ilgili eskizi sanatsal ürüne dönüştürür.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Karakter Tasarımı

Üç boyutlu Karakter Tasarımı

Dönüştürme (Metamorfoz)

Anahtar Kavramlar

dönüştürme

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; akran değerlendirme formu, açık uçlu sorular, kontrol listesi, dereceli puanlama anahtarı, öz değerlendirme formu, öğrenme günlüğü ve performans görevi kullanılarak ölçülebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden kübist sanatçılardan birinin dönüşüme uygun eserlerinin aşamalarını içeren [Kahnweiler'in (Kaanvayla) fotoğrafı ve Pablo Picasso'nun (Pablo Pikasso) yaptığı kübist Kahnweiler Portresi, gitar fotoğrafları ve kübist gitar resimleri gibi] bir sunum hazırlamaları istenebilir. Yapılan çalışmalar kontrol listesi veya dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin Türk tarihine geçmiş hikâye, destan, masal ve savaş kahramanları ile ilgili önemli şahsiyetleri bildikleri kabul edilir.

Öğrencilerin üç boyut kavramı, heykel ve kâğıt hamuru yapımı ile ilgili temel uygulama yöntemlerini bildikleri kabul edilir.

Öğrencilerin dönüşüm kavramı ile ilgili temel bilgilerinin olduğu kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilere “Kahramanlık nedir?”, “Tarihe geçmek ne demektir?”, “Türk tarihindeki savaşlarda kahramanlık göstermiş, tarihe geçmiş hangi şahsiyetleri biliyorsunuz?” gibi sorular sorularak öğrencilerin bilgileri değerlendirilir.

“Görsel sanatlarda iki boyut ile üç boyut arasındaki farklar nelerdir?”, “Üç boyut ve hacimsellikten ne anlıyorsunuz?”, “Heykel sanatında kullanılan temel uygulama yöntemleri nelerdir?” gibi sorularla öğrencilerin ön bilgileri değerlendirilir.

Öğrencilere “Dönüşüm kavramıyla ilgili ne biliyorsunuz?”, “Doğadaki dönüşüm süreçlerine örnekler verebilir misiniz?” gibi sorular sorularak dönüşümle ilgili bilgilerini hatırlamaları sağlanır.

Köprü Kurma

“Kendinizden ya da bir nesneden yola çıkarak bir karakter tasarlayacak olsaydınız karakteriniz nasıl görünürdü?”, “Tasarlayacağınız karakterin iki boyutlu, üç boyutlu ve zamanla dönüşen (metamorfoz geçiren) versiyonları nasıl olurdu?” soruları üzerinden öğrencilerin düşüncelerini ifade etmeleri sağlanır.

Öğrenme-Öğretme**Uygulamaları****GS.H.2.1.**

“Destan, masal, öykü ve fıkra kahramanlarımızdan hangilerini biliyorsunuz?” sorusu yöneltilerek öğrencilerin verdikleri isimler listelenir. Öğrencilerden bu karakterlerin ortak ve farklı özellikleri hakkında görüşlerini söylemeleri istenir. Karakter tasarımı karakterin genel özelliklerini belirleme sürecinin önemi vurgulanır. Öğrencilere tasarım sürecinin karakterin fiziksel özelliklerinden giyimine, mimiklerinden duruşuna ve davranışlarına kadar birçok ögeyi kapsadığı anlatılır. Tasarlanmış karakter görselleri gösterilerek öğrencilerin bu öğelerin karaktere nasıl yansıtıldığını incelemeleri sağlanır **(OB4)**.

Öğrencilere hikâye, animasyon, oyun ya da herhangi bir görsel medya için karakter oluşturulacağı söylenir. “Sizin hayalî karakteriniz nasıl olmalı?” sorusu sorularak öğrencilerin kendi hayal kahramanları için oluşturacakları imgeleri çizerek ifade etmeleri istenir. Öğrencilere karakter tasarımı kopya ve taklitçilikten uzak durulması gerektiği belirtilir. Yapılan çalışmalar kontrol listesi veya dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

GS.H.2.2.

Öğrencilere kendi hayalî kahramanlarını tasarlarken resim kâğıdı, farklı uç ve kalınlıkta resim kalemleri, kuru boya, pastel boya, sulu boya, guaj boya, renkli keçeli kalemler, tarama ucu veya mürekkepli kalem, sulu boya fırçaları gibi geleneksel araçların yanı sıra dijital araçları da kullanabilecekleri açıklanır. Öğrencilerin karakter tasarımı için kullanabilecekleri uygun araçları belirlemeleri istenir.

Öğrencilerin hayal kahramanını karakter tasarımı dönüştürmek için belirledikleri araçları kullanarak çalışmaları sağlanır. Öğrencilerden çizimlerini bitirdikten sonra karakteri renklendirmeleri istenir. Renkler; karakterin duruş, ifade, mimik, saç şekli, kıyafet, aksesuar ve hareketini vurgulayacağından renk seçiminin önemli olduğu öğrencilere açıklanır. Çalışma sonunda tasarlanan karakterler bir araya getirilerek öğrencilerin çalışmaları değerlendirmeleri sağlanır **(SDB2.2)**. Yapılan çalışmalar dereceli puanlama anahtarı veya ekran değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.

GS.H.2.3.

Öğrencilerin üç boyut kavramını incelemeleri için sanat tarihinin bilinen heykel örnekleri gösterilir **(OB4)**. Öğrencilerin inceledikleri eserler hakkında konuşmalarını sağlamak için açık uçlu sorular sorulabilir.



Öğrencilerin kendi hayal kahramanları bağlamında oluşturdukları imgeleri ifade etmeleri sağlanır. Bu imgeleri üç boyutlu olarak nasıl tasarlayabilecekleri konusunda fikirlerini paylaşmaları istenir. Bu aşamada *beyin fırtınası* tekniği kullanılabilir. Süreç, açık uçlu sorular yoluyla değerlendirilebilir.

GS.H.2.4.

Kağıt hamurunun özellikleri tanıtılarak öğrencilerin üç boyutlu çalışmalarda bu malzemeyi nasıl kullanabileceklerini ifade etmeleri sağlanır. Öğrencilere kağıt hamuru yapmak için kullanabilecekleri malzemeler açıklanır. Öğrencilere üç boyutlu karakteri oluşturmak için alüminyum folyo, kâğıt bant, tel, su, boya fırçası, su bazlı boyalar ve verniği kullanılabilecekler ifade edilir. Öğrencilere malzemelerin kullanım şekliyle ilgili bilgi verilir. Öğrencilerin kendi hayal kahramanlarını üç boyutlu ürüne dönüştürmeleri için kullanacakları araçları belirlemeleri istenir.

Öğrencilerin kendi hayal kahramanlarının özelliklerini belirleyecekleri taslak çizimler yapmaları sağlanır. Bu taslak çizime uygun olarak öğrencilerden hayali kahramanın gövdesi, kolları, bacakları ve başı için hacimsel şekiller oluşturmaları istenir. Öğrencilerin oluşturdukları gövde unsurlarını uygun araç gereçleri kullanarak bir araya getirmesi sağlanır. Daha sonra öğrencilerden bir araya getirdikleri gövde parçalarının üzerini kağıt hamuru ile kaplaması istenir. Öğrencilerden heykel formu kazanana kadar parçaları kağıt hamuru ile kaplamaa devam etmeleri gerektiği hatırlatılır. Bitirilen çalışma kuruduktan sonra boyanması ve verniklenmesi sağlanır. Öğrencilerin çalışmaları dereceli puanlama anahtarı veya kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

GS.H.2.5.

Öğrencilerin objelerin veya figürlerin sanatsal dönüşümünü fark edebilmeleri için Pablo Picasso'nun "Boğa" çalışması ile ilgili süreçleri içeren sadeleştirme serisi, Salvador Dalí'nin biçimsel geçişler içeren sürrealist eserleri, Maurits Cornelis Escher'in (Maurits Kornelis Ester) "Gökyüzü ve Su" çalışmaları gibi örneklerin yer aldığı sunum ya da görseller incelenir (**OB4**). Öğrencilerin merak ettiklerini sormaları sağlanarak bilim sanat ilişkisi bağlamında dönüşümün sanatsal uygulamaları hakkındaki düşüncelerini ifade etmeleri istenir (**SDB2.1, E1.1, E3.8**).

Öğrencilere bir hayvan figürü, günlük bir nesne, ikonik bir sanat eseri, tarihi bir figür gibi dönüşüme uygun figür veya obje seçmeleri söylenir. Öğrencilerden yapacakları metamorfoz (dönüştürme) çalışması bağlamında oluşturdukları imgeleri eskizlerle ifade etmeleri istenir. Süreç, kontrol listesi veya öz değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.

GS.H.2.6.

Öğrencilere bir figürü/objeyi dönüştürme yoluyla sanatsal ürün oluşturma çalışması için kullanacakları görsel anlatım araçlarının resim kalem, kuru boya kalemleri, mürekkepli kalemler, sulu boya, resim kâğıdı veya bristol gibi malzemelerden oluştuğu belirtilir. Öğrencilerin çalışmalarına uygun görsel anlatım araçlarını belirleyerek ifade etmeleri istenir.

Öğrencilerden eskizlerini hazırladıkları figürün/objenin dönüşüm aşamalarını dört veya beş karede çizmeleri istenir. Dönüştürme çalışmasının ilk karesinde nesne veya figürün gerçek görünüşünün yer alacağı, aradaki karelerde dönüşüm ve başkalaşımın çözümlemeneceği, son karede ise hedeflenen nesne veya figüre ulaşılabileceği belirtilir (**KB2.4**). Öğrencilerden uygulama esnasında görsel tasarım öge ve ilkelerine dikkat etmeleri, nesne veya figürün biçimsel özelliklerini farklılaştırarak özgün çizimler yapmaları ve boyamaları istenir (**E3.3**). Öğrencilerin çalışma sonrası öğrenme alanını temiz ve düzenli bırakmaları sağlanır (**D18.2**). Süreç, dereceli puanlama anahtarı veya öğrenme günlüğü ile değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden kübist sanatçılardan birinin dönüşüme uygun eserlerinin aşamalarını içeren [Kahnweiler'in (Kaanvayla) fotoğrafı ve Pablo Picasso'nun (Pablo Pikasso) yaptığı kübist Kahnweiler Portresi, gitar fotoğrafları ve kübist gitar resimleri gibi] bir sunum hazırlamaları istenebilir. Yapılan çalışmalar kontrol listesi veya dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden kendi hayal kahramanlarına ait kısa hikâye yazmaları ve bu hikâyede yer alan ana karakterle beraber diğer yan karakterleri de çizmeleri ve renklendirmeleri istenebilir.

Öğrencilerin hikâyesini yazdıkları kahramanlarının heykelciklerini yapmaları sağlanır. Yaptıkları bu heykelleri, her açıdan kolay görünür ve algılanır şekilde olmasına dikkat edilecek bir kompozisyonda sunmaları istenebilir.

Öğrencilerden Maurits Cornelis Escher'in dönüşümle ilgili bir eserinden esinlenerek yeni bir uygulama yapmaları istenebilir.

Destekleme Öğrencilere şematik olarak çizilmiş karakterlere ait fotokopi çıktıları verilebilir. Öğrencilerin seçtikleri boyama malzemesi ile fotokopi çıktılarını renklendirmeleri sağlanabilir.

Öğrencilerin bir figür görseli seçmeleri ve farklı renklerde hazırladıkları kâğıt hamurları ile seçtikleri figürün minyatür heykelini yapmaları sağlanabilir.

Öğrencilerin dönüşümle ilgili eserleri genel ağ ortamında incelemeleri ve bu konuyla ilgili eskizler hazırlamaları sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



HAZIRLIK

3. TEMA: ZAMANIN İZİNDE SANAT

Temada “müzede konuşan eserler” konulu sanatsal üretim tasarlanabilmesi, “müzede konuşan eserler” konulu sanatsal üretim oluşturulabilmesi, yaşanan şehirle ilgili kültürel miras haritası tasarımı yapılabilmesi, kültürel miras haritası oluşturulabilmesi, Türk el sanatlarından esinlenme yoluyla sanatsal ürün tasarlanabilmesi ve Türk el sanatlarından esinlenme yoluyla sanatsal ürün oluşturulabilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 22

**ALAN
BECERİLERİ**

SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.1. Sanatsal Ürün Tasarlama), SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.2. Sanatsal Ürün Oluşturma)

**KAVRAMSAL
BECERİLER**

EĞİLİMLER E2.1. Empati, E3.3. Yaratıcılık

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB2.1. İletişim

Değerler D3. Çalışkanlık, D18. Temizlik, D19. Vatanseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER**

Coğrafya, Tarih, Türk Dili ve Edebiyatı

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER**

KB2.5. Sınıflandırma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

GS.H.3.1. Müzede konuşan eserler konulu sanatsal ürün tasarlayabilme

- a) Müzedeki eserleri inceler.
- b) Müzede konuşan eserler konusu bağlamında oluşturulan imgeleri ifade eder.

GS.H.3.2. Müzede konuşan eserler konulu sanatsal ürün oluşturabilme

- a) Müzede konuşan eserler konusuna uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) Müzede konuşan eserler konusunu sanatsal ürüne dönüştürür.

GS.H.3.3. Kültürel miras haritası tasarlayabilme

- a) Kültürel miras kavramını inceler.
- b) Kültürel miras haritası bağlamında milli kültürümüzü yansıtan yapı ve eserlerle ilgili oluşturduğu imgeleri ifade eder.

GS.H.3.4. Kültürel miras haritası oluşturabilme

- a) Kültürel miras haritasına uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) Milli kültürümüzü yansıtan yapı ve eserlerle ilgili oluşturduğu imgeleri kültürel miras haritasına dönüştürür.

GS.H.3.5. Türk el sanatlarından esinlenme yoluyla sanatsal ürün tasarlayabilme

- a) Türk el sanatlarından örnekleri inceler.
- b) Türk el sanatları bağlamında oluşturulan imgeleri eskizle ifade eder.

GS.H.3.6. Türk el sanatlarından esinlenme yoluyla sanatsal ürün oluşturabilme

- a) Konuya uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) Türk el sanatları bağlamında oluşturduğu eskizleri sanatsal ürüne dönüştürür.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Müzede Konuşan Eserler

Kültürel Miras Haritası

Esinlenme Yoluyla Sanatsal Üretim

Anahtar Kavramlar

el sanatları, esinlenme, kültürel miras

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; gözlem formu, dereceli puanlama anahtarı, kontrol listesi, akran değerlendirme formu, çalışma yaprağı, açık uçlu sorular, dereceleme ölçeği ve performans görevi kullanılarak ölçülebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden Türk el sanatları hakkında araştırma yapmaları ya da yaşadıkları şehirde Türk el sanatlarıyla uğraşan ustalarla röportajlar yapmaları istenebilir. Bu araştırma ya da röportajı değerlendirerek Türk el sanatlarının gelecek nesillere aktarılması ile ilgili bir proje dosyası oluşturmaları istenebilir. Yapılan projeler dereceli puanlama anahtarı ya da dereceleme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin drama çalışmalarıyla ilgili temel bilgilerinin olduğu kabul edilmektedir.

Öğrencilerin yaşadıkları şehir veya bölgedeki kültürel miras eseri sayılan tarihî eserler, tarihî kişiler, ürünler ve turistik alanlar hakkında bilgi sahibi oldukları kabul edilmektedir.

Öğrencilerin el sanatları hakkında bilgilerinin olduğu kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilere sorulan “Bir müze ziyaretinde veya sınıf ortamında herhangi bir drama çalışmasına katıldınız mı?”, “Drama tekniği hakkında neler söyleyebilirsiniz?” gibi sorularla öğrencilerin drama ile ilgili bilgilerinin değerlendirilmesi sağlanır.

“Kültür kavramından ne anlıyorsunuz?”, “Yöresel ne demektir?”, “Bölgenizdeki yöresel ürünler nelerdir?”, “Bölgenize özgü kıyafetler nelerdir?”, “Bölgenizde yaşamış tarihi kişiler kimlerdir?” gibi sorular sorularak öğrencilerin düşünceleri alınır. Öğrencilerden bulundukları bölgedeki kültürel miras ürünlerine örnekler vermeleri istenir.

“El sanatları denilince aklınıza neler geliyor?” sorusu sorularak öğrencilerin el sanatları hakkında bildiklerini ifade etmeleri sağlanır.

Köprü Kurma “Yaşadığınız şehirde veya çevrenizde bulunan kültürel miras öğeleri birbirleriyle konuşabilirdi neler anlatırlardı?”, “Siz bu kültürel diyalogdan nasıl bir sanat eseri üretirdiniz?” soruları sorularak öğrencilerin konu hakkında kendilerini ifade etmeleri istenir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

GS.H.3.1.

Öğrencilere müze eğitim etkinliklerinden biri olan “müzede konuşan eserler” konulu drama çalışması yapılacağı belirtilir. Drama çalışması hakkında öğrencilere bilgilendirme yapılır. Öğrencilere seramik kaplar, heykeller, kabartmalar, freskler, mozaikler veya taş oymalar gibi farklı arkeolojik eser bilgilerinin ve görsellerinin yer aldığı sanat kartları dağıtılır. Öğrencilerden eserin yapıldığı teknik, kullanılan malzeme, dönemsel üslup ve kompozisyon özelliklerini incelemeleri istenir.

Öğrencilerin dağıtılan kartlardan birini seçmeleri ve müzede konuşan eserler konusu bağlamında oluşturdukları imgeleri sözel olarak ifade etmeleri sağlanır (**SDB2.1**). Süreç, kontrol listesi veya açık uçlu sorular ile değerlendirilebilir.

GS.H.3.2.

Öğrencilerin müzede konuşan eserler çalışmasına uygun olan görsel anlatım araçlarını (resim kâğıdı, fon karton, çeşitli kalem, yapıştırıcılar, makas vb.) belirleyerek ifade etmeleri sağlanır.

Öğrencilerden seçtikleri eserle empati kurmaları ve eserin ağızından anlatıma dayalı bir canlandırma yapmaları istenir. Bunun için öğrencilerin eserin kimliği, dönemi, ait olduğu kültür ve günümüze ulaşana kadar geçirdiği süreçler hakkında bir hikâye, mektup, röportaj veya iç monolog yazısı hazırlamaları sağlanır (**E2.1, E3.3**). Öğrencilerden canlandıracakları eserle ilgili görselin ve yazdığı metnin çıktısını birleştirerek poster oluşturmaları istenir. Hazırladıkları posterden yararlanarak konuşan müze etkinliğini belirlenen sürede sunmaları sağlanır. Öğrencilerin çalışma sonrası öğrenme alanını temiz ve düzenli bırakmaları istenir (**D18.2**). Süreç, gözlem formu veya dereceli puanlama anahtarı ile ölçülebilir.

GS.H.3.3.

Öğrencilerin kültürel miras haritası ile ilgili örnek görselleri incelemeleri sağlanır (**OB4**). Kültürel miras kavramı ile ilgili düşüncelerini ifade etmeleri için sorular sorularak öğrencilerden daha önce gördükleri ya da adını bildikleri milli kültürümüze ait yapı ve eserlerle ilgili örnekler vermeleri istenir.

Öğrencilerin milli kültür yapı ve eserleri ile ilgili kültürel miras haritası bağlamında oluşturdukları imgeleri ifade etmeleri sağlanır. Bu imgeleri, hazırlayacakları bir kültürel miras haritasında nasıl kullanabilecekleri hakkında öğrencilerin fikirleri alınabilir. Pazırık Halısı, Orhun Yazıtları, Kültigin Anıtı, Burana Minaresi, Selimiye Camii, Çifte Minareli Medrese,

Dolmabahçe Sarayı, Dolmabahçe Camii, Çanakkale Şehitleri Anıtı gibi milli kültürümüzü temsil eden önemli yapıları, eserleri ve bulundukları yer bilgisini içeren bir tablo sunularak öğrencilerden bu tablodan yirmi eser seçmeleri; bu yapılarla ve eserlerle ilgili görsel örnekleri toplamaları istenir. Bu çalışmayı dijital tekniklerle gerçekleştirmek için gerekli araçların nasıl kullanılabileceği konusunda öğrencilerin fikirlerini açıklamaları istenir **(OB2)**. Öğrencilerin fikirleri doğrultusunda bir harita taslağı oluşturmaları sağlanır. Bu haritada kültürel miras kapsamına giren tarihî yapıların ve eserlerin haritadaki yerlerini belirlemeleri istenir. Süreç, gözlem formu veya çalışma yaprağı ile değerlendirilebilir.

GS.H.3.4.

Kültürel miras haritası yapımında kullanılacak araçlar öğrencilere açıklanır. Siyah beyaz veya renkli çıktılar, fotoğraflar, cetvel, gönye, iletke, pergel, pastel boya, mum boya, marker, keçeli kalem, renkli kuru boyalar, renkli kâğıtlar, yapıştırıcı, makas vb. geleneksel görsel anlatım araçlarının veya dijital araçların da kullanılabileceği öğrencilere açıklanır. Öğrencilerden kullanacakları araçları belirleyerek ifade etmeleri istenir.

Öğrenciler oluşturdukları imgeleri kültürel miras haritasına nasıl dönüştürecekleri konusunda bilgilendirilir. Bulundukları ilin haritasının taslak çizimini yapmaları sağlanır. Kültürel miras görsellerinin ve taslak çizimlerinin haritada belirlenen yerlere çizilmesi ya da yapıştırılması sağlanır. Öğrencilerin bu harita üzerinde kültürel miras sayılan öğeler, elemanlar ve bölgeler üzerine desenler çizerek uygun ve dikkat çekecek renklerle boyamaları sağlanır. Renklendirme aşamasında uzaktan algılanacak canlı renklerin seçilmesinin önemi belirtilir. Haritanın tamamının boyanması sağlanır. Harita üzerinde yer, kişi, bölge, anıt, müze ve ören yeri isimlerinin yazılması sağlanarak harita işlevsel hâle getirilir. Yapılan çalışmalar akran değerlendirme formu veya dereceleme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.H.3.5.

Türk el sanatlarına ait örnek görseller gösterilerek öğrencilerin incelemeleri sağlanır **(OB4)**. Görseller üzerinden el sanatlarının öne çıkan özelliklerine göre sınıflandırılması sağlanır **(KB2.5)**. Türk el sanatlarının, Orta Asya'dan başlayarak Çin, İran ve Bizans gibi komşu medeniyetlerle etkileşime girerek, İslam sanatı geleneği içinde zengin ve özgün bir karakter kazandığını; el işçiliğine dayalı süsleme anlayışının, simetrik düzen, tekrar ve stilizasyon gibi soyut estetik ilkelerle birleşerek kendine özgü bir görsel anlatım dili oluşturduğunu öğrencilerin fark etmeleri sağlanır. Bu sanatların gelecek nesillere aktarılması için yapılacak çalışmalar hakkında öğrencilerin fikirlerini belirtmeleri istenir **(D19.1)**.

Öğrencilere esinlenmenin sanatçının çevresinden, doğasından, tarihinden, kültüründen ve sanat eserlerinden ilham alarak özgün bir eser verme çabası olduğu açıklanır. Sanatta esinlenmenin kopyalama veya taklit etme olmadığı, sanatçının ilham aldığı unsurları yeniden şekillendirerek özgün bir forma dönüştürmesi olduğu vurgulanır. Bu süreçte bir tartışma ortamı oluşturularak öğrencilerin Türk el sanatlarında öne çıkan motiflerin ve desenlerin özelliklerini belirlemeleri istenir. Öğrencilerin Türk el sanatları bağlamında imgeler oluşturmaları ve bu imgeleri eskizle ifade etmeleri sağlanır. Çalışmalar, akran değerlendirme formu veya kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

GS.H.3.6.

Öğrencilere, esinlenme yoluyla sanatsal ürün oluşturma sürecinde cetvel, gönye, iletke, pergel, pastel boya, mum boya, marker, keçeli kalem, renkli kuru boyalar, renkli kâğıtlar, yapıştırıcı, makas vb. geleneksel görsel anlatım araçlarının yanı sıra dijital araçların da kullanılabileceği açıklanır. Öğrencilerin konuya uygun olarak kullanacakları görsel anlatım araçlarını belirleyerek ifade etmeleri istenir.

Bu süreçte öğrencilere Türk el sanatı motiflerini kullanan Bedri Rahmi Eyüboğlu gibi sanatçıların eserleriyle ilgili örneklerden yararlanabilecekleri belirtilir. Öğrencilerin eskizleri-

ni sanatsal ürüne nasıl dönüştürebilecekleri hakkında konuşmaları sağlanır. Ortaya çıkan görüşler doğrultusunda eskizlerin sanatsal ürüne dönüştürülmesinde öğrencilerin izleyebilecekleri uygulama basamakları sıralanır. Öğrencilerden oluşturdukları eskizleri uygulama basamaklarını izleyerek sanatsal ürüne dönüştürmeleri istenir **(D3.4)**. Öğrencilerin çalışmaları dereceli puanlama anahtarı veya dereceleme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden Türk el sanatları hakkında araştırma yapmaları ya da yaşadıkları şehirde Türk el sanatlarıyla uğraşan ustalarla röportajlar yapmaları istenebilir. Bu araştırma ya da röportajı değerlendirerek Türk el sanatlarının geleceğe aktarılması ile ilgili bir proje dosyası oluşturmaları istenebilir. Yapılan projeler dereceli puanlama anahtarı ya da dereceleme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden seçtikleri güncel bir teknolojik nesnenin gelecekte bir müzede nasıl sunulabileceğini hayal ederek çizim yapmaları ve ardından o nesnenin dilinden kısa bir hikâye yazmaları istenebilir.

Öğrencilerin kültürel miras haritasını uygun malzemeleri kullanarak kabartma (rölyef) olacak şekilde mukavva, duralit veya ahşap zemin üzerine uygulamaları sağlanabilir.

Öğrencilerin Türk el sanatlarına ait bir motif unsurlarını kullanarak günümüzde kullanılan simge, ikon vb. unsurlara dönüştürmeleri sağlanabilir.

Destekleme Kısa diyalog ya da monolog örnekleri verilerek öğrencilerin bunları seçtikleri esere uyarlamaları istenebilir.

Yaşadıkları bölgenin haritası, kültürel miras ürünlerine ait görsellerin çıktıları öğrencilere verilir. Öğrencilerden bu ürünleri kesmeleri ve harita üzerinde uygun yerlere yapıştırmaları istenerek öğrencilerin kültürel miras haritası oluşturmaları sağlanabilir.

Öğrencilerin Türk el sanatlarına ait sanatsal üretim yöntemlerinden birini seçmeleri ve bu üretim şekline ait bir ürünü çalışmaları sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



HAZIRLIK

4. TEMA: SANAT VE TEKNOLOJİ EVRENİ

Temada müzikal sanatsal yerleştirme tasarlanabilmesi, müzikal sanatsal yerleştirme oluşturulabilmesi, hazır nesnelerle sanatsal ürün tasarlanabilmesi, hazır nesnelerle sanat ürünü oluşturulabilmesi, foto-kolaj tasarlanabilmesi, foto-kolaj oluşturulabilmesi, rozet ve kokart tasarlanabilmesi, rozet ve kokart oluşturulabilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 20

**ALAN
BECERİLERİ**

SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.1. Sanatsal Ürün Tasarlama), SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.2. Sanatsal Ürün Oluşturma)

**KAVRAMSAL
BECERİLER**

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E1.6. Seçicilik, E3.3. Yaratıcılık, E3.7. Sistematiçlik, E3.8. Soru Sorma

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri**

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği

Değerler

D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D16. Sorumluluk, D7. Estetik, D18. Temizlik, D19. Vatanseverlik, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri

OB4. Görsel Okuryazarlık

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER**

Müzik, Sosyal Bilgiler, T.C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük, Türk Dili ve Edebiyatı

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER**

KB2.4. Çözümleme, KB2.10. Çıkarım Yapma, KB3.1. Karar Verme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

GS.H.4.1. Müzikal sanatsal yerleştirme çalışması tasarlayabilme

- a) Müzikal sanatsal yerleştirme kavramını inceler.
- b) Müzikal sanatsal yerleştirme konusunda oluşturduğu imgeleri eskizle ifade eder.

GS.H.4.2. Müzikal sanatsal yerleştirme çalışması oluşturabilme

- a) Müzikal sanatsal yerleştirme çalışmasına uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) Müzikal sanatsal yerleştirme tasarımını sanatsal ürüne dönüştürür.

GS.H.4.3. Hazır nesnelerle sanatsal ürün tasarlayabilme

- a) Hazır nesnelerle yapılmış olan sanat ürünlerini inceler.
- b) Hazır nesnelerle ilgili oluşturduğu imgeleri eskizlerle ifade eder.

GS.H.4.4. Hazır nesnelerle sanatsal ürün oluşturabilme

- a) Hazır nesnelerle sanatsal ürün oluşturmaya uygun görsel anlatım araçlarını belirler.
- b) Hazır nesnelerle ilgili eskizlerini sanatsal ürüne dönüştürür.

GS.H.4.5. Foto-kolaj tasarlayabilme

- a) Foto-kolaj çalışmalarını inceler.
- b) Foto-kolaj konusunda oluşturduğu imgeleri ifade eder.

GS.H.4.6. Foto-kolaj oluşturabilme

- a) Foto-kolaja uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) Foto-kolaj tasarımını sanatsal ürüne dönüştürür.

GS.H.4.7. Rozet ve kokart tasarlayabilme

- a) Rozet ve kokart kavramlarını inceler.
- b) Rozet ve kokart bağlamında oluşturulan imgeleri ifade eder.

GS.H.4.8. Rozet ve kokart oluşturabilme

- a) Rozet ve kokarta uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) Rozet ve kokart tasarımını sanatsal ürüne dönüştürür.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Müzikal Sanatsal Yerleştirme

Hazır Nesnelerle Çağdaş Sanat Üretimi

Foto-Kolaj ile Sanatsal Tasarım

Rozet ve Kokart Tasarımı

Anahtar Kavramlar

foto-kolaj, rozet, sanatsal yerleştirme (enstalasyon), kokart

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; çalışma yaprağı, öz değerlendirme formu, grup değerlendirme formu, dereceli puanlama anahtarı, dereceleme ölçeği, öğrenme günlüğü, kontrol listesi, giriş çıkış kartları ve performans görevi kullanılarak ölçülebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden Cumhuriyet Bayramı kutlamalarında kullanılabilecek rozet ve kokart tasarımları istenebilir. Yapılan çalışma, dereceli puanlama anahtarı veya dereceleme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin nesne ve mekân arasında kurulacak ilişkilere göre nesnenin de mekânın da farklı anlamlar kazanabileceğini bildikleri kabul edilmektedir.

Öğrencilerin sanat üretiminde hazır nesnelerin de kullanıldığını bildikleri kabul edilmektedir.

Öğrencilerin sanat üretiminde fotoğraflar ya da bazı baskı ürünleri kullanılarak kolaj tekniğinden yararlanıldığını bildikleri kabul edilmektedir.

Öğrencilerin özel günler, rozet ve kokart kavramlarından haberdar oldukları ve bugünleri ifade eden sembollerle karşılaştıkları kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilere “Gözlerinizi kapatıp müzik dinlediğinizde, zihninizde nasıl görüntüler oluşuyor, bu görüntüleri çizerek nasıl ifade edebilirsiniz?”, “Tempolu ve neşeli bir müzik ile yavaş ve hüzünlü bir müziğin görsel karşılıkları arasında ne gibi farklılıklar olabilir, neden?” gibi sorular sorularak öğrencilerin konu hakkındaki temel bilgileri anlaşılır.

“Günlük hayatta kullandığımız nesneler kendi işlevleri dışında hangi amaçlarla kullanılabilir?”, “Bir çay kaşığı bir takıya veya bir duvar süsüne nasıl dönüştürülebilir?”, “Çevrenizde size sanat eseri gibi görünen sıradan nesneler hangileridir?” gibi sorular sorularak öğrencilerin konu hakkındaki temel bilgileri anlaşılır.

Öğrencilerin daha önce kolaj tekniği ile ilgili ne tür çalışmalar yaptıkları, fotoğrafları bir araya getirerek nasıl kolaj çalışmaları yapılabileceği sorularak temel bilgileri sorgulanır.

Öğrencilere hangi günlerde rozet ve kokart takılabileceği, rozet ve kokartlarda hangi sembollerin kullanılabileceği ve bu sembolere neden ihtiyaç duyulduğu sorulur.

Köprü Kurma

“Bir kavramı ya da duyguyu ifade etmek için müzik, fotoğraflar, nesneler ve semboller kullanılarak nasıl bir sanat eseri tasarladınız?” sorusu sorularak öğrencilerin konu hakkında kendilerini ifade etmeleri sağlanır.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

GS.H.4.1.

Öğrencilerin sanatsal yerleştirme (enstalasyon) ile ilgili gösterilen örnekleri incelemeleri sağlanır **(OB4)**. Açık ya da kapalı mekân bölümlerine her türlü malzeme ve nesnenin eklenmesiyle bu çalışmanın yapılabileceği açıklanır. Sanatsal yerleştirmede önemli olanın fikrin ifade edildiği kavramsal yapı olduğuna dikkat çekilir. Bununla birlikte her türlü çizim, boyama ve şekillendirmenin yapılabileceği hatırlatılır. Öğrencilere müzikal sanatsal yerleştirme uygulamasının yapılacağı açıklanır. Uygulamanın müzikal bir eserin görsel öğelerle anlatımı üzerine kurgulanacağı belirtilir. Nesneleri mekânla bir araya getirerek özgün bir düzenleme yapılacağı vurgulanır. Bu süreçte öğrencilerin merak ettiği soruları sormaları sağlanır **(E1.1)**.

Enstrümantal bir müzik eseri dinletilerek öğrencilerden bu müziğin duygular, renkler, şekiller ve dokularla ilgili zihinlerinde uyandırdığı imgeleri düşünmeleri istenir. Öğrencilerin dinledikleri müzikle ilgili duygu ve düşüncelerini paylaşarak ifade etmeleri ve birbirleriyle bu imgeleri nasıl görselleştirebilecekleri hakkında fikir alışverişi yapmaları sağlanır **(SDB2.2)**. Öğrencilerin özgün bir sanatsal yerleştirme yapabilmeleri için kullanacakları nesnelerle mekân arasındaki ilişkiyi gösteren bir eskiz hazırlamaları sağlanır. Süreç, öz değerlendirme formu veya kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

GS.H.4.2.

Öğrencilerin çizdikleri eskizlere kullanacakları araç ve malzemelerle (renkli kumaşlar, çeşitli nesneler, çizimler, fotoğraflar vb.) ilgili notlar eklemeleri istenir **(E3.7)**. Bu malzeme ve araçlar arasından çalışmalarını için bulunabilir ve uygulanabilir olanları belirleyerek ifade etmeleri ve birbirlerinin eksik malzemelerini tamamlama konusunda yardımlaşmaları sağlanır **(D20.1)**.

Öğrencilerden iki gruba ayrılmalrı ve grupların kendi üyelerinin hazırladığı eskizler arasında adil bir değerlendirme yaparak başarılı tasarım fikirlerini listelemeleri istenir **(D1.4)**. Grupların listelenen fikirlerden yararlanarak sanatsal yerleştirme çalışması için daha gelişmiş birer taslak çizim oluşturmaları sağlanır. İki gruptan seçtikleri nesneleri ve malzemeleri okul içinde belirlenen alanlarla uyumlu bir şekilde bir araya getirmeleri istenir. Yapılan sanatsal yerleştirmenin sunumunda çalışmaya kaynaklık eden müzik eserinin dinletilebileceği belirtilir. Kullanılan alanın günlük yaşamın bir parçası olduğu hatırlatılarak öğrencilerden çalışmalarını tamamladıktan sonra mekânı temiz ve düzenli bir şekilde bırakmaları istenir **(D18.2)**. Süreç, grup değerlendirme formu veya dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

GS.H.4.3.

Hazır nesnelerle yapılmış çağdaş sanat eserleri hakkında bilgiler verilerek öğrencilerin Pablo Picasso'ya ait "Boğa Baş", Andy Warhol'a (Andi Varhol) ait "Brillo Kutuları" gibi eserleri incelemeleri sağlanır **(OB4)**. Öğrencilerin sanatçıları hazır nesnelerle sanat üretimi yapmaya yönelten nedenler üzerinde tartışmaları ve düşüncelerini paylaşmaları istenir **(SDB2.1)**. Bu süreçte öğrencilerin merak ettiği soruları sormaları sağlanır **(E3.8)**.

Birden fazla nesne bir araya getirildiğinde yeni bir anlam ifade edebileceği, nesneler üzerinde çizim ve boyama ile farklı etkiler elde edilebileceği vurgulanır. Öğrencilerden hazır nesnelerle yapılan çağdaş sanat eserlerinden ilham alarak nasıl yeni ve farklı bir çalışma oluşturabileceklerini düşünmeleri ve kullanacakları imgeleri hayal etmeleri istenir. Özgün bir çalışma oluşturabilmek için konunun nasıl ele alınabileceği sorusuna öğrencilerin cevaplar vermeleri ve yaratıcı hayal gücünün önemini fark etmeleri sağlanır **(E3.3)**. Öğrencilerin özgün bir çalışma üretebilmek için nesneler üzerindeki değişiklikleri nasıl yapacaklarını gösteren ayrıntılarla ilgili eskiz çizimleri istenir. Süreç, çalışma yaprağı veya öğrenme günlüğü ile değerlendirilebilir.

GS.H.4.4.

Öğrencilere hazır nesnelerle sanat üretimi yapmak için hangi araç ve malzemelerden (eski oyuncaklar, mutfak eşyaları, kullanılmayan eşyalar vb.) yararlanabilecekleri hakkında bilgi verilir. Öğrencilerden hayal ettikleri kompozisyona uygun nesneleri ve teknikleri (birleştirme, boyama vb.) seçmek üzere karar vermeleri istenir **(KB3.1)**. Öğrencilerin seçilen malzemelerle kısa süreli denemeler yapmaları (yapıştırma, birleştirme, boyama, şekil verme, vb.) ve elde ettikleri deneme sonuçlarına göre kullanacakları araçları belirleyerek ifade etmeleri sağlanır.

Öğrencilerin getirdikleri nesneleri estetik bakış açısıyla boyama, bir araya getirme, farklı bir bütün oluşturma gibi yollarla özgün bir çalışmaya dönüştürmeleri istenir **(D7.2)**. Öğrencilerin çalışmalarını tamamladıktan sonra sınıf ortamını temiz ve düzenli bir şekilde bırakmaları sağlanır **(D18.2)**. Çalışma, dereceli puanlama anahtarı veya kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

GS.H.4.5.

Öğrencilerin foto-kolaj örneklerini incelemeleri istenir **(OB4)**. Öğrencilere incelenen çalışmalarla ilgili sorular sorulur, öğrencilerin foto-kolaj çalışmalarında bir araya getirilen

görsellerle yeni anlamlar oluşturulması hakkında çıkarımlar yapmaları sağlanır **(KB2.10)**. Foto-kolaj çalışmasının farklı kaynaklardan elde edilen çeşitli fotoğrafların kesme, yapıştırma, çizim, boyama gibi teknikler kullanılarak birleştirilmesiyle yapılabileceği açıklanır. Öğrencilerden böyle bir sanat yaklaşımının ortaya çıkmasında etkili olan nedenler üzerinde tartışmaları ve düşüncelerini paylaşmaları istenir **(SDB2.1)**. Bu süreçte öğrencilerin merak ettiği soruları sormaları sağlanır **(E1.1)**.

Öğrencilerden inceledikleri eserlerden ilham alarak kendi çalışmalarında kullanacakları imgeler hakkında düşünmeleri istenir. Sanat eseri üretim sürecinin sanatçının zihninde başladığı açıklanarak yapılacak çalışma ile ilgili hayal kurmanın önemi vurgulanır. Öğrencilerin bu imgeler aracılığıyla çevre duyarlılığı, sosyal dayanışma gibi toplumsal mesajlar verebilecekleri ya da kendi duygu ve düşüncelerini ifade edebilecekleri hatırlatılır **(D16.2)**. Süreç, çalışma yaprağı veya öz değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.

GS.H.4.6.

Öğrencilere foto-kolaj tasarım sürecinde kullanılabilecek çeşitli anlatım araçları (makas, yapıştırıcı, boyalar, fotoğraflar, dergi, gazete görselleri vb.) hakkında bilgi verilir. Öğrencilerin yapacakları çalışmaya en uygun görsel anlatım araçlarını belirleyerek ifade etmeleri sağlanır **(E1.6)**. Foto-kolaj uygulama sürecinde geleneksel ya da dijital tekniklerin kullanılabileceği öğrencilere belirtilir.

Öğrencilere seçilen fotoğrafların veya diğer görsel unsurların bir araya getirilerek bir kompozisyon oluşturulacağı belirtilir. Öğrencilerin kesme, yapıştırma, boyama aşamalarını planlamaları ve kullanmayı düşündükleri malzemelerle denemeler yapmaları sağlanır **(D3.2)**. Bu aşamada özgün bir çalışma oluşturabilmek için yaratıcı bakış açısıyla konuyu ele almanın ve hayal gücüne dayalı farklılıklar oluşturmanın önemi vurgulanır **(E3.3)**. Öğrencilerin farklı fotoğraf parçalarını, dergi sayfalarını veya diğer görsel materyalleri birleştirdikten sonra çizim ve boyama gibi eklemeler yaparak özgün bir foto-kolaj çalışması oluşturmaları sağlanır. Öğrencilerden kendi sanat çalışmalarındaki görsel öğeleri hikâyeleştirerek kısa bir metin yazmaları istenir. Öğrencilerin çalışmalarını tamamladıktan sonra sınıf ortamını temiz ve düzenli bir şekilde bırakmaları sağlanır **(D18.2)**. Çalışma, dereceli puanlama anahtarı veya kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

GS.H.4.7.

Rozet ve kokart kavramlarının incelenmesi için hazırlanmış örnek görseller öğrencilere gösterilir **(OB4)**. İncelenen görseller üzerinden rozet ve kokartların benzeşen ve ayrışan özellikleri listelenerek öğrencilerin bu kavramları çözümlemeleri sağlanır **(KB2.4)**. Önemli gün ve haftaların önemine değinilerek öğrencilerin ülkemizde kutlanan bu günlere örnekler vermeleri ve bu günler hakkında konuşmaları sağlanır. Öğrencilere özel günlerde kullanılmak üzere rozet ve kokartlar tasarlayacakları belirtilir. Hazırlayacakları bu tasarımların özel günlerin önemini anlaşılmasına yapabileceği katkılar hakkında öğrencilerin konuşmaları sağlanır **(D19.2)**.

Öğrencilerden rozet ve kokart bağlamında oluşturdukları imgeleri ifade etmeleri istenir. Öğrencilere rozet ve kokart tasarımlarında kullanılan imgelerin kullanım amacına ve temaya bağlı olarak değişebileceği söylenir. Öğrencilerin seçecekleri temaya ve konuya uygun olarak kullanabilecekleri imgeleri ifade etmeleri için *düşün-eşleş-paylaş* tekniği kullanılabilir. Süreç, giriş çıkış kartları ile değerlendirilebilir.

GS.H.4.8.

Öğrencilere rozet ve kokart tasarımında kağıt, kalem, boyalar, renkli kağıtlar, makas, yapıştırıcı gibi geleneksel araçların yanı sıra dijital araçları da kullanabilecekleri açıklanır. Öğrencilerin kullanacakları araçları belirleyerek ifade etmeleri istenir.

Rozet ve kokart tasarımı ürüne dönüştürmeleri için öğrencilerin seçtikleri araçları nasıl kullanabilecekleri hakkında konuşmaları istenir. Öğrencilerin seçtikleri konu ve tema bağlamında oluşturdukları imgeleri ve seçtikleri araçları kullanarak nasıl bir tasarıma ulaşmak istediklerini açıklamaları istenir **(SDB1.2)**. Öğrenci çalışmaları sonucunda ortaya çıkarttıkları rozet ve kokartlar dereceleme ölçeği ile değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden Cumhuriyet Bayramı kutlamalarında kullanılabilecek rozet ve kokart tasarımları istenebilir. Yapılan çalışmalar dereceli puanlama anahtarı veya dereceleme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden seçtikleri bir müziğin ritmi, temposu, enstrüman kullanımı ve hissettirdiği duyguların görsel karşılığı olabilecek bir video art projesi için hikâye planı (storyboard) çizimleri istenebilir.

Öğrencilerden dal parçaları, kurumuş yapraklar ve çeşitli taşlar gibi doğal malzemeleri bir araya getirerek ve boyayarak özgün heykel çalışmaları yapmaları istenebilir.

Öğrencilerden farklı dönemlere ait görselleri (tarihî ve güncel fotoğraflar vb.) seçip birleştirerek zamanda yolculuk temalı foto-kolaj çalışması yapmaları istenebilir.

Öğrencilerin kendi karakteristik özelliklerini ifade edebilecekleri simgeleri kullanarak bir madalyon tasarımları sağlanabilir.

Destekleme Öğrencilerin dinledikleri bir müziğin zihinlerinde uyandırdığı renkleri ve bu renkleri tercih etme nedenlerini ifade etmeleri istenebilir.

Öğrencilerden bir kutunun içine farklı objeler yerleştirerek “Düşler Kutusu” temalı bir çalışma yapmaları istenebilir.

Farklı hayvanlarla ilgili görseller verilerek öğrencilerden bu görsellerden seçtikleri parçaları bir araya getirmeleri ve gerçeküstü özelliklere sahip bir hayvan tasarımı ile ilgili foto-kolaj çalışması yapmaları istenebilir.

Farklı formlara sahip kokart tasarımları verilerek öğrencilerin üzerinde değişiklikler yapmaları sağlanabilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



9. SINIF

1. TEMA : SANATA BAKIŞ

Temada sanat dalları ile ilgili görsel kılavuz tasarlanabilmesi, sanat dalları ile ilgili görsel kılavuz oluşturulabilmesi, kendine mal etme yaklaşımı ile görsel kompozisyon oluşturulabilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 6

**ALAN
BECERİLERİ**

SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.1. Sanatsal Ürün Tasarlama), SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.2. Sanatsal Ürün Oluşturma)

**KAVRAMSAL
BECERİLER**

EĞİLİMLER E3.3. Yaratıcılık

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB2.2. İş Birliği, SDB2.1. İletişim

Değerler D1. Adalet, D10. Mütevazılık, D18. Temizlik

Okuryazarlık Becerileri OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB6. Vatandaşlık Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Tarih

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.8. Sorgulama

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

GS.9.1.1. Sanat dalları ile ilgili görsel kılavuz tasarlayabilme

- a) Sanat dallarını inceler.
- b) Sanat dalları bağlamında oluşturulan imgeleri ifade eder.

GS.9.1.2. Sanat dalları ile ilgili görsel kılavuz oluşturabilme

- a) Görsel kılavuz hazırlamaya uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) Sanat dalları ile ilgili tasarımı görsel kılavuza dönüştürür.

GS.9.1.3. Kendine mal etme yaklaşımı ile görsel kompozisyon oluşturabilme

- a) Kendine mal etme yaklaşımına uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) Belirlenen görseli kendine mal etme yaklaşımı ile görsel kompozisyona dönüştürür.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Sanat Dalları ile İlgili Görsel Kılavuz Hazırlama

Kendine Mal Etme Yaklaşımı

Anahtar Kavramlar

fikir ve sanat eserleri kanunu, fikri mülkiyet hakları, işitsel sanatlar, karma sanatlar, sözel sanatlar, telif hakları

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; grup değerlendirme formu, çalışma yaprağı, dereceli puanlama anahtarı, dereceleme ölçeği, kontrol listesi, performans görevi kullanılarak değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden, başka sanatçıların eserlerinden yararlanarak yeni eserler üreten sanatçıların çalışmalarından örnekler içeren bir sunum hazırlamaları istenebilir. Yapılan çalışmalar kontrol listesi veya dereceli puanlama anahtarı kullanılarak değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin güzel sanatlar içerisinde çeşitli sanat dallarının yer aldığını, sanatçıların ürettikleri eserlerle ilgili haklarının olduğunu bildikleri kabul edilmektedir.

Öğrencilerin esinlenme, taklit, kopya gibi kavramları bildikleri kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilere bildikleri sanat dalları ve bu sanat dallarının özellikleri ile ilgili sorular sorulur veya verilen sanat dallarına ait görsellerle ilgili öğrenci görüşleri alınır. Öğrencilerden telif hakları ile ilgili bilgilerini ifade etmeleri istenir.

Öğrencilerden esinlenme, taklit, kopya kavramları arasındaki farklılıkların neler olduğunu ifade etmeleri istenir.

Köprü Kurma

Öğrencilere sanat dalları ile ilgili bir video izletilebilir veya görseller sunulabilir. "Bu sanat dalları ile ilgili eserler üreten bir sanatçı olsanız eserlerinizin kopyalanmasını ya da çalınmasını önlemek için ne yapardınız?" sorusu sorularak öğrencilerin görüşleri alınabilir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

GS.9.1.1.

Öğrencilere farklı sanatsal ifade şekillerini temsil edebilecek görseller incelenir (OB4). Öğrencilerden inceledikleri görsellerden yola çıkarak bildikleri sanat dallarını ifade etmeleri istenir. Sanat dallarının çeşitliliğinin nedenlerine ilişkin öğrenci görüşleri soru cevap tekniği ile alınabilir. Sanat dallarının hangi özelliklere göre sınıflandırıldığı belirtilir.

Öğrencilerden görsel, işitsel, sözel ve karma sanatları temsil eden gruplara ayrılmalrı istenir. Her öğrencinin temsil ettiğı gruba ait bir sanat dalını seçmesi sağlanır. Öğrencilerden seçtikleri sanat dalının çağrıştırdığı imgeleri sözlü ya da görsel olarak ifade etmeleri istenir (**SDB2.1**). Süreç, grup değerlendirme formu veya çalışma yaprağı ile değerlendirilebilir.

GS.9.1.2.

Öğrencilere sanat dalları ile ilgili görsel kılavuz tasarımı yapacakları ifade edilir. Tasarım sürecinde telif haklarına dikkat edilmesi gerektiğı vurgulanarak “Genel ağ, yapay zekâ gibi teknolojik gelişmeler telif haklarını nasıl etkilemiştir?” sorusuyla öğrencilerin konu hakkında bir tartışma yapmaları sağlanır. Tartışma sırasında öğrencilerden saygılı olmaları, olaylar ve durumlar karşısında farklı bakış açıları olabileceğini kabul etmeleri istenir (**D10.3**). Öğrencilere telif hakları ile ilgili açıklayıcı bir metin verilerek incelenir. İnceleme sonucunda öğrencilere sorular sorularak sanatçıların kendi eserleri üzerindeki hakları ile ilgili çıkarımlar yapmaları istenir (**D1.1, KB2.8, OB6**). Çalışmalarında kullanmak üzere dijital ortamlardan görsel ve metin indirirken telif haklarına uymaları, fikri mülkiyet haklarına göre davranmaları sağlanır (**OB2**). Görsel kılavuz hakkında öğrencilere açıklama yapılır. Hazırlanan görsel kılavuz örnekleri öğrencilere incelenir (**OB4**). Grupların inceledikleri örneklerden yola çıkarak hazırlayacakları görsel kılavuz için kullanabilecekleri uygun araçları belirleyerek ifade etmeleri sağlanır (**SDB2.2**).

Öğrencilerden görsel kılavuz hazırlamak üzere izleyecekleri aşamalar hakkında *beyin fırtınası* yapmaları istenir. Grup üyelerinin seçtikleri sanat dalını tanıtan yazılı metin, görsel ve fotoğrafları, amaca uygun olarak düzenlemesi sağlanır. Gruplardan oluşturdukları çalışmaları birleştirmeleri ve sınıflandırılan sanat dallarının tanınmasını sağlayan özgün bir görsel kılavuza dönüştürmeleri istenir. Öğrencilerin çalışma sonrası öğrenme alanını temiz ve düzenli bırakmaları sağlanır (**D18.2**). Yapılan çalışmalar, kontrol listesi veya derecelendirme ölçeğı ile değerlendirilebilir.

GS.9.1.3.

Kendine mal etme yaklaşımının özelliklerine uygun araçların belirlenebilmesi amacıyla bu yaklaşımın temel özellikleri hakkında öğrencilere bilgi verilir. Bu yaklaşımda bir resim ya da fotoğraf görselinin çıktısı üzerine çizim ve boyama ile müdahale edilerek değişiklikler yapılabileceğı belirtilir. Yapılacak çalışmada bu kurallara dikkat edilerek seçilen görselden bir kesit alınacağı, bu kesitin resim yüzeyine yapıştırılarak devamının hayal gücüne dayalı bir şekilde tamamlanacağı ifade edilir. Öğrencilerin bu çalışmaya uygun çizim/boyama yöntemini belirlemeleri sağlanır. Öğrencilerin belirlenen yöntemeye uygun olan görsel anlatım araçlarını (dereceli kurşun kalemler, mürekkepli kalemler, keçeli kalemler, sulu boya, pastel boya, akrilik boya vb.) seçmeleri ve ifade etmeleri sağlanır.

Öğrencilerden genel ağ kaynakçası üzerinden seçtikleri görselin çıktısını almaları istenir. Genel ağ kaynakçası üzerinden görsel seçimi yapılırken öğrencilerin telif hakları ile ilgili sınırlılıklara dikkat etmeleri sağlanır (**OB2**). Öğrencilerden çıktısını aldıkları görselin bir bölümünü keserek ya da yırtarak resim yüzeyine yapıştırmaları istenir. Görsel kesitin çizim ve boyama ile devam ettirilerek dengeli bir kompozisyon oluşturulmasının amaçlandığı vurgulanır. Bu süreçte farklı düzenlemeler yapabilmek için hayal gücü ve yaratıcılığın kullanılmasının önemine dikkat çekilir. Kullanılan görselin yeni oluşturulacak kompozisyonda odak noktası olarak konumlandırılabilceğı ya da farklı bir odak noktası oluşturulabileceğı ifade edilir. Öğrencilerin çalışma sürecinde resim yüzeyini etkili kullanarak bütüncül bir kompozisyon oluşturmaları istenir (**E3.3**). Öğrencilerin çalışma sonrası öğrenme alanını temiz ve düzenli bırakmaları sağlanır (**D18.2**). Çalışmalar, dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden, başka sanatçıların eserlerinden yararlanarak yeni eserler üreten sanatçıların çalışmalarından örnekler içeren bir sunum hazırlamaları

istenebilir. Yapılan çalışmalar, kontrol listesi veya dereceli puanlama anahtarı kullanılarak değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden görsel, işitsel, sözel ve karma sanatların konuları ve teknikleri belirlenirken hangi disiplinlerin kullanıldığını araştırmaları ve sanatın ayrıldığı gruplar ile sanat dallarını temsil eden piktogramlar tasarlamaları istenebilir.

Öğrencilerden bilinen sanat eserlerinin görsel çıktıları alınmaları, bu görseller üzerinde boyama ve çizimlerle değişiklikler yaparak güncel yaşantıya özgü ayrıntılar eklemeleri, ortaya çıkan ürünler üzerinden "Orijinal eserin telif hakları ihlal edilmiş mi?", "Farklı ve özgün bir yorumlamaya ulaşılmış mı?" sorularını cevaplamak için çözümlemeler yapmaları istenebilir. Öğrencilerin ürünlerin hangi noktalarda orijinal eserden ayrıldıkları ve Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu bağlamında hak ihlali olup olmadığı üzerine yazılı bir değerlendirme yapmaları sağlanabilir.

Destekleme Öğrencilerden seçtikleri sanat dallarıyla ilgili birkaç cümleden oluşan tanımlayıcı bilgi kartları oluşturmaları istenebilir.

Öğrencilerin genel ağ kaynakçasından çıktısını aldıkları resimlerden figür, nesne gibi kesitleri bir araya getirerek kes yapıştır tekniği ile farklı kompozisyonlar oluşturmaları istenebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



9. SINIF

2. TEMA : ÇİZGİDEN BOYUTA

Temada görsel tasarım öge ve ilkeleri ile sanatsal ürün tasarlanabilmesi, görsel tasarım öge ve ilkeleri ile sanatsal ürün oluşturulabilmesi, üç boyutlu geometrik nesnelerle perspektif çizimi tasarlanabilmesi ve oluşturulabilmesi, renk armonileri ile sanatsal ürün oluşturulabilmesi, natürmort çizimi ile rölyef tasarlanabilmesi ve oluşturulabilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 22

**ALAN
BECERİLERİ**

SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.1. Sanatsal Ürün Tasarlama), SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.2. Sanatsal Ürün Oluşturma)

**KAVRAMSAL
BECERİLER**

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E3.3. Yaratıcılık, E3.4. Gerçeği Arama, E3.7. Sistematiçlik, E3.8 Soru Sorma

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB2.2. İş Birliğı

Değerler D6. Dürüstlük, D7. Estetik, D16. Sorumluluk, D18. Temizlik, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB4. Görsel Okuryazarlık

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Fizik, Matematik

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.2. Gözlemleme, KB2.4. Çözümleme, KB2.6. Bilgi Toplama

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

- GS.9.2.1. Görsel tasarım öge ve ilkeleri ile sanatsal ürün tasarlayabilme
- Görsel tasarım öge ve ilkelerini inceler.
 - Görsel tasarım öge ve ilkeleri bağlamında oluşturduğu imgeleri ifade eder.
- GS.9.2.2. Görsel tasarım öge ve ilkeleri ile sanatsal ürün oluşturabilme
- Görsel tasarım öge ve ilkelerine uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
 - Görsel tasarım öge ve ilkelerini sanatsal ürüne dönüştürür.
- GS.9.2.3. Üç boyutlu geometrik nesnelerin perspektif çizimini tasarlayabilme
- Üç boyutlu geometrik nesneleri inceler.
 - Üç boyutlu geometrik nesnelerin perspektif görünümünü eskizle ifade eder.
- GS.9.2.4. Üç boyutlu geometrik nesnelerin perspektif çizimini oluşturabilme
- Üç boyutlu geometrik nesnelerin perspektif çizimine uygun anlatım araçlarını belirler.
 - Üç boyutlu geometrik nesnelerin görünümünü perspektif çizimine dönüştürür.
- GS.9.2.5. Renk armonileri ile sanatsal ürün oluşturabilme
- Renk armonileri uygulamasına uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
 - Renk armonileri uygulamasını sanatsal ürüne dönüştürür.
- GS.9.2.6. Natürmort çizimi tasarlayabilme
- Natürmort çizimi için doğal ve yapay nesnelerin yapısal özelliklerini inceler.
 - Natürmort çizimi için doğal ve yapay nesneler bağlamında oluşturduğu imgeleri ifade eder.
- GS.9.2.7. Natürmort çizimi oluşturabilme
- Natürmort çizimine uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
 - Doğal ve yapay nesnelerle oluşturduğu kompozisyonu natürmort çizimine dönüştürür.
- GS.9.2.8. Yüzey doku ilişkisi ile rölyef tasarlayabilme
- Yüzey doku ilişkisi içeren rölyef çalışmalarını inceler.
 - Rölyef çalışması ile ilgili oluşturduğu imgeleri eskizle ifade eder.
- GS.9.2.9. Yüzey doku ilişkisi ile rölyef oluşturabilme
- Rölyef çalışması için görsel anlatım araçlarını belirler.
 - Yüzey doku ilişkisi içeren eskiz çalışmasını rölyefe dönüştürür.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Görsel Tasarım Öge ve İlkeleri ile Sanatsal Üretim
Üç Boyutlu Geometrik Nesnelerle Perspektif Çizimi
Renk Armonileri ile Sanatsal Üretim
Natürmort Çizimi
Yüzey Doku İlişkisi ile Rölyef Yapımı

Anahtar Kavramlar

eskiz, lavi, leke, ton, kaçma noktası, ufuk çizgisi

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; grup değerlendirme formu, karşılaştırma tablosu, gözlem formu, dereceleme ölçeği, dereceli puanlama anahtarı, öz değerlendirme formu, açık uçlu sorular, performans görevi, kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden okul koridorunun bir köşesinden bakarak koridorda yer alan kapı, giriş, duvar, yer döşemesi vb. nin perspektif görünümünü geleneksel ya da dijital yöntemlerle çizmeleri istenebilir. Yapılan çalışma, kontrol listesi veya derecelendirme ölçeği ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin görsel tasarım öge ve ilkeleri, perspektif, renk ile ilgili temel kavram bilgisine sahip oldukları, bu konularla ilgili daha önce çalışmalar yaptıkları, temel düzeyde nesnelerin çizimini yapabilme becerilerine sahip oldukları, doğal ve yapay nesneler arasındaki farklılıkları bildikleri ve kâğıt, karton gibi malzemelerle üç boyutlu sanatsal çalışmalar yapabilmeye ilişkin temel düzeyde becerilere sahip oldukları kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilerin nokta, çizgi, leke, doku ve renk kavramları hakkındaki bilgileri görsellerden yararlanarak kısa cevaplı sorularla değerlendirilir.

“Yakınızda bulunan bir nesnenin görüntüsü ve rengi, o nesneden uzaklaştıkça neden değişir?” ve “Uzun bir yolun ortasından baktığınızda yolun ve yanındaki ağaçların ileride birleşiyormuş gibi görünmesinin sebebi nedir?” sorularıyla öğrencilerin uzaklık ve perspektif algısıyla ilgili gözlemlerini paylaşmaları sağlanarak perspektifin temel prensiplerini hatırlamalarına yardımcı olunur.

Renk ilişkileri hakkında sorular sorularak öğrencilerin konu hakkındaki ön bilgilerinin tespit edilmesi sağlanır.

“Doğal ve yapay nesne denildiğinde ne anlıyorsunuz?”, “Çevrenizde gördüğünüz doğal ve yapay nesnelere hangi örnekleri verebilirsiniz?”, “Doğal ve yapay nesneler arasındaki yapısal farklılıklar nelerdir?” sorularıyla öğrencilerin bilgileri sorgulanır. Doğal ve yapay nesnelerin bir arada kullanıldığı bir sanatsal düzenlemede dikkat edilmesi gerekenlerle ilgili görüşlerini açıklamaları istenir.

Öğrencilere “Üç boyutlu sanat denildiğinde ne anlıyorsunuz?”, “Hangi sanat türlerini üç boyutlu olarak değerlendirebilirsiniz?”, “Rölyef hakkında neler biliyorsunuz?” vb. sorular yöneltilerek üç boyutlu sanat eserlerine örnekler vermeleri istenir.

Köprü Kurma

Öğrencilere günlük yaşamlarında karşılaştıkları çanta, kıyafet, ayakkabı gibi eşyaların üzerindeki dekoratif çizim ve boyamalara ait görseller sunulabilir. Öğrencilerden bu çizim ve boyamaların nasıl tasarlanmış olabileceğine dair fikirlerini belirtmeleri istenir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

GS.9.2.1.

Öğrencilere görsel tasarım öğeleri (nokta, çizgi, doku, ton, leke, biçim-form, renk) ve ilkeleri (denge, hareket-yön, zıtlık, ritim, boşluk-doluluk, egemenlik, vurgu, birlik-bütünlük oran-orantı, armoni) hatırlatılır. Öğrencilerin doğa temasının işlendiği örnek eserler üzerinden bu unsurları incelemeleri ve bütünü oluşturan parçalar arasında ilişkiler kurmaları sağlanır (OB1). Öğrencilerden görsel tasarım öge ve ilkeleri ile ilgili merak ettiklerini sormaları istenir (E1.1).

Öğrencilerin incelenen eserlerde kullanılan tasarım öğelerini tespit etmeleri sağlanır. Bu eserlerdeki öğelerin kullanım şekillerinden yararlanarak oluşturdukları doğa temalı imgeleleri eskiz çalışması ile ifade etmeleri istenir. Süreç, kontrol listesi veya gözlem formu ile değerlendirilebilir.

GS.9.2.2.

Öğrencilere görsel tasarım öge ve ilkeleri ile tasarım oluşturma konusunun farklı tekniklerin kullanımına olanak sağladığı açıklanır. Nokta ve çizgi tasarımı için kalem ve boyalarla

uygulanabilen tekniklerin leke tasarımında lavi; nesnelerin dokularının keşfinde ince kâğıt (pelür) yüzeyine iz alma gibi yöntem ve tekniklerin kullanılabileceği öğrencilere açıklanır. Öğrencilerin resim yüzeyinde görsel tasarım öge ve ilkeleriyle bir tasarım oluşturmak için kullanılabilecek araçları (kalem, boya ve kâğıt çeşitleri vb.) belirleyerek ifade etmeleri sağlanır.

Öğrencilerden hazırladıkları eskizi nokta, çizgi, leke, renk gibi unsurları kullanarak sanatsal ürüne dönüştürmeleri istenir. Öğrencilerin çalışma sonrası öğrenme alanını temiz ve düzenli bırakmaları sağlanır (**D18.2**). Sürecin sonunda yapılan çalışmalar gözlem veya grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.9.2.3.

Öğrencilerin perspektif çeşitleri ve perspektif çiziminde kullanılan kavramları sunulan görseller üzerinden incelemeleri sağlanır (**OB4**). Tek, iki, üç kaçırlı çizgisel perspektif tekniğinin özellikleri açıklanarak öğrencilerden geometrik bir nesnenin çiziminde bu perspektif tekniklerini nasıl ve hangi amaçlarla kullanabileceklerini ifade etmeleri istenir. Öğrenme ortamında geometrik formlu bir nesnenin ufuk çizgisinin konumuna göre (altında, tam ortasında veya üstünde olacak şekilde) yerleştirilerek öğrencilerin gözlemlemeleri istenir. Bu konumlarda nesnenin hangi yüzeylerinin görüldüğü öğrencilere sorulur. Perspektif bakışıyla aynı nesnenin farklı görüntülere sahip olabileceği gösterilerek rakursi (kısaltım) kavramından söz edilir. Öğrencilerin perspektif hakkında merak ettiklerini sormaları sağlanır (**E3.8**).

Öğrencilerden gözlemleri doğrultusunda oluşan imgeleri basit çizgiler kullanarak eskizle ifade etmeleri istenir. Süreç, öz değerlendirme formu veya kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

GS.9.2.4.

Çizgisel perspektif uygulaması için 35x50 cm boyutlarında resim kâğıdı, dereceli kalem (H, HB), 50 cm'lik cetvel gibi araçlar öğrencilere tanıtılır. Öğrencilerin çizgisel perspektif uygulaması için kullanacakları resim kâğıdını, kalem çeşidini ve diğer araç gereçleri belirleyerek ifade etmeleri sağlanır.

Geometrik formlu bir nesne (küp, dikdörtgen prizma vb.) seçilir. Perspektif tekniğinde öğrencilere çizim yaptırmak için nesnenin bulunduğu konuma göre ufuk çizgisi çizdirilir. Öğrencinin bulunduğu yere göre bakış noktası belirlenir. Tek, iki, üç kaçış noktalı perspektif kuralına göre kaçan çizgiler çizdirilir. Süreçle ilgili tüm aşamalar sistematik şekilde uygulanarak planlanan geometrik form çiziminin tamamlanması sağlanır (**E3.7**). Yapılan çalışmalar dereceli puanlama anahtarı veya öz değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden okul koridorunda bir köşeden bakarak koridorda yer alan kapı, giriş, duvar, yer döşemesi vb. nin perspektif görünümünü geleneksel ya da dijital yöntemlerle çizmeleri istenebilir. Yaptıkları çalışma, kontrol listesi veya dereceleme ölçeği ile değerlendirilebilir.

GS.9.2.5.

Konuya uygun görsel anlatım araçlarını belirleyebilmeleri için öğrencilerden renk kuramıyla ilgili bilgi toplamaları istenir. Öğrencilerin topladıkları bilgileri doğrulamaları ve kaydetmeleri sağlanır (**KB2.6**). Tartışma ortamı oluşturulur ve "Işık olmazsa renkler görünür mü?", "Işık ve renk arasındaki temel ilişki nedir?", "Işık kaynaklarının değişmesi renkleri nasıl etkiler?" soruları sorularak ışığın renk üzerindeki etkisi sorgulanır (**SDB2.2, E3.4**). Newton'ın (Nivtın) prizma deneyi uygulanarak ya da bu konuda bir video izletilerek öğrencilerin rengin ışıkla ilişkisini fark etmeleri ve rengin oluşumu ile ilgili sürece tanık olmaları

sağlanır. Öğrencilerin ışıkla birlikte oluşan ton değerlerini fark edebilmeleri için nesnenin ışık alan, az ışık alan ve hiç ışık almayan alanlarını tespit etmeleri istenir **(KB2.2)**. Nesnenin rengiyle ve ışığın etkisiyle oluşan ton değerleri hakkında konuşmaları sağlanır. Armoni çalışması için kullanılacak teknikler açıklanarak öğrencilerin sulu boya, guaj boya vb. tekniklerden çalışmalarına uygun olanı belirleyerek ifade etmeleri sağlanır. "Mevsimlerin Renklerle Anlatımı" konusuna uygun renk armonisini çalışmak için öğrencilerin seçecekleri tekniğe uygun su bazlı boyaları seçmeleri istenir.

Öğrencilere mevsimleri ve doğayı konu edinmiş ressamın eserleri bir sunumla gösterilir. Monokrom (tek renk), sıcak, soğuk armonilerinin kullanım şekilleri incelenir. Öğrencilerin seçtikleri armoni ile ilgili mevsim veya doğa konulu sanatsal bir ürün için yapacakları çalışmayı planlamaları ve uygulamaları sağlanır **(SDB1.2, E3.3)**. Öğrencilerin çalışma sonrası öğrenme alanını temiz ve düzenli bırakmaları sağlanır **(D18.2)**. Yapılan çalışmalar, dereceli puanlama anahtarı veya kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.9.2.6.

Öğrencilere doğal ve yapay nesnelerin yapısal özellikleri (dış ve iç yapıların çizgi, doku, ton değerleri, ışığı yansıtma, parlaklık ve renk özellikleri) ile ilgili fotoğraflar ve sanatçı çizimleri incelenir **(OB4)**.

Doğal ve yapay nesnelerin yapısal özellikleri karşılaştırılır. Öğrencilerden doğal ve yapay nesnelerin arasındaki farklılık ve benzerliklerin kavranabilmesi için karşılaştırma tablosu oluşturmaları istenir. Öğrencilerden sanatçıların bu nesneleri betimlerken çizgisel ve tonal değerleri nasıl kullandıklarını belirlemeleri ve ifade etmeleri istenir. Süreç, çoktan seçmeli sorular veya açık uçlu sorular yoluyla değerlendirilebilir.

GS.9.2.7.

Natürmort çiziminde uymaları gereken yöntem ve teknik öğrencilere açıklanır. Nesnelerin çiziminde çizgi, leke, tonal değerler ve doku gibi görsel tasarım öğelerini kullanacakları belirtilir. Öğrencilerden doğal ve yapay nesne çiziminde uygulama yapmak üzere kalem, tükenmez kalem, kuru boya, füzen, pastel çizim tekniklerinden birini; çizgisel, tonal veya tarama yöntemlerinden de birini belirlemeleri istenir. Öğrencilerin çizimlerini yapmaları için tükenmez, pastel, füzen, kuru boya ve farklı derecelerdeki (HB, 2B, 3B vb.) kurşun kalem gibi araçlardan birini belirleyerek ifade etmeleri istenir.

Öğrencilerden uygulama alanına doğal ve yapay nesnelere birer örnek getirmeleri istenir **(SDB1.2)**. Getirdikleri nesnelerle görsel tasarım öğe ve ilkelerini dikkate alarak bir natürmort hazırlayacakları belirtilir. Öğrencilerden getirdikleri nesneleri kullanarak bir kompozisyon hazırlamaları istenir. Hazırladıkları kompozisyonu kalem ölçüsüyle oran orantı ilkesine göre çözümlemeleri ve bir taslak çizim oluşturmaları sağlanır **(KB2.4)**. Seçilen teknik ve yönteme uygun şekilde taslağı geliştirmeleri sağlanır **(D16.3)**. Görsel ifade araçlarını kullanarak yapılan çizimin sanatsal ürüne dönüştürülmesi istenir. Yapılan çalışmalar, dereceleme ölçeği veya öz değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.9.2.8.

Üç boyutlu sanat tekniklerinden rölyef (kabartma) ve çeşitleri ile ilgili Mısır, Antik Yunan, Roma, Rönesans Dönemleri ile Selçuklu ve Cumhuriyet Dönemi Türk sanatından örnek görseller öğrencilere incelenir **(OB4)**. Görselleri inceleyen öğrencilerden rölyefle ilgili tanımlamalar yapmaları istenir.

Öğrencilere rölyef çalışmasında görsel tasarım öğe ve ilkelerinden çizgi, doku, hareket, denge ve bütünlük kavramlarını kullanmaları gerektiği söylenir. Yapacakları çalışma için konu belirlemeleri istenir. Bu süreçte *beyin fırtınası* tekniği kullanılabilir. Öğrencilerin konu ile ilgili duygu ve düşüncelerini açıkça ifade etmeleri sağlanır **(D6.2)**. Öğrencilerden belir-

ledikleri konu çerçevesinde oluşturdukları imgeleri eskizlerle ifade etmeleri istenir. Süreç, kontrol listesi veya öz değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.

GS.9.2.9.

Öğrencilere yapılacak uygulamada kâğıt rölyef tekniğinin kullanılacağı belirtilir. Tekniğin uygulanmasında kullanılacak yöntem (kesme, buruşturma, yırtma, katlama, yuvarlama, yapıştırma) öğretmen eşliğinde belirlenir. Öğrencilere kâğıt rölyef çalışmasında farklı şekil, renk ve boyutlardaki kâğıtları kullanarak yüzey üzerinde düzenleme yapabilecekleri açıklanır. Öğrenciler, uygulamada kullanılmak üzere zemin için yüzeyi sert mukavva, doku elemanları için farklı renklerde oluklu mukavva ve fon kartonu gibi malzemeleri; makas ve yapıştırıcı gibi araçları belirleyerek ifade etmeleri istenir.

Öğrencilerden teknik ve yönetime uygun olarak kâğıt rölyef uygulamasını yapmaları istenir. Öğrencilerden rölyef çalışması için kullanacakları malzemeleri hazırlamaları istenir **(D16.3)**. Rölyef çalışmasının ön hazırlığı için daha önce yaptıkları eskizlerden yararlanarak bir kompozisyon taslağı oluşturmaları söylenir. Bu kompozisyonun uygulama sürecini kolaylaştıracak bir kılavuz oluşturulacağı hatırlatılır. Oluşturulan birim biçimlerde dairesel veya çizgisel etkiler oluşturulması gerektiği vurgulanır. Zemin olarak kullanılan mukavvanın üzerine renkli fon kartonu yapıştırarak yüzeyi düzenleyebilecekleri, yüzeyde kullanacakları renkleri de bu uyuma göre seçmeleri (zıt renk, yakın renk, sıcak, soğuk renk armonileri) gerektiği belirtilir. Öğrencilere hazırladıkları birimlerle farklı birimleri büyüklük-küçüklük ilişkisine göre bir arada kullanmaları, oluşan dokularla yüzey düzenlemesi yapmaları, bunun için renk ve biçim bütünlüğünün sağlanmasına dikkat etmeleri gerektiği hatırlatılır. Öğrencilerden çalışmada estetik bakış açısını göz ardı etmeden hareket, denge ve bütünlüğün sağlanmasıyla üç boyutlu sanatsal bir ürün oluşturmaları istenir **(D7.2)**. Tamamlanan çalışmaların sergileme sürecinde öğrencilerin iş bölümü yapması sağlanır **(SDB2.2, D20.4)**. Öğrencilerin çalışma sonrası öğrenme alanını temiz ve düzenli bırakmaları sağlanır **(D18.2)**. Yapılan çalışmalar, kontrol listesi veya öz değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme

Öğrencilerden Georges Seurat (Corç Söra), Piet Mondrian (Piyet Mondriyan), Rembrandt (Remrand), Franz Kline (Fırans Kılayn) ve Orhan Peker eserlerini inceleyerek aynı eserin içinde yer alan bölümlerin her birini farklı bir görsel tasarım ögesi ile betimlemeleri (insan figürlerini çizgisel, hayvan figürlerini lekesel, bitkileri dokusal, nesneleri noktasal vb.) istenebilir.

Öğrencilerden seçtikleri bir geometrik nesnenin (küp, koni, silindir vb.) açılımını kâğıt üzerine çizdikten sonra katlayıp yapıştırarak üç boyutlu hâle getirmeleri ve perspektif görünümünün çizimini yapmaları istenebilir.

Öğrencilerden sanatçılara ait natürmort eserleri geleneksel ya da dijital teknikler kullanarak zıt (tamamlayıcı) renk armonisi, komşu renk armonisi, tek renk armonisi gibi farklı renk armonileri ile yeniden çalışmaları istenebilir.

Öğrencilerden Hoca Ali Rıza, Şeker Ahmet Paşa, Süleyman Seyyit gibi ressamların farklı natürmort eserlerinden seçtikleri doğal ve yapay nesneleri bir araya getirerek yeni bir kompozisyon oluşturacak çizimler yapmaları istenebilir.

Öğrencilerden Selçuklu Dönemi mimarisinde görülen hayvan veya bitki figürlerinden yola çıkarak kâğıt, karton gibi malzemeleri kesip yapıştırarak rölyef çalışması yapmaları istenebilir.

Destekleme Öğrencilerin nokta, çizgi, leke, doku kullanımına ilişkin desen çalışmaları ile ilgili sanal müze ziyaretleri yapmaları sağlanabilir.

Öğrencilerin sınıf ortamındaki bir nesneye farklı açılardan ve uzaklıklardan bakarak nesnenin görünümündeki değişimlerle ilgili yorum yapmaları istenebilir.

Öğrencilere renk armonilerini anlatan sunumlar izletilebilir.

Öğrencilere sanat kitaplarından, fotoğraflardan veya genel ağdan desen çizimi ile ilgili farklı sanat dönemlerinden örnekler gösterilebilir. Doğal ve yapay nesne çizimleri ile ilgili örnek görseller incelenebilir.

Sanal müze gezileri yapılarak İshak Paşa Sarayı, Çifte Minareli Medrese, Divriği Ulu Camii ve Darüşşifası gibi taş işçiliği ile yapılmış rölyef unsurlarını içeren Türk İslam mimarisi ile ilgili önemli örnekler incelenebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



9. SINIF

3. TEMA: ZAMANIN İZİNDE SANAT

Temada İslamiyet öncesi Türk sanat eserlerinin sanatsal olarak betimlenebilmesi, çözümlenebilmesi, yorumlanabilmesi, İslamiyet öncesi Türk sanat eserleri ile ilgili sanatsal yargıda bulunulabilmesi, İslamiyet öncesi Türk sanatına özgü motiflerden yararlanarak tekstil deseni tasarlanabilmesi ve oluşturulabilmesi, Avrupa sanatının Rönesans, Maniyerizm ve Barok Dönemleri arasında sanatsal karşılaştırma yapılabilmesi ve bu dönemlerden bir eserin nokta, çizgi ve leke açısından sanatsal olarak çözümlenebilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 16

**ALAN
BECERİLERİ**

SAB1. Sanatsal Algılama (SAB1.2. Sanatsal Karşılaştırma), SAB3. Sanat Eserini İnceleme (SAB3.1. Sanatsal Betimleme), SAB3. Sanat Eserini İnceleme (SAB3.2. Sanatsal Çözümleme), SAB3. Sanat Eserini İnceleme (SAB3.3. Sanatsal Yorumlama Yapabilme), SAB3. Sanat Eserini İnceleme (SAB3.4. Sanatsal Yargıda Bulunma), SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.1. Sanatsal Ürün Tasarlama), SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.2. Sanatsal Ürün Oluşturma)

**KAVRAMSAL
BECERİLER**

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E2.1. Empati, E3.4. Gerçeği Arama, E3.7. Sistematiçlik

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliğı

Değerler D3. Çalışkanlık, D12. Sabır, D16. Sorumluluk

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık, OB9. Sanat Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER**

Tarih

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER**

KB2.4. Çözümleme, KB2.7. Karşılaştırma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

GS.9.3.1. İslamiyet öncesi Türk sanat eserini sanatsal olarak betimleyebilme

- a) Eser ile ilgili bilgileri tespit eder.
- b) Eserde görülenleri ifade eder.

GS.9.3.2. İslamiyet öncesi Türk sanat eserini sanatsal olarak çözümleyebilme

- a) Eserdeki görsel bileşenleri/konuyu/konuyu oluşturan bileşenleri belirler.
- b) Eserdeki görsel bileşenler/konuyu oluşturan bileşenler arasındaki ilişkileri belirler.

GS.9.3.3. İslamiyet öncesi Türk sanat eserini sanatsal olarak yorumlayabilme

- a) Eserin konusuyla görsel bileşenler/konuyu oluşturan bileşenler arasında ilişki kurar.
- b) Eserin temasına/destekleyici temalarına ilişkin çıkarım yapar.

GS.9.3.4. İslamiyet öncesi Türk sanat eseri ile ilgili sanatsal yargıda bulunabilme

- a) Eserin özelliklerini belirli ölçüt(ler) ile karşılaştırır.
- b) Eser hakkında ölçüt(ler) çerçevesinde karar verir.

GS.9.3.5. İslamiyet öncesi Türk sanatına özgü motiflerden yararlanarak tekstil deseni tasarlayabilme

- a) a) İslamiyet öncesi Türk sanatının özelliklerini inceler.
- b) b) İslamiyet öncesi Türk sanatının özellikleri bağlamında oluşturduğu imgeleri eskizlerle ifade eder.

GS.9.3.6. İslamiyet öncesi Türk sanatına özgü motiflerden yararlanarak tekstil deseni oluşturabilme

- a) Tekstil deseni çalışmasına uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) İslamiyet öncesi Türk sanatına özgü motif eskizlerini tekstil desenine dönüştürür.

GS.9.3.7. Avrupa sanatının Rönesans, Maniyerizm, Barok Dönemleri'ni sanatsal olarak karşılaştırabilme

- a) Rönesans, Maniyerizm, Barok Dönemi sanat eserlerinin görsel bileşenlerindeki benzerlikleri belirler.
- b) Rönesans, Maniyerizm, Barok Dönemi sanat eserlerinin görsel bileşenlerindeki farklılıkları belirler.

GS.9.3.8. Avrupa sanatının Rönesans, Maniyerizm, Barok Dönemleri'nden bir eseri nokta, çizgi ve leke açısından sanatsal olarak çözümleyebilme

- a) Rönesans, Maniyerizm, Barok Dönemleri'nden bir eserdeki nokta, çizgi ve leke bileşenlerini belirler.
- b) Rönesans, Maniyerizm, Barok Dönemleri'nden bir eserdeki nokta, çizgi ve leke bileşenleri arasındaki ilişkileri belirler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

İslamiyet Öncesi Türk Sanat Eserinin İncelenmesi

İslamiyet Öncesi Türk Sanatına Özgü Motif Tasarımı

Rönesans, Maniyerizm, Barok Dönemleri'nin Sanatsal Olarak Karşılaştırılması

Rönesans, Maniyerizm, Barok Dönemleri'nden Bir Eserin Nokta, Çizgi ve Leke Açısından Çözümlemesi

Anahtar Kavramlar

maniyerizm, motif, rapport

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; karşılaştırma tablosu, gözlem formu, çalışma yaprağı, açık uçlu sorular, anlam çözümleme tablosu, dereceli puanlama anahtarı, öz değerlendirme formu, grup değerlendirme formu, kontrol listesi, akran değerlendirme formu ve performans görevi kullanılarak değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden Avrupa Modernizm Dönemi temsilcileri Henri Matisse (Henri Matis), Paul Klee (Pol Kli) gibi sanatçıların resimleri ile İslamiyet öncesi Türk sanatı örnekleri arasındaki biçimsel benzerlikler konusunda kısa bilgiler veren bir araştırma yapmaları ve hazırladıkları sunumu sınıfta paylaşmaları istenebilir. Yapılan çalışmalar, dereceli puanlama anahtarı ya da dereceleme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin sanat eserinin anlamlı bir bütün olduğunu, bir sanat eserini oluşturan görsel tasarım öge ve ilkelerini bildikleri ve bir sanat eseri ile ilgili temel düzeyde yorum yapabildikleri kabul edilmektedir.

Öğrencilerin geleneksel Türk sanatlarının görsel özellikleri ile ilgili temel düzeyde bilgilerinin olduğu kabul edilmektedir.

Öğrencilerin farklı sanatsal dönemler arasında üslup farklılıkları olduğunu bildikleri kabul edilmektedir.

Öğrencilerin nokta, çizgi, leke gibi unsurların bir eseri oluşturan temel bileşenler arasında olduğunu bildikleri kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilerin bir sanat eseri ile ilgili doğru yoruma ve yargıya nasıl ulaşılacağına ilişkin ön bilgileri "Bir sanat eserini incelerken nelere dikkat edersiniz?", "Sanat eserinde kullanılan renkler, şekiller ve ışık nasıl bir duygu ya da mesaj verebilir?" gibi temel düzeydeki sorulara verecekleri cevaplarla belirlenir.

Öğrencilere "Türk sanatı denildiğinde aklınıza hangi geleneksel sanat alanları geliyor?", "Halı, kilim, çini, minyatür gibi sanat alanlarında ne tür motifler kullanılır?" gibi sorularla ön bilgileri değerlendirilir.

Öğrencilerin, farklı sanatsal dönemlerin görsel özelliklerini belirleyen unsurların neler olabileceği konusundaki ön bilgileri *soru cevap* yöntemiyle tespit edilir.

Bir eserin nokta, çizgi ve leke ile ilgili özelliklerinin nasıl tespit edilebileceği hakkında sorular sorularak öğrencilerin konu hakkındaki bilgileri tespit edilir.

Köprü Kurma

Öğrencilerin günlük yaşamlarında tanık oldukları görsel değişimlerle günlük kullanım eşyaları (halı, kilim, mobilya, mutfak gereçleri vb.) arasındaki dönemsel üslup farklılıklarını ifade etmeleri istenir. Çeşitli tasarım alanlarında görülen tarihsel değişimlerin kültürel ve toplumsal özelliklerle bağlantılarına ilişkin yorumları alınır.

Öğrenme-Öğretme Uygulamalar

GS.9.3.1.

Öğrencilerin İslamiyet öncesi geleneksel Türk sanat eserleri ile ilgili olarak Hun sanatının önemli örneklerinden biri olan "Pazırık Halısı" adlı eseri incelemeleri sağlanır (OB4). "Sizce bu eser ne zaman üretilmiştir?", "Eserin yapımında hangi malzemeler kullanılmış olabilir?", "Bu eserin ölçüleri yaklaşık olarak ne kadardır?" gibi sorular sorularak öğrencilerin eserin yapısıyla ilgili tahmin yürütmeleri istenir. Eserle ilgili bilgiler verilerek öğrencilerden eserin adını, ölçüsünü, biçimini, malzemesini, tekniğini ve bulunduğu yeri tespit etmeleri sağlanır.

Öğrencilerden eserde görülen figür, hayvan, nesne, bitki, motif, renk, şekil gibi unsurları betimlemeleri istenir **(OB9)**. Sorulan sorularla öğrencilerin figürlerin ve eserin uyandırdığı duyguyu ifade etmeleri sağlanır. Süreç, açık uçlu sorular ile değerlendirilebilir.

GS.9.3.2.

“Pazırık Halısı” adlı eserde yer alan sembollerin anlamları, figürlerin kimlikleri ve eserin konusuna kaynaklık eden anlatı ya da olay ile ilgili bilgiler açıklanır. Bu bilgiler doğrultusunda sorular sorularak öğrencilerin eserin görsel bileşenlerini, konusunu ve konuyu oluşturan bileşenlerini belirlemeleri istenir.

Eserde kullanılan kompozisyon yapısı, geometrik kurgu, perspektif, desen, espas, doku, ışık-gölge ve renk ilişkileri ile ilgili sorular sorularak öğrencilerin eserin görsel yapısını çözümlmeleri sağlanır. Doğru cevapların desteklenmesi yoluyla eseri oluşturan bileşenler arasındaki ilişkiler belirlenir **(E3.4)**. Süreç, açık uçlu sorular veya gözlem formu ile değerlendirilebilir.

GS.9.3.3.

Öğrencilerden, kendilerini “Pazırık Halısı” adlı eseri üreten sanatçının yerine koyarak böyle bir görsel düzenleme ile nasıl bir etkinin amaçlanmış olabileceğini düşünmeleri istenir **(E2.1)**. Bu doğrultuda sorular sorularak eserde kullanılan görsel bileşenlerin oluşturduğu anlamların bulunması sağlanır **(E3.4)**. Öğrencilerden tekrar eden biçimsel unsurlarla oluşan hareket akışlarını ve yönlerini tespit etmeleri istenir. Böylece eserin ritim ve hareket şeması sistematik bir şekilde çözümlenmiş olur **(E3.7)**. Bu kurgunun anlatıma yönelik amaçları sorgulanarak öğrencilerin görsel bileşenler ile konuyu oluşturan bileşenler arasında ilişki kurmaları sağlanır.

Eserin genelinde görsel tasarım öge ve ilkeleri aracılığıyla en fazla vurgu yapılan bölümün neresi olduğu sorularak öğrencilerin eserin odak noktasını tespit etmeleri ve bu bölüme nasıl bir olay/anlatım yerleştirildiğini tanımlamaları sağlanır. Böylece eserin temasına ilişkin çıkarımlar yapılır. Asıl odak noktasından sonra ikincil olay ya da anlatımlara yer verilen diğer odak noktaları aynı yolla çözümlenir **(KB2.4)**. Böylece destekleyici temalara ilişkin çıkarımlar yapılır. Sürecin değerlendirilmesinde açık uçlu sorular veya kontrol listesi kullanılabilir.

GS.9.3.4.

Pazırık Halısı’nın sanat tarihindeki yeri ve önemi konusunda bilgi verilir. Öğrencilerin eserin özelliklerini teknik yetkinlik, biçim-içerik uyumu, özgünlük gibi belirli ölçütlerle karşılaştırmaları sağlanır **(KB2.7, OB9)**.

Tartışma ortamı yaratılarak öğrencilerin ölçütler çerçevesinde eserin sanatsal değeri hakkında bir yargıda bulunmaları sağlanır. Bir eseri anlamının ve doğru değerlendirmenin uzun bir süreç gerektirebileceği hatırlatılarak öğrencilerin çalışma motivasyonlarını sürdürmeleri sağlanır **(D12.3)**. Süreç, açık uçlu sorular veya çalışma yaprağı kullanılarak değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden Avrupa Modernizm Dönemi temsilcileri Henri Matisse (Henri Matis), Paul Klee (Pol Kli) gibi sanatçıların resimleri ile İslamiyet öncesi Türk sanatı örnekleri arasındaki biçimsel benzerlikler konusunda kısa bilgiler veren bir araştırma yapmaları ve hazırladıkları sunumu sınıfta paylaşmaları istenebilir. Yapılan çalışmalar dereceli puanlama anahtarı veya dereceleme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.9.3.5.

İslamiyet öncesi Türk sanatındaki halk kültürünün ve yaşayışının özelliklerini taşıyan giyim eşyaları, figürler, motifler, semboller hakkında öğrencilere bilgi verilir. Türklerin yaşamına

ilişkin özelliklerin bu unsurlar üzerindeki etkileri açıklanır. Öğrencilerin Hun, Göktürk ve Uygur sanatı ile ilgili görselleri ya da hazırlanmış bir sunuyu inceleyerek Türk kültürünün ve yaşayış biçimlerinin sanat eserlerindeki yansımalarını fark etmeleri sağlanır **(OB4)**.

Öğrencilere İslamiyet öncesi Türk resim ve heykel sanatına özgü unsurları yorumlayarak tekstil sektöründe kullanılabilecek motifler oluşturacakları söylenir. Öğrencilerin bu bağlamda oluşturdukları imgeleri eskiz çalışmalarıyla ifade etmeleri istenir. Süreç, dereceli puanlama anahtarı veya öz değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.

GS.9.3.6.

Öğrencilere geleneksel çizim, dijital çizim, kolaj ve baskı tekniklerinin tekstil motifi oluşturma sürecinde kullanılabileceği açıklanır. Bu teknikleri nasıl kullanabilecekleri hakkında öğrencilerin düşüncelerini ifade etmeleri sağlanır **(SDB2.1)**. Öğrencilerden tekstil motifi oluştururken kullanmak üzere ilgili tekniklerden birini belirlemeleri istenir. Cetvel, gönye, iletki, pergel, pastel boya, mum boya, marker, keçeli kalem, sulu boya, renkli kuru boyalar, renkli kâğıtlar, yapıştırıcı, makas vb. geleneksel araçların yanı sıra dijital araçların da kullanılabileceği öğrencilere açıklanır. Öğrencilerin yapacakları çalışmaya en uygun görsel anlatım araçlarını belirleyerek ifade etmeleri sağlanır.

Öğrencilerden motif eskizlerini tekstil desenine dönüştürmeleri istenir. Çalışılan motif eskizlerinin tekstil desenine dönüşmesi için kullanılabilecek farklı rapport (tekrar) türleri açıklanır. Öğrencilerden kullanacakları rapport türünü belirlemeleri istenir. Öğrencilerin seçtiği rapport türüne uygun olarak çalışmalarını zamanında ve eksiksiz tamamlamaları sağlanır **(D16.1)**. Yapılan sanatsal üretimler dereceli puanlama anahtarı veya akran değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.9.3.7.

Rönesans, Maniyerizm ve Barok Dönemleri'ne ait sanat eserlerinden örnekler gösterilerek öğrencilerin incelemeleri sağlanır **(OB4)**. Seçilecek eserlerin Rönesans için Leonardo da Vinci'ye ait "Mona Lisa", Maniyerizm için Giuseppe Arcimboldo'ya ait (Cuseppe Arcimboldo) "Dört Mevsim", Barok Dönem için Rembrandt Van Rijn'e (Rembrandt Fan Reyn) ait "Gece Devriyesi" gibi döneminin özelliklerini temsil eden eserler olmasına dikkat edilir. Çizgi, renk, kompozisyon yapısı ile ilgili merak duygusunu harekete geçirecek sorular sorularak öğrencilerin görselleri incelemeleri ve üç dönem arasındaki benzerlikleri tespit etmeleri istenir **(E1.1)**. Öğrencilere kişisel tespitlerini paylaşımları için söz hakkı tanınır ve doğru çıkarımlar desteklenerek net sonuçlara ulaşılması sağlanır. Bu aşamada *düşün eşleş paylaş* tekniğinden faydalanılabilir. Bu süreçte öğrencilerin birbirlerini etkin bir şekilde dinlemeleri sağlanır **(SDB2.1)**.

Görseller incelenirken genelden ayrıntılara doğru gidilebileceği, eserdeki görsel tasarım öge ve ilkelerinin kullanım şeklinin değerlendirilebileceği vurgulanır. Öğrencilerin doğru sonuçlara ulaşabilmeleri için inceleme sırasında bu doğrultudaki bir sistematik sıralamaya göre hareket etmeleri sağlanır **(E3.7)**. Rönesans Dönemi'nde insan figürünün orantılı ve simetrik bir şekilde ele alındığını, Maniyerizm Dönemi'nde bu ideal ölçü anlayışından uzaklaşarak insan anatomisi ile ilgili biçim bozmalar yapıldığını, Barok Dönem'de ise figürlerin daha çok ışık-gölge kullanımıyla hareketli sahneler içinde betimlendiğini öğrencilerin fark etmeleri sağlanır. Öğrencilerin bu farklılıkların nedenlerini tartışarak her dönemin sanatsal anlayışıyla kültürel ve toplumsal koşulları arasında ilişkiler kurmaları sağlanır **(OB9)**. Öğrencilerin diğer görsel unsurları da incelemeleri ve eserlerin görsel bileşenleri arasındaki farklılıkları belirlemeleri istenir. Öğrencilerin dönemsel farklılıklarla ilgili tespitleri anlam çözümleme tablosu veya karşılaştırma tablosu kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.9.3.8.

Öğrencilerin Avrupa sanatının Rönesans, Maniyerizm, Barok Dönemleri'nden bir eseri nokta, çizgi ve leke açısından sanatsal olarak çözümleyebilmeleri için gruplara ayrılması istenir **(SDB2.2)**. Her grubun Rönesans, Maniyerizm, Barok Dönemleri'nden bir eser seçmesi ve o eseri incelemesi sağlanır. Gruplardan seçtikleri eserde yer alan figür ve nesnelerin silüet şeklindeki bir diyagramını çizmeleri istenir. Diyagram üzerine farklı renkteki kalemlerle işaretlemeler yaparak nokta, çizgi ve leke özelliklerine göre alanlara bölmeleri ve bu bileşenlerin kullanıldığı yerleri belirleyerek ifade etmeleri sağlanır.

Grup üyelerinden her birinin işaretlemeler yaparak hazırladıkları şemayı özgün eserle karşılaştırmaları istenir **(D3.4)**. Öğrencilere "Sanatçı neden böyle bir çizgisel yapı oluşturmuş olabilir?", "Leke ile ilgili öğelerin eserin görsel yapısındaki etkileri neler olabilir?" gibi sorular sorulur. Böylece eserde nokta, çizgi, leke bileşenleri arasındaki ilişkiler belirlenir ve ifade edilir. Öğrencilerin ulaştıkları sonuçları paylaşırken birbirlerini dikkatle dinlemeleri sağlanır **(SDB2.1)**. Gruplardan hazırladıkları çalışmaları sınıf panosunda sergilemeleri istenir. Çalışmalar, dereceli puanlama anahtarı veya grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden İslamiyet öncesi Türk sanatına ait eser görsellerini içeren bir keşif günlüğü hazırlamaları istenebilir.

Öğrencilerden Hun, Göktürk ve Uygur sanatına özgü görsel unsurları kullanarak hazırladıkları motifleri bir tekstil eşyasına uygulamaları istenebilir.

Öğrencilerden Rönesans, Maniyerizm ve Barok Dönemleri'nden birini seçmeleri istenebilir. Seçtikleri sanatsal dönemle ilgili kısa notlar ve basit çizimlerle bir zihin haritası hazırlamaları istenebilir.

Rönesans, Maniyerizm ve Barok Dönemi sanat eserlerinden biri seçilerek öğrencilerden nokta, çizgi veya leke çalışmasını dijital ortamda yapmaları istenebilir.

Destekleme Öğrencilerden Hun sanatına ait örnek eserlerde yer alan hayvan figürlerinin özelliklerini tanımlamaları istenebilir.

Öğrencilerden ilgilerini çeken iki geometrik şekli birleştirerek yeni bir motif oluşturmaları ve bu motifi tekrar ederek bir tekstil deseni yapmaları istenebilir.

Öğrencilerden Rönesans, Maniyerizm ve Barok Dönemleri'nin önemli eserlerinin birer özelliğini gösterecek şekilde düzenlenmiş bir tablo oluşturmaları istenebilir.

Öğrencilerden Rönesans, Maniyerizm ve Barok Dönemi sanat eserlerinden birini seçmeleri ve nokta, çizgi veya lekeyi kullanarak renkli bir çalışma yapmaları istenebilir.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



9. SINIF

4. TEMA: SANAT VE TEKNOLOJİ EVRENİ

Temada ekslibris taslağı oluşturulabilmesi, ekslibris tasarımı oluşturulabilmesi, illüstrasyon tasarlanabilmesi, illüstrasyon oluşturulabilmesi, afiş taslağı oluşturulabilmesi, afiş tasarımı oluşturulabilmesi, sanatsal yerleştirme tasarlanabilmesi, sanatsal yerleştirme oluşturulabilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 24

**ALAN
BECERİLERİ**

SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.1. Sanatsal Ürün Tasarlama), SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.2. Sanatsal Ürün Oluşturma), SAB5. Sanatsal Tasarım Yapma (SAB5.1. Sanatsal Tasarım Taslağı Oluşturma), SAB5. Sanatsal Tasarım Yapma (SAB5.2. Sanatsal Tasarım Ürünü Oluşturma)

**KAVRAMSAL
BECERİLER**

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E1.3. Azim ve Kararlılık, E3.7. Sistematiiklik, E3.8. Soru Sorma, E3.10. Eleştirel Bakma

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.1. Uyum

Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D12. Sabır, D14. Saygı, D18. Temizlik, D19. Vatanseverlik, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Biyoloji, Kimya, Türk Dili ve Edebiyatı

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.4. Çözümleme, KB2.10. Çıkarım Yapma, KB3.1. Karar Verme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

GS.9.4.1. Ekslibris taslağı oluşturabilme

- a) Ekslibris tasarımına yönelik inceleme yapar.
- b) Ekslibris tasarımına yönelik fikir geliştirir.
- c) Ekslibris tasarımı fikrine yönelik eskiz yapar.

GS.9.4.2. Ekslibris tasarımı oluşturabilme

- a) Ekslibris tasarımına uygun teknik belirler.
- b) Ekslibris tasarım tekniğine uygun araç gereçleri belirler.
- c) Ekslibris tasarımının üretim aşamalarını sıralar.
- ç) Geliştirdiği fikirleri ekslibris tasarımına dönüştürür.
- d) Ekslibris tasarımının estetik ve işlevsel yeterliliğini değerlendirir.

GS.9.4.3. İllüstrasyon tasarlayabilme

- a) İllüstrasyon örneklerini inceler.
- b) İllüstrasyon bağlamında oluşturduğu imgeleri ifade eder.

GS.9.4.4. İllüstrasyon oluşturabilme

- a) İllüstrasyona uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) Belirlenen konuyu illüstrasyona dönüştürür.

GS.9.4.5. Afiş taslağı oluşturabilme

- a) Afiş tasarımına yönelik inceleme yapar.
- b) Afiş tasarımına yönelik fikir geliştirir.
- c) Afiş tasarımı fikrine yönelik eskiz yapar

GS.9.4.6. Afiş tasarımı oluşturabilme

- a) Afiş tasarımına uygun yöntem ve teknik belirler.
- b) Afiş tasarımı yöntem ve tekniğine uygun araç gereçleri belirler.
- c) Afiş tasarımının üretim aşamalarını sıralar.
- ç) Geliştirdiği fikirleri afiş tasarımına dönüştürür.
- d) Afiş tasarımının estetik ve işlevsel yeterliliğini değerlendirir.

GS.9.4.7. Sanatsal yerleştirme çalışması tasarlayabilme

- a) Sanatsal yerleştirme örneklerini inceler.
- b) Sanatsal yerleştirme bağlamında oluşturduğu imgeleri ifade eder.

GS.9.4.8. Sanatsal yerleştirme çalışması oluşturabilme

- a) Sanatsal yerleştirme çalışmasına uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) Belirlenen konuyu sanatsal yerleştirme çalışmasına dönüştürür.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Ekslibris Tasarımı
İllüstrasyon
Afiş Tasarımı
Sanatsal Yerleştirme

Anahtar Kavramlar

airbrush (eyir biraş), font, illüstrasyon, kolografi, sanatsal yerleştirme (enstalasyon), tipografi, yeşil kimya

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; akran değerlendirme formu, kontrol listesi, dereceli puanlama anahtarı, dereceleme ölçeği, grup değerlendirme formu, öz değerlendirme formu, açık uçlu sorular, görsel kavram haritası, ve performans görevi kullanılarak değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden çizim, boyama, fotoğraf, dijital baskı ve çeşitli nesneler arasından seçtikleri unsurları bir araya getirerek zemin ölçüleri 35x50 cm'den büyük olmayacak şekilde sanatsal yerleştirme ile ilgili bir maket oluşturmaları istenebilir. Yapılan çalışmalar dereceli puanlama anahtarı veya dereceleme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin farklı yüzeylere sahip olan nesnelerin dokusal ve görsel zenginlik oluşturmak için bir arada kullanılabileceğini bildikleri kabul edilmektedir.

Öğrencilerin illüstrasyona ait örnekleri (ders kitaplarında, sosyal medyada, iletişim araçlarında vb.) gördükleri kabul edilmektedir.

Öğrencilerin afiş, afişin kullanım alanları ve amacı hakkında temel düzeyde bilgileri olduğu kabul edilmektedir.

Öğrencilerin nesne ve mekân arasında kurulacak ilişkilere göre hem nesnenin hem de mekânın farklı anlamlar kazanabileceğini bildikleri kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

"Kolaj resim tekniğinde hangi türden malzemeleri bir araya getirebilirsiniz?", "Kolaj tekniğini kullanarak resim yüzeyinde nasıl katman oluşturabilirsiniz?", "Kolajla yapılmış resim yüzeyini boyayarak başka bir yüzeye transfer edebilir misiniz?" soruları sorularak öğrencilerin konu hakkında konuşmaları sağlanır.

Öğrencilere sosyal medyada, iletişim araçlarında ve kitaplarda gördükleri illüstrasyon örneklerinin işlevleri sorularak konu ile ilgili temel bilgileri sorgulanır.

Öğrencilere günlük hayatta karşılaştıkları afişlerin katıldıkları etkinlikler veya alışveriş tercihleri üzerindeki etkileri hakkında sorular sorulur.

Öğrencilerden sanatsal yerleştirme konusunda yapılmış düzenlemelerle ilgili akıllarına gelen örnekleri anlatmaları istenebilir. Öğrencilere sanatsal bir etki oluşturabilmek için nesneler ve mekân arasında nasıl ilişkiler kurulabileceği sorulur.

Köprü Kurma

Öğrencilerden günlük hayatlarında sanat ve teknolojinin birleşmesi ile oluşmuş ürünleri örneklendirmeleri ve teknolojinin sanattaki yeri ile ilgili düşüncelerini ifade etmeleri istenir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

GS.9.4.1.

Öğrencilere sevdikleri kitaplar ve yazarlar hakkında sorular sorularak kitaplar hakkında konuşmaları sağlanır. Sahip oldukları kitapların kapaklarında kullanmaları için etiket tasarlanacağı açıklanır. Öğrencilerin ekslibrisle ilgili hazırlanan görsel örneklerini incelemeleri sağlanır. Ekslibrisin sözcük anlamı açıklanır. Ekslibrisin kitapların iç kapağına baskı yoluyla yapılan küçük boyutlu resimler olduğuna ve üzerinde kitap sahibinin adının ve onu temsil edebileceği düşünülen görsellerin bulunduğu dikkat çekilir. Öğrencilerin ekslibrisin bu amacı karşılayacak yöntemlerden biri olduğunu ifade etmeleri sağlanır.

Öğrencilerden yapacakları ekslibris çalışmasına yönelik fikir geliştirmeleri istenir. Süre bitiminde öğrencilerin fikirleri alınarak listelenir. Bu süreçte *tereyağı ekmek* tekniği kullanılabilir.

Öğrencilerden en fazla 15x15 cm sınırları içinde ekslibris eskiz çalışmaları istenir. Eskizlerin geleneksel ve dijital yöntemler kullanılarak hazırlanabileceği öğrencilere söylenir. Dijital eskiz hazırlarken öğrencilere çevrim içi programlarını kullanabilecekleri söylenir. Öğrencilerin yaptıkları eskizler kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

GS.9.4.2.

Öğrencilere ekslibris eskizlerini kolograf baskı tekniğini kullanarak uygulayacakları söylenir. Kolograf baskı tekniği ile ilgili görseller gösterilerek öğrencilerden incelemeleri istenir (**OB4**). Öğrencilerin merak ettikleri soruları sormaları ve tekniğin özellikleri hakkında konuşmaları sağlanır (**E3.8**). Bu aşamada *pazar yeri* tekniğinden faydalanılabilir. Kolograf baskı tekniğinde karton gibi sert bir yüzey üzerinde farklı dokulara sahip malzemelerin bir araya getirilmesiyle baskı plakası oluşturulduğu açıklanır. Bu plakaya boya sürülerek bir yüzey üzerine (kâğıt, karton vb.) baskı yapıldığı konusunda öğrencilerin çıkarımlar yapmaları sağlanır (**KB2.10**). Kolografi tekniğinde kullanılabilecek yüksek baskı, çukur baskı, karma baskı, katmanlama, dokulu malzeme kullanımı, yapıştırıcı ile kabartma, kuru kazıma, şablon gibi seçenekler öğrencilere anlatılır. Öğrencilerin yaptıkları eskize uygun kolografi tekniğini belirlemeleri beklenir.

Kolografi uygulamasında kullanılacak araç gereçler öğrencilere tanıtılır. Baskı plakası ile ilgili yüzey için karton, ahşap veya plastik bir yüzeyin tercih edilebileceği söylenir. Plakanın üzerine yapıştırmak için dokulu malzemeler (ip, kumaş parçaları, dantel, kum, yaprak, metal parçalar vb.), yapıştırıcı (tutkal, güçlü yapıştırıcılar vb.), boyalar (guaj boya, sulu boya, su bazlı akrilik boyalar, mürekkep vb.), rulo, spatula, kâğıt (baskı kâğıdı, dokulu kâğıt, renkli karton vb.) ve baskı için tahta kaşık, pres kullanılabileceği belirtilir. Öğrencilerden bu seçenekler arasından uygun araçları belirlemeleri istenir.

Belirlenen kolograf baskı tekniğinin aşamaları öğrencilerle birlikte çözümlenir (**KB2.4**). Öğrencilerin üretim aşamalarının doğru sıralamasını keşfetmeleri sağlanır. Bu aşamada *soru cevap* tekniğinden yararlanılabilir.

Baskı yapılacak plaka yüzeyinin hazırlanarak eskize uygun materyallerin plaka yüzeyine aktarılmasında tekniğin özelliklerinin dikkate alınması gerektiği vurgulanır. Eskize uygun olarak belirlenen materyallerin düzenlenerek baskı plakasına yapıştırıcıyla sabitlenmesi istenir. Bu işlemin titizlikle çalışılması gereken aşamalardan biri olduğuna dikkat çekilir. Öğrencilerin kolograf baskı tekniğinde iyi bir sonuç elde edebilmeleri için kararlılıkla çalışmaya devam etmeleri sağlanır (**D12.3**). Öğrencilerin baskı kalıplarını hazırlarken boya almaması gereken bölümlerin çukur olacağını, boya alması gereken yerlerin yüksekte kalacağını fark etmeleri ve çalışmalarını buna göre şekillendirmeleri sağlanır. Hazırlanan kalıbın test edilebilmesi için deneme baskısı yapmanın önemine değinilir. Üzerine boya sürülen baskı plakası kâğıdın üzerine yerleştirilir. Plakadaki boyanın kâğıt yüzeyine geçmesi için baskı kalıbının tüm yüzeyine eşit miktarda baskının yapılması gerektiği vurgulanır. Öğrencilerin elde ettikleri baskı sonuçlarını öğretmenleriyle ve arkadaşlarıyla birlikte eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirmeleri sağlanır (**E3.10**). Elde edilen deneme baskılarında hatalar varsa öğrencilerin baskı plakalarında düzeltmeler yapmaları istenir. Bu süreçte öğrencilerin malzeme paylaşımı yapmaları sağlanır (**D20.1**). Baskı plakasının hatalı bölümlerinin düzenlenerek temizlenmesi, plakaya boya verilerek kâğıt yüzeyine yerleştirilmesi istenir. Baskı aşamalarının sıralamaya uygun olarak tamamlanmasının ardından ürünün ilk örneği oluşturulur. Öğrencilerden baskı yapılan kâğıtların yüzeyindeki boyanın kuruması için uygun bir yere konularak beklenmesi istenir.

Öğrencilerin ilk baskı örneğini kendi deneyimleri ile ilişkilendirerek estetik ve işlevsel açıdan yorumlamaları sağlanır (**D7.1**). Yapılan çalışmalar sergilenir. Ekslibris tasarımının uygulamasında kullanılan kolograf baskı resim için yaptığı eskize uygun olan teknik seçimi

ve tekniğe uygun araç gereç kullanımındaki bilgi ve beceriler 3-2-1 çıkış kartı ile ölçülebilir. Öğrencilerden çalışma sonrasında ortamı temiz ve düzenli bırakmaları istenir **(D18.2)**. Kolograf baskı ile yapılan ekslibris tasarımının uygulama sonuçları dereceli puanlama anahtarı veya öz değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.

GS.9.4.3.

Öğrencilere illüstrasyon hakkında inceleme yapmaları için öğrenme alanına getirilen bir hikâye veya bir romanın kapağındaki görsel gösterilerek "Kitap kapağında yer alan görselin amacı nedir?", "Görsel, kitabın konusu hakkında hangi bilgileri veriyor?", "Bu görsel; kitabı okuma, satın alma, paylaşma konusundaki kararınızı nasıl etkileyebilir?" gibi sorular sorulur. Böylece öğrencilerin düşüncelerini ifade etmeleri sağlanır. Bu aşamada *Philipss 66* tekniğinden faydalanılabilir. Öğrencilerin illüstrasyon örneklerinden oluşan görselleri incelemeleri istenir **(OB4)**. İnceleme esnasında öğrencilere sorular yöneltilerek illüstrasyonlar arasındaki farklılıkları keşfetmeleri sağlanır.

Öğrencilere "Millî Mücadele Kahramanlarımız" başlığı altında toplanacak bir kitap serisi için illüstrasyon çalışması yapacakları açıklanır. Öğrencilere Millî Mücadele sırasında adı öne çıkan kahramanlarımızdan (Şahin Bey, Yörük Ali, Sütçü İmam, Gördesli Makbule, Nezahat Onbaşı, Nene Hatun, Kara Fatma vb.) bahsedilir **(D19.2)**. Öğrencilerden kitap kapağı illüstrasyonunu yapmak için kahramanlarımızdan birini seçmeleri ve hakkında araştırma yapmaları istenir. Araştırma sonucunda öğrencilerden seçtikleri kahraman hakkında oluşan imgeleri eskiz olarak ifade etmeleri istenir. Eskiz çalışmalarında kahramanın yüz hatlarının, giydiği kıyafetin ve kullandığı aksesuarların detaylandırılması sağlanır. Süreç, kontrol listesi veya dereceli puanlama anahtarı kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.9.4.4.

İllüstrasyon çalışmasında resim kalemi, tükenmez kalem, uçlu mürekkepli kalemler, kuru boyalar, pastel kalemler, resim kâğıdı gibi geleneksel araçların yanı sıra dijital araçların da kullanılabileceği açıklanır. Öğrencilerden kendi illüstrasyon çalışmalarına uygun araçları belirleyerek ifade etmeleri istenir.

Öğrencilerden belirledikleri karakterin özelliklerini yansıtacak kitap kapağı için bir kompozisyon oluşturmaları istenir. Öğrencilerin kahramanın hikâyesine uygun duygu ve düşüncelerinin yanı sıra diğer unsurları da kompozisyona yansıtılmaları sağlanır. Öğrencilerden kompozisyonu hazırlarken görsel tasarım öge ve ilkelerine, kompozisyonda yer alan nesnelerin, ana karakterin ve yan karakterlerin fiziksel görünüşlerine, kullanılan renk ve biçim özelliklerinin mekânla uyumlu olmasına dikkat etmeleri istenir. İllüstrasyon çalışmasındaki ışık ve renk özelliklerini çizgisel ve tonal değerleri kullanarak geliştirmeleri beklenir. Öğrencilerin bu öğeleri azim ve kararlılıkla bütünleştirmeleri ve böylece özgün bir sanatsal ürün oluşturmaları sağlanır **(E1.3)**. Çalışma ortamının temiz ve düzenli bir şekilde bırakılması sağlanır **(D18.2)**. Yapılan illüstrasyon çalışmaları, dereceleme ölçeği veya dereceli puanlama anahtarı kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.9.4.5.

Öğrencilerin gösterilen afiş örneklerini incelemeleri istenir **(OB4)**. İnceleme sürecinde öğrencilerin afişlerin taşıdığı ortak özellikleri fark etmeleri sağlanır. Bu aşamada *ters beyin fırtınası* tekniğinden yararlanılabilir. Görsel iletişim araçlarından biri olan afişin genel özellikleri açıklanır. Öğrencilere okul içerisinde yapılacak faaliyetlerle ilgili bir afiş tasarımı yapılacağı söylenir. Bu amaca yönelik bir afiş tasarımı için "Okulumda Etkinlik Var" tema başlığının kullanılabileceği belirtilir. Öğrencilerden spor, yarışma, tiyatro, kutlama vb. okul etkinlikleri arasından seçim yaparak ele alacakları konuyu belirlemeleri istenir.

Öğrencilere bir tasarımcının afiş tasarımı için fikir geliştirirken kullandığı süreçler (araştırma, kuluçka, aydınlanma, uygulama) açıklanır. Afiş tasarımı ile ilgili seçtikleri konuya

yönelik olarak öğrencilerin fikirleri alınır. Bu süreçte *beyin fırtınası* tekniği kullanılabilir. Öğrencilerin tasarım aşamalarına uygun olarak ortaya çıkan fikirleri geliştirmeleri sağlanır **(E3.7)**.

Öğrencilerin geliştirdikleri afiş fikrine uygun eskiz yapmaları sağlanır. Yapacakları afiş eskizinde kullanacakları görsel öğelerin sayısına ve büyüklüğüne karar vermeleri istenir. Afişte kullanacakları sözlerin (slogan, tarih, mekânın adı vb.) görsel öğeler (resim, illüstrasyon, logo, renk vb.) ile uyumlu olmasının önemi vurgulanır. Süreç, açık uçlu sorular ile değerlendirilebilir.

GS.9.4.6.

Uygulama sürecinde kullanılacak yöntem ve tekniklerin özellikleri öğrencilere hatırlatılır. Bu aşamada öğrencilerin merak ettikleri soruları sormaları sağlanır **(E1.1)**. Öğrencilerin uygun yöntem ve teknikleri belirlemeleri istenir.

Öğrencilerden afiş tasarımlarının uygulamasında kullanılacak geleneksel ve dijital araçları okulun ve öğrencinin imkânları doğrultusunda belirlemeleri istenir. Geleneksel araç gereçlerin (kuru kalem, sulu boya, guaj boya, marker vb.) yanı sıra çevrim içi kullanılan programlar öğrencilere önerilebilir.

Afiş çalışması için seçilen geleneksel ya da dijital tekniğin üretim aşamaları öğrencilerle birlikte sıralanır. Geleneksel ve dijital teknikte de tasarım öğelerinin düzenlenmesi ile ilgili süreçlerin değişmediğine, yalnızca uygulama araçlarında farklılık olduğuna dikkat çekilir.

Öğrencilerin oluşturmayı düşündükleri çalışmayla ilgili eskizi kâğıt üzerine çizmeleri sağlanır. Afişte kullanılacak metin için seçilen tipografik yazı karakterinin yazma yöntemleri özelliklerine uygun şekilde öğrencilere anlatılır. Renklendirme aşamasında uygulanacak boyama tekniği ile ilgili dikkat edilmesi gereken özellikler öğrencilere hatırlatılır. Öğrencilerin dijital teknikle ilgili kullanabilecekleri program öğretmenle birlikte belirlenir **(OB2)**. Kullanılacak görsellerin uygun piksel ölçülerinde ve telifsiz olmasına, tipografik fontların büyüklük ve renklerinin uyumlu olması gerektiğine dikkat çekilir. Öğrencilerden üretim aşamalarını sırayla uygulamaları istenir **(E3.7)**. İstenilen sonuçlara ulaşılabilmesi için tüm aşamalarda öğrencilerin öğretmen ile iletişim içinde olması, seçilen eskizin değişim ve dönüşümlerinde fikir alışverişi yapmaları sağlanır **(SDB2.1)**. Uygulama sırasında öğrencilerin değişime açık ve istekli olmaları, gerektiğinde çalışmalarında yenilikler yapmaları sağlanır **(SDB3.1)**. Geleneksel tekniği kullanan öğrencilerin çalışmalarını tamamlayarak afişin son şeklini belirlemeleri istenir. Dijital tekniği kullanan öğrencilerin çalışmalarını tamamlayarak uygun formatta kaydetmeleri ve dijital çıktısını almaları sağlanır. Bu aşamada geleneksel teknikleri kullanan öğrencilerin de çalışmalarını bir tarayıcı aracılığıyla dijital ortama aktarabilecekleri; böylece çalışma üzerinde renk, ışık ve zıtlık ayarları gibi sınırlı da olsa bazı değişiklikler yapabilecekleri hatırlatılır.

Öğrencilerin çalışmalarını estetik ve işlevsel özelliklerine göre değerlendirmeleri sağlanır. Değerlendirme sırasında teşekkür ve takdir ifadelerini kullanmaları istenir **(D14.1)**. Yapılan afiş tasarımları, dereceli puanlama anahtarı veya kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.9.4.7.

Öğrencilere sanatsal yerleştirme (enstalasyon) çalışması yapılacağı açıklanır. Açık ya da kapalı mekân bölümlerine eklenen her türlü malzeme ve nesne kullanılarak bu çalışmanın yapılabileceği belirtilir. Sanatsal yerleştirmede resimde olduğu gibi şekillendirme süreci içeren çalışmalar yapma zorunluluğu olmadığına, önemli olanın fikrin ifade edildiği kavramsal yapı olduğuna çekilir. Ancak istenirse her türlü çizim, boyama ve şekillendirmenin de yapılabileceği hatırlatılır. Farklı sanatsal yerleştirme örnekleri gösterilerek bu konuda

yapılabilecek uygulamaların çeşitliliği açıklanır **(OB4)**. Böylece öğrenciler konuyu daha anlaşılır hâle getirebilecek ayrıntıları incelemiş olurlar **(E3.8)**. Böylece öğrenciler konuyu daha anlaşılır hâle getirebilecek ayrıntıları da incelemiş olurlar.

Sanatsal yerleştirme ile çevre bilinci konusunda mesaj içeren bir çalışma oluşturabilmek için doğal kaynakların tükenmesi, plastik atıkların kontrolsüz artışı, çevre kirliliği, iklim değişikliği gibi tüm dünyayı ilgilendiren sorunların varlığına dikkat çekilir. Sanatsal yerleştirme çalışmasının yeşil kimya kavramının önemi ve biyoçeşitliliği oluşturan unsurların sürdürülebilmesi konusunda sosyal bilinçlenmeye katkıda bulunabilecek girişimlerden biri olduğu vurgulanır. Bu konudaki bir sanatsal yerleştirmede kullanılabilecek doğal nesnelere; doğayı çağrıştıracak mavi, yeşil, kahverengi gibi renklere ya da çevre kirliliğini vurgulayacak plastik atıklara; gri, siyah gibi koyu renklere, geri dönüşüm ya da çevre tehditleri ile ilgili uyarı işaretlerine ve sembollere yer verilebileceği belirtilir. Öğrencilerin sanatsal yerleştirme ile ilgili ürettikleri imgeleri sözel olarak ifade etmeleri istenir. Süreç, imgelerle ilgili görsel bir kavram haritası oluşturulması yoluyla değerlendirilebilir.

GS.9.4.8.

Öğrencilerin okul idaresi tarafından sunulan yerleri inceleyerek sanatsal yerleştirme çalışmasına uygun alanı tespit etmeleri sağlanır **(KB3.1, SDB2.2)**. Taş, dal parçası gibi doğal malzemelerin farklı malzemelerle kaplanabileceği; zemin oluşturacak bölümlerin konuya uygun renklerle boyanabileceği; plastik şişelerin, poşet ya da kartonların birbirlerine eklenerek ağaç, balık, kuş gibi doğal figürler oluşturulabileceği belirtilir. Öğrencilerin kullanacakları malzeme özelliklerine göre "Geri Dönüşüm" ve "Yaşayan Doğa" başlıklarından birini seçerek kendi aralarında belirleyecekleri çalışma gruplarını oluşturmaları sağlanır. Öğrencilerin yapacakları çalışmaya yönelik uygun yöntemleri belirlemeleri için *soru cevap* tekniği kullanılabilir. Geri dönüşümü seçen gruplar plastik şişeler, kullanılmış karton ve kâğıtlar gibi dönüştürülebilecek malzemeleri; yaşayan doğa temasını seçen gruplar ise yaprak, taş, dal parçası gibi doğal malzemeleri kullanabilirler. Seçim yapma aşamasında grup üyelerinin birbirlerini dinlemeleri ve kendi düşüncelerini açıklamaları sağlanır **(SDB2.1)**. Öğrencilerden sanatsal yerleştirme çalışmasına uygun görsel anlatım araçlarını belirleyerek ifade etmeleri istenir.

Öğrencilerden seçtikleri tema ve malzemeye göre nasıl bir çalışma yapacakları konusunda kendi gruplarında tartışarak karar verdikten sonra uygulanacak fikirle ilgili taslak çizimler oluşturmaları istenir. Öğrencilerin öğretmenle birlikte görev ve sorumlulukları, seçilen malzemelerin kullanım şeklini, işlemlerin yapılış sıralamasını planlaması sağlanır **(D3.2, E3.7)**. Doğal malzemelerle çalışacak grupların önceden topladıkları yaprak, taş, dal parçası gibi unsurları, geri dönüştürülebilir malzemelerle çalışacak grupların hazırladıkları veya seçtikleri nesneleri bir araya getirerek mekânla birleştirmeleri sağlanır. Süreç boyunca azimle ve kararlılıkla istikrarlı bir şekilde çalışılması gerektiği vurgulanır. Kullanılan alanın günlük yaşamın bir parçası olduğu hatırlatılarak öğrencilerin çalışmalarını tamamladıktan sonra mekânı temiz ve düzenli bir şekilde bırakmaları sağlanır **(D18.2)**. Yapılan çalışmalar, grup değerlendirme formu veya dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden çizim, boyama, fotoğraf, dijital baskı ve çeşitli nesneler arasından seçtikleri unsurları bir araya getirerek zemin ölçüleri 35x50 cm'den büyük olmayacak şekilde sanatsal yerleştirme ile ilgili bir maket oluşturmaları istenebilir. Yapılan çalışmalar dereceli puanlama anahtarı veya dereceleme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

- Zenginleştirme** Öğrencilerden, geleneksel Türk motiflerini kullanarak ekslibris tasarımları istenebilir.
- Öğrencilerden bilinen bir edebiyat eseri için yeni bir illüstrasyon çalışması yaparak alternatif kitap kapağı tasarımları istenebilir.
- Öğrencilerden çevre, insan hakları, kültürel miras gibi konularda sosyal mesajlar içeren afişler tasarımları istenebilir.
- Öğrencilerden okulun içindeki bir duvarı kullanarak insan hayatı ve zaman kavramı ile ilgili bir sanatsal yerleştirme çalışması başlatmaları, gün boyunca bu eseri aşama aşama değiştirmeleri, esere eklemeler ya da eserden eksiltmeler yapmaları istenebilir.
- Destekleme** Öğrencilerden şablon baskı tekniğini kullanarak kolograf baskı yapmaları istenebilir.
- Öğrencilerden okudukları roman veya hikâyelerden seçtikleri bir karakterle ilgili kes yapıştır çalışması ile kitap kapağı tasarımları istenebilir.
- Öğrencilerden kes yapıştır tekniği kullanarak afiş çalışması yapmaları istenebilir.
- Öğrencilerden bir sanatsal yerleştirme hazırlama konusunda buldukları fikirleri not alarak basit çizimlerle taslak hâline getirmeleri istenebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



10. SINIF

1. TEMA: SANATA BAKIŞ

Temada plastik sanatların temel özelliklerinin özetlenebilmesi, plastik sanatlarla ilgili sanatsal ürün tasarlanabilmesi, plastik sanatlarla ilgili sanatsal ürün oluşturulabilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 4

**ALAN
BECERİLERİ**

SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.1. Sanatsal Ürün Tasarlama), SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.2. Sanatsal Ürün Oluşturma)

**KAVRAMSAL
BECERİLER**

KB2.3. Özetleme

EĞİLİMLER

E1.1. Merak, E3.2. Odaklanma, E3.3. Yaratıcılık

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri**

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler

D7. Estetik, D18. Temizlik

Okuryazarlık Becerileri

OB4. Görsel Okuryazarlık

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER**

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER**

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

GS.10.1.1. Plastik sanatların temel özelliklerini özetleyebilme

- a) Plastik sanatların temel özelliklerini çözümler.
- b) Plastik sanatlarla ilgili sınıflandırma yapar.
- c) Plastik sanatların temel özelliklerini yorumlar.

GS.10.1.2. Plastik sanatlarla ilgili sanatsal ürün tasarlayabilme

- a) Plastik sanatlarla ilgili eser örneklerini inceler.
- b) Plastik sanatlar bağlamında oluşturulan imgeleri eskizlerle ifade eder.

GS.10.1.3. Plastik sanatlarla ilgili sanatsal ürün oluşturabilme

- a) Konuya uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) Konuyu sanatsal ürüne dönüştürür.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Plastik Sanatların Temel Özellikleri
Plastik Sanatlarla İlgili Sanatsal Üretim

Anahtar Kavramlar

Plastik Sanat

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; gözlem formu, çalışma yaprağı, açık uçlu sorular, dereceli puanlama anahtarı, kontrol listesi, öz değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden okullarında seçtikleri bir alan için mimari plan, duvar resmi ve heykel uygulamaları ile Atatürk köşesi tasarımı yapmaları, tasarım planlarını bir sunumla paylaşmaları istenebilir. Performans görevi dereceli puanlama anahtarı veya kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin plastik sanat alanlarını bildikleri kabul edilmektedir.

Öğrencilerin plastik sanatlar arasındaki ilişkileri temel düzeyde bildikleri kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

Mimari, heykel ve resim sanatından örnekler gösterilerek bu sanat alanlarının öne çıkan özellikleri sorgulanır.

Kültürel mimari örnekleri verilerek "Bu yapılarda bir arada kullanılan sanat alanları hangileridir?" sorusu ile öğrencilerin konu hakkındaki bilgileri tespit edilir.

Köprü Kurma

Öğrencilerin çevresinde ve evinde örneklerini gördükleri sanatsal üretimlerin plastik sanatların hangi türüne ait olduğunu ifade etmeleri sağlanır.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

GS.10.1.1.

Plastik sanatların içerisinde yer alan mimari, heykel ve resme ait sanatsal kavramların temel özellikleri öğrencilerle birlikte belirlenir. Bu özellikler belirlenirken mimari, heykel ve resim sanatının temel özelliklerine sahip olan görsellerden oluşan bir sunu kullanılır **(OB4)**. Öğrencilerin gösterilen örnekler üzerinden mimari, heykel ve resim sanatı arasındaki ayrımlarla ilgili çözümleme yapmaları sağlanır.

Farklı sanat alanlarına ait görseller gösterilerek öğrencilerin bu görselleri sınıflandırma-

ları istenir. Öğrenciler gruplara ayrılır. Gruplardan sınıflandırma sonucunda ortaya çıkan alanlardan birini seçerek (mimari, heykel ve resim) bu alanın özelliklerini listelemeleri istenir. Bu süreçte *sınıf galerisi* tekniğinden yararlanılabilir. Bütün öğrencilerin listeleri incelenmelerinin ardından öğretmen rehberliğinde ortak bir liste oluşturulur. Bu aşamada açık uçlu sorulardan oluşturulan *soru kutusu* tekniği kullanılarak değerlendirme yapılabilir.

Öğrencilerden mimari, heykel ve resim sanatının belirlenen ortak özelliklerinin yanı sıra farklılıklarının neler olabileceğinin tartışılması istenir. Tartışma sürecinde sorularla öğrencilerin sanat eserlerinin insan hayatına kattığı estetik değerleri yorumlamaları sağlanır. Öğrencilerin konu ile ilgili yorumlarını somut ve yalın bir sanatsal ifadeye dönüştürebilmeleri için plastik sanat dallarından biri hakkında karikatür çalışması yapmaları istenir (**D7.2**). Öğrencilerin konuya farklı açılardan bakarak özgün ve anlamlı bir karikatür çizimleri sağlanır (**E3.3**). Öğrencilere karikatürün güçlü bir iletişim aracı hâline gelmesi için mizahın, eleştirinin ve görselliğin bir arada olması gerektiği hatırlatılır. Öğrencilerin karikatür çizimleri, kontrol listesi veya öz değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden okullarında seçtikleri bir alan için mimari plan, duvar resmi ve heykel uygulamaları ile Atatürk köşesi tasarımı yapmaları, tasarım planlarını bir sunumla paylaşmaları istenebilir. Performans görevi, dereceli puanlama anahtarı veya kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.10.1.2.

Öğrencilerin plastik sanatlardan mimari, resim ve heykel alanlarının bir araya gelmesiyle ortaya çıkan eser örneklerini incelemeleri sağlanır (**OB4**). Örnek eserler belirlenirken "Antik Roma Pantheonu (Pentiyonu)", "San Pietro (Sen Piyetro) Bazilikası", "Süleymaniye Camisi", Hoca Ali Rıza'nın "Üsküdar" resmi gibi bilinen eserlerin seçilmesine dikkat edilir. Öğrencilerin bazen resim, heykel, çini, hat, taş oymacılığı gibi sanatların mimarının tamamlayıcı unsurlarına dönüştüğünü; bazen de mimari ve heykelin resmin içinde tamamlayıcı öğelere dönüştüğünü fark etmeleri sağlanır. Bu eserlerin ait oldukları kültürün özelliklerini yansıttığı ve insanlığın ortak mirası olarak kabul edildiği belirtilir. Bu süreçte öğrencilerin merak ettiği soruları sormaları sağlanır (**E1.1**).

Öğrencilere hayalini kurdukları ve yaşamak istedikleri yapıların mimari özellikleri sorulur. Öğrencilerin bu yapılarda görmek isteyecekleri resim ve heykellerin özellikleri hakkında derinlemesine düşünmeleri istenir (**SDB3.3**). Öğrencilerin kurguladıkları yapıların eskiz çizimini yapmaları sağlanır. Süreç, gözlem formu veya öz değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.

GS.10.1.3.

Öğrencilerin plastik sanatlarla ilgili tasarladıkları kompozisyona uygun boyama tekniğini seçmeleri ve bu tekniğe uygun araçları belirleyerek ifade etmeleri sağlanır.

Öğrencilere resim, heykel ve mimari unsurları bir arada kullanarak hayal ettikleri yaşam alanını tasarlayacakları hatırlatılır. Günlük hayattan örnekler verilerek öğrencilerin mimari yapıların ve eşyaların insan ölçülerine göre tasarlandığını fark etmeleri sağlanır. Bu bilgilerden hareketle kapı, pencere, merdiven gibi yapısal özelliklerin insan figürleriyle orantılı büyüklüklerde çizilmesi istenir. Öğrencilerin hazırladıkları eskize göre tasarımlarını resim kâğıdına çizmeleri istenir. Öğrencilerin zamanı doğru planlayarak çizimlerini renklendirme sürecine odaklanmaları ve motivasyonlarını koruyarak çalışmalarını tamamlamaları sağlanır (**SDB1.2, E3.2**). Çalışma bitiminde öğrencilerden sınıf ortamını temiz ve düzenli bir şekilde bırakmaları istenir (**D18.2**). Çalışmanın sonuçları, dereceli puanlama anahtarı veya çalışma yaprağı ile değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme

Cumhuriyet Dönemi'nde Türk plastik sanatlarının gelişimi hakkında yazılmış bir makalenin okunması istenebilir. Öğrencilerin okunan makalede öne çıkan sanatçılarımızın ve eserlerinin isimlerinin listelenmesi sağlanabilir.

Öğrencilerden plastik sanat alanlarını bir arada kullanarak kendi yaşam alanlarından biri ile ilgili taslak çizim yapmaları istenebilir.

Destekleme

Bir eşleştirme tablosu hazırlanarak öğrencilerin plastik sanatlar içerisinde yer alan sanatsal ürünleri ayırt etmeleri sağlanabilir. Öğrencilere sorulacak doğru yanlış sorularıyla plastik sanatlar içerisinde yer alan sanat ürünlerinin benzeşen ve farklılaşan özelliklerinin anlaşılmasına yardımcı olunabilir.

Öğrencilerden hayallerindeki oyun alanı ile ilgili aklına gelen fikirleri not alarak basit çizimlerle taslak hâline getirmeleri istenebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



10. SINIF

2. TEMA: ÇİZGİDEN BOYUTA

Temada iç mekânların perspektif çiziminin oluşturulabilmesi, dış mekânların perspektif çiziminin oluşturulabilmesi, insan figürü çizimi ile ilgili sanatsal ürün tasarlanabilmesi, insan figürü çizimi ile ilgili sanatsal ürün oluşturulabilmesi, üç boyutlu insan veya hayvan figürü tasarlanabilmesi, üç boyutlu insan veya hayvan figürü oluşturulabilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 24

**ALAN
BECERİLERİ**

SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.1. Sanatsal Ürün Tasarlama), SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.2. Sanatsal Ürün Oluşturma)

**KAVRAMSAL
BECERİLER**

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E3.2 Odaklanma, E3.8 Soru Sorma

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma), SDB2.1. İletişim

Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D18. Temizlik

Okuryazarlık Becerileri OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER**

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.2. Gözlemlleme, KB2.4. Çözümleme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

GS.10.2.1. İç mekânların perspektif çizimini oluşturabilme

- a) İç mekânların perspektif çizimine uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) İç mekânların perspektif çizimini sanatsal ürüne dönüştürür.

GS.10.2.2. Dış mekânların perspektif çizimini oluşturabilme

- a) Dış mekânların perspektif çizimine uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) Dış mekânların perspektif çizimini sanatsal ürüne dönüştürür.

GS.10.2.3. İnsan figürü çizimi ile ilgili sanatsal ürün tasarlayabilme

- a) İnsan figürü kavramını inceler.
- b) İnsan figürü bağlamında oluşturulan imgeleri eskizlerle ifade eder.

GS.10.2.4. İnsan figürü çizimi ile ilgili sanatsal ürün oluşturabilme

- a) İnsan figürü çizimine uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) İnsan figürü taslağını sanatsal ürüne dönüştürür.

GS.10.2.5. Üç boyutlu insan veya hayvan figürü tasarlayabilme

- a) İnsan veya hayvan figürlerinin anatomik yapılarını inceler.
- b) İnsan veya hayvan figürleri bağlamında oluşturduğu imgeleri eskizlerle ifade eder.

GS.10.2.6. Üç boyutlu insan veya hayvan figürü oluşturabilme

- a) Üç boyutlu insan veya hayvan figürü çalışmasına uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) Hazırladığı figürü sanatsal ürüne dönüştürür.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Perspektif Çizimi

İnsan Figürü Çizimleri

Üç Boyutlu İnsan veya Hayvan Figürleri

Anahtar Kavramlar

figür, kaçma noktası, plastilin, şekillendirme (modelaj) kalemi, ufuk çizgisi, rakursi

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; giriş-çıkış kartı, dereceli puanlama anahtarı, dereceleme ölçeği, öz değerlendirme formu, açık uçlu sorular, kontrol listesi ve performans görevi kullanılarak değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden kültürel miras olarak kabul edilen bir mekânın değişik açılardan fotoğraflarını çekmeleri ve bu fotoğraflardan birinin perspektif çizimini yaparak sınıfta sergilemeleri istenebilir. Yapılan çalışma, dereceleme ölçeği veya kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin temel perspektif bilgisine sahip oldukları kabul edilmektedir.

Öğrencilerin insan figürünün temel oran orantı özelliklerini bildikleri kabul edilmektedir.

Öğrencilerin üç boyutlu çalışmalarla ilgili temel bilgilerinin olduğu kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci Öğrencilere “Yakınında bulunan bir nesnenin büyüklüğü uzaklaştıkça nasıl algılanır?”, “Bir iç mekânın duvarlarından uzaklaştıkça yer ve duvarlar arasındaki çizgilerin görünümünde nasıl farklılıklar oluşur?”, “İki yanı ağaçlı bir yolun ortasından bakıldığında yolun ve ağaçların ileride birleşiyormuş gibi görünmesinin nedeni nedir?” gibi sorular sorularak öğrencilerin perspektif bilgilerini ifade etmeleri sağlanır.

Öğrencilerin insan figürünün anatomik yapısı ve temel oran orantı özellikleriyle ilgili bilgileri *soru cevap* yöntemi kullanılarak belirlenir.

“Üç boyutlu çalışmalar nelerdir?”, “Bu çalışmaların yapımında hangi malzemeler, yöntem ve teknikler kullanılabilir?” gibi sorular sorularak öğrencilerin konu hakkındaki ön bilgileri sorgulanır.

Köprü Kurma Öğrencilere “Okul bahçesinden uzaklara bakıldığında ağaçlar, insanlar, hayvanlar, dağlar ve binaların rengi ve boyutları nasıl değişiyor?” sorusu sorularak konuyla ilgili düşüncelerini ifade etmeleri sağlanır.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

GS.10.2.1.

Bir iç mekanın farklı açılardan çizilmiş perspektif görünümü gösterilerek öğrencilerin merak ettiği soruları sormaları sağlanır (**E3.8, OB4**). Bu görsellerden yola çıkarak bir iç mekânın perspektif uygulamasında kullanılabilecek araçlar öğrencilere tanıtılır. Öğrencilerin çizgisel perspektif uygulaması için kullanacakları resim kâğıdını, kalem çeşidini ve diğer araç gereçleri araçları belirleyerek ifade etmeleri sağlanır.

Perspektif tekniğinde iç mekân çizimine başlanır. Öğrencilerden iç mekân çizimi için bulundukları yere göre göz hizasında olan ufuk çizgisi çizmeleri istenir. Bulundukları yere göre bakış noktası belirlemeleri sağlanır. Öğrencilerden bakış noktasına göre ufuk çizgisi üzerinde kaçış noktalarını (tek/ iki/ üç) işaretlemeleri istenir. Tek/ iki/ üç kaçış noktalı perspektif kuralına göre kaçan çizgiler çizilerek iç mekânın duvarları belirlenir. Öğrencilerden tek/ iki/ üç kaçış noktalı perspektif kuralına göre kaçan çizgileri kullanarak kapının ve pencerenin yerlerini işaretlemeleri beklenir. Tüm çizim kaçış çizgileri ile yapılır. İç mekânda bulunan diğer nesneleri de çizmeleri istenir. Zamanı etkin bir şekilde yöneterek çizimi belirli bir düzen içinde tamamlayarak sanatsal ürüne dönüştürmeleri sağlanır (**D3.2**). Süreç, giriş çıkış kartı veya dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden kültürel miras olarak kabul edilen bir mekânın değişik açılardan fotoğraflarını çekmeleri ve bu fotoğraflardan birinin perspektif çizimini yaparak sınıfta sergilemeleri istenebilir (**OB5**). Yapılan çalışma dereceleme ölçeği veya kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.10.2.2.

Öğrencilere bir dış mekanın farklı açılardan çizilmiş perspektif görünümü gösterilerek merak ettikleri soruları sormaları sağlanır (**E3.8, OB4**). Bu görsellerden yola çıkarak bir dış mekânın perspektif uygulaması için gereken araçlar (35x50 cm boyutlarında resim kâğıdı, dereceli resim kalemleri, 50 cm’lik cetvel, sulu boya, pastel, kuru boya vb.) öğrencilere tanıtılır. Öğrencilerin perspektif uygulaması için kullanacakları resim kâğıdını, kalem ve boya çeşidini ve diğer araç gereçleri araçları belirleyerek ifade etmeleri sağlanır.

Öğrencilerin bir dış mekânda çizgisel teknikte perspektif çizimini gerçekleştirdikten sonra hava perspektifi hakkında öğrenme, araştırma ve keşfetme arzusunu harekete geçirmesini sağlayacak gözlemleri yapmaları için okul bahçesine çıkmaları sağlanır (**E1.1**). Öğrencilerin çevrelerinde gördükleri nesnelerin renklerindeki değişimi gözlemlemeleri ve bu değişimin nedenini sorgulayarak hava (renk) perspektifini tespit etmeleri ve ulaştıkları verileri nedenlerine göre sınıflandırmaları sağlanır (**KB2.2, OB1**). Baskın renklerin za-

yıf renkleri arka plana atarak etkisini azaltacağı, pasif renklerin (gri, yeşil, mor) uzaklık ve yakınlık etkisi göstermeyeceği vurgulanarak renklendirme çalışması yapmaları sağlanır. Çalışma ortamının temiz ve düzenli bir biçimde bırakılması sağlanır **(D18.2)**. Süreç, üçgen, kare, çember tekniği kullanılarak veya kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

GS.10.2.3.

"Figür kelimesinin daha önce hangi amaçla kullanıldığını duydunuz?", "Figür hakkında neler söyleyebilirsiniz?", "Çevrenizdeki figürlerden nasıl örnekler verebilirsiniz?" gibi sorularla öğrencilerin figürle ilgili kısa açıklamalar yapmaları istenir **(E3.2)**. Figür kavramıyla ilgili kelime ilişkilendirme testi yapılabilir. Figürde ölçülendirmenin tarihsel gelişim süreci (Antik Mısır, Antik Yunan, Roma ve Rönesans Dönemleri'nden günümüze kadar olan süreç) ile kadın, erkek ve çocuk figürü anatomilerinin biçimsel yapı özellikleri örnek görseller üzerinden incelenir **(OB4)**.

Öğrencilerden insan anatomisiyle ilgili oluşturdukları imgeleri eskiz çalışmalarıyla ifade etmeleri istenir. Süreç, kontrol listesi veya dereceli puanlama anahtarı kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.10.2.4.

Öğrenciler figür çiziminde kara kalem tekniği ile çizgisel ya da gölgesel yöntemlerden birini seçerek çalışacakları yöntem ve tekniği belirler. Figür çiziminde rakursinin (kısaltım) nasıl kullanılacağı açıklanır. Öğrencilerden belirledikleri görsel anlatım araçlarını (35x50 cm boyutlarında resim kâğıdı, resim altlığı, farklı derecelerde resim kalemleri ve silgi gibi) ifade etmeleri istenir.

Figür çizimi ile ilgili seçilen bir sanatçı deseni veya oturan bir model fotoğrafı gösterilerek öğrencilerden modelin duruşunu, hareketini ve yönünü tespit etmeleri amacıyla resim yüzeyinin bir kenarına küçük bir eskiz çizimleri istenir. Figürün resim yüzeyine yerleştirilmesinde bu eskizin kolaylık sağlayacağı hatırlatılır. Figürün baş büyüklüğü ölçü birimi olarak belirlenir. Figüre ait bölümler (baş, gövde, kollar, bacaklar, el ve ayaklar) ile figürün bütünü arasındaki ölçü ilişkisi (büyüklük, uzunluk, kısalık, genişlik) kalem ölçüsüyle taslak olarak çözümlenir **(KB2.4)**. Öğrencilerin figür taslağını görsel tasarım öge ve ilkelerini kullanarak sanatsal ürüne dönüştürmeleri sağlanır. Yapılan çalışmalar dereceleme ölçeği veya kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

GS.10.2.5.

Öğrencilere insan veya hayvan figürlerinin anatomik yapıları, görseller üzerinden incelenir **(OB4)**. Heykel sanatı ve heykel yapımında kullanılan tekniklerden bahsedilerek farklı sanatçıların üç boyutlu biçimlendirme malzemelerini kullanarak yaptıkları figürlerle ilgili görseller gösterilebilir veya videolar izletilebilir. Öğrencilerin konu ile ilgili düşüncelerini ifade etmeleri sağlanır **(SDB2.1)**.

Öğrencilerden üç boyutlu insan veya hayvan figürü ile ilgili imgeler oluşturmaları ve oluşturdıkları imgeleri eskizlerle ifade etmeleri istenir. Öğrencilerin kendi eskiz çalışmalarını ışık-gölge, denge, doku, oran-orantı ve form gibi görsel tasarım öge ve ilkelerine göre değerlendirmeleri istenir **(SDB1.3)**. Süreç öz değerlendirme formu veya kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

GS.10.2.6.

Öğrencilere insan veya hayvan figürü ile ilgili heykel yapmak için kullanılabilecek modelleme-biçimleme yöntemlerinin özellikleri açıklanır. Öğrencilerden bu yöntemleri uygularken kullanabilecekleri anlatım araçlarını belirleyerek ifade etmeleri istenir. Kullanılacak malzemelerin kâğıt hamuru, alçı, bal mumu, kil veya plastilin, iskelet oluşturmak için tel,

üzerine yerleştirmek için ahşap kaide ve şekillendirmek için oyma kalemleri, spatül, metal veya plastik uçlu çubuklar olduğu belirtilir.

Öğrencilerden figürün ayakta durabilmesi için kaide üzerine telden iskeletini yapmaları istenir. Figüre form vermek üzere seçtikleri bal mumu, kil veya kâğıt hamuru gibi malzeme çalışmaya hazır hâle getirilir. Hazırlanan malzemenin iskelet üzerine elle parça parça yapıştırılıp figür formuna uygun olarak biçimlendirilmesi sağlanır. Öğrencilere bu süreçte ellerinin yanı sıra şekillendirme (modelaj) kalemleri de kullanabilecekleri hatırlatılır. Figürün üç boyutlu hacimsel bir görünüm kazanabilmesi için doku, ışık-gölge, form, denge, oran-orantı ve oylum-yükselti ilişkisine dikkat edilmesi istenir. Figürün anatomik yapı özelliklerine göre yüzeyin biçimlendirilmesinde hayal gücü, sezgi, bilgi ve becerilerin önemi vurgulanır. Öğrenciler belirledikleri malzemeler ve modelleme-biçimleme yöntemiyle figüre estetik bir görünüm kazandırarak sanatsal ürüne dönüştürürler (D7.2). Tamamlanan çalışma ahşap kaide üzerine sabitlenerek sergilenir. Öğrencilerden çalışma ortamını temiz ve düzenli bırakmaları istenir (D18.2). Yapılan çalışmalar, dereceli puanlama anahtarı veya öz değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.

FARKLIlaştırma

Zenginleştirme Öğrencilerden perspektif bilgilerini kullanarak mutfak, çalışma ofisi, kütüphane gibi günlük yaşantılarında ilgilerini çeken bir mekânı, geleneksel veya dijital yöntemlerle çizimleri istenebilir. Öğrencilerin parlak renkli bir nesneyi kendilerine yakın, kendilerinden 5 m uzak ve kendilerinden 20 m uzak olacak şekilde gözlemlmelerini ve bu gözlemleriy-le nesnenin renginde oluşan farkları bir perspektif çiziminde ifade etmeleri istenebilir.

Leonardo da Vinci (Leonardo da Vinçi) ile Michalangelo'nun (Mikelancelo) kadın, erkek ve çocuk çizimlerinden ilgilerini çeken görselleri eskizlerle ifade etmeleri istenebilir.

Sanal müze ziyareti yaptırılarak Zühtü Müridoğlu, Henry Moore (Henri Moor) gibi heykeltıraşların eserlerinden röprodüksiyon yapmaları istenebilir.

Destekleme Öğrencilere perspektif çizimleriyle ilgili sunumlar izletilebilir. Dış mekânda hava perspektifi ile ilgili görünümlere resimlerinde yer vermiş olan Alfred Sisley (Alfred Sisly), Camille Pissarro (Kemil Pisaro), Hikmet Onat gibi ressamın eserlerinden örnekler gösterilebilir.

Sanal sanat veya arkeoloji müzesi ziyaretleri yaparak sanatçıların insan figürünün anatomik yapısı ile ilgili iki boyutlu ve üç boyutlu eserleri inceletilebilir.

Üç boyutlu olarak modellenmiş basit nesneler farklı açılardan gösterilerek öğrencilerden oyun hamuru ile benzer şekillendirmeler yapmaları istenebilir.

Öğretmen Yansımaları

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



10. SINIF

3. TEMA: ZAMANIN İZİNDE SANAT

Temada Selçuklu Dönemi Türk sanat eserinin sanatsal olarak betimlenebilmesi, Selçuklu Dönemi Türk sanat eserinin sanatsal olarak çözümlenebilmesi, Selçuklu Dönemi Türk sanat eserinin sanatsal olarak yorumlanabilmesi, Selçuklu Dönemi Türk sanat eseri ile ilgili sanatsal yargıda bulunulabilmesi, Selçuklu Dönemi desenleriyle çini motifi tasarlanabilmesi, Selçuklu Dönemi desenleriyle çini motifi oluşturulabilmesi, Avrupa sanatının neoklasisizm, romantizm, realizm dönemlerinin sanatsal olarak karşılaştırılabilmesi, Avrupa sanatının neoklasisizm, romantizm, realizm dönemlerinden bir eserin perspektif açısından sanatsal olarak çözümlenebilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 16

**ALAN
BECERİLERİ**

SAB1. Sanatsal Algılama (SAB1.2. Sanatsal Karşılaştırma), SAB3. Sanat Eserini İnceleme (SAB3.1. Sanatsal Betimleme), SAB3. Sanat Eserini İnceleme (SAB3.2. Sanatsal Çözümleme), SAB3. Sanat Eserini İnceleme (SAB3.3. Sanatsal Yorumlama), SAB3. Sanat Eserini İnceleme (SAB3.4. Sanatsal Yargıda Bulunma), SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.1. Sanatsal Ürün Tasarlama), SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.2. Sanatsal Ürün Oluşturma)

**KAVRAMSAL
BECERİLER**

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E2.1. Empati, E3.4. Gerçeği Arama, E3.6. Analitiklik, E3.7. Sistematiçlik, E3.8. Soru Sorma

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB2.1. İletişim

Değerler D1. Adaleti, D7. Estetik, D11. Özgürlük, D12. Sabır

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı, OB9. Sanat Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER** Tarih

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER** KB2.4. Çözümleme, KB2.7. Karşılaştırma, KB2.18. Tartışma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

GS.10.3.1 Selçuklu Dönemi Türk sanat eserini sanatsal olarak betimleyebilme

- a) Eser ile ilgili bilgileri tespit eder.
- b) Eserde görülenleri ifade eder.

GS.10.3.2. Selçuklu Dönemi Türk sanat eserini sanatsal olarak çözümleyebilme

- a) Eserdeki görsel bileşenleri/konuyu/konuyu oluşturan bileşenleri belirler.
- b) Eserdeki görsel bileşenler/konuyu oluşturan bileşenler arasındaki ilişkileri belirler.

GS.10.3.3. Selçuklu Dönemi Türk sanat eserini sanatsal olarak yorumlayabilme

- a) Eserin konusuyla görsel bileşenler/konuyu oluşturan bileşenler arasında ilişki kurar.
- b) Eserin temasına/destekleyici temalarına ilişkin çıkarım yapar.

GS.10.3.4. Selçuklu Dönemi Türk sanat eseri ile ilgili sanatsal yargıda bulunabilme

- a) Eserin özelliklerini belirli ölçüt(ler) ile karşılaştırır.
- b) Eser hakkında ölçüt(ler) çerçevesinde karar verir.

GS.10.3.5. Selçuklu Dönemi desenleriyle çini motifi tasarlayabilme

- a) Selçuklu Dönemi çini sanatına ait motifleri inceler.
- b) Selçuklu Dönemi çini sanatı bağlamında oluşturduğu imgeleri eskizlerle ifade eder.

GS.10.3.6. Selçuklu Dönemi desenleriyle çini motifi oluşturabilme

- a) Çini çalışmasına uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) Hazırladığı eskizleri çini motiflerine dönüştürür.

GS.10.3.7. Avrupa sanatının neoklasisizm, romantizm, realizm dönemlerini sanatsal olarak karşılaştırabilme

- a) Neoklasisizm, romantizm, realizm dönemi sanat eserlerinin görsel bileşenlerindeki benzerlikleri belirler.
- b) Neoklasisizm, romantizm, realizm dönemi sanat eserlerinin görsel bileşenlerindeki farklılıkları belirler.

GS.10.3.8. Avrupa sanatının neoklasisizm, romantizm, realizm dönemlerinden bir eseri perspektif açısından sanatsal olarak çözümleyebilme

- a) Neoklasisizm, romantizm, realizm dönemlerinden bir eserin perspektifle ilgili bileşenleri belirler.
- b) Neoklasisizm, romantizm, realizm dönemlerinden bir eserin perspektifle ilgili bileşenleri arasındaki ilişkileri belirler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Selçuklu Dönemi Türk Sanat Eserinin İncelenmesi

Selçuklu Dönemi Çini Motifi Tasarlanması

Neoklasisizm, Romantizm, Realizm Dönemlerinin Sanatsal Olarak Karşılaştırılması

Neoklasisizm, Romantizm, Realizm Dönemlerinden Bir Eserin Perspektif Açısından Çözümlemesi

Anahtar Kavramlar

diyagram, minyatür, neoklasisizm, romantizm, realizm, sembol

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; zihin haritası, tanılayıcı dallanmış ağaç, açık uçlu sorular, çalışma yaprağı, karşılaştırma tablosu, kontrol listesi, dereceli puanlama anahtarı, dereceleme ölçeği, gözlem formu, öz değerlendirme formu ve performans görevi kullanılarak değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden Selçuklu Dönemi Türk sanatı örneklerinden biri olan “Kelile ve Dimne” adlı eserdeki anlatılardan birini yeniden ele alarak minyatür tarzında çizgi hikâye şeklinde çizimleri istenebilir. Yapılan çalışmalar dereceli puanlama anahtarı veya dereceleme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin sanat eseri inceleme yöntemi ile herhangi bir eseri çözümleyerek anlamlandırabildikleri kabul edilmektedir.

Öğrencilerin çini sanatı hakkında temel düzeyde bilgileri olduğu kabul edilmektedir.

Öğrencilerin sanatsal dönemler arasında farklılıklar olduğunu bildikleri kabul edilmektedir.

Öğrencilerin sanat dönemleri ve kullanılan resim teknikleri hakkında temel düzeyde bilgileri olduğu kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilerin bir sanat eseri ile ilgili doğru yoruma ve yargıya nasıl ulaşabileceğine ilişkin ön bilgileri “Bir sanat eserini incelerken nelere dikkat edersiniz?”, “Sanat eserinde kullanılan renkler, şekiller ve ışık nasıl bir duygu ya da mesaj verebilir?” gibi temel düzeydeki sorulara verecekleri cevaplarla belirlenir.

Öğrencilere daha önce gördükleri çini motiflerindeki bitki ve hayvan figürlerinin görsel özellikleri sorularak konu hakkındaki ön bilgileri anlaşılır.

Öğrencilere neoklasizm, romantizm, realizm kelimelerinin ne çağrıştırdığı ve bu kelimelerin sanatta neyi temsil ettiği vb. sorular sorularak konu hakkındaki ön bilgileri anlaşılır.

Öğrencilere neoklasizm, romantizm, realizm gibi farklı sanatsal anlayış dönemlerine ait eser örnekleri gösterilerek bu eserlerde kullanılan görsel tasarım öğelerinin ifadesi ile ilgili sorular sorularak ön bilgileri anlaşılır.

Köprü Kurma

Öğrencilerden günlük yaşamlarında tanık oldukları görsel değişimlerle dekoratif eşyalar, süsleme unsurları ve mimari yapılar (çini ürünler, cami ve türbe içi düzenlemeleri vb.) arasındaki dönemsel üslup farklılıklarını ifade etmeleri istenir. Çeşitli tasarım alanlarında görülen tarihsel değişimlerin kültürel ve toplumsal özelliklerle bağlantılarına ilişkin öğrencilerin yorumları alınır.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları

GS.10.3.1.

Öğrencilerin Selçuklu Dönemi Türk minyatür sanatının önemli örneklerinden biri olarak kabul edilen “Kelile ve Dimne” adlı eseri incelemeleri sağlanır (OB4). “Sizce bu eser ne zaman üretilmiştir?”, “Eserin yapımında hangi malzemeler kullanılmış olabilir?”, “Bu eserin ölçüleri yaklaşık olarak ne kadardır?” gibi sorular sorularak öğrencilerin eserin yapısıyla ilgili tahmin yürütmeleri istenir. Eserle ilgili bilgiler verilerek öğrencilerin eserin adını, ölçüsünü, biçimini, malzemesini, tekniğini ve bulunduğu yeri tespit etmeleri sağlanır.

Öğrencilerden eserde görülen figür, hayvan, nesne, bitki, motif, renk, şekil gibi unsurları betimlemeleri istenir (OB9). Sorulan sorularla öğrencilerin figürlerin ve eserin uyandırdığı duyguyu ifade etmeleri sağlanır (OB4). Süreç, açık uçlu sorular ile değerlendirilebilir.

GS. 10.3.2.

“Kelile ve Dimne” adlı eserde yer alan sembollerin anlamları, figürlerin kimlikleri ve eserin konusuna kaynaklık eden anlatı ya da olay ile ilgili bilgiler açıklanır. Bu bilgiler doğrultusunda sorular sorularak öğrencilerin eserin görsel bileşenlerini, konusunu ve konuyu oluşturan

ran bileşenlerini belirlemeleri istenir.

Eserde kullanılan kompozisyon yapısı, geometrik kurgu, perspektif, desen, espas, doku, ışık-gölge ve renk ilişkileri ile ilgili sorular sorularak öğrencilerin eserin görsel yapısını çözümlmeleri sağlanır. Doğru cevapların desteklenmesi yoluyla eseri oluşturan bileşenler arasındaki ilişkiler belirlenir **(E3.4)**. Süreç, açık uçlu sorular veya gözlem formu ile değerlendirilebilir.

GS. 10.3.3.

Öğrencilerden, kendilerini “Kelile ve Dimne” adlı eseri üreten sanatçının yerine koyarak böyle bir görsel düzenleme ile nasıl bir etkinin amaçlanmış olabileceğini düşünmeleri istenir **(E2.1)**. Bu doğrultuda sorular sorularak eserde kullanılan görsel bileşenlerin oluşturduğu anlamların bulunması sağlanır **(E3.4)**. Öğrencilerden tekrar eden biçimsel unsurlarla oluşan hareket akışlarını ve yönlerini tespit etmeleri istenir. Böylece eserin ritim ve hareket şeması sistematik bir şekilde çözümlenmiş olur **(E3.7)**. Bu kurgunun anlatıma yönelik amaçları sorgulanarak öğrencilerin görsel bileşenler ile konuyu oluşturan bileşenler arasında ilişki kurmaları sağlanır.

Eserin genelinde görsel tasarım öge ve ilkeleri aracılığıyla en fazla vurgu yapılan bölümün neresi olduğu sorularak öğrencilerin eserin odak noktasını tespit etmeleri ve bu bölüme nasıl bir olay/anlatım yerleştirildiğini tanımlamaları sağlanır. Böylece eserin temasına ilişkin çıkarımlar yapılır. Asıl odak noktasından sonra ikincil olay ya da anlatımlara yer verilen diğer odak noktaları aynı yolla çözümlenir **(KB2.4)**. Böylece destekleyici temalara ilişkin çıkarımlar yapılır. Sürecin değerlendirilmesinde açık uçlu sorular kullanılabilir.

GS. 10.3.4.

“Kelile ve Dimne” adlı eserin sanat tarihindeki yeri ve önemi konusunda bilgi verilir. Öğrencilerin eserin özelliklerini teknik yetkinlik, biçim-içerik uyumu, özgünlük gibi belirli ölçütlerle karşılaştırmaları sağlanır **(KB2.7, OB9)**.

Tartışma ortamı yaratılarak öğrencilerin ölçütler çerçevesinde eserin sanatsal değeri hakkında karar vererek yargıda bulunmaları sağlanır. Bir eseri anlamının ve doğru değerlendirmenin uzun bir süreç gerektirebileceği hatırlatılarak öğrencilerin çalışma motivasyonlarını sürdürmeleri sağlanır **(D12.3)**. Süreç, açık uçlu sorular veya çalışma yaprağı kullanılarak değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden Selçuklu Dönemi Türk sanatı örneklerinden biri olan “Kelile ve Dimne” adlı eserde yer alan anlatılardan birini yeniden ele alarak minyatür tarzında bir çizgi hikâye şeklinde çizimleri istenebilir. Yapılan çalışmalar dereceli puanlama anahtarı veya dereceleme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.10.3.5.

Selçuklu dönemine ait Kubadabad Sarayı, Konya Karatay Medresesi, Sivas Gök Medrese, Erzurum Çifte Minareli Medrese gibi önemli mimari eserlerde yer alan çini örnekleri gösterilerek öğrencilerin çini sanatının özelliklerini incelemeleri sağlanır **(OB4)**. Öğrencilerin çini sanatı ile ilgili merak ettikleri soruları sormaları sağlanır **(E1.1, E3.8)**. Selçukluların, İslam sanatının estetik dilini Orta Asya’dan getirdikleri Türk gelenekleriyle birleştirerek yeni bir üslup oluşturdıkları; bu süreçte Karahanlıların mimari tecrübeleri ve Gaznelilerin anıtsal yapı geleneğinden yararlanarak Anadolu’da özgün bir Türk-İslam sanatı dili geliştirdikleri vurgulanır. Selçuklu sanatındaki zengin geometrik motiflerin anlamları hakkında bilgiler verilerek öğrencilerin bu döneme ait eserlerin arka planındaki düşünsel alt yapıyı ve felsefeyi fark etmeleri sağlanır. Çini sanatının gelecek nesillere aktarılması için yapılabilecek çalışmalar hakkında öğrencilerin konuşmaları ve gerçekçi sonuçlara ulaşmaları sağlanır **(D11.2, OB5)**.

Selçuklu çinilerinde kullanılan geometrik motiflerden, bitki motiflerinden ve hayvan figürlerinden örnekler verilir. Öğrencilerin örnekler üzerinden seçerek çalışmalarında yer vermek istedikleri Selçuklu çini sanatına özgü imgeleri eskizlerle ifade etmeleri istenir **(D7.3)**. Süreç, gözlem formu ile değerlendirilebilir.

GS.10.3.6.

Öğrencilere çini boyama teknikleri ile ilgili kısa ve açıklayıcı bilgiler verilir. Uygulanabilecek çini teknikleri açıklanır, bu süreçte malzeme olanakları göz önüne alınarak resim araç gereç ve tekniklerinin de kullanılabileceği belirtilir. Öğrencilerin kendi çalışmaları için en uygun görsel anlatım araçlarını belirleyerek ifade etmeleri sağlanır.

Gerekli malzeme ve teknik seçimi yapıldıktan sonra öğrencilerin Selçuklu çini motiflerinden seçtikleri desenlerden yararlanarak taslak çizimleri yapmaları istenir. Tasarlanan zemin üzerine (kâğıt, karton, kap, vazo, pano vb.) uygun motif desenleri çizdirilebilir. Seçilen taslakların çizimleri yapıldıktan sonra boyama sürecine geçilerek çalışmanın tamamlanması sağlanır. Boyaması biten ürün sergilemeye hazır hâle getirilir. Öğrencilerin çini çalışması sürecindeki duygu ve düşüncelerini ifade etmeleri sağlanır **(SDB1.1)**. Yapılan çalışmalar dereceli puanlama anahtarı veya kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.10.3.7.

Neoklasisizm, romantizm, realizm dönemlerine ait sanat eserlerinden örnekler gösterilerek öğrencilerin incelemeleri sağlanır **(OB4)**. Seçilecek eserlerin neoklasisizm dönemi için Jacques Louis David'e (Jal Lui Deyvid) ait "Horas Kardeşlerin Yemini", romantizm dönemi için Caspar David Friedrich'e (Kespır Deyvid Firederik) ait "Sis Denizi Üzerindeki Gezgin", realizm dönemi için Jean-François Millet'ye (Can Fransuva Mile) ait "Başak Toplayan Kadınlar" gibi döneminin özelliklerini temsil eden eserler olmasına dikkat edilmelidir. Öğrencilerin görselleri incelemeleri ve ilişkilendirmeler yaparak üç dönem arasındaki benzerlikleri belirlemeleri istenir **(E3.6)**. Öğrencilere kişisel tespitlerini paylaşmaları için söz hakkı tanınır ve doğru çıkarımlar desteklenerek sonuçlara ulaşılması sağlanır. Bu süreçte öğrencilerin kendi tespitlerini açıklamaları ve birbirlerini dinlemeleri için doğru iletişim ortamının korunmasına dikkat edilir **(SDB2.1)**. Bu aşamada *soru ağı* tekniğinden yararlanılabilir.

Görseller incelenirken eserdeki görsel tasarım öge ve ilkelerinin kullanım şeklinin genel den ayrıntılara doğru değerlendirilebileceği vurgulanarak öğrencilerin sistematik bir sıralamayı takip etmeleri sağlanır **(E3.7)**. Öğrencilerin bu dönemler arasındaki farklılıkları belirleyerek nedenlerini tartışmaları ve her dönemin sanatsal anlayışıyla toplumsal koşulları arasında ilişkiler kurarak nesnel bir yaklaşımla gerçek sonuçlara ulaşmaları sağlanır **(OB9)**. Bu yaklaşımla öğrencilerin diğer görsel unsurları da incelemeleri ve eserlerin görsel bileşenleri arasındaki farklılıkları belirlemeleri sağlanır. Öğrencilerin dönemsel farklılıklarla ilgili tespitleri, karşılaştırma tablosu veya çalışma yaprağı kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.10.3.8.

Neoklasisizm, romantizm, realizm dönemlerine ait eserler gösterilerek öğrencilerin bu eserleri perspektif özelliklerine göre incelemeleri sağlanır **(OB4)**. Öğrencilerden bir eser seçmeleri ve seçtikleri eserde yer alan figür ve nesnelerin silüet şeklinde bir diyagramını çizmeleri istenir. Diyagram üzerine farklı renkteki kalemle işaretlemeler yaparak perspektif yapıyı oluşturan çizgiler çizmeleri, renk perspektifinin kullanıldığı bölümler varsa ton ve renk farklılıklarına göre alanlara bölmeleri istenir. Öğrencilerden işaretlemeler yaparak hazırladıkları şemayı özgün eserle karşılaştırıp ufuk çizgisi, bakış noktası, kaçış noktaları, ton ve renk farklılıklarını göstermeleri beklenir. Böylece eserin perspektifle ilgili bileşenleri belirlenerek bir şemaya dönüştürülür.

Kullanılan perspektif türünün vurgu noktaları ile ilişkisi hakkında bir tartışma ortamı

oluşturulur **(KB2.18)**. Öğrencilerin tartışma sürecinde farklı görüşlerin olabileceğini kabul etmeleri ve birbirlerini dinlemeleri sağlanır **(D1.2)**. Doğru cevaplar desteklenerek her eserin kendi içeriğine uygun bir perspektif yapısının olduğunun fark edilmesi sağlanır. Bu aşamada resmin temasının genellikle odak noktasına yerleştirildiği, odak noktasının ise perspektiften yararlanarak vurgulandığı öğrencilere hatırlatılır. Bu bilgiler doğrultusunda öğrencilerin öğretmenle birlikte eserin temasını tespit etmeleri ve temanın vurgulandığı odak noktasından hareketle çizgisel perspektifin, varsa renk perspektifinin yapısını çözümlmeleri sağlanır **(OB9)**. Öğrencilere “Sanatçı hangi nedenlerle böyle bir perspektif kurgulamayı tercih etmiş olabilir?”, “Perspektifle ilgili bu öğelerin eserin estetik ve anlam yapısına etkileri neler olabilir?” gibi sorular sorulur. Böylece öğrencilerin eserdeki perspektif bileşenleri arasındaki ilişkileri belirleyerek ifade etmeleri sağlanır. Süreç, çalışma yaprağı veya açık uçlu sorularla değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilere “Kelile ve Dimne adlı esere bir anlatı daha eklemek mümkün olsaydı günümüz dünyası ile ilgili hangi konuyu ele alırdınız?” sorusu sorularak belirledikleri konu ile ilgili eserin anlatım tarzına uygun, ders verici nitelikte kısa bir hikâye yazmaları ve Selçuklu minyatür resim sanatı özelliklerine göre resimlemeleri istenebilir.

Öğrencilerden çini ile ilgili kendi desenlerini veya tasarımlarını yapmaları, kendilerine ait özgün kompozisyonlar oluşturmaları ve boyamaları istenebilir.

Neoklasisizm, romantizm, realizm dönemlerinden biri seçilerek öğrencilerden dönemi temsil eden özelliklerle ilgili kısa notları, basit çizimleri ve renklerle oluşturulan görselleri içerecek şekilde renkli bir zihin haritası çizmeleri istenebilir.

Neoklasisizm, romantizm, realizm dönemi sanat eserlerinde inceledikleri bir perspektif kurgusundan yararlanarak bir resim çalışması yapmaları istenebilir.

Destekleme Öğrencilerden “Kelile ve Dimne” adlı eserde yer alan minyatür resimlerden seçtikleri hayvan figürleri ile ilgili resimler yapmaları istenebilir.

Çini desenlerinde yer alan motiflere uygun renkli kâğıtlar keserek yüzey düzenlemesi yapmaları sağlanabilir.

Öğrencilerden neoklasisizm, romantizm, realizm dönemlerinin sanatsal özelliklerinin en belirgin birer özelliğini gösterecek şekilde düzenlenmiş basit bir tablo oluşturmaları istenebilir.

Neoklasisizm, romantizm, realizm dönemi sanat eserlerinden biri seçilerek kullanılan perspektif türünü tespit etmeleri istenebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



10. SINIF

4. TEMA: SANAT VE TEKNOLOJİ EVRENİ

Temada grafiksel kullanıcı arayüzü tasarım taslağı oluşturulabilmesi, sosyal medya tasarımı taslağı oluşturulabilmesi, endüstriyel ürün tasarım taslağı oluşturulabilmesi, "Ben Müzesi" ile ilgili tasarım taslağı oluşturulabilmesi ve "Ben Müzesi" oluşturulabilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 24

**ALAN
BECERİLERİ**

SAB5. Sanatsal Tasarım Yapma (SAB5.1. Sanatsal Tasarım Taslağı Oluşturma),
SAB5. Sanatsal Tasarım Yapma (SAB5.2. Sanatsal Tasarım Ürünü Oluşturma)

**KAVRAMSAL
BECERİLER**

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E2.4. Güven, E3.3. Yaratıcılık

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri**

SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB2.3. Sosyal Farkındalık

Değerler

D2. Aile Bütünlüğü, D5. Duyarlılık, D7. Estetik, D9. Merhamet, D16. Sorumluluk,
D18. Temizlik, D20. Yardımseverlik

Okuryazarlık Becerileri

OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER**

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım, Coğrafya, Müze Eğitimi

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER**

KB2.10. Çıkarım Yapma, KB2.18. Tartışma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

GS.10.4.1. Grafiksel kullanıcı arayüzü tasarım taslağı oluşturabilme

- a) Grafiksel kullanıcı arayüzü tasarım kavramına yönelik inceleme yapar.
- b) Grafiksel kullanıcı arayüzü tasarımına yönelik fikir geliştirir.
- c) Grafiksel kullanıcı arayüzü tasarımına yönelik eskiz yapar.

GS.10.4.2. Sosyal medya tasarım taslağı oluşturabilme

- a) Sosyal medya konusuna yönelik inceleme yapar.
- b) Sosyal medya tasarımına yönelik fikir geliştirir.
- c) Sosyal medya tasarımına yönelik eskiz yapar.

GS.10.4.3. Endüstriyel ürün tasarım taslağı oluşturabilme

- a) Endüstriyel ürün tasarımına yönelik inceleme yapar.
- b) Endüstriyel ürün tasarımına yönelik fikir geliştirir.
- c) Endüstriyel ürün tasarımına yönelik eskiz yapar.

GS.10.4.4. Ben müzesi ile ilgili tasarım taslağı oluşturabilme

- a) Etnografya müzelerinde sergilenen eserleri ve eşyaları inceler.
- b) Ben müzesine yönelik fikir geliştirir.
- c) Ben müzesine yönelik eskiz yapar.

GS.10.4.5. Ben müzesi oluşturabilme

- a) Ben müzesi için uygun yöntem ve teknikleri belirler.
- b) Ben müzesi için uygun araç/gereçleri belirler.
- c) Ben müzesinin uygulama aşamalarını sıralar.
- ç) Konuyu/ temayı ben müzesine dönüştürür.
- d) Ben müzesinin estetik ve işlevsel yeterliliğini değerlendirir.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Grafiksel Kullanıcı Arayüzü Tasarımı

Sosyal Medya Tasarımı

Endüstriyel Ürün Tasarımı

Ben Müzesi Tasarımı

Anahtar Kavramlar

arayüz, buton, endüstriyel tasarım, grafiksel kullanıcı arayüzü, ikon, mobil uygulama, yeni medya

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; çalışma yaprağı, giriş-çıkış kartı, kontrol listesi, gözlem formu, öz değerlendirme formu, grup değerlendirme formu, dereceli puanlama anahtarı, dereceleme ölçeği ve performans görevi kullanılarak değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden Millî Mücadele yıllarında Atatürk önderliğinde Türk milletinin gösterdiği dayanışma ile ilgili resimli bilgi kartlarından oluşan sosyal medya paylaşım taslağı hazırlamaları istenebilir. Yapılan çalışmalar dereceli puanlama anahtarı veya dereceleme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin web sitelerindeki ve mobil uygulamalardaki tasarım özellikleri ile ilgili görsel farkındalığa sahip oldukları kabul edilir.

Öğrencilerin yaygın olarak kullanılan sosyal medya uygulamalarının amaçlarını ve görsel tasarımlarını bildikleri kabul edilmektedir.

Öğrencilerin temel düzeyde endüstriyel ürün tasarımının özelliklerini bildikleri kabul edilmektedir.

Öğrencilerin etnografya müzeleri hakkında bilgileri olduğu kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilere arayüz kelimesinin çağrıştırdığı anlam sorularak konuşmaları sağlanabilir.

Öğrencilere sorulan “En çok kullandığınız sosyal medya platformlarının görsel özellikleri nelerdir?”, “Sosyal medya ve sosyal yardımlaşma kavramları nasıl bir araya gelebilir?” gibi sorularla öğrencilerin konu hakkındaki ön bilgileri anlaşılır.

Endüstri ürünleri tasarımı ile sanatsal tasarım arasındaki benzerlik ve farklılıkları hatırlatmak için soru cevap etkinliği yapılır.

“Sergi ve müze hazırlarken hangi aşamalara dikkat edilmelidir?” sorusuyla öğrencilerin ön bilgilerini ifade etmeleri istenir.

Köprü Kurma

Öğrencilere tasarım deyince akıllarına neler geldiği, günlük hayatlarında hangi tasarım örnekleriyle karşılaştıkları sorularak düşüncelerini ifade etmeleri istenir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları

GS.10.4.1.

Grafiksel kullanıcı arayüzü tasarımına yönelik hazırlanan örnekler gösterilerek öğrencilerin bu örnekleri incelemeleri sağlanır (**OB4**). İncelenen örnekler üzerinden öğrencilerin arayüz tasarımında yer alan görsel unsurların (ikonlar, butonlar, menüler, tablolar, pencereler), bilgisayarların, web sitelerinin, mobil uygulamaların ve dijital cihazların kullanılabilirliğini artırdığı ve kullanıcıların teknik bilgi gereksinimini en aza indirdiği ile ilgili çıkarım yapmaları sağlanır (**KB2.10**). Grafiksel kullanıcı arayüzlerinin amacının kullanıcıların bir yazılım veya sistemle etkileşim kurmasını kolaylaştırmak olduğu belirtilir. “Web sitelerinde veya mobil uygulamalarda çevre sorunları ile ilgili rastladığınız içerikler nelerdir?”, “Bu tür sorunlara dikkat çekmek için hazırlanan bir web sitesi veya mobil uygulama tasarımı nasıl olmalı, neden?” gibi sorular yöneltilerek öğrencilerin konu hakkındaki görüşleri alınır.

Öğrencilerden çevre sorunları (iklim krizi, küresel ısınma, hava kirliliği, plastik atık sorunları vb.) arasından seçim yaparak grafiksel kullanıcı arayüzü tasarım taslağı ile ilgili bir çalışma konusu belirlemeleri istenir. Öğrencilerin grafiksel arayüz konusunda fikir geliştirmelerine yardımcı olmak için web siteleri ve mobil uygulamalara yönelik kullanım alışkanlıkları ile ilgili sorular sorulur. Öğrencilerin arayüz tasarımı yaparken kullanıcının amaçlarından, alışkanlıklarından ve deneyimlerinden yola çıkılması gerektiğini fark etmeleri sağlanır. İyi bir kullanıcı arayüzü tasarımında grafik tasarım ilkelerinin uygulanması, ekran öğeleri arasında anlamlı bir uyum sağlayacak sayfa düzeninin yapılması, renklerin, grafiklerin sade ve etkili bir şekilde kullanılarak estetik bir görünüm elde edilmesi gerektiğine dikkat çekilir. Öğrencilerden grafiksel arayüz tasarımına yönelik fikir geliştirmeleri ve açıklamaları istenir.

Öğrencilerden belirledikleri konuyla ilgili grafiksel kullanıcı arayüzüne yönelik geliştirdikleri fikirlerini somutlaştırmak üzere üç farklı eskiz yapmaları istenir. Mobil cihazlar ile genel ağ tarayıcısındaki görünüm farklılıkları hatırlatılarak eskizlerin iki formata da uygun olması gerektiği vurgulanır. Öğrencilerin eskiz çalışması için kullanılacak araç gereç ve yöntemlerin seçimini yapmaları sağlanır. Çalışmada geleneksel ya da dijital araç gereç ve yöntemlerin kullanılabileceği belirtilir. Geleneksel olarak kuru kalem, sulu boya, guaj boya, marker gibi araç gereçlerin yanı sıra çevrim içi kullanılabilecek programlar önerilebilir.

Her iki tekniğin uygulama sürecinde dikkat edilmesi gereken ayrıntılar vurgulanır. Öğrencilerden merak ettikleri ya da üzerinde daha fazla durulmasını istedikleri konularda öğretmenleriyle ve birbirleriyle etkileşim kurmaları istenir **(E1.1, SDB2.1)**. Belirlenen amaçlar doğrultusunda seçilen araç gereç ve tekniklerle öğrencilerin eskiz çalışmalarını yapmaları sağlanır. Öğrencilerden, kısa bir sunum eşliğinde eskizlerini sunarak açıklamaları ve birbirlerine sorular yönelterek düşüncelerini paylaşmaları beklenir. Bu süreçte öğrencilerin yapıcı yaklaşımlarla birbirlerini desteklemeleri sağlanır **(D20.4)**. Süreç, *giriş-çıkış kartı* tekniği veya kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.10.4.2.

Öğrencilerin yaygın olarak kullanılan yeni medya türlerinden biri olan sosyal medya platformları ile ilgili önceden hazırlanmış görselleri incelemeleri istenir **(OB4)**. Bu tür dijital platformların amblemlerinde, logolarında, sayfa tasarımlarında kullanılan renk paletleri ve görsel anlatım tarzlarındaki ayrımları gözden geçirmeleri sağlanır **(OB2)**. Renk ve görsellerin hangi amaçlarla seçilmiş olabileceği hakkında bir tartışma ortamı oluşturulur **(KB2.18)**. Öğrencilerin neden sonuç ilişkisi kurarak bu seçimlerin nedenlerini anlamaya çalışmaları ve fikirlerini ifade etmeleri istenir. Her sosyal medya platformunun işlevine uygun bir arayüz tasarımı yapıldığını, içeriğine uygun amblem, logo ve yazı karakterleri tasarlandığını, aynı formatın bilgisayar, tablet, telefon gibi farklı cihazlar için farklı şekillerde ve ölçülerde yatay ya da dikey olmak üzere uygulanmış olduğunu öğrencilerin örnekler üzerinden fark etmeleri sağlanır. Toplumsal dayanışmaya ihtiyaç duyulan olaylara örnekler verilerek öğrencilerden bu durumları yaşayan insanların neler hissedebileceğini ifade etmeleri istenir **(D9.1, SDB2.3)**.

Öğrencilere deprem, sel, savaş gibi kitlesel afetler sırasında ve sonrasında karşılaşılan güçlüklerin neler olduğu sorularak böyle zamanlarda sosyal iletişimin ve yardımlaşmanın önemini ifade etmeleri sağlanır. Öğrencilerden toplumsal dayanışmaya ihtiyaç duyulan olaylarda kullanılacak bir sosyal medya platformu ile ilgili yeni ve farklı fikirler üretmeleri istenir **(D5.1, E3.3)**. Önerilen fikirler yazılarak bir liste hâline getirilir. Öğrenciler gruplara ayrılır, her grup daha önce sınıfça hazırlanan listeden sosyal yardımlaşma platformu ile ilgili çalışmak üzere bir fikir seçer. Seçtikleri fikre yönelik olarak farklı (telefon, tablet veya bilgisayara uygun) ölçülerde simge oluşturma, slogan bulma ve uygulama konusunda çalışmak üzere grup üyelerinin kendi aralarında iş bölümü yapmaları istenir **(SDB2.2)**. Öğrencilere toplumsal dayanışma ve güven temasını ifade edebilmeleri için yan yana duran ve el sıkışan insan figürleri, kalp, el, dünya gibi simgeler örnek verilebilir. Ayrıca görsellerin yanında yer verebilecekleri "Birlikte mutluyuz.", "Dayanışmanın gücü" gibi özgün mesajlar üretmeleri sağlanır **(E2.4)**.

Öğrencilerin planladıkları formata göre cetvel ve pergel yardımıyla ölçülendirerek çizdikleri kare, dikdörtgen ya da dairelerin içine çizgisel eskiz çalışmaları yapmaları sağlanır. Bu aşamada öğrencilere hazır görseller kullanabilecekleri, mürekkepli kalemle ve seçtikleri bir boyama tekniği ile siyah beyaz ve renkli çeşitlemeler oluşturabilecekleri hatırlatılır. Süreç bitiminde grup üyelerinin yaptıkları çalışmaları bir araya getirerek sergilemeye hazır şekilde birleştirmeleri sağlanır. Yapılan çalışmalar, grup değerlendirme formu veya dereceleme ölçeği ile değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden Millî Mücadele yıllarında Atatürk önderliğinde Türk milletinin gösterdiği dayanışma ile ilgili resimli bilgi kartlarından oluşan sosyal medya paylaşım taslağı hazırlamaları istenebilir. Yapılan çalışmalar, dereceli puanlama anahtarı veya dereceleme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.10.4.3.

Öğrencilerin tasarım, sanatsal tasarım ve endüstri ürünleri tasarımı örneklerine ait görselleri incelemeleri istenir **(OB4)**. İncelenen örnekler üzerinden öğrencilerin bu alanlar arasındaki benzerlik ve farklılıkları ayırt etmeleri sağlanır. Bunun için karşılaştırma tablosu kullanılabilir. Yapılacak çalışmanın içeriği ile ilgili olarak öğrencilere, bir firmanın "özel ge-

reksinimli bireylerin kullanımına yönelik ürünler” üretmek istediği söylenir. Öğrencilerin bu amacı karşılayan ürünleri ve bu ürünlerin taşıması gereken özellikler hakkında düşüncelerini ifade etmeleri sağlanır. Öğrencilerden çalışacakları ürün çeşidini belirlemeleri istenir. Bardak, kalem, kalemtıraş, telefon veya tablet gibi nesneler gösterilerek “Bu nesnenin işlevi nedir?”, “Endüstriyel tasarım ürünleri hangileridir?”, “Endüstriyel ürünlerin insan hayatındaki yeri ve önemi hakkında neler söyleyebilirsiniz?” gibi sorular yöneltir. Öğrencilerin endüstriyel tasarım hakkındaki düşüncelerini açıklamaları istenir (**SDB2.1**). Öğrencilerin endüstri ürünleri hakkında konuşmaları sağlanır. Bu aşamada *konuşma halkası* tekniğinden faydalanılabilir. Öğrencilere endüstriyel tasarımın endüstriyel üretim için ürünlerin tasarlanma süreci olduğu ifade edilir. Bu sürecin teknolojiyi, sanatı ve ergonomiyi birleştirerek kullanıcı dostu, yenilikçi ve estetik açıdan ilgi çekici ürünler tasarlamakla ilgili olduğu belirtilir. Öğrencilerden konuya uygun ürün fikirleri geliştirmeleri istenir.

Öğrencilere endüstriyel tasarımla ilgili eskizin, bir ürünün ya da fikrin görselleştirilmesi ve kavramsallaştırılması için kullanılan etkili bir yöntem olduğu söylenir. Eskiz yaparak fikirlerini kâğıt üzerine hızlı ve etkili bir şekilde aktarabileceklerini fark etmeleri sağlanır. Öğrencilere endüstriyel ürün tasarımı için eskiz hazırlama aşamaları açıklanır. Bu aşamaların hedef ve konsept belirleme, kullanılacak araç gereç seçimi, temel çizim tekniklerini kullanma, taslağı geliştirme ve detaylandırma, ışık-gölge ve tonlama, renk ve vurguyu kullanma ile sunuma hazırlık yapma olduğu ifade edilir. Öğrencilerden “özel gereksinimli bireylerin kullanımına yönelik ürünler” konusuyla ilgili ürünün estetik değerini, teknik özelliklerini ve işlevini kavramsal olarak belirlemeleri istenir. Öğrencilerin ürün tasarımı eskizi için gerekli olan çizim ve boyama malzemelerini öğrenme alanına getirmeleri sağlanır (**D16.1**). Belirledikleri ürünün eskizini tasarlarlarken daha önce ifade edilen aşamaların uygulanmasına dikkat etmeleri istenir. Tasarımın biçimi, boyutu, işlevi, çalışma prensibi üzerinde durularak çizimde tüm bu özellikleri belirtmeleri gerektiği öğrencilere hatırlatılır. Öğrencilerden çizimi biten tasarım eskizlerini renkli kalemler ile renklendirmeleri istenir. İsteyen öğrencilerin kâğıt üzerine yapılmış taslağı tarayıcı yardımıyla dijital ortama taşıyabilecekleri belirtilir. Yaptıkları çalışmada ürünün estetik görünüşe sahip, yaratıcı, kullanışlı olması sağlanır (**D7.3, E3.3**). Yapılan tasarım eskizleri dereceli puanlama anahtarı veya kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.10.4.4.

Sanal ortamda etnografya müzesi ziyareti yaptırılarak öğrencilerin sergilenen sanat eserlerini ve kullanım eşyalarını incelemeleri sağlanır (**OB4**). Öğrencilere müzecilik ve müze çeşitleri ile ilgili bilgi verildikten sonra okulda bir müze etkinliği yapılacağı açıklanır. Öğrencilerin kendileri için anlamlı olan kişisel eşyaları bir araya getirerek bir müze oluşturacakları söylenir. Bu amaca en uygun müze etkinliğinin “Ben Müzesi” olduğunu fark etmeleri sağlanır. Öğrencilere “Kullandığınız eşyalar içinde sizin için özel anlamı olan, sakladığınız eşyalar hangileridir?”, “Ailenizin hatıra olarak sakladığı hangi eşyalar var?” soruları yöneltilir. Öğrencilerin, geçmiş dönemlerde kullanılan eşyaları ve sanat eserlerini sergileyen etnografya müzeleri hakkındaki düşüncelerini ifade etmeleri istenir (**SDB2.1**). Sanal ortamda etnografya müzesi ziyareti yaptırılarak öğrencilerin sergilenen sanat eserlerini ve kullanım eşyalarını incelemeleri sağlanır (**OB4**).

İnceleme sonrasında öğrencilerin “Ben Müzesi” oluşturmaya yönelik fikir geliştirmeleri istenir. Bu süreçte *dedikodu* tekniği kullanılabilir.

Öğrencilerin tasarlayacakları “Ben Müzesinin” okulun neresinde, hangi malzemelerle ve nasıl oluşturulacağına dair eskiz çalışmaları yapmaları sağlanır. Süreç, gözlem formu veya öz değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.10.4.5.

Öğrenciler öğretmen rehberliğinde “Ben Müzesi” uygulamasını sergilemek için uygun yöntem ve teknikleri belirler. Çalışma ile ilgili olarak kullanılacak en uygun yöntemlerden biri-

nin süreli sergileme yöntemi olduğu açıklanır.

Öğrencilere, etkinlikte kullanılabilecekleri malzemelerin fon karton, yapıştırıcı, makas, kâğıt, kalemler ile kendileri ve aileleri için anlamı olan eşyalar, fotoğraflar olabileceği söylenir. Öğrencilerden tasarlayacakları "Ben Müzesi" için gerekli olan malzemeleri belirlemeleri istenir. Eşyalar ve fotoğraflar belirlenirken aile içi mahremiyetin korunması konusunda öğrencilerin özenli davranmaları sağlanır (D2.1).

Öğrencilerle birlikte "Ben Müzesi" oluşturmak için kullanılacak uygulama aşamaları belirlenir.

Öğrencilerden getirdikleri eşya ve fotoğraflara ait tarih, eşya adı gibi kısa künye bilgilerini hazırladıkları kartların üzerine yazmaları istenir. "Ben Müzesi" ile ilgili yapılan eskiz çalışmalarını dikkate alarak müzenin okulun neresinde kurulacağına, getirilecek eşyaların nasıl sergileneceğine, müze alanının nasıl düzenleneceğine ve ziyaretçiler geldiğinde hangi etkinliğin yapılacağına karar vermeleri sağlanır. Sergi ve müze alanının düzenlenmesi için öğrenciler gruplar ayrılır. Gruplardan iş bölümü yapmaları ve eşyaları bilgi kartlarıyla eşleştirmeleri istenir. Sergi alanı olarak okulun temiz ve aydınlık bir bölümünün seçilmesi sağlanır. Öğrencilerin fon kartonları, yapıştırıcı, makas, kâğıt ve kalemler kullanarak sergi alanında sergilenecek eşyaları ve fotoğrafları düzenlemeleri istenir. Sergi boyunca müze alanına resim, afiş gibi görsel unsurların asılması ve gelen ziyaretçiler için sözsüz müzik dinletisi yapılması sağlanır. Öğrencilerin birbirleriyle iş birliği içinde çalışarak önceden belirledikleri eski bir fotoğrafın hikâyesini paylaşmaları istenir (SDB2.2, D20.1).

Öğrenciler "Ben Müzesi" etkinliği ile gerçek müze etkinliği arasındaki estetik ve işlevsel yeterlilikleri karşılaştırarak düşüncelerini ifade ederler. Öğrencilerden müze alanını toplayarak temiz ve düzenli bırakmaları istenir (D18.2). Süreç, dereceleme ölçeği veya grup değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

FARKLI LAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden grafiksel kullanıcı arayüz tasarımı için seçilen eskizlerini dijital araçları kullanarak uygulamaya dönüştürmeleri istenebilir.

Öğrencilerden toplumsal sorunlar ve dayanışma ile ilgili farkındalık yaratacak ve sosyal medyada kullanılabilecek kamu spotu niteliğinde bir kısa video senaryosu yazmaları istenebilir.

Eskizi yapılan endüstri tasarım ürününün çevrim içi olarak kullanılan programlar aracılığıyla modellenmesi istenebilir.

Sanal müze ziyaretiyle etnografya müzesinde sergilenen eşyaların eskizlerini çizmeleri istenebilir.

Destekleme Hazır bir grafiksel kullanıcı arayüzü şablonu verilerek içerikle ilgili basit bir tasarım planlaması yapması sağlanabilir.

Öğrencilerden sosyal medya platformuna katılımı artıracak dayanışmayla ilgili birer cümlelik sloganlar hazırlamaları istenebilir.

Öğrencilerden bir oyuncak tasarımı ile ilgili taslak çizimi yapmaları istenebilir.

Öğrencilere sanal etnografya müzesi yaptırılarak müzede hangi bölümlerin olduğu ve bu bölümlerde ne tür eserlerin sergilendiği incelenebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



11. SINIF

1. TEMA: SANATA BAKIŞ

Temada sanat ve özgünlük ilişkisinin tartışılabilmesi, sanat ve özgünlük konusunda karikatür tasarlanabilmesi ve oluşturulabilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 4

**ALAN
BECERİLERİ**

SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.1. Sanatsal Ürün Tasarlama), SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.2. Sanatsal Ürün Oluşturma)

**KAVRAMSAL
BECERİLER**

KB2.18. Tartışma

EĞİLİMLER

E3.3. Yaratıcılık, E3.5. Açık Fikirlilik, E3.8. Soru Sorma

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri**

SDB2.1. İletişim, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

Değerler

D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D10. Mütevazılık

Okuryazarlık Becerileri

OB4. Görsel Okuryazarlık, OB9. Sanat Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER**

Estetik, Felsefe

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER**

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

GS.11.1.1. Sanat ve özgünlük ilişkisini tartışabilme

- a) Sanat ve özgünlük ilişkisi hakkında mantıksal temellendirme yapar.
- b) Sanat ve özgünlük ilişkisi hakkındaki mantıksal çelişkileri ve tutarsızlıkları tespit eder.
- c) Sanat ve özgünlük ilişkisi hakkındaki çelişkileri ve tutarsızlıkları çürütür veya kabul eder.

GS.11.1.2. Sanat ve özgünlük konusunda karikatür tasarlayabilme

- a) Sanat ve özgünlük konusunu inceler.
- b) Sanat ve özgünlük konulu karikatür bağlamında oluşturduğu imgeleri eskizlerle ifade eder.

GS.11.1.3. Sanat ve özgünlük konusunda karikatür oluşturabilme

- a) Karikatür çalışmasına uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) Sanat ve özgünlük konusundaki eskizlerini karikatüre dönüştürür.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Sanat ve Özgünlük İlişkisi
Sanat ve Özgünlük Konusunda Karikatür Çizimi

Anahtar Kavramlar

bant karikatür (strip), çini mürekkebi, editoryal, tarama ucu

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları çalışma yaprağı, dereceleme ölçeği, grup değerlendirme formu, açık uçlu sorular, dereceli puanlama anahtarı, performans görevi ve öz değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden empresyonizm ve kübizm akımına ait eserlerde özgünlüğü sağlayan niteliklerle ilgili araştırma yapmaları ve araştırma sonuçlarını sunmaları istenebilir. Yapılan çalışmalar dereceli puanlama anahtarı veya dereceleme ölçeği ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin her sanatçıyı özgün kılan üslup özelliklerinin olduğunu bildikleri kabul edilmektedir.

Karikatür hakkında temel düzeyde bilgilerinin olduğu kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

“Bir sanatçının üretimini farklı ve değerli kılan özellikler hangileridir, neden?” sorusu üzerinden öğrencilerin sanatta özgünlük konusundaki ön bilgileri sorgulanır.

Öğrencilere daha çok hangi medya iletişim araçlarında karikatürün kullanıldığını gördükleri sorularak karikatürün kullanım amaçları hakkında bilgileri sorgulanır.

Köprü Kurma

Öğrencilerin günlük hayatta çeşitli tasarım ürünlerinde karşılaştıkları üslup farklılıklarının özgünlükle ilişkilerini ifade etmeleri sağlanır.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

GS.11.1.1.

Öğrencilerden Vincent Van Gogh'un (Vinsint Van Goh) eserlerinden birisini seçerek özgünlük bağlamında incelemeleri istenir (OB9). Bu incelemeyi yaparken sanatsal, teknik, tarihsel ve kişisel unsurların analizinin yapılmasının gerektiği öğrenciye anlatılır. Bu nedenle

sanatçının hayatı ve eserleri üzerine yazılmış bir metnin incelenmesi sağlanır. Öğrencilerin gruplara ayrılarak "Sanatsal ürünün değerini artıran temel ölçüt özgünlük müdür?", "Taklit, sanatın değerini düşürür mü?", "Özgünlük sanatı bir üst seviyeye taşır mı?" gibi soruları tartışmaları istenir. Öğrencilerin tartışma sırasında birbirlerine nazik davranmaları ve birbirlerini etkin dinlemeleri sağlanır (**D4.2**). Bu süreçte *üçlü değişim* tekniği kullanılabilir. Tartışma sürecinde sorulan sorularla özgünlüğün güzellik ve anlam kavramlarıyla ilişkisinin sorgulanması sağlanır. İnsanın kendini ifade etme biçiminin sanat olduğu, sanatın bireyin yaratıcılığıyla oluştuğu ve bireyin dünyayı algılama ve yorumlama biçiminin benzersizliğini yansıttığı; özgünlüğün ise yaratıcılığın temel unsurlarından biri olduğu gibi mantıksal temellendirmeler yapmaları sağlanır.

Tartışma gruplarından sanat ve özgünlük ilişkisi hakkındaki mantıksal çelişkileri ve tutarsızlıkları tespit ederek tablolaştırmaları ve paylaşımları istenir (**D3.4**).

Gruplar tespit ettikleri çelişki ve tutarsızlıkları kabul eder veya çürütür. Grupların tartışma sonunda edindikleri deneyimleri özgün bir çalışma yoluyla somutlaştırmaları istenebilir (**E3.3**). Öğrencilerin olaylar ve durumlar karşısında farklı bakış açıları olabileceğini kabul ederek birbirlerini dinlemeleri ve kendi düşüncelerini ifade ederek grup etkileşimine katılmaları sağlanır (**D10.3, SDB2.1**). Süreç ve çalışmalar çalışma yaprağı veya grup değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden empresyonizm ve kübizm akımına ait eserlerde özgünlüğü sağlayan niteliklerle ilgili araştırma yapmaları ve araştırma sonuçlarını sunmaları istenebilir. Yapılan çalışmalar dereceli puanlama anahtarı veya dereceleme ölçeği ile değerlendirilebilir.

GS.11.1.2.

Öğrencilerin sanat ve özgünlük konusunda bir karikatür çalışması tasarlayabilmeleri için birbirine yakın özelliklere sahip sanat eserlerini incelemeleri sağlanır. Özgün olan ve özgün olmayan eserlerin hangileri olabileceği öğrencilere sorularak farklı fikirlerin ifade edilebildiği bir tartışma ortamı oluşturulur (**E3.5**). Tartışma sonucunda bir eserde özgünlüğü sağlayan niteliklerle ilgili öğrencilerin gerekçeli yargılara ulaşmaları sağlanır (**SDB3.3**).

Öğrencilerden sanat ve özgünlük bağlamında oluşturdukları imgeleri sözel veya çizgisel olarak ifade etmeleri sağlanır (**SDB2.1**). Bu imgelerin hem soyut hem de somut kavramları barındırabileceğinden bahsedilebilir. Oluşturulan imgeler bir araya getirilerek öğrencilerin bu imgeler hakkında konuşmaları sağlanır. Süreç, *soru ağı* tekniği kullanılarak açık uçlu sorularla değerlendirilebilir.

GS.11.1.3.

Öğrencilere sanat ve özgünlük bağlamında oluşturdukları imgeleri karikatür sanatının özelliklerine göre bir sanatsal ürüne dönüştürecekleri açıklanır. Öğrencilerin portre, editoryal, grafik karikatür, bant karikatür gibi karikatür türlerini görseller üzerinden incelemeleri sağlanır (**OB4**). Öğrencilere bu karikatür alanlarının özellikleri hakkında kısa açıklamalar yapılabilir. Öğrencilerin seçtikleri karikatür türüne uygun görsel anlatım araçlarını belirleyerek ifade etmeleri sağlanır. Geleneksel araçların (resim kalemi, tarama ucu, çini mürekkebi, çeşitli kalınlıklara sahip mürekkepli kalem, kuru boya, sulu boya vb.) yanı sıra çeşitli dijital araçları da kullanabilecekleri açıklanır.

Öğrencilerden sanat ve özgünlük bağlamında oluşturdukları imgeleri karikatüre dönüştürmeleri istenir. Öğrencilere seçtikleri araçların karikatür çiziminde nasıl kullanılacağı ile ilgili gerekli bilgiler verilir. Uygulama sürecinde öğrencilerin merak ettiği soruları sormaları sağlanır (**E3.8**). Süreç, dereceli puanlama anahtarı veya öz değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden Sabri Berkel ve Abidin Dino'nun birer eserini karşılaştırarak bu eserlerde özgünlüğü sağlayan niteliklerin neler olduğunu açıklayan bir sunum hazırlamaları istenebilir.

Öğrencilerin Nasreddin Hoca fıkralarından birini 4-5 karelik bir bant karikatür düzeninde çizimleri istenebilir.

Destekleme Bir ressam hakkında hazırlanmış metin ve görseller sunularak sanatçı, sanat eseri oluşturma süreci ve sanatın özgünlüğü hakkında öğrencilerin konuşmaları sağlanabilir.

Öğrencilere hazır bir karikatür kompozisyonu verilerek sanatın özgünlüğü hakkında diyalog oluşturabilecek şekilde konuşma balonları yazmaları istenebilir.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



11. SINIF

2. TEMA : ÇİZGİDEN BOYUTA

Temada renk ilişkileri ile kompozisyon çalışması oluşturulabilmesi, belirlenen konuya yönelik kolaj çalışması oluşturulabilmesi, portre ile ilgili sanatsal ürün tasarlanabilmesi, sözlü ve yazılı kültürümüzdeki karakterlerle ilgili üç boyutlu figür tasarlanabilmesi ve sözlü ve yazılı kültürümüzdeki karakterlerle ilgili üç boyutlu figür oluşturulabilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 24

ALAN**BECERİLERİ**

SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.1. Sanatsal Ürün Tasarlama), SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.2. Sanatsal Ürün Oluşturma)

KAVRAMSAL**BECERİLER****EĞİLİMLER**

E1.2. Bağımsızlık, E3.3 Yaratıcılık

PROGRAMLAR ARASI**BİLEŞENLER****Sosyal-Duygusal****Öğrenme Becerileri**

SDB1.1. Kendini Tanıma (Öz Farkındalık), SDB2.1. İletişim

Değerler

D4. Dostluk, D7. Estetik, D17. Tasarruf, D18. Temizlik, D19. Vatanseverlik

Okuryazarlık Becerileri

OB4. Görsel Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı, OB8. Sürdürülebilirlik Okuryazarlığı

DİSİPLİNLER ARASI**İLİŞKİLER**

Coğrafya, Türk Dili ve Edebiyatı

BECERİLER ARASI**İLİŞKİLER**

KB2.4. Çözümleme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

GS.11.2.1. Renk ilişkileri ile kompozisyon oluşturabilme

- a) Renk ilişkileri ile kompozisyon oluşturmaya uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) Renk ilişkilerini kompozisyona dönüştürür.

GS.11.2.2. Belirlenen konuya yönelik kolaj çalışması oluşturabilme

- a) Kolaj çalışmasına uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) Belirlenen konuyu kolaj çalışmasına dönüştürür.

GS.11.2.3. Portre ile ilgili sanatsal ürün tasarlayabilme

- a) Portre görsellerini inceler.
- b) Portre bağlamında oluşturduğu imgeleri eskizlerle ifade eder.

GS.11.2.4. Portre konusunda sanatsal ürün oluşturabilme

- a) Portre çalışmasına uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) Hazırlanan eskizleri portre çalışmasına dönüştürür.

GS.11.2.5. Sözlü ve yazılı kültürümüzdeki karakterlerle ilgili üç boyutlu figür tasarlayabilme

- a) Sözlü ve yazılı kültürümüzdeki karakterleri inceler.
- b) Sözlü ve yazılı kültürümüzdeki karakterler bağlamında oluşturduğu imgeleri eskizlerle ifade eder.

GS.11.2.6. Sözlü ve yazılı kültürümüzdeki karakterlerle ilgili üç boyutlu figür oluşturabilme

- a) Üç boyutlu figür çalışmasına uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) Sözlü ve yazılı kültürümüzdeki karakterleri üç boyutlu figürlere dönüştürür.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Renk ilişkileri ile Kompozisyon Çalışması

Kolaj Çalışması

Portre Çalışması

Sözlü ve Yazılı Kültürümüzdeki Karakterlerle İlgili Üç Boyutlu Çalışmalar

Anahtar Kavramlar

portre, heykel

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; dereceli puanlama anahtarı, öz değerlendirme formu, gözlem formu, akran değerlendirme formu, kontrol listesi ve performans görevi kullanılarak değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden aynaya bakarak kendi portrelerini çizmeleri ve seçtikleri bir boyama tekniği ile çizimlerini renklendirmeleri istenebilir. Yapılan çalışmalar dereceli puanlama anahtarı veya kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin kes yapıştır tekniği, portre çizimi, üç boyutlu çalışmalar ve renk konularında temel düzeyde bilgilerinin olduğu kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilerden renk çemberi üzerinde birbirine yakın renkleri ve zıt renkleri saymaları istenir.

Öğrencilere kolaj tekniğinde yapılmış görseller gösterilerek bu tekniğin ismini söylemeleri istenir.

Öğrencilerden farklı portre (büst portre, profil portre, cepheden portre, 3/4 profil portre, oto portre, yarım boy ve tam boy portre) çeşitlerini ilgili görsellerle eşleştirmeleri istenir.

"Sözlü ve yazılı kültürümüzdeki karakterlerle ilgili hangi portre ya da heykel çalışmalarını gördünüz?" sorusu sorularak öğrencilerin konu hakkındaki bilgilerini ifade etmeleri sağlanır.

Köprü Kurma Öğrencilere sözlü ve yazılı kültürümüze ait karakterlerin temsili portrelerinde ve heykellerinde dikkatlerini çeken biçimsel unsurların neler olduğu sorulur.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

GS.11.2.1.

Öğrencilere farklı ressamalara ait soyut, geometrik veya figüratif kompozisyonları içeren görseller gösterilir. Öğrencilere sıcak, soğuk veya zıt armonilerle renklendirdikleri geometrik biçimlerden oluşan bir kompozisyon çalışması yapacakları belirtilir. Kompozisyon çalışmasında kullanacakları renk armonileri ve uygulama tekniği için gerekli bilgilendirmeler yapılır. Bu bilgilendirmeler doğrultusunda öğrencilerden sulu boya, akrilik, guaj boya gibi seçenekler arasından uygun görsel anlatım araçlarını belirleyerek ifade etmeleri istenir.

Öğrencilerin uygulamaya başlarken sıcak, soğuk ve zıt renk armonilerini oluşturan renk gruplarından birini seçmeleri sağlanır. Seçtikleri renk grubunu uygulayarak geometrik formlarla serbest düzenlemeler yapmaları istenir **(E1.2)**. Bu düzenlemelerde seçtikleri bir renkle vurgu oluşturacakları belirtilir. Böylece süreç tamamlanarak sanatsal ürünün oluşturulması sağlanır. Çalışma ortamının temiz ve düzenli bir biçimde bırakılması istenir **(D18.2)**. Hazırlanan çalışmalar, dereceli puanlama anahtarı veya öz değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.11.2.2.

Öğrencilerin su kaynaklarının verimli kullanımını kolaj ile ifade etmeleri için kullanacakları anlatım araçlarını (renkli kâğıtlar, gazeteler, dergiler, fotoğraflar, geri dönüşüme uygun plastik, kumaş, makas, yapıştırıcı vb.) belirleyerek ifade etmeleri sağlanır.

Ülkemizdeki su kaynaklarının verimli kullanılması ve su tasarrufu hakkında bilgilendirici kısa videolar izletilerek veya görseller gösterilerek öğrencilerden su, tasarruf ve kaynak kavramlarının zihinlerinde oluşturduğu imgeleri ifade etmeleri istenir **(D17.3)**. Bu aşamada *anlamsal çağırışım haritası* tekniği kullanılabilir. Su tasarrufunun sürdürülebilirliğe katkılarının neler olduğu konusunda bir sınıf tartışması başlatılır **(OB8)**. Bulunan sonuçlar listelenir. Öğrencilerin "su kaynaklarının verimli kullanımı" konusunda görsel tasarım öge ve ilkelerini dikkate alarak kolaj tekniğinin özelliklerine uygun sanatsal bir ürün oluşturmaları sağlanır. Çalışma ortamının temiz ve düzenli bir biçimde bırakılması istenir **(D18.2)**. Süreç, akran değerlendirme formu veya gözlem formuyla değerlendirilebilir.

GS.11.2.3.

"Niçin portre çizilir?", "En çok hangi portre çizimleriyle karşılaşıyorsunuz?", "Portreyi nasıl tanımlayabilirsiniz?" şeklindeki sorulara verecekleri cevaplarla öğrencilerin portre ile ilgili düşüncelerini ifade etmeleri sağlanır **(SDB1.1)**. Portre konusunda bilinen sanatçı çizimleri üzerinde insan başının anatomik yapısı ve biçimsel özellikleriyle (saç, kaş, göz, burun, kulak, dudak, ağız, çene) portrenin görsel bileşenleri öğrencilere incelenir **(OB4)**.

Öğrencilerin bir portre çizimine bakarak görsel bileşenlerin (çizgi, leke, doku ve ton değerleri) nasıl kullanıldığını ifade etmeleri sağlanır. Öğrencilerden inceledikleri ve daha önceden bildikleri portre çizimlerinden de yola çıkarak zihinlerinde oluşturdukları imgeleri hızlı eskiz çalışmalarıyla ifade etmeleri istenir. Süreç, gözlem formu veya öz değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.

GS.11.2.4.

Öğrencilerden portre çalışmasında kullanacakları uygun çizim araçlarını (2B, 3B, 4B resim kalemleri, kuru boya, pastel veya tükenmez kalem, 25x35 cm resim kâğıdı, silgi vb.) veya dijital çizim araçlarını (tablet, bilgisayar ekranları vb.) belirleyerek ifade etmeleri istenir.

Öğrencilere belirleyecekleri bir portre resim görselini model olarak kullanacakları belirtilir. Öğrencilerden modelin yüz ifadesinin ve uzuvlarının karakteristik özelliklerini incelemeleri istenir. Öğrencilerin kalem ölçüsüyle resim yüzeyinde modelin baş büyüklüğü, yüzünün uzunluğu ve genişliği ile saç, alın, kaş, göz, burun, elmacık kemikleri, kulak, dudak, ağız ve çene uzuvlarının yerleri ve biçimlerini çözümlemeleri sağlanır (**KB2.4**). Öğrencilerden kalemi bastırmadan seri çizgilerle portrenin taslağını çizmeleri istenir. Öğrencilerin uzuvların yapısına ve karakteristik özelliklerine dikkat ederek portreyi oluşturan çizgileri geliştirmeleri beklenir. Modelin yüzündeki ifadenin yansıtılması ve yüz uzuvlarının karakteristik özelliklerinin modele benzetilmesi gerektiği öğrencilere hatırlatılır. Öğrencilerden portre çalışmasında oran orantı, form ve ışığın yönüne dikkat etmeleri istenir. Açık, orta ve koyu çizgi ile tonal değerleri kullanarak çalışmalarını sanatsal ürüne dönüştürmeleri sağlanır. Çizimde başarılı olmak için sık sık portre eskiz ve etütleri yapmalarının önemli olduğu belirtilir. Öğrencilerin estetik bakış açısıyla özgün eserler ortaya koymaları sağlanır (**D7.2**). Öğrencilerin malzemeleri kullanırken yardımlaşmaları, arkadaşlarıyla etkili iletişim kurmaları ve dayanışma içinde olmaları sağlanır (**D4.2, SDB2.1**) Yapılan çalışmalar, kontrol listesi veya dereceli puanlama anahtarı kullanılarak değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden aynaya bakarak kendi portrelerini çizmeleri ve seçtikleri bir boyama tekniği ile çizimlerini renklendirmeleri istenebilir. Yapılan çalışmalar dereceli puanlama anahtarı veya kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

GS.11.2.5.

Öğrencilere Dede Korkut, Bamsı Beğrek, Ferhat ile Şirin, Hacivat ve Karagöz, Boğaç Han, Nasreddin Hoca gibi sözlü ve yazılı kültürümüzde adı geçen karakterlere ilişkin temsili görseller incelenir (**OB4**). Öğrencilerin kültürümüze ait bu karakterlerin gelecek nesillere nasıl aktarılabilceğine ilişkin düşüncelerini ifade etmeleri sağlanır (**D19.3, OB5**).

Öğrencilerden adı geçen karakterlerden birini seçmeleri, seçtikleri karakterle ilgili imgeler oluşturmaları ve oluşturdukları imgeleri eskiz çizerek ifade etmeleri istenir. Süreç, kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

GS.11.2.6.

Öğrencilere sözlü ve yazılı kültürümüzde adı geçen karakterlerin modelleme-biçimleme yöntemiyle üç boyutlu çalışmasının yapılacağı belirtilir. Modelleme-biçimleme yöntemi öğrencilere açıklanır. Çalışmayı yapabilmek için kâğıt hamuru, alçı, bal mumu, kil veya plastilin, tel, ahşap kaide, oyma kalemleri, spatül, metal veya plastik uçlu çubuklar kullanılabileceği belirtilerek öğrencilerin yararlanabilecekleri görsel anlatım araçlarını belirleyerek ifade etmeleri istenir.

Öğrencilerden belirledikleri figürün ayakta durabilmesi için kaide üzerine telden iskeletini yapmaları istenir. Figüre form vermek üzere seçtikleri bal mumu, kil veya kâğıt hamuru gibi malzemeleri çalışmaya hazır hâle getirmeleri sağlanır. Hazırlanan malzemenin iskelet üzerine elle parça parça yapıştırılıp figürün formuna uygun şekilde biçimlendirilmesi sağlanır. Öğrenciler belirledikleri malzemeler ve modelleme-biçimleme yöntemiyle figüre estetik bir görünüm kazandırarak sanatsal ürüne dönüştürürler (**E3.3**). Tamamlanan çalışma ahşap kaide üzerine sabitlenerek sergilenir. Öğrencilerden çalışma ortamını temiz ve düzenli bırakmaları istenir (**D18.2**). Yapılan çalışma, kontrol listesi veya öz değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden üç farklı toplumsal değeri seçerek her değeri farklı bir renkle eşleştirmeleri, seçilen renklerle bir kompozisyon çalışması yapmaları istenebilir.

Öğrencilerin üç farklı renkteki kâğıtları kullanarak kolaj tekniği ile portre çalışması yapmaları istenebilir.

Öğrencilerden Rembrandt Van Rijn'in (Rembrant Van Rin) "farklı yaşlarda, kendi yüzündeki değişimleri" ifade eden otoportre çalışmalarından oluşan bir sunum hazırlamaları istenebilir.

Öğrencilerin sözlü ve yazılı kültürümüzde adı geçen karakterlerden birinin çizimini yapmaları ve bu karakterin özelliklerini anlatan bir seslendirme kaydı yaparak sunum hazırlamaları istenebilir.

Destekleme Öğrencilerden renklerin anlamları ve insanlar üzerindeki etkileri ile ilgili kişisel yorumlarını ifade etmeleri istenebilir.

Öğrencilerin tek rengin tonlarını içeren renkli kâğıtları kullanarak kolaj tekniği ile portre çalışması yapmaları istenebilir.

Portre çizimi ile ilgili aşamaları içeren görseller sunularak öğrencilerden seçtikleri göz, kulak, burun gibi portre bileşenlerini çizmeleri istenebilir.

Öğrencilerden sözlü ve yazılı kültürümüzde adı geçen karakterlerle ilgili eskiz çizimleri yapmaları istenebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



11. SINIF

3. TEMA: ZAMANIN İZİNDE SANAT

Temada Osmanlı Dönemi Türk sanat eserinin sanatsal betimlemesinin yapılabilmesi, Osmanlı Dönemi Türk sanat eserinin sanatsal çözümlemesinin yapılabilmesi, Osmanlı Dönemi Türk sanat eserinin sanatsal yorumlamasının yapılabilmesi, Osmanlı Dönemi Türk sanat eseri ile ilgili sanatsal yargıda bulunulabilmesi, Osmanlı Dönemi minyatürleri ile ilgili sanatsal ürün tasarlanabilmesi, Osmanlı Dönemi minyatürleri ile ilgili sanatsal ürün oluşturulabilmesi, empresyonizm, ekspresyonizm, kübizm, Dadaizm, sürrealizm ve soyut sanat akımlarının sanatsal olarak karşılaştırılabilmesi ve Avrupa sanatı ile ilgili empresyonizm, ekspresyonizm, kübizm, Dadaizm, sürrealizm ve soyut sanat akımlarından bir eserin renk armonisi açısından sanatsal olarak çözümlenebilmesi, İslam sanatının Türk ve dünya sanatına etkilerinin yorumlanabilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 16

**ALAN
BECERİLERİ**

SAB1. Sanatsal Algılama (SAB1.2. Sanatsal Karşılaştırma), SAB3. Sanat Eserini İnceleme (SAB3.1. Sanatsal Betimleme), SAB3. Sanat Eserini İnceleme (SAB3.2. Sanatsal Çözümleme), SAB3. Sanat Eserini İnceleme (SAB3.3. Sanatsal Yorumlama), SAB3. Sanat Eserini İnceleme (SAB3.4. Sanatsal Yargıda Bulunma), SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.1. Sanatsal Ürün Tasarlama), SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.2. Sanatsal Ürün Oluşturma)

**KAVRAMSAL
BECERİLER**

KB2.14.Yorumlama

EĞİLİMLER

E1.1. Merak, E2.1. Empati, E3.1.Muhakeme E3.3. Yaratıcılık, E3.4. Gerçeği Arama, E3.6. Analitiklik, E3.7. Sistematiiklik

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

Sosyal-Duygusal

Öğrenme Becerileri

SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma), SDB2.1. İletişim

Değerler

D7. Estetik, D12. Sabır, D15. Sevgi

Okuryazarlık Becerileri

OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı, OB7. Veri Okuryazarlığı, OB9. Sanat Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER**

Din Kültürü ve Ahlâk Bilgisi, İslam Bilim Tarihi, İslam Kültür ve Medeniyeti

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER**

KB2.3.Özetleme, KB2.4. Çözümleme, KB2.7. Karşılaştırma, KB2.18. Tartışma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

GS.11.3.1. Osmanlı Dönemi Türk sanat eserini sanatsal olarak betimleyebilme

- a) Eser ile ilgili bilgileri tespit eder.
- b) Eserde görülenleri ifade eder.

GS.11.3.2. Osmanlı Dönemi Türk sanat eserini sanatsal olarak çözümleyebilme

- a) Eserdeki görsel bileşenleri/konuyu/konuyu oluşturan bileşenleri belirler.
- b) Eserdeki görsel bileşenler/konuyu oluşturan bileşenler arasındaki ilişkileri belirler.

GS.11.3.3. Osmanlı Dönemi Türk sanat eserinin eserini sanatsal olarak yorumlayabilme

- a) Eserin konusuyla görsel bileşenler/konuyu oluşturan bileşenler arasında ilişki kurar.
- b) Eserin temasına/destekleyici temalarına ilişkin çıkarım yapar.

GS.11.3.4. Osmanlı Dönemi Türk sanat eseri ile ilgili sanatsal yargıda bulunabilme

- a) Eserin özelliklerini belirli ölçüt(ler) ile karşılaştırır.
- b) Eser hakkında ölçüt(ler) çerçevesinde karar verir.

GS.11.3.5. Osmanlı Dönemi minyatür, hat ve tezhip sanatları ile ilgili sanatsal ürün tasarlayabilme

- a) Osmanlı Dönemi minyatür, hat ve tezhip sanatları ile ilgili örnekleri inceler.
- b) Osmanlı Dönemi minyatür, hat ve tezhip sanatları bağlamında oluşturduğu imgeleri eskizlerle ifade eder.

GS.11.3.6. Osmanlı Dönemi minyatür, hat ve tezhip sanatları ile ilgili sanatsal ürün oluşturabilme

- a) Osmanlı Dönemi minyatür, hat ve tezhip çalışmasına uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) Hazırladığı eskizleri Osmanlı Dönemi minyatür, hat ve tezhip çalışmasına dönüştürür.

GS.11.3.7. Avrupa Sanatının Empresyonizm, ekspresyonizm, kübizm, Dadaizm, sürrealizm ve soyut sanat akımlarını sanatsal olarak karşılaştırabilme

- a) Empresyonizm, ekspresyonizm, kübizm, Dadaizm, sürrealizm ve soyut sanat akımlarına ait sanat eserlerinin görsel bileşenlerindeki benzerlikleri belirler.
- b) Empresyonizm, ekspresyonizm, kübizm, Dadaizm, sürrealizm ve soyut sanat akımlarına ait sanat eserlerinin görsel bileşenlerindeki farklılıkları belirler.

GS.11.3.8. Avrupa sanatı ile ilgili empresyonizm, ekspresyonizm, kübizm, Dadaizm, sürrealizm ve soyut sanat akımlarından bir eseri renk armonisi açısından sanatsal olarak çözümleyebilme

- a) Empresyonizm, ekspresyonizm, kübizm, Dadaizm, sürrealizm ve soyut sanat akımlarından bir eserin renk armonisini oluşturan bileşenleri belirler.
- b) Empresyonizm, ekspresyonizm, kübizm, Dadaizm, sürrealizm ve soyut sanat akımlarından bir eserin renk armonisini oluşturan bileşenler arasındaki ilişkiyi belirler.

GS.11.3.9. İslam sanatının Türk ve dünya sanatına etkilerini yorumlayabilme

- a) İslam sanatının Türk ve dünya sanatına etkilerini inceler.
- b) İslam sanatının Türk ve dünya sanatına etkilerini bağlamdan kopmadan bilgi haritasına dönüştürür.
- c) İslam sanatının Türk ve dünya sanatına etkilerini anlamı değiştirmeyecek bir şekilde yazılı olarak ifade eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Osmanlı Dönemi Türk Sanat Eserinin İncelenmesi

Osmanlı Dönemi Minyatür Çalışması

Empresyonizm, Ekspresyonizm, Kübizm, Dadaizm, Sürrealizm ve Soyut Sanat Akımlarının Sanatsal Olarak Karşılaştırılması

Empresyonizm, Ekspresyonizm, Kübizm, Dadaizm, Sürrealizm ve Soyut Sanat Akımlarından Bir Eserin Renk Armonisi Açısından Çözümlemesi

İslam Sanatının Türk ve Dünya Sanatına Etkileri

Anahtar Kavramlar

empresyonizm, ekspresyonizm, Dadaizm, sürrealizm, kübizm, Osmanlı Dönemi Türk minyatür sanatı, soyut sanat

ÖĞRENME**KANITLARI****(Ölçme ve Değerlendirme)**

Öğrenme çıktıları; çalışma yaprağı, açık uçlu sorular, soru ağı, dereceli puanlama anahtarı, dereceleme ölçeği, öz değerlendirme formu, gözlem formu, giriş çıkış kartları, anlam çözümleme tablosu, yapılandırılmış grid, kontrol listesi ve performans görevi kullanılarak değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden, Türk-İslam medeniyetine katkıda bulunmuş önemli bilim insanları ve düşünürlerden (örneğin Farabi, İbn-i Sina, Gazali, Ali Kuşçu, Katip Çelebi, El Cezeri, Mevlana, Yunus Emre vb.) seçtikleri iki isimle ilgili minyatür üslubunda temsili olarak resimledikleri bilgi kartları hazırlamaları istenebilir. Yapılan çalışmalar dereceli puanlama anahtarı veya kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME**YAŞANTILARI****Temel Kabuller**

Öğrencilerin Osmanlı Dönemi Türk resim sanatı ile temel bilgilere sahip oldukları kabul edilmektedir.

Öğrencilerin geleneksel Türk sanatlarından Osmanlı minyatür sanatı ile ilgili temel düzeyde bilgiye sahip oldukları kabul edilmektedir.

Öğrencilerin Avrupa'da yirminci yüzyılın başında yaşanan değişimlerle ilgili temel düzeyde bilgilerinin olduğu ve sanatsal dönemler arasında farklılıklar olduğunu bildikleri kabul edilmektedir.

Öğrencilerin sanat akımları ve kullanılan resim teknikleri hakkında temel düzeyde bilgileri olduğu kabul edilmektedir.

İslam sanatının özelliklerini temel düzeyde bildikleri kabul edilir.

Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilere "Osmanlı Dönemi eserlerinin ayırt edici görsel özellikleri nelerdir?", "Bu dönemin sanat eserlerinde tercih edilen renkler ve şekiller hangileridir?" gibi sorular sorularak temel düzeydeki bilgileri anlaşılır.

Öğrencilere "Minyatür resim hakkında neler biliyorsunuz?", "Minyatür örneklerini nerelerde görebilirsiniz?" gibi sorular yöneltir.

Öğrencilere "Empresyonizm, ekspresyonizm, kübizm, Dadaizm, sürrealizm ve soyut sanat gibi akımlar hakkında neler biliyorsunuz?", "Bu akımlara ait resimlerin hangi özellikleri dikkatinizi çekiyor?" gibi sorular sorularak konu hakkındaki ön bilgileri anlaşılır.

Öğrencilere empresyonizm, ekspresyonizm, kübizm, Dadaizm, sürrealizm ve soyut sanat akımlarına ait eser örnekleri gösterilerek ve bu eserlerde kullanılan görsel tasarım öğelerinin ifadesi ile ilgili sorular sorularak ön bilgileri anlaşılır.

“İslam sanatı deyince aklınıza hangi eser örnekleri geliyor?”, “Sizce farklı kültürler İslam sanatından nasıl etkilenmiş olabilir?” gibi sorular sorularak öğrencilerin İslam sanatı hakkındaki temel bilgileri sorgulanır.

Köprü Kurma Öğrencilerin günlük yaşamlarında tanık oldukları görsel değişimlerle resim, heykel ve mimari unsurlar arasındaki dönemsel üslup farklılıklarını ifade etmeleri istenir. Çeşitli tasarım alanlarında görülen tarihsel değişimlerin kültürel ve toplumsal özelliklerle bağlantılarına ilişkin öğrencilerin yorumları alınır.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

GS.11.3.1.

Öğrencilerin Osmanlı Dönemi Türk minyatür resminin önemli örneklerinden biri olarak kabul edilen “Barbaros Hayreddin Paşa’nın Kabûlü” adlı eseri incelemeleri sağlanır **(OB4)**. “Sizce bu eser ne zaman üretilmiştir?”, “Eserin yapımında hangi malzemeler kullanılmış olabilir?”, “Bu eserin ölçüleri yaklaşık olarak ne kadardır?” gibi sorular sorularak öğrencilerin eserin yapısıyla ilgili tahmin yürütmeleri istenir. Eserle ilgili bilgiler verilerek öğrencilerden eserin adını, ölçüsünü, biçimini, malzemesini, tekniğini ve bulunduğu yeri tespit etmeleri sağlanır.

Öğrencilerden eserde görülen figür, hayvan, nesne, bitki, motif, renk, şekil gibi unsurları betimlemeleri istenir **(OB9)**. Sorulan sorularla öğrencilerin figürlerin ve eserin uyandırdığı duyguyu ifade etmeleri sağlanır **(OB4)**. Süreç, açık uçlu sorular ile değerlendirilebilir.

GS.11.3.2.

“Barbaros Hayreddin Paşa’nın Kabûlü” adlı eserde yer alan sembollerin anlamları, figürlerin kimlikleri ve eserin konusuna kaynaklık eden anlatı ya da olay ile ilgili bilgiler açıklanır. Bu bilgiler doğrultusunda sorular sorularak öğrencilerin eserin görsel bileşenlerini, konusunu ve konuyu oluşturan bileşenlerini belirlemeleri istenir.

Eserde kullanılan kompozisyon yapısı, geometrik kurgu, perspektif, desen, espas, doku, ışık-gölge ve renk ilişkileri ile ilgili sorular sorularak öğrencilerin eserin görsel yapısını çözümlmeleri sağlanır. Doğru cevapların desteklenmesi yoluyla eseri oluşturan bileşenler arasındaki ilişkiler belirlenir **(E3.4)**. Süreç, açık uçlu sorular veya gözlem formu ile değerlendirilebilir.

GS.11.3.3.

Öğrencilerden, kendilerini “Barbaros Hayreddin Paşa’nın Kabûlü” adlı eseri üreten sanatçının yerine koyarak böyle bir görsel düzenleme ile nasıl bir etkinin amaçlanmış olabileceğini düşünmeleri istenir **(E2.1)**. Bu doğrultuda sorular sorularak eserde kullanılan görsel bileşenlerin oluşturduğu anlamların bulunması sağlanır **(E3.4)**. Öğrencilerden tekrar eden biçimsel unsurlarla oluşan hareket akışlarını ve yönlerini tespit etmeleri istenir. Böylece eserin ritim ve hareket şeması sistematik bir şekilde çözümlenmiş olur **(E3.7)**. Bu kurgunun anlatıma yönelik amaçları sorgulanarak öğrencilerin görsel bileşenler ile konuyu oluşturan bileşenler arasında ilişki kurmaları sağlanır.

Eserin genelinde görsel tasarım öge ve ilkeleri aracılığıyla en fazla vurgu yapılan bölümün neresi olduğu sorularak öğrencilerin eserin odak noktasını tespit etmeleri ve bu bölüme nasıl bir olay/anlatım yerleştirildiğini tanımlamaları sağlanır. Asıl odak noktasından sonra ikincil olay ya da anlatımlara yer verilen diğer odak noktaları aynı yolla çözümlenir **(KB2.4)**. Böylece destekleyici temalara ilişkin çıkarımlar yapılır. Sürecin değerlendirilmesinde açık uçlu sorular kullanılabilir.

GS.11.3.4.

"Barbaros Hayreddin Paşa'nın Kabulü" adlı minyatürün sanat tarihindeki yeri ve önemi konusunda bilgi verilir. Öğrencilerin eserin özelliklerini teknik yetkinlik, biçim-içerik uyumu, özgünlük gibi belirli ölçütlerle karşılaştırmaları sağlanır **(KB2.7, OB9)**.

Tartışma ortamı yaratılarak öğrencilerin ölçütler çerçevesinde eserin sanatsal değeri hakkında bir yargıda bulunmaları sağlanır. Bir eseri anlamanın ve doğru değerlendirmenin uzun bir süreç gerektirebileceği hatırlatılarak öğrencilerin çalışma motivasyonlarını sürdürmeleri sağlanır **(D12.3)**. Süreç, açık uçlu sorular veya çalışma yaprağı kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.11.3.5.

"Osmanlı Dönemi'nde tarihsel olayların görsel kaydı nasıl yapılmış olabilir?", "Minyatür sanatındaki resimleme boyutlarının küçük olmasının nedeni nedir?" "Hat sanatında her harfin belirli bir orana göre yazılması neden önemlidir?", "Tezhip desenlerindeki düzen neden tekrar eder?" gibi sorular sorularak öğrencilerin konu ile ilgili merak duygularının hareket geçmesi sağlanır **(E1.1)**. Doğru cevaplar desteklenerek öğrencilerin istenen sonuçlara ulaşmaları sağlanır **(E3.4)**. Minyatür, hat ve tezhip sanatlarıyla ilgili tanımlar yapılarak; İslam sanatıyla etkileşim içinde gelişen bu alanların, görsel sanatların diğer alanlarından farkları açıklanır. Anadolu Beylikleri döneminde Selçuklu mirasını sürdüren bu sanatların, çeşitlenen üsluplarıyla Osmanlı sanatının temelini oluşturduğu ve saray nakkaşhanelerinde zirveye ulaştığı belirtilir. Özellikle minyatürde hiyerarşik ve anlatıma dayalı bir perspektif anlayışın tercih edilmesi, hat sanatında yazının ölçü ve orana dayalı estetik bir biçime dönüştürülmesi ve tezhip sanatında metni çevreleyen kompozisyonlarda estetik ahenk ve görsel düzen kurulduğu vurgulanır. Türk İslam sanatının minyatür, hat ve tezhip sanatına ait önemli örnek eserleri gösterilerek öğrencilerin incelemeleri sağlanır **(OB4)**.

Minyatür hat ve tezhip sanatlarının gelecek nesillere aktarılabilmesi için ne tür çalışmalar yapılabileceği hakkında sorular sorularak öğrencilerin düşüncelerini ifade etmeleri sağlanır **(D15.2, SDB2.1)**. Öğrencilere minyatür, hat ve tezhip sanatları arasından birini seçip uygulayarak bilgi kartı, kitap ayracı veya etkinlik davetiyesi hazırlayabilecekleri belirtilir. Çalışma formatına karar verdikten sonra öğrencilerden konuyla ilgili oluşturdukları im-geleri eskiz çalışmaları ile ifade etmeleri istenir. Minyatürü seçen öğrencilerin incelenen Osmanlı Dönemi minyatürlerinden seçtikleri bir figürü model alarak çalışmanın özelliğine uygun olarak arka planda Topkapı Sarayı, Süleymaniye Camii veya Selimiye Camii gibi Osmanlı Dönemi'ne ait mimari eserlerden birine yer vermeleri, Hat sanatını seçen öğrencilerin "Sabır, merhamet, adalet, sevgi, saygı" gibi kelimeleri hat sanatı üslubunda yazıp etrafını geometrik desenlerle süslemeleri, Tezhip sanatını seçen öğrencilerin çevrede gözlemledikleri bitkileri stilize etmeleri ve tezhip motifine dönüştürüp renklendirmeleri istenir **(OB5)**. Öğrencilerin eskiz çalışmalarını bu hedefler doğrultusunda sürdürerek tamamlamaları sağlanır. Süreç, öz değerlendirme formu veya gözlem formu ile değerlendirilebilir.

GS.11.3.6.

Minyatür ve tezhip sanatında kullanılan renk ve boyama teknikleri hakkında bilgi verilir, hat sanatının yazımla ilgili araç ve yöntemleri tanıtılır. Çalışma sürecinde geleneksel araçların yanı sıra dijital araçların da kullanılabileceği açıklanır. Öğrencilerin olanaklara göre minyatür, hat ve tezhip çalışması yaparken kullanabilecekleri görsel anlatım araçlarını belirlemeleri ve ifade etmeleri sağlanır.

Çalışma sürecinde öğrencilerin minyatür, hat ve tezhip sanatının görsel özellikleri ile ilgili ayrıntıları dikkate almaları istenir. Minyatürde çizim, kontur ve renk katmanlarının geleneksel sıraya göre uygulanması, tezhipte simetri, denge ve renk ahengi ilkeleri, hat sanatında belirli kalem açısının ve harf oranlarının dikkate alınması gibi her sanat türüne

özgü teknik aşamaların daha önce yapılan eskizler doğrultusunda tamamlanması sağlanır **(E3.3)**. Öğrencilerden kendi çalışmalarını değerlendirmeleri istenir **(SDB1.3)**. Yapılan çalışmalar, dereceli puanlama anahtarı veya kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.11.3.7.

Empresyonizm, ekspresyonizm, kübizm, Dadaizm, sürrealizm ve soyut sanat akımlarına ait örnekler gösterilerek öğrencilerin incelemeleri sağlanır **(OB4)**. Seçilecek eserlerin -örneğin empresyonizm akımı için Claude Monet'e (Klaud Mone) ait "İzlenim (Gündoğumu)", ekspresyonizm akımı için Edvard Munch'a (Edvird Manç) ait "Çığlık", kübizm akımı için Pablo Picasso'ya ait "Gitar", Dadaizm akımı için Marcel Duchamp'a (Marsel Düşan) ait "Bisiklet Tekerleği", sürrealizm akımı için Salvador Dalí'ye ait "Belleğin Sürekliliği" gibi- döneminin özelliklerini temsil eden eserler olmasına dikkat edilmelidir. Merak duygusunu harekete geçirecek yönlendirmeler yapılarak öğrencilerin görselleri incelemeleri ve ilişkilendirmeler yaparak üç dönem arasındaki benzerlikleri belirlemeleri istenir **(E3.6)**. Öğrencilere kişisel tespitlerini paylaşmaları için söz hakkı tanınır ve doğru çıkarımlar desteklenerek net sonuçlara ulaşılması sağlanır. Bu süreçte *giriş-çıkış kartı* tekniği kullanılabilir.

Görseller incelenirken genelden ayrıntılara doğru gidilebileceği, eserdeki görsel tasarım öge ve ilkelerinin kullanım şeklinin değerlendirilebileceği vurgulanır. Öğrencilerin doğru sonuçlara ulaşabilmeleri için inceleme sırasında bu doğrultudaki bir sistematik sırayla hareket etmeleri sağlanır **(E3.7)**. Öğrencilerin empresyonizm akımında doğal ışığın oluşturduğu anlık izlenimlerin hızlı fırça darbeleriyle yansıtıldığını, ekspresyonizm akımında insanın iç dünyasının ve duygularının figürlerdeki biçim bozmalarla ifade bulunduğunu, kübizm akımında nesne ve figür görünümünün geometrik bir anlayışla aynı anda birden fazla açıdan resmedildiğini, Dadaizm akımında yerleşik sanat değerlerine karşı eleştirel ve alaycı eserler üretildiğini, sürrealizm akımında bilinçaltı ile ilgili düşsel, gizemli sahnelerin kurgulandığını, soyut sanat akımında ise gerçek dünyanın betimlenmediği görsel düzenlemelerin öne çıktığını fark etmeleri sağlanır **(OB1)**. Öğrencilerin bu farklılıkların nedenlerini tartışmaları ve her dönemin sanatsal anlayışıyla kültürel ve toplumsal koşulları arasında ilişkiler kurarak nesnel bir yaklaşımla gerçek sonuçlara ulaşmaları sağlanır **(OB9)**. Bu süreçte araştırmacı ve sorgulayıcı yaklaşımın önemi vurgulanır. Bu yaklaşımla öğrencilerin diğer görsel unsurları da incelemeleri ve eserlerin görsel bileşenleri arasındaki farklılıkları belirlemeleri sağlanır **(D7.1)**. Öğrencilerin dönemsel farklılıklarla ilgili tespitleri *yapılandırılmış grid* tekniği veya anlam çözümleme tablosu kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.11.3.8.

Empresyonizm, ekspresyonizm, kübizm, Dadaizm, sürrealizm ve soyut sanat akımlarına ait eserler gösterilerek öğrencilerin renk armonisi özelliklerine göre eserleri incelemeleri sağlanır **(OB4)**. Eserlerdeki ana-ara, sıcak-soğuk, zıt-tamamlayıcı renkler gözden geçirilir. Öğrencilerden eserlerden birini seçerek bu eserde yer alan farklı renk alanlarını silüetler şeklinde gösteren bir diyagram çizmeleri istenir. Çizdikleri alanların içini eserdeki renklere uygun olarak boyamaları, yakın, zıt ve tamamlayıcı renk alanlarını işaretleyerek bölümlere ayırmaları sağlanır. Öğrencilerden işaretlemeler yaparak hazırladıkları şemayı özgün eserle karşılaştırıp ton ve renk farklılıklarını göstermeleri istenir. Böylece eserin renk armonisiyle ilgili bileşenleri belirlenerek eser bir şemaya dönüştürülür **(OB7)**.

Eserde kullanılan renk armonisinin hangi amaçlarla seçilmiş olabileceği hakkında bir tartışma ortamı oluşturulur **(KB2.18)**. Öğrencilerin neden sonuç ilişkisi kurarak bu seçimlerin nedenlerini anlamaya çalışmaları ve fikirlerini ifade etmeleri istenir. "Sanatçı hangi nedenlerle böyle bir renk düzeni kullanmayı tercih etmiş olabilir?", "Renkle ilgili bu öğelerin eserin estetik ve anlam yapısına etkileri neler olabilir?" gibi sorular sorularak öğrencilerin eserin renk armonisi ile ilgili değerlendirmelerini ifade etmeleri sağlanır **(SDB2.1)**. Resmin temasının genellikle odak noktasına yerleştirildiği, odak noktasının ise renk etkisinden ya-

rarlanarak vurgulandığı hatırlatılır. Bu bilgiler doğrultusunda eserin temasını tespit etmeleri ve temanın vurgulandığı odak noktasından hareketle renk armonisini oluşturan bileşenler arasındaki ilişkileri çözümlemeleri sağlanır **(KB2.4, OB9)**. Ulaşılan sonuçlar, dereceli puanlama anahtarı veya kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

GS.11.3.9.

İslam sanatının farklı alanlarında öne çıkan eserlerinden örnekler gösterilerek öğrencilerin incelemeleri sağlanır **(OB4)**. Öğrencilerden inceledikleri örnekler üzerinden İslam sanatının belirleyici özelliklerini ifade etmeleri istenir. İslam sanatının Türk ve dünya sanatındaki yansımalarına örnek teşkil edebilecek eserler gösterilerek öğrencilerin incelemeleri sağlanır. Öğrencilerden İslam sanatının bu eserler üzerindeki etkilerini belirleyerek ifade etmeleri istenir **(E3.1, SDB2.1)**.

Öğrencilerden, yaptıkları incelemeler doğrultusunda İslam estetiğinin Türk ve dünya sanatına etkilerini ve bu etkileri yansıtan örnek eserleri belirterek bir bilgi haritası halinde sunmaları istenir. Harita oluşturulurken tarihsel dönem, üslup özellikleri, kullanılan malzemeler gibi ölçütlerin dikkate alınması sağlanır **(D7.1)**. Öğrencilerden oluşturdukları bilgi haritalarını sunmaları istenir. Süreç kontrol listesi ile değerlendirilir.

Öğrencilerden İslam sanatının Türk ve dünya sanatına etkilerini yorumladıkları bir metin yazmaları istenir **(KB2.3)**. Öğrencilerin metin yazım sürecinde Emevî ve Abbasî dönemlerinde gelişen sanat anlayışının Anadolu'ya ve Türk sanatına yansımalarını, İslam estetiğinin dünya sanatına etkilerini ve Endülüs İslam sanatının Avrupa mimarisine yansımalarını göz önünde bulundurmaları istenir **(OB5)**. Süreç, dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden, Türk-İslam medeniyetine katkıda bulunmuş önemli bilim insanları ve düşünürlerden (örneğin Farabi, İbn-i Sina, Gazali, Ali Kuşçu, Kattip Çelebi, El Cezeri, Mevlana, Yunus Emre vb.) seçtikleri iki isimle ilgili minyatür üslubunda temsili olarak resimledikleri bilgi kartları hazırlamaları istenebilir. Yapılan çalışmalar dereceli puanlama anahtarı veya kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden Osmanlı Dönemi Türk resim sanatçılarından birinin eserinden yola çıkarak yeni bir resim çalışması yapmaları istenebilir.

Öğrencilerden minyatür hat ve tezhip sanatlarından seçtikleri örneklerin Selçuklu, Beylikler ve Osmanlı Dönemi'nde geçirdiği dönüşümleri gösteren bir sunu hazırlamaları istenebilir.

Öğrencilerden empresyonizm, ekspresyonizm, kübizm, Dadaizm, sürrealizm ve soyut sanat akımları ile ilgili bir poster hazırlamaları istenebilir. Poster çalışması kısa notlar, sanatçıların kendi portreleri, sanatçıların önemli eserleri kullanılarak kolaj, karışık teknik vb. yöntemlerle hazırlanabilir.

Öğrencilerin empresyonizm, ekspresyonizm, kübizm, Dadaizm, sürrealizm ve soyut sanat akımlarından seçtikleri bir eserin renk armonisini değiştirerek yeniden çalışmaları istenebilir.

Öğrencilerden, Rönesans dönemi ressamlarından Raphaello'nun "Atina Okulu" adlı freskinde yer verdiği önemli figürlerden biri olarak kabul edilen İslam filozofu İbn Rüşd'ün (Averroes), Avrupadaki Aydınlanma düşüncesine etkilerini araştırmaları ve bu konuda bir sunum hazırlamaları istenebilir.

Destekleme Öğrencilerden Osmanlı Dönemi minyatür resmi ile ilgili görselleri kullanarak kes yapıştır çalışması yapmaları istenebilir.

Öğrencilerden Osmanlı Dönemi minyatürlerindeki insan/hayvan/bitki figürlerinin biçimsel özelliklerini incelemeleri istenebilir.

Öğrencilerden empresyonizm, ekspresyonizm, kübizm, Dadaizm, sürrealizm ve soyut sanat akımlarına ait sanatsal özellikleri açıklayan birer cümlelik bilgi notları hazırlamaları istenebilir.

Öğrencilerden empresyonizm, ekspresyonizm, kübizm, Dadaizm, sürrealizm ve soyut sanat akımlarına ait sanat eserlerinden birinde kullanılan renk armonisini tespit etmeleri istenebilir.

Öğrencilere İslam sanatına ait (cami süslemeleri, hat örnekleri, minyatürler) ve Batı sanatına ait (gotik vitray, romanesk heykeller) görseller verilerek hangi özelliklerin ortak, hangilerinin farklı olduğunu belirlemeleri istenebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



11. SINIF

4. TEMA: SANAT VE TEKNOLOJİ EVRENİ

Temada ambalaj tasarım taslağı oluşturulabilmesi, artırılmış gerçeklik uygulama taslağı oluşturulabilmesi, özgün baskı resim tasarlanabilmesi, özgün baskı resim oluşturulabilmesi, ışık gölge düzenlemeleri tasarlanabilmesi, ışık gölge düzenlemeleri oluşturulabilmesi ve animasyon karakteri taslağı oluşturulabilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 24

**ALAN
BECERİLERİ**

SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.1. Sanatsal Ürün Tasarlama), SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.2. Sanatsal Ürün Oluşturma), SAB5. Sanatsal Tasarım Yapma (SAB5.1. Sanatsal Tasarım Taslağı Oluşturma)

**KAVRAMSAL
BECERİLER**

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E2.5. Oyunseverlik, E3.1. Muhakeme, E3.3. Yaratıcılık, E3.7. Sistematiiklik, E3.8. Soru Sorma

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri**

SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB2.1. İletişim, SDB2.2 İş Birliği, SDB2.3. Sosyal Farkındalık, SDB3.1. Uyum, SDB3.2. Esneklik

Değerler D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D18. Temizlik, D19. Vatanseverlik

Okuryazarlık Becerileri

OB2. Dijital Okuryazarlık, OB3. Finansal Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER**

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım, Coğrafya, Fizik, Teknoloji ve Tasarım

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER**

KB2.2. Gözlemlleme, KB2.4. Çözümleme, KB2.10. Çıkarım Yapma

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

- GS.11.4.1. Ambalaj tasarım taslağı oluşturabilme
- Ambalaj tasarımına yönelik inceleme yapar.
 - Ambalaj tasarımına yönelik fikir geliştirir.
 - Ambalaj tasarımı fikrini eskize dönüştürür.
- GS.11.4.2. Artırılmış gerçeklik uygulama taslağı oluşturabilme
- Artırılmış gerçeklik uygulamasına yönelik inceleme yapar.
 - Artırılmış gerçeklik uygulamasına yönelik fikir geliştirir.
 - Artırılmış gerçeklik uygulamasına yönelik fikrini eskize dönüştürür.
- GS.11.4.3. Özgün baskı resim tasarlayabilme
- Özgün baskı resim örneklerini inceler.
 - Özgün baskı resim bağlamında oluşturduğu imgeleri eskizlerle ifade eder.
- GS.11.4.4. Özgün baskı resim oluşturabilme
- Özgün baskı resim çalışmasına uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
 - Eskizlerini özgün baskı resim çalışmasına dönüştürür.
- GS.11.4.5. Işık gölge düzenlemeleri tasarlayabilme
- Işık gölge düzenlemesi örneklerini inceler.
 - Işık gölge düzenlemesi bağlamında oluşturduğu imgeleri eskizlerle ifade eder.
- GS.11.4.6. Işık gölge düzenlemeleri oluşturabilme
- Işık gölge düzenlemesine uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
 - Eskizlerini ışık gölge düzenlemelerine dönüştürür.
- GS.11.4.7. Animasyon karakteri taslağı oluşturabilme
- Animasyon karakterine yönelik inceleme yapar.
 - Animasyon karakterine yönelik fikir geliştirir.
 - Animasyon karakterine yönelik fikrini eskize dönüştürür.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Ambalaj Tasarımı
Artırılmış Gerçeklik
Özgün Baskı Resim
Işık Gölge Düzenlemeleri
Animasyon Karakter Tasarımı

Anahtar Kavramlar

3D modelleme, ağaç baskı, artırılmış gerçeklik (AR), çukur baskı, düz baskı, linol baskı, modelleme, sanal sanat, sanal heykel, serigrafi, özgün baskı resim, silüet, yüksek baskı

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; öz değerlendirme formu, gözlem formu, 3-2-1 çıkış kartı, grup değerlendirme formu, dereceli puanlama anahtarı, dereceleme ölçeği, kontrol listesi ve performans görevi kullanılarak değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden ışık gölge düzenlemeleri ile Atatürk silüeti oluşturmaları, silüetin fotoğraf veya video kaydının alınarak sunulması istenebilir. Yapılan çalışma dereceli puanlama anahtarı veya dereceleme ölçeği ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller Öğrencilerin ambalaj kullanımı hakkında temel düzeyde bilgileri olduğu kabul edilmektedir.

Öğrencilerin dijital sanat ve sanal gerçeklikle ilgili temel düzeyde bilgilerinin olduğu kabul edilmektedir.

Öğrencilerin daha önce patates, ip, şablon, yaprak gibi farklı malzemelerle baskı resim yaptıkları kabul edilmektedir.

Öğrencilerin ışık gölge ilişkisi ile ilgili temel bilgilere sahip oldukları kabul edilmektedir.

Öğrencilerin çeşitli animasyon filmleri izledikleri kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci “İyi bir ambalaj tasarımının özellikleri neler olmalıdır?” sorusu üzerinden öğrencilerin bilgileri sorgulanır.

Öğrencilere “Bir eserin gerçek ya da dijital boyalarla yapılması, gerçek ya da sanal ortamda sergilenmesi değerini nasıl etkiler?” sorusu sorularak öğrencilerin konu hakkındaki bilgileri anlaşılır.

“Daha önce hangi baskı resim tekniklerini çalıştınız?”, “Özgün baskı resim tekniği ile yapılan sanatsal çalışmaları nasıl değerlendirirsiniz?” şeklindeki sorularla öğrencilerin özgün baskı teknikleri hakkındaki deneyimleri ve bilgi düzeyleri sorgulanır.

Öğrencilere “Günün farklı saatlerinde gölgelerin değişimi ile ilgili gözlemlerinizi nelerdir?”, “Bir nesnenin gölgesi ile kendi şekli arasında hangi benzerlik ve farklılıklar vardır?” gibi sorular sorularak konu hakkındaki temel bilgileri anlaşılır.

Öğrencilerin animasyonun yapım aşamaları hakkındaki bilgileri sorgulanır.

Köprü Kurma Öğrencilerden günlük hayatta kullandıkları tasarım ürünlerinin sanatla ilişkilerini, işlevsel ve estetik özelliklerini ifade etmeleri istenir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

GS.11.4.1.

Öğrencilerin ambalaj tasarımı ile ilgili örnekleri incelemeleri sağlanır. İncelenen örnekler üzerinden ambalajın işlevinin sadece ürünün korunmasıyla sınırlı olmadığı, markanın iletişim aracı olarak tüketici davranışını etkileyen bir pazarlama unsuru olduğunun anlaşılması sağlanır. Ambalaj ve ürünün birbirini tamamlayan iki bileşen olduğu belirtilerek dünya pazarında fark yaratabilecek özgün ürünler ortaya koyabilmenin önemine dikkat çekilir. Bu konuyla bağlantılı olarak öğrencilere Anadolu’ya özgü tarım ve orman ürünlerinin tanıtımının ve pazarlamasının yapılmak istendiği söylenir. Öğrencilerden Anadolu’ya özgü tarım ve orman ürünlerinin neler olduğunu ifade etmeleri ve bu ürünlerin ekonomik değerlerini araştırmaları istenir (**OB3**). Öğrencilerin Türkiye’deki değerli tarım ve orman ürünlerinin hangi bölgelerde yetiştiğini tespit etmeleri sağlanır. Ayrıca öğrencilerin Türkiye’nin dünya ölçeğindeki zengin bitki çeşitliliğinin sürdürülebilmesi için Yeşil Vatan’ın korunmasının önemini belirlemeleri istenir. Değerli tarım ürünlerinin deniz yoluyla diğer ülkelere ticaretini konu alan soru-cevap etkinliğiyle öğrencilerin, Türkiye’nin coğrafi konumu ve Mavi Vatan’ın stratejik önemini fark etmeleri sağlanır (**D19.3**).

Öğrencilerden ambalaj tasarımına yönelik farklı fikirler geliştirmeleri istenir (**E3.3**). Öğrencilere başarılı bir ambalaj tasarımı ile hangi yerel ürünlere değer katılabileceği sorulur. Tasarımda kullanılacak ifadelerin (ürün adı, marka sloganı, üretim yeri vb.), görsel öğeler (resim, illüstrasyon, logo vb.) ile uyumlu olmasının önemi hatırlatılır. Öğrencilerden ambalaj tasarım fikirlerini geliştirirken bu unsurları da dikkate almaları istenir (**E3.1**).

Konuyla ilgili eskiz çalışmasına başlamadan önce öğrencilerin belirlenen ürünlerden seçim yaparak ambalaj tasarımında kullanacakları görsel öğeleri belirlemeleri istenir. Öğrencilerden seçtikleri ürünle ilgili üç farklı eskiz yapmaları istenir. Eskiz yapım sürecinde kullanılacak yöntem ve araç gereçler öğretmenle birlikte belirlenir. Geleneksel teknikler için kuru kalem, sulu boya, guaj boya, marker vb. araç gereçlerin yanı sıra dijital teknikler için çevrim içi kullanılabilen programlar önerilebilir. Yapılan çalışmalar kontrol listesi veya dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

GS.11.4.2.

Artırılmış gerçeklik projeleri ile ilgili başarılı dijital örnekler sunularak öğrencilerin incelemeleri sağlanır (**OB2**). Bu tür projelerde kullanılan teknik uygulamaların nasıl yapılmış olabileceği hakkında öğrencilerin tahminlerde bulunmaları istenir ve merak ettikleri konularla ilgili sorular sormaları sağlanır (**E3.8**). Öğrencilere artırılmış gerçekliğin bilgisayarla üretilmiş grafik, görüntü, ses ya da gps verileriyle var olan gerçekliğin artırılması olduğu söylenir. Sanal ve gerçek nesnelerin ya da mekânların bir arada kullanılabileceği, mobil cihazlarla kullanılabilen bir uygulama şekli olduğu konusunda öğrencilerin çıkarımlar yapmaları sağlanır. Öğrencilerden çevrelerindeki çarpık yapılaşma ile ilgili gözlemlerini paylaşmaları istenir.

Kent estetiği, sanal sanat ve artırılmış gerçeklik (AR: augmented reality) gibi kavramlar hakkında merak uyandırıcı sorular sorularak öğrencilerin fikirlerini ifade etmeleri istenir (**E1.1**). Öğrencilerin kent estetiğine zarar veren yapılarla ilgili sanal gerçeklikle uygulanabilecek alternatif çözümler üretmeleri sağlanır (**SDB3.2**). Öğrencilerden bu tür sanatsal çalışmaların güncel görsel algıyla ilişkilerini sorgulayarak çıkarımlarda bulunmaları istenir. Böylece öğrencilerin güncel teknoloji uygulamaları ile geleneksel, kültürel, sanatsal özellikleri birleştirerek geleceğin dünyasını şekillendirebileceklerini ve kent yaşamına değer katabileceklerini fark etmeleri sağlanır (**D7.3, OB5**). Öğrencilerden artırılmış gerçeklik için üretilmiş sanat uygulamaları ile yaşadıkları kentin hangi alanlarını estetik olarak zenginleştirilebileceğini düşünmeleri istenir. Örnek olarak yapıların büyük duvarlarının, boş meydanlardaki geniş alanların, atıl kalmış bölümlerin değerlendirilebileceği vurgulanarak öğrencilerin yaşadıkları çevrede sanal sanat için uygun alanları tespit etmeleri sağlanır. Sanal sanat ve artırılmış gerçeklikle ilgili olarak artırılmış gerçeklik teknolojisinin ve dijital sanat eserlerinin fiziksel dünyada görünmesini sağlayan özellikleri vurgulanır. Artırılmış gerçekliğin ne olduğu, nasıl çalıştığı üzerinde durularak öğrencilerden sanal sanat eserlerinin fiziksel mekânlarla nasıl birleştirilebileceği üzerine fikirler geliştirmeleri istenir (**E3.3, OB2**). Yapılacak çalışmanın kentin doğasına, kültürüne veya tarihine uygun temalara sahip olmasının önemi vurgulanır. Öğrencilerin çalışmalarında yer verebilecekleri birlikte yaşama kültürü, kentin tarihsel özellikleri gibi konuları simgeleyebilecek öğeleri tespit etmeleri istenir (**D19.3, SDB2.3**). Bu aşamada öğrencilerin kendi aralarında *beyin fırtınası* yaparak kullanabilecekleri öğelerle ilgili kısa notlar almaları ve çalışacakları temaya yönelik fikir geliştirmeleri sağlanır.

Öğrencilerden daha önce seçtikleri kent mekânlarının tahmini ölçülerine göre çalışma alanlarının yatay, dikey, dairesel formatlardan hangisine uygun olduğunu tespit etmeleri istenir. Eskiz aşamasına geçmeden önce inceledikleri örnek ve uygulamalar ile ilgili teknik özellikler kısaca hatırlatılır. Sanal resimler için figüratif veya soyut çizimlerin tercih edilebileceği, sanal heykel çalışmaları için kültürel simgeler, geometrik formlar gibi üç boyutlu tasarımlar kullanılabileceği belirtilir. Öğrencilerin sanal heykel ya da duvar resmi ile ilgili çalışmalarını oluştururken görselin çevreyle nasıl bir bütünlük oluşturacağını ve kent peyzajını nasıl tamamlayacağını göz önünde bulundurarak eskiz yapmaları sağlanır. Bu aşamada öğrencilere fotoğraflardan yararlanabilecekleri, HB, 2B gibi dereceli kalemli ve seçtikleri bir boyama tekniğini kullanabilecekleri hatırlatılır. Süreç bitiminde çalışmalarını artırılmış gerçekliğe uyarlamak isteyen öğrencilerin tasarımlarını hangi dijital çizim araçlarında ya da 3D modelleme yazılımlarında gerçekleştirebilecekleri ile ilgili araştırma

yapmaları istenebilir. Süreç derecelendirme ölçeği veya öz değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.11.4.3.

Öğrencilere özgün baskı resim tekniği ile yapılmış görseller incelenir. Çeşitli araç gereçleri kullanarak doğrudan ya da kalıplar aracılığı ile kâğıda veya benzeri bir malzeme üzerine basılan resimlere “özgün baskı resim” adı verildiği söylenir. Öğrencilerin “Daha önce hangi baskı resim tekniklerini çalıştınız?”, “Patates, ip, yaprak baskısı ile incelediğiniz görseller arasındaki farklar hakkında ne söyleyebilirsiniz?” şeklindeki sorulara verecekleri cevaplarla deneyimlerini ve bilgilerini paylaşmaları sağlanır (SDB2.1). Öğrencilerin görseller üzerinden farklı tekniklerde yapılan özgün baskı resim tekniklerini incelemeleri ve bu teknikler arasındaki farklılıkları keşfetmeleri sağlanır.

Öğrencilere bir tekstil ürünü olan tişört üzerine baskı yapmak için inceledikleri özgün baskı tekniklerine uygun eskiz tasarlayacakları açıklanır. Öğrencilerden eskiz çalışması için “Doğa ve yaşam” veya “Hayvan resimleri” konularından birini seçmeleri istenir. Öğrencilerin “Doğa ve yaşam” konusu için çiçekler, yapraklar, gezegenler, yıldızlar; “Hayvan resimleri” konusu için evcil hayvanlar, egzotik hayvanlar veya nesli tükenmekte olan hayvanlar başlıklarından birini seçmeleri sağlanır. Seçtikleri konuya uygun olarak en az iki adet eskiz yapmaları istenir. Bu aşamada öğrencilere eskizlerini dijital çevrim içi programları kullanarak da yapabilecekleri belirtilir. Öğrencilerin yaptığı eskizler kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

GS.11.4.4.

Öğrencilere özgün baskı resim tekniklerinden çukur baskı (gravür), düz baskı, serigraf, yüksek baskı tanıtılır. Öğrencilerin baskı tekniklerine ait örnekleri incelemeleri sağlanır. Öğrencilerden özgün baskı resim uygulaması için ağaç veya linol baskı tekniklerinden birini belirlemeleri istenir. Linol ve ahşap baskı tekniğinin aşamalarını öğrenciler öğretmenle birlikte çözümler (KB2.4). Özgün baskı resim uygulamasında kullanılacak araç gereçler sınıf ortamına getirilerek veya görseller üzerinden incelemeleri sağlanarak öğrencilere tanıtılır. Genelde özgün baskı uygulamalarında kullanılan araç gereçlerin resim kâğıdı, karbon kâğıdı, fırça, kazıma ve silme gereçleri, metal veya ahşap plaka, yer muşambası (linolyum), linol oyma bıçakları, kauçuk merdane, rulo sünger, tahta spatula, tahta kaşık, merdane, aydınlatıcı kâğıt, baskıya uygun boyalar, gazete vb. olduğu ifade edilir. Öğrencilerin yapacakları tasarıma uygun araç gereçleri belirleyerek ifade etmeleri sağlanır.

Öğrencilerden özgün baskı resim uygulama aşamalarını sırasıyla eskizin hazırlanması, eskizin yüzeye aktarılması, yüzeyin oyularak boşaltılması, yüzeyin temizlenmesi, yüzeye boyanın uygulanması, baskı yapılacak yüzeyin hazırlanması ve tekniğe uygun baskı yapılması şeklinde sırasıyla ifade etmeleri istenir (E3.7). Öğrencilerin baskı kalıbının yüzeyine (linol ya da ahşap) aktardıkları eskizi uygun araç ve malzemelerle kazımaları veya oymaları sağlanır. Öğrencilerin bu işlemin baskı kalıbının hazırlanması açısından önemli olduğunu fark etmeleri sağlanır. Öğrencilerden baskıda kalıbın boya alması istenmeyen yerlerini kazıyarak çukurda bırakmaları istenir. Yüksekte kalan, kazınmayan yüzeylerin boya alması istenen bölümler olduğu ifade edilir. Bu nedenle oyma ve kazıma işlemi sırasında öğrencilerden eskizlerini sık sık kontrol etmeleri beklenir. Oyma ve kazıma işlemi bittikten sonra baskı kalıbının üzerine rulo ile boya sürülmesi istenir. Bu aşamada sağlığa zararı olmayan tekstil boyası kullanmanın önemine dikkat çekilir. Tişört üzerine baskı yapmadan önce öğrencilerin bir kâğıt üzerinde baskı yaparak baskıyı kontrol etmeleri sağlanır. Öğrencilerden baskı kalıbının tüm yüzeyine eşit miktarda baskı yaparak uygulamayı tamamlamaları istenir. Öğrencilerin deneme baskısı ile ilgili sonuçları değerlendirerek ortaya çıkan hataları ve hataların nedenlerini tespit etmeleri sağlanır (SDB2.2). Baskı sonucuna göre baskı kalıbında bir düzeltme yapmak gerekiyorsa düzeltmeyi yaparak kalıbı baskı işlemine hazır

hâle getirirler. Öğrencilerden kontrol edilerek düzeltilen baskı kalıbına tekrar boya sürek kalıbı, hazırlanmış tişört üzerine yerleştirmeleri istenir. Öğrencilerin baskı aşamalarını tamamlayarak ürünün ilk örneğini oluşturmaları sağlanır. Baskı yaptıkları tişörtleri uygun bir yere koyarak boyanın kurumasını beklemeleri ve ilk baskı örneğinin estetik ve teknik yeterliliğini değerlendirmeleri istenir. Çalışma sonrasında öğrencilerin ortamı temiz ve düzenli bırakmaları sağlanır (D18.2). Yapılan çalışmalar, dereceleme ölçeği veya kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.11.4.5.

Sınıfa getirilen bir ışık kaynağı farklı biçim ve saydamlıktaki nesnelere yöneltilir. Işık kaynağının gücü ve nesneler arasında uzaklıkları değiştirilir. Öğrencilerin ışığın yoğunluğuna ve mesafesine göre gölgenin yapısının değiştiğini, ışığın gücü arttığında gölgenin daha belirgin ve keskin olduğunu, ışığın gücü azaldığında ise gölgenin daha yumuşak ve dağılmış olduğunu gözlemleyerek fark etmeleri sağlanır (KB2.2). Işık ve gölgenin kompozisyona olan etkilerine dikkat çekilerek resim, heykel ve sahne sanatlarındaki önemi hakkında öğrencilerin çıkarımlarda bulunmaları istenir (KB2.10). Öğrencilere ışık ve gölge düzenlemeleri ile üretilen sanat eserleriyle ilgili örnekler gösterilerek incelemeleri ve amaca göre çeşitlilik gösteren sanatsal uygulamaları tanımaları sağlanır. Öğrencilerden gruplara ayrılmaları istenir. Her grubun doğa (ağaç silüeti, insan ya da hayvan figürü silüeti), objeler (günlük yaşam nesneleri) veya soyut geometrik düzenleme çalışmaları gibi konulardan birini seçmesi istenir.

Öğrencilerin oluşturdukları imgeleri kâğıt üzerine çizmeleri ya da uygun ölçülerde çıktısı alınarak kesilmiş fotoğraf, illüstrasyon gibi materyallerle görsel olarak ifade etmeleri istenir (D3.2). Bu süreçte silüetin dış sınırlarının anlaşılabilir ve sade olmasına dikkat edilmesi gerektiği hatırlatılır. Süreç, gözlem formu veya öz değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.11.4.6.

Öğrencilerin ışık gölge ilişkisi ile amaçlanan silüetleri oluşturabilmeleri için kısa süreli deneyler yaparak; ışığın ve nesnelerin konumlarını değiştirme, tel, oyun hamuru, kâğıt gibi malzemelere şekil verme yöntemleri arasından uygun olanları seçmeleri sağlanır. Bu süreçte öğrencilerin kısa süreli basit deneyler yaparak amaçlarına en uygun yöntemleri seçmelerine yardımcı olunur. Öğrenciler seçtikleri temaya uygun düzenleme yapmak için hangi nesneleri kullanacaklarına karar verirler (SDB1.2). Nesnelerin şekillerinin, büyüklüklerinin ve yerleşimlerinin duvarda oluşacak gölge/silüetlerin etkisini belirleyen etkenlerden biri olduğuna dikkat çekilir. Öğrencilerin kendi konularına uygun olarak ışık kaynağı (el lambası, ışıldak, masa lambası vb.), lambanın sabitleneceği ve mesafenin ayarlanabileceği tutucu (akrobat tutucu, büyük mandallı kısaçlar), şekillendirilebilir malzemeler (teller, oyun hamurları, kâğıtlar, kartonlar), nesneler (çeşitli ebatlardaki kutular, boş plastik şişeler), düzenlemenin yapılacağı platform (masa, meyve kasası, kutu), saydam, yarı saydam, renksiz ve renkli nesneler gibi araçları belirleyerek ifade etmeleri sağlanır.

Öğrencilerden gölgelerle oluşturmak üzere çizdikleri ya da sınırlarından kestikleri silüet görselini duvara yapıştırmaları istenir. Perdeler kapatılarak yarı karanlık bir ortam oluşturulur. Öğrencilerden ışık kaynağını platform üzerine dizilen nesnelere yöneltmeleri ve gölgelerini duvara düşürecek şekilde tutmaları istenir. Bu aşamada ışık kaynağının açısı ve uzaklığı ayarlanarak kompozisyona yeni nesneler eklenip çıkarılır. Kâğıt hamuru ve tel gibi malzemeler biçimlendirilip nesneler farklı yönlerde çevrilerek duvara yansıyan gölgeleri düzenlenir. Böylece öğrencilerin deneme yanılma yoluyla duvardaki çizime uygun bir silüet oluşturmaları beklenir. Öğrencilerin çalışma sürecinin eğlenceli özelliklerini keşfetmeleri sağlanır (E2.5). Nesnelerin düzenlenmesiyle çizime uygun bir silüet oluştuğuna karar verdiklerinde öğrencilerden duvara yapıştırılmış olan kâğıdı çıkarmaları istenir.

Öğrencilerden gerektiğinde sergilemek amacıyla aynı düzenlemeyi yeniden kurabilmek üzere iş birliği içinde bir planlama yapmaları beklenir. Görev paylaşımı yaparak ışık kaynağının ve nesnelerin konumlarını kalemle bir karton altlığın ya da platformun üzerine çizip işaretlemeleri, ölçümler ve numaralandırmalar (ışık kaynağının yerden yüksekliği/eğimi, düzenlenen nesnelerin konumları/birbirlerine uzaklıkları) yaparak not etmeleri istenir. Bu aşamada farklı açılardan (üstten, yandan, önden, arkadan) fotoğraf ve video çekimi yapılabileceği belirtilir. Böylece ortaya çıkan çalışmanın yeniden düzenlenebilmesi ya da sergilenebilmesi için çalışmanın dijital olarak kaydedilmesi sağlanır **(OB2)**. Öğrencilerin çalışma sonucunda oluşturdukları düzenlemeyi toplayarak çalışma ortamını temiz ve düzenli bir şekilde bırakmaları istenir **(D18.2)**. Yapılan çalışmalar, grup değerlendirme formu veya kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden ışık gölge düzenlemeleri ile Atatürk silüeti oluşturmaları, silüetin fotoğraf veya video kaydının alınarak sunulması istenebilir. Yapılan çalışma dereceli puanlama anahtarı veya dereceleme ölçeği ile değerlendirilebilir.

GS.11.4.7.

Animasyon konusunda örnek görseller gösterilerek öğrencilerin animasyon karakterlerini incelemeleri sağlanır **(OB4)**. İncelenen örnekler üzerinden öğrencilerin animasyonda durağan görsellerin (çizimler, fotoğraflar veya dijital görüntüler) ardışık bir şekilde gösterilmesiyle izleyende hareket algısı yarattığı çıkarımını yapmaları sağlanır. Animasyon karakterlerinin genellikle 2D veya 3D çizimlerin, modellemelerin veya bilgisayar ortamında oluşturulan görsellerin kullanılmasıyla oluşturulduğundan bahsedilir. Animasyonun eğlence, eğitim, reklamcılık ve film gibi pek çok alanda kullanıldığı hatırlatılır. Konuyla ilgili olarak öğrencilere animasyona yönelik karakter tasarım çalışması yapılacağı açıklanır. Öğrencilerin "Nasreddin Hoca, Keloğlan, Karagöz ve Hacivat" gibi Anadolu'ya özgü geleneksel figürlerden birini seçerek anlatmaları sağlanır **(D19.3)**.

Öğrencilerden karakter tasarımı ile ilgili fikir geliştirmeleri istenir. Karakterin doğası (gerçekçi ya da karikatürize), kişilik özellikleri (yaşı, cinsiyeti, mesleği, sosyal statüsü vb.), karakterin yüz ifadeleri (farklı duyguları yansıtabiliyor olması), vücut yapısına uygun olarak hareketleri (yürüme, oturma, kalkma, uzanma vb.), karakterin yaşa uygun anatomik yapısı, kıyafet ve aksesuar seçiminin karakterin kişiliği hakkında bilgi veriyor olmasının önemine değinilir. Öğrencilerin seçtikleri karaktere yönelik fikir geliştirirken bu unsurları da dikkate almaları sağlanır.

Tasarım eskizinde kullanılacak uygun araç gereçlerin belirlenmesi sağlanır. Olanaklar doğrultusunda geleneksel veya dijital araçların seçilebileceği hatırlatılır. Öğrencilerin eskiz sürecinde fikir alışverişi yapmaları ve istenen sonuçlara ulaşabilmek için yardımlaşmaları sağlanır. Eskiz çalışması sürecinde öğrencilerin ortaya çıkabilecek yeni ve belirsiz durumlar karşısında değişime açık ve istekli olmaları, gerektiğinde çalışmanın yönünü değiştirmeleri sağlanır **(SDB3.1)**. Öğrencilerin ortaya çıkan çalışmaları estetik ve işlevsel özelliklerine göre değerlendirmeleri sağlanır. Animasyon uygulamasının öğrencilerin yaptıkları karakter tasarım eskizlerine uygun yapılacağı öğrencilere açıklanır. Yapılan eskizler dereceli puanlama anahtarı veya öz değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme

Öğrencilerden çizdikleri ambalaj tasarımı eskizlerinden birinin ilk örneğini (prototip) yapmaları istenebilir.

Öğrencilerden reklam panolarında artırılmış gerçeklikle yer verilebilecek bir görsel düzenleme tasarımları ve bu görsel düzenlemenin kâğıt üzerinde bir taslağını çizmeleri istenebilir.

Öğrencilerden geleneksel Türk sanatlarına özgü motiflerden bazılarını kullanarak baskı çalışması yapmaları istenebilir.

Öğrencilerden sınıfta kurdukları ışık düzeniyle kendi gölgelerini kullanarak bilinen bir sanat eserinin silüet düzenini oluşturmaları, bu silüet düzeninin fotoğraflarını ve videolarını çekerek gerçek ve sanal ortamda sergilenebilir hâle getirmeleri istenebilir.

Öğrencilerden animasyon için bir hikâye oluşturmaları ve bu hikâyeye uygun storyboard (sitoribord) çizimleri istenebilir.

Destekleme Öğrencilerden mevcut bir ambalaj üzerinde değişiklikler yaparak çeşitli geliştirmeler yapmaları istenebilir.

Öğrencilerin artırılmış gerçeklikle okul duvarlarında kullanılmak üzere basit geometrik desenler tasarlamaları ve kâğıt üzerinde desenlerin bir taslağını çizimleri istenebilir.

Öğrencilerin temel geometrik biçimleri kullanarak şablon baskı, mono baskı vb. tekniklerden birini uygulamaları sağlanabilir.

Öğrencilerden sınıfta kurdukları ışık-gölge-nesne düzenlemeleri ile kendi isimlerinin baş harfleri şeklinde silüetler oluşturarak gerçek/sanal ortamda sergilemek üzere fotoğraflarını ve videolarını çekmeleri istenebilir.

Öğrencilerden bir nesne ya da figürün iki farklı hareket aşamasını çizimleri istenebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



12. SINIF

1. TEMA: SANATA BAKIŞ

Temada sanatın yaşam ve kültür ilişkisi ile ilgili sanatsal ürün tasarlanabilmesi, görsel sanatlar ile ilgili mesleklerin karşılaştırılabilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 4

**ALAN
BECERİLERİ**

SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.1. Sanatsal Ürün Tasarlama)

**KAVRAMSAL
BECERİLER**

KB2.7. Karşılaştırma

EĞİLİMLER

E1.1. Merak, E2.1. Empati, E3.3. Yaratıcılık, E3.8. Soru Sorma

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri**

SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği

Değerler

D7. Estetik, D16. Sorumluluk

Okuryazarlık Becerileri

OB4. Görsel Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER**

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER**

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

- GS.12.1.1. Millî kültürümüzü yansıtan yapı ve eserler ile ilgili sanatsal ürün tasarlayabilme
- Millî kültürümüzü yansıtan yapı ve eserleri inceler.
 - Millî kültürümüzü yansıtan yapı ve eserler bağlamında oluşturduğu imgeleri ifade eder.
- GS.12.1.2. Görsel sanatlarla ilgili meslekleri karşılaştırabilme
- Görsel sanatlarla ilgili mesleklerin genel özelliklerini belirler.
 - Görsel sanatlarla ilgili mesleklerin benzerliklerini listeler.
 - Görsel sanatlarla ilgili mesleklerin farklılıklarını listeler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Millî Kültürümüzü Yansıtan Yapı ve Eserler
Görsel Sanatlarla İlişkili Meslekler

Anahtar Kavramlar

animatör, desinatör, endüstriyel tasarımcı, illüstratör, seramik sanatçısı, tekstil tasarımcısı

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; tanılayıcı dallanmış ağaç, yapılandırılmış grid, dereceli puanlama anah-tarı, öz değerlendirme formu, kontrol listesi performans görevi ve dereceleme ölçeği kul-lanılarak değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden farklı sanat dallarında çalışan kişilerle röportaj yapmaları ve yaptıkları röportajı sunmaları istenebilir. Yapılan çalışmalar dereceleme öl-çeği veya kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin kültür kavramının sanata etkilerine dair temel düzeyde bilgilerinin olduğu ka-bul edilmektedir.

Öğrencilerin görsel sanat dalları ile ilgili meslekler hakkında temel düzeyde bilgilerinin ol-duğu kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

Kültürel öğelerin bir sanat eserine nasıl aktarılabileceği sorgulanır.

Öğrencilerin görsel sanatlarla ilgili meslekler hakkındaki bilgileri açık uçlu sorularla sor-gulanır.

Köprü Kurma

Öğrencilerin günümüz medya araçları içerisinde yer alan sanatsal üretim türlerini belirle-meleri ve bu üretimlerin görsel sanatlar meslek alanları ile ilişkilerini ifade etmeleri sağ-lanır.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

GS.12.1.1.

"Tarihi yapıların ve eserlerin kültürel kimlik açısından önemi nedir?" sorusu üzerinden ya-pacakları bir tartışma ile öğrencilerin merak duyguları harekete geçirilir (SDB2.2, E1.1). Tartışma sonrasında ulaşılan sonuçlar bir araya getirilerek listelenir. Sanal müzelerden ve diğer kaynaklardan milli yapı ve eserleri incelemeleri sağlanarak öğrencilerin kültürel kimliğimizi oluşturan bileşenleri fark etmeleri sağlanır. Öğrencilerden bu yapı ve eserleri incelerken neler hissettiklerini ifade etmeleri istenir. Böylece milli ve manevi değerlerin toplumsal sanat ve kültür hafızamızdaki yerinin ve öneminin anlaşılabilmesi sağlanır. Bu

aşamada *soru cevap* tekniği kullanılabilir.

Öğrencilerden millî kültürümüze ait yapı ve eserlerle ilgili bilgi ve görselleri içeren kültürel miras kimlik kartları hazırlamaları istenir. Çalışma için Unesco dünya mirası listelerine de geçen Divriği Ulu Camii ve Darüşşifası, Edirne Selimiye Camii ve Külliyesi, Selçuklu Kervansarayları, Birgi Tarihi Kenti, Anadolu Selçuklu Medreseleri, Safranbolu Şehri, Bursa ve Cumalıkızık, Topkapı Sarayı gibi millî kültürümüzü yansıtan yapı ve eserleri içeren bir tablo sunularak öğrencilerden beş eser seçmeleri sağlanır. Öğrencilerden çalışmalarını kolaj, çizim, boyama, dijital tasarım vb. tekniklerden istediklerini kullanarak oluşturmaları istenir **(E3.3)**. Öğrencilerin kültürel miras kimlik kartları hazırlarken seçtikleri yapı ve eserlerle ilgili en önemli özellikleri vurgulamaları sağlanır **(OB5, D7.1)**. Sonuçların zamanında tamamlanması ve bir sunu şeklinde ifade edilmesi istenir **(D16.3)**. Süreç, dereceli puanlama anahtarı veya öz değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.

GS.12.1.2.

Görsel sanatlara ilişkin meslekler [animasyon sanatçısı (animatör), desinatör, endüstriyel tasarımcı, grafik tasarımcı, heykeltıraş, iç mimar, illüstratör, mimar, ressam, seramik sanatçısı, tekstil tasarımcısı] öğrencilere fotoğraflar ya da konu hakkında hazırlanmış bir sunu yoluyla incelenir **(OB4)**. Öğrencilerin bu mesleklerin çalışma alanları ile ilgili merak ettiklerini sormaları sağlanır **(E3.8)**. Öğrencilerin mesleklere ait özellikleri belirlemeleri sağlanır. Bu aşamada *grup tartışması* tekniğinden yararlanılabilir **(SDB2.1)**. Meslekleri icra edenlere karşı öğrencilerin empati geliştirmeleri için basit sahneler kurgulanarak drama etkinlikleri yapılır **(E2.1)**.

Öğrencilerden görsel sanatlara ilişkin mesleklerin benzerliklerini belirlemeleri istenir. Belirlenen özellikler listelenerek panoya asılır. Doğru yanlış tablosu hazırlanarak çıkış noktasına göre öğrencilerin ilgileri olan mesleği anlamaları sağlanabilir. Öğrencilerin bu mesleklerle ilgili merak ettiklerini sormaları sağlanır **(E3.8)**.

Mesleklerin daha iyi tanınmasına yardımcı olmak amacıyla bu meslekler arasındaki farklılıklar irdelenerek öğrencilerin mesleklerin farklılıklarını listelemeleri sağlanır. Öğrencilere görsel sanatlarla ilişkili meslekleri yapabilmeleri için başvuru yapmaları gereken üniversite bölümleri ve alacakları eğitimin kapsamı ile ilgili örnekler verilebilir. Süreç, tanılayıcı dallanmış ağaç veya yapılandırılmış grid ile değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden farklı sanat dallarında çalışan kişilerle röportaj yapmaları ve yaptıkları röportajı sunmaları istenebilir. Yapılan çalışmalar dereceleme ölçeği veya kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden seçtikleri farklı bir kültürün geleneksel el sanatlarını, yemeklerini ve kıyafetlerini araştırarak tanıtıcı bir poster hazırlamaları istenebilir.

Okul rehberlik servisinin düzenleyeceği meslek tanıtım etkinliğinde yer alması için görsel sanatlarla ilişkili bir meslek hakkında öğrencilerin tanıtım broşürü hazırlamaları istenebilir.

Destekleme Öğrencilerden kendi kültürünü temsil eden eserleri inceleyerek bu eserlerde yer alan kültürel öğeleri soru cevap ya da eşleştirme yoluyla tespit etmeleri istenebilir.

Öğrencilerden görsel sanatlarla ilgili meslekler hakkındaki eşleştirme kartları ile görsel ve metin ilişkilendirmeleri yapmaları istenebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



12. SINIF

2. TEMA: ÇİZGİDEN BOYUTA

Temada çok figürlü çizimlerle kompozisyon oluşturulabilmesi, resim yüzeyinde renk ilişkileri ile figürlü kompozisyon oluşturulabilmesi ve heykel ve çevresel düzeni ile ilgili taslak oluşturulabilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 22

**ALAN
BECERİLERİ**

SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.1. Sanatsal Ürün Tasarlama), SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.2. Sanatsal Ürün Oluşturma)

**KAVRAMSAL
BECERİLER**

EĞİLİMLER E2.2. Sorumluluk, E3.3. Yaratıcılık

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği

Değerler D3. Çalışkanlık, D6. Dürüstlük, D7. Estetik, D16. Sorumluluk

Okuryazarlık Becerileri OB4. Görsel Okuryazarlık, OB9. Sanat Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER**

T.C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük, Müzik, Sosyoloji

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER**

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

GS.12.2.1. Çok figürlü çizimlerle kompozisyon oluşturabilme

- a) Çok figürlü çizimlerle kompozisyon çalışmasına uygun görsel anlatım araçlarını belirler.
- b) Çok figürlü çizimi kompozisyona dönüştürür.

GS.12.2.2. Renk ilişkileri ile çok figürlü kompozisyon oluşturabilme

- a) Renk ilişkileri ile çok figürlü kompozisyona uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
- b) Renk ilişkilerini çok figürlü kompozisyona dönüştürür.

GS.12.2.3. Heykel ve çevresel düzenini tasarlayabilme

- a) Heykel ve çevresel düzenine yönelik inceleme yapar.
- b) Heykel ve çevre konusuna yönelik imgeleri eskizle ifade eder.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Çok Figürlü Çizimlerle Kompozisyon Çalışması

Resim Yüzeyinde Renk İlişkileri ile Figürlü Kompozisyon Çalışması

Heykel ve Çevresel Düzeni ile İlgili Taslak Çalışması

Anahtar Kavramlar

anıt heykel, etnografik, imgesel çalışma

ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; grup değerlendirme formu, akran değerlendirme formu, dereceli puanlama anahtarı, kontrol listesi, dereceleme ölçeği, 3-2-1 çıkış kartı, performans görevi kullanılarak değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden çok figürlü sanat eserlerindeki figür, nesne ve mekân ilişkisi ile ilgili bir sunum hazırlamaları istenebilir. Yapılan çalışmalar, dereceli puanlama anahtarı veya kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin temel düzeyde figür çizimi yapabildikleri, boyama tekniklerini bildikleri, renk armonileri ve üç boyut hakkında bilgi sahibi oldukları kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

Figür ve mekân ilişkisinde dikkat edilmesi gereken konuların görseller üzerinden açıklanmasında *soru cevap* yöntemi kullanılır.

Öğrencilerden gösterilen bir fotoğraftaki renk armonilerini tespit etmeleri istenir.

Üç boyutlu çalışmalar ile ilgili bildiklerini ifade edebilmeleri için öğrencilere açık uçlu sorular yöneltilir.

Köprü Kurma

Öğrencilerin günlük hayatta kalabalık ortamlarda çekilmiş fotoğraflar üzerinden figür/renk ilişkilerini incelemeleri istenir.

Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

GS.12.2.1.

Öğrencilerden resim yüzeyinde “sosyal yaşam alanları” konulu çok figürlü imgesel çalışma yapmak için çizgisel ya da tonal kara kalem yöntemlerinden birini seçmeleri istenir. Öğrencilerin seçtikleri tekniğe uygun anlatım araçlarını belirleyerek ifade etmeleri sağlanır (SDB1.2).

Öğrencilerden konu ile ilgili buldukları görsellerden veya kendi gözlemlerinden yola çıkarak eskiz çalışması yapmaları istenir **(E2.2)**. Öğrencilere hazırlanan eskizlerden veya fotoğraflardan edindikleri izlenimlerden faydalanabilecekleri hatırlatılır. Çok figürlü çalışma için ön-orta-arka planları dikkate almaları söylenir. Öğrencilerden hafif çizgilerle bir taslak oluşturmaları istenir. Belirlenen konuya ait nesne ve figür görünüşlerine mekânın ön planında yer verilmesi sağlanır. Orta ve arka planda ana fikri destekleyen figür ve nesnelerin çizilmesi istenir **(D3.2)**. Öğrencilere perspektifle mekânda bir derinlik algısının oluşacağı hatırlatılır. Çizgi ve ton değerlerinin koyudan açığa olması, figürlerin de orta ve arka planda kademeli küçülmesi gerektiği söylenir. Böylece tamamlanan taslak, görsel tasarım öge ve ilkeleri de dikkate alınarak sanatsal ürüne dönüştürülür **(D7.2)**. Süreç, derceleme ölçeği veya kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden çok figürlü sanat eserlerindeki figür, nesne ve mekân ilişkisi ile ilgili bir sunum hazırlamaları istenebilir. Yapılan çalışmalar dereceli puanlama anahtarı veya kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.12.2.2.

Öğrencilerden toplumsal birlikteliği sağlayan kutlamalar ve bu kutlamaların anlamları hakkında bildiklerini açıklamaları istenir **(SDB2.1)**. Bu kutlamalardan biri olan Cumhuriyet Bayramımız hakkında bir çalışma yapılacağı belirtilir. Öğrencilerin geleneksel Türk yaşamını ve halk kültürünü yansıtarak toplumsal değerleri görselleştirmiş sanatçımız Malik Aksel'in "Bayram Hazırlığı" adlı eserini incelemeleri sağlanır. Öğrencilerin kullanacakları tekniğe uygun araçları (resim kâğıdı, dereceli kurşun kalem, akrilik, guaj, pastel, sulu boya, kuru boya vb.) belirleyerek ifade etmeleri sağlanır.

Vurgunun renklerde olduğu çok figürlü bir kompozisyon hazırlanacağı öğrencilere açıklanır. Öğrencilerin çalışma sürecinde istedikleri renk armonisini seçmeleri ve özgün bir sanatsal ürün ortaya çıkarmaları sağlanır **(E3.3)**. Öğrencilerin çalışmaları derceleme ölçeği veya kontrol listesi ile değerlendirilebilir, öğrenciler akran değerlendirme formu aracılığı ile arkadaşlarının çalışmaları hakkında görüşlerini bildirebilirler.

GS.12.2.3.

Öğrencilerin heykel sanatının kent yaşamındaki toplumsal önemi ve kentsel alanlardaki sanatsal öğelerin insanlar üzerinde bıraktığı etkiler hakkındaki düşüncelerini *soru cevap* yöntemiyle ifade etmeleri sağlanır **(OB9)**. Başarılı heykellerin mekânla ve çevreyle ilişkisi görseller üzerinden öğrencilere incelenir **(OB4)**. Bir heykelin özellikleri ile yakın çevresindeki zemin düzeni, yeşil alan ve ışıklandırma planı arasında nasıl ilişkiler olması gerektiği konusunda öğrencilerin düşüncelerini paylaşmaları istenir **(SDB2.2)**. Öğrencilerin bu öğelerin tamamlayıcı etkilerini göz önünde bulundurarak bir heykel formunu, konumunu ve çevresinde yer alacak unsurları içeren çizimler yapmaları sağlanır. Çizim sürecinde heykel çevresindeki yaşam ve hareket alanları, görsel bütünlük gibi ölçütlerin dikkate alınması istenir. Her öğrencinin oluşturduğu eskiz çalışmasını renklendirerek görevini zamanında ve eksiksiz yerine getirmesi sağlanır **(D16.3)**. Öğrencilerden yaşadıkları süreci değerlendirmek için duygu ve düşüncelerini açıkça ifade etmeleri istenir **(D6.2, SDB2.1)**. Bu süreçte 3-2-1 *çıkış kartı* kullanılabilir. Oluşturulan eskiz ve taslak çalışmaları, dereceli puanlama anahtarı veya derceleme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilere sanal müze gezileri yaptırılarak ressamın çok figürlü desen çizimleri incelenebilir.

Öğrencilerden kutlama müzikleri ve marşlar dinlemeleri, müziğin hissettirdiği ritim ve duygulara göre renk ve biçimler kullanarak soyut geometrik çalışmalar yapmaları istenebilir.

Öğrencilerden Türkiye'deki anıt heykellerden birini seçerek çevre düzenlemesini yeniden tasarlamaları istenebilir.

Destekleme Kutlama müzikleri ve marşlar dinletilerek öğrencilerden dinledikleri müziklerle ilgili serbest boyama ile duygu kartları oluşturmaları istenebilir.

Öğrencilerden günlük hayattaki gözlemlerinden yararlanarak eskiz çalışmaları yapmaları istenebilir.

Öğrencilerden sanal müze ziyareti yaparak mimari ile heykel arasındaki ilişkileri incelemeleri istenebilir.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



12. SINIF

3. TEMA: ZAMANIN İZİNDE SANAT

Temada Cumhuriyet Dönemi Türk sanat eserinin sanatsal betimlemesinin yapılabilmesi, Cumhuriyet Dönemi Türk sanat eserinin sanatsal çözümlemesinin yapılabilmesi, Cumhuriyet Dönemi Türk sanat eserinin sanatsal yorumlamasının yapılabilmesi, Cumhuriyet Dönemi Türk sanat eseri ile ilgili sanatsal yargıda bulunulabilmesi, Cumhuriyet Dönemi sanat anlayışı ile ilgili sanatsal ürün tasarlanabilmesi, Cumhuriyet Dönemi sanat anlayışı ile ilgili sanatsal ürün oluşturulabilmesi, Türk sanatının tarihsel sürecinin özetlenebilmesi, Avrupa sanatında çağdaş sanat akımlarının sanatsal olarak karşılaştırılabilmesi ve Avrupa sanatı ile ilgili çağdaş sanat akımlarından bir eserin kompozisyon açısından sanatsal olarak çözümlenebilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 18

**ALAN
BECERİLERİ**

SAB1. Sanatsal Algılama (SAB1.2. Sanatsal Karşılaştırma), SAB3. Sanat Eserini İnceleme (SAB3.1. Sanatsal Betimleme), SAB3. Sanat Eserini İnceleme (SAB3.2. Sanatsal Çözümleme), SAB3. Sanat Eserini İnceleme (SAB3.3. Sanatsal Yorumlama), SAB3. Sanat Eserini İnceleme (SAB3.4. Sanatsal Yargıda Bulunma), SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.1. Sanatsal Ürün Tasarlama), SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.2. Sanatsal Ürün Oluşturma)

**KAVRAMSAL
BECERİLER**

KB2.3. Özetleme

EĞİLİMLER

E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik), E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven), E2.1. Empati, E3.4. Gerçeği Arama, E3.6. Analitiklik, E3.7. Sistematiçlik

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri**

SDB2.1. İletişim

Değerler

D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D12. Sabır, D18. Temizlik, D19. Vatanseverlik

Okuryazarlık Becerileri

OB4. Görsel Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı, OB9. Sanat Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER**

T.C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük, Tarih

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER**

KB2.4. Çözümleme, KB2.7. Karşılaştırma, KB2.14. Yorumlama

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

- GS.12.3.1. Cumhuriyet Dönemi Türk sanat eserini sanatsal olarak betimleyebilme
- Eser ile ilgili bilgileri tespit eder.
 - Eserde görülenleri ifade eder.
- GS.12.3.2. Cumhuriyet Dönemi Türk sanat eserini sanatsal olarak çözümleyebilme
- Eserdeki görsel bileşenleri/konuyu/konuyu oluşturan bileşenleri belirler.
 - Eserdeki görsel bileşenler/konuyu oluşturan bileşenler arasındaki ilişkileri belirler.
- GS.12.3.3. Cumhuriyet Dönemi Türk sanat eserini sanatsal olarak yorumlayabilme
- Eserin konusuyla görsel bileşenler/konuyu oluşturan bileşenler arasında ilişki kurar.
 - Eserin temasına/destekleyici temalarına ilişkin çıkarım yapar.
- GS.12.3.4. Cumhuriyet Dönemi Türk sanat eseri ile ilgili sanatsal yargıda bulunabilme
- Eserin özelliklerini belirli ölçüt(ler) ile karşılaştırır.
 - Eser hakkında ölçüt(ler) çerçevesinde karar verir.
- GS.12.3.5. Cumhuriyet Dönemi sanat anlayışı ile ilgili sanatsal ürün tasarlayabilme
- Cumhuriyet Dönemi sanat anlayışı ile ilgili örnekleri inceler.
 - Cumhuriyet Dönemi sanat anlayışı bağlamında oluşturduğu imgeleri eskizlerle ifade eder.
- GS.12.3.6. Cumhuriyet Dönemi sanat anlayışı ile ilgili sanatsal ürün oluşturabilme
- Çalışmaya uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.
 - Cumhuriyet Dönemi sanat anlayışı ile ilgili eskizlerini sanatsal ürüne dönüştürür.
- GS.12.3.7. Türk sanatının tarihsel sürecini özetleyebilme
- Türk sanatının tarihsel süreci ile ilgili çözümleme yapar.
 - Türk sanatının tarihsel süreci ile ilgili sınıflandırma yapar.
 - Türk sanatının tarihsel sürecini yorumlar.
- GS.12.3.8. Avrupa sanatında çağdaş sanat akımlarını sanatsal olarak karşılaştırabilme
- Çağdaş sanat akımlarına ait sanat eserlerinin görsel bileşenlerindeki benzerlikleri belirler.
 - Çağdaş sanat akımlarına ait sanat eserlerinin görsel bileşenlerindeki farklılıkları belirler.
- GS.12.3.9. Avrupa sanatı ile ilgili çağdaş sanat akımlarından bir eseri kompozisyon açısından sanatsal olarak çözümleyebilme
- Çağdaş sanat akımlarından bir eserin kompozisyon yapısını oluşturan bileşenleri belirler.
 - Çağdaş sanat akımlarından bir eserin kompozisyon yapısını oluşturan bileşenler arasındaki ilişkileri belirler.

İÇERİK ÇERÇEVESİ

- Cumhuriyet Dönemi Türk Sanat Eserinin İncelenmesi
- Cumhuriyet Dönemi Sanat Anlayışı ile İlgili Sanatsal Üretim
- Türk Sanatının Tarihsel Süreci
- Çağdaş Sanat Akımlarının Karşılaştırılması
- Çağdaş Sanat Akımlarından Bir Eserin Kompozisyon Açısından Çözümlemesi

Anahtar Kavramlar

çağdaş sanat, güncel sanat, kavramsal sanat, pop art, postmodernizm

**ÖĞRENME
KANITLARI
(Ölçme ve
Değerlendirme)**

Öğrenme çıktıları; açık uçlu sorular, tanılayıcı dallanmış ağaç, çalışma yaprağı, öz değerlendirme formu, kontrol listesi, dereceli puanlama anahtarı, dereceleme ölçeği, anlam çözümü tablosu ve performans görevi kullanılarak değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden Cumhuriyet Dönemi Türk resim sanatında Atatürk'ün konu alındığı resim örneklerini ve resimlerin (sanatçısı, resmin adı, yapılış tarihi, tekniği, ölçüleri, hangi müzede ya da koleksiyonda yer aldığı gibi) künye bilgilerini içeren bir sunum hazırlayarak sınıfta paylaşmaları istenebilir. Yapılan çalışmalar, dereceli puanlama anahtarı veya kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

**ÖĞRENME-ÖĞRETME
YAŞANTILARI**

Temel Kabuller

Öğrencilerin sanat eseri inceleme yöntemi ile herhangi bir eseri çözümleyerek anlamlandırabildikleri kabul edilmektedir.

Öğrencilerin Cumhuriyet Dönemi sanat anlayışı hakkında temel düzeyde bilgilerinin olduğu kabul edilmektedir.

Öğrencilerin Türk sanatına ilişkin temel bilgilerinin olduğu kabul edilmektedir.

Öğrencilerin sanat akımları arasında farklılıklar olduğunu bildikleri kabul edilmektedir.

Öğrencilerin sanat dönemleri ve kullanılan resim teknikleri hakkında temel düzeyde bilgileri olduğu kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilerin bir sanat eseri ile ilgili doğru yoruma ve yargıya nasıl ulaşabileceğine ilişkin ön bilgileri "Bir sanat eserini incelerken nelere dikkat edersiniz?", "Sanat eserinde kullanılan renkler, şekiller ve ışık nasıl bir duygu ya da mesaj verebilir?" gibi sorularla belirlenir.

Öğrencilere Cumhuriyet Dönemi sanat anlayışının özellikleri ile ilgili sorular sorularak konu hakkındaki bilgileri anlaşılır.

Öğrencilere Türk sanatının dönemsel farklılıklarının neler olduğu sorulur.

Öğrencilere "Çağdaş sanat, güncel sanat, kavramsal sanat, pop art , postmodernizm gibi kavramlar hakkında neler biliyorsunuz?", "Daha önce bu tanımlara uyan hangi eser örneklerini gördünüz?" gibi sorular sorularak konu hakkındaki bilgileri sorgulanır.

Öğrencilere çağdaş sanat akımlarına ait eser örnekleri gösterilir. Sanatçıların bu eserlerdeki kompozisyon anlayışları ile ilgili sorular sorularak öğrencilerin ön bilgileri anlaşılır.

Köprü Kurma

Öğrencilerden günlük yaşamlarında tanık oldukları görsel değişimlerle sanat eserleri, giyim, otomotiv, teknolojik ürünler vb. arasındaki dönemsel üslup farklılıklarını ifade etmeleri istenir. Çeşitli tasarım alanlarında görülen tarihsel değişimlerin kültürel ve toplumsal özelliklerle bağlantılarına ilişkin öğrencilerin yorumları alınır.

**Öğrenme-Öğretme
Uygulamaları**

GS.12.3.1.

Öğrencilerin Cumhuriyet Dönemi Türk sanat eserlerinin bilinen örneklerinden biri olarak kabul edilen "Atatürk Telgraf Başında" adlı eseri incelemeleri sağlanır (OB4). "Sizce bu eser ne zaman üretilmiştir?", "Eserin yapımında hangi malzemeler kullanılmış olabilir?", "Bu eserin ölçüleri yaklaşık olarak ne kadardır?" gibi sorular sorularak öğrencilerin eserin yapısıyla ilgili tahmin yürütmeleri istenir. Eserle ilgili bilgiler verilerek öğrencilerin eserin adını, ölçüsünü, biçimini, malzemesini, tekniğini ve bulunduğu yeri tespit etmeleri sağlanır.

Öğrencilerden eserde görülen figür, hayvan, nesne, bitki, motif, renk, şekil gibi unsurları betimlemeleri istenir **(OB9)**. Sorulan sorularla öğrencilerin figürlerin ve eserin uyandırdığı duyguyu ifade etmeleri sağlanır. Süreç, açık uçlu sorular ile değerlendirilebilir.

GS.12.3.2.

“Atatürk Telgraf Başında” adlı eserde yer alan sembollerin anlamları, figürlerin kimlikleri ve eserin konusuna kaynaklık eden anlatı ya da olay ile ilgili bilgiler açıklanır. Bu bilgiler doğrultusunda sorular sorularak öğrencilerin eserin görsel bileşenlerini, konusunu ve konuyu oluşturan bileşenlerini belirlemeleri istenir.

Eserde kullanılan kompozisyon yapısı, geometrik kurgu, perspektif, desen, espas, doku, ışık-gölge ve renk ilişkileri ile ilgili sorular sorularak öğrencilerin eserin görsel yapısını çözümlmeleri sağlanır. Doğru cevapların desteklenmesi yoluyla eseri oluşturan bileşenler arasındaki ilişkiler belirlenir **(E3.4)**. Süreç, açık uçlu sorular veya gözlem formu ile değerlendirilebilir.

GS.12.3.3.

Öğrencilerden, kendilerini “Atatürk Telgraf Başında” adlı eseri üreten sanatçının yerine koyarak böyle bir görsel düzenleme ile nasıl bir etkinin amaçlanmış olabileceğini düşünceleri istenir **(E2.1)**. Bu doğrultuda sorular sorularak eserde kullanılan görsel bileşenlerin oluşturduğu anlamların bulunması sağlanır **(E3.4)**. Öğrencilerden tekrar eden biçimsel unsurlarla oluşan hareket akışlarını ve yönlerini tespit etmeleri istenir. Böylece eserin ritim ve hareket şeması sistematik bir şekilde çözümlenmiş olur **(E3.7)**. Bu kurgunun anlatıma yönelik amaçları sorgulanarak öğrencilerin görsel bileşenler ile konuyu oluşturan bileşenler arasında ilişki kurmaları sağlanır.

Eserin genelinde görsel tasarım öge ve ilkeleri aracılığıyla en fazla vurgu yapılan bölümün neresi olduğu sorularak öğrencilerin eserin odak noktasını tespit etmeleri ve bu bölüme nasıl bir olay/anlatım yerleştirildiğini tanımlamaları sağlanır. Böylece eserin temasına ilişkin çıkarımlar yapılır. Asıl odak noktasından sonra ikincil olay ya da anlatımlara yer verilen diğer odak noktaları aynı yolla çözümlenir **(KB2.4)**. Böylece destekleyici temalara ilişkin çıkarımlar yapılır. Sürecin değerlendirilmesinde açık uçlu sorular kullanılabilir.

GS.12.3.4.

“Atatürk Telgraf Başında” adlı eserin sanat tarihindeki yeri ve önemi konusunda bilgi verilir. Öğrencilerin eserin özelliklerini teknik yetkinlik, biçim-içerik uyumu, özgünlük gibi belirli ölçütlerle karşılaştırmaları sağlanır **(KB2.7, OB9)**.

Tartışma ortamı yaratılarak öğrencilerin eserin sanatsal değeri hakkında ölçütler çerçevesinde bir yargıda bulunmaları sağlanır. Bir eseri anlamının ve doğru değerlendirmenin uzun bir süreç gerektirebileceği hatırlatılarak öğrencilerin çalışma motivasyonlarını sürdürmeleri sağlanır **(D12.3)**. Süreç, açık uçlu sorular veya çalışma yaprağı kullanılarak değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden Cumhuriyet Dönemi Türk resim sanatında Atatürk’ün konu alındığı resim örneklerini ve resimlerin künye bilgilerini (sanatçısı, resmin adı, yapılış tarihi, tekniği, ölçüleri, hangi müzede ya da koleksiyonda yer aldığı gibi) içeren bir sunum hazırlayarak sınıfta paylaşımları istenebilir **(D3.4)**. Yapılan çalışmalar dereceli puanlama anahtarı veya kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.12.3.5.

Öğrencilerin Cumhuriyet Dönemi’ni temsil eden sanat eserlerinden örnekleri incelemeleri sağlanır **(OB9)**. Öğrencilere bu dönemde Atatürk’ün kültür ve sanat alanında başlattığı yenilikçi hareketler kapsamında sanat eğitimi almaları için yurt dışına gönderilen sanatçılar hakkında bilgi verilir. Bu sanatçıların sonraki yıllarda yurda dönerek Türkiye’deki sanat eğitimi ve sanat yaşamı üzerinde bıraktığı etkilerden söz edilir. Bu süreçte öğrencilerin merak ettikleri soruları sormaları sağlanır.

Cumhuriyet Dönemi'nden belli bir sanatçının ya da eserin örnek olarak seçilmesinin çalışmanın kurgulama sürecine yardımcı olacağı belirtilir. Öğrencilerin Türk İzlenimcileri (1914/Çallı Kuşağı), Müstakil Ressam ve Heykeltıraşlar Birliği, D Grubu, Yeniler Grubu gibi Cumhuriyet Dönemi sanatçı topluluklarını ya da Malik Aksel, İbrahim Çallı, Hikmet Onat, Hale Asaf, Abidin Dino, Nurullah Berk, Nuri İyem gibi belirgin üsluplara sahip sanatçılardan birini seçmeleri sağlanır (**D19.2**). Bir eserin yapım sürecinin sanatçının zihninde başladığına, hayal kurmanın ve başka sanat eserlerinden esinlenmenin önemine dikkat çekilir. Öğrencilerin esinlendikleri Cumhuriyet Dönemi resimlerinin ve yapmak istedikleri resmin özelliklerini anlatmaları ve resme dönüştürmek istedikleri imgeleri eskizlerle ifade etmeleri sağlanır (**SDB2.1**). Süreç, gözlem formu veya öz değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.12.3.6.

Öğrencilerin Cumhuriyet Dönemi sanat anlayışı ile ilgili hazırlamayı düşündükleri kompozisyona uygun araçları belirleyerek ifade etmeleri sağlanır. Bu aşamada öğrencilere kuru boya, sulu boya, pastel boya, akrilik boya tekniklerinden birini seçebilecekleri hatırlatılır. Öğrencilerin yapacakları çalışma için seçtikleri çizim ve boyama tekniğinin özelliklerine uygun kalem ve fırça numaraları, kâğıt türü gibi özellikleri belirlemeleri sağlanır.

Öğrencilerden Cumhuriyet Dönemi sanat anlayışına uygun iki eskiz çalışması yapmaları istenir. Öğrencilerin kendi sanatsal seçimlerine güvenerek hazırladıkları eskizlerden birini tercih etmeleri ve bu eskizden yararlanarak kompozisyonu resim kâğıdına çizmeleri istenir (**E1.4**). Çizim sürecinin seçilen boyama tekniğinin özelliklerine göre planlanması sağlanır. Çizimlerin renklendirme sürecinde verilen geri bildirimlerle öğrencilerin öz güven duyguları desteklenerek çalışmalarını tamamlamaları sağlanır (**E1.5**). Öğrencilerin çalışma sonrası öğrenme alanını temiz ve düzenli bırakmaları istenir (**D18.2**). Süreç, dereceleme ölçeği veya kontrol listesi kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.12.3.7.

Öğrencilerin Türk sanatının İslamiyet öncesinden yirminci yüzyılın ortalarına kadar olan süreçte öne çıkan örneklerini incelemeleri sağlanır (**OB4**). Gösterilen örnekler üzerinden Türk sanatında kullanılan sembolik anlatım biçimlerinin ifade edilmesi sağlanır. Bu veriler ışığında öğrencilerin Türk sanatının tarihsel süreci ile ilgili çözümlemeler yapmaları sağlanır. Çözümlemeler yapılırken İslamiyet öncesi, Selçuklu, Osmanlı dönemlerine ait seçilmiş eserlerdeki malzeme, teknik, biçim ve kompozisyon özelliklerinin dikkate alınması istenir. Bu aşamada *soru cevap* tekniği kullanılabilir (**OB5**).

Öğrencilerin Türk sanatının tarihsel süreçleri arasındaki değişimleri üslup özellikleri açısından karşılaştırarak ifade etmeleri sağlanır. İslamiyet öncesinde görülen sembolik unsurların İslamiyet sonrasında geçirdiği biçimsel ve anlamsal değişimlere, Türk-İslam sanatının ürettiği özgün yaklaşımlara, Batı sanatının etkisiyle gelişen farklı arayışlara dikkat çekilir. Öğrencilerden Türk sanatının dönemleri ile ilgili sınıflandırma yaparak sınıflandırmayı bir tablo ile göstermeleri istenir. Öğrencilerin elde ettikleri sonuçlara göre sistematik bir zaman çizelgesi hazırlamaları ve çizelgede Türk sanat tarihinin önemli değişim aşamalarını (İslamiyet'in kabulü, Batı etkileri, modernleşme gibi) ve bu dönemlere ait örnek eserlerin hangileri olduğunu belirtmeleri sağlanır (**E3.7**).

Öğrencilerden inceledikleri görsellerde yer alan sembolik ve stilize anlatım öğelerine dikkat ederek Türk sanatının tarihsel sürecini yorumladıkları kısa bir metin yazmaları istenir (**KB2.14**). Bu süreçte Türk sanatında anlam taşıyan simgelerin tarihsel süreçteki dönüşümünü (örneğin çift başlı kartal, ejder, hayat ağacı, lale vb.) dikkate almaları sağlanır. Süreç, çalışma yaprağı veya tanılayıcı dallanmış ağaç tekniği ile değerlendirilebilir.

GS.12.3.8.

Çağdaş sanat akımlarına ait örnekler gösterilerek öğrencilerin bu görselleri incelemeleri sağlanır **(OB4)**. Seçilecek eserlerin pop art akımı için Andy Warhol'a (Endi Varhol) ait "Campbell Çorbaları", kavramsal sanat için Joseph Kosuth'a (Cozef Kasıt) ait "Bir ve Üç Sandalye", postmodernizm için Jeff Koons'a (Cef Kuuns) ait "Balon Köpek", güncel sanat için Banksy'ye (Benksi) ait "Balonlu Kız" gibi döneminin özelliklerini temsil eden eserler olmasına dikkat edilmelidir. Öğrencilerin görselleri incelemeleri ve ilişkilendirmeler yaparak üç dönem arasındaki benzerlikleri belirlemeleri istenir **(E3.6)**. Öğrencilere kişisel tespitlerini paylaşmaları için söz hakkı tanınır ve doğru çıkarımlar desteklenerek net sonuçlara ulaşılması sağlanır **(SDB2.1)**.

Görseller incelenirken öğrencilerin genelden ayrıntılara doğru ilerleyen bir sıralamaya uymaları sağlanır **(E3.7)**. Öğrencilerin kavramsal sanat, postmodernizm, modernizm, pop art ve güncel sanat akımlarındaki farklılıkların nedenlerini tartışmaları istenir. Öğrencilerin çağdaş sanat anlayışıyla toplumsal koşullar arasındaki ilişkileri fark etmeleri ve ulaştıkları sonuçları ifade etmeleri sağlanır **(SDB2.1)**. Bu süreçte *soru cevap* tekniğinden faydalanılabilir. Öğrencilerin dönemsel farklılıklarla ilgili tespitleri, karşılaştırma tablosu veya anlam çözümleme tablosu kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.12.3.9.

Çağdaş sanat akımları ile ilgili eser görselleri gösterilerek öğrencilerin bu eserlerin kompozisyon yapısını oluşturan öğeleri incelemeleri sağlanır **(OB9)**. Öğrencilerden seçtikleri bir eserin siyah beyaz çıktısını almaları ve çıktı üzerinde eserin kompozisyon bileşenlerini şematik çizim ve işaretlemeler yaparak belirlemeleri istenir **(D7.1)**. Bu süreçte pastel, kuru boya veya sulu boya gibi anlatım araçlarından birini seçerek uygulama yapabilecekleri açıklanır.

"Sanatçı hangi nedenlerle böyle bir kompozisyon düzenini tercih etmiş olabilir?", "Bu düzenlemenin eserin estetik ve anlam yapısına nasıl etkileri olabilir?" gibi sorular sorularak öğrencilerin eserin kompozisyon yapısıyla ilgili değerlendirmelerini ifade etmeleri sağlanır **(SDB2.1)**. Resmin temasının genellikle odak noktasına yerleştirildiği, odak noktasının ise kompozisyon yapısından yararlanarak vurgulandığı hatırlatılır. Bu bilgiler doğrultusunda öğrencilerin eserin temasını tespit etmeleri ve temanın vurgulandığı odak noktasından hareketle kompozisyon yapısını oluşturan bileşenler arasındaki ilişkileri belirlemeleri sağlanır. Yapılan çalışmaların sınıf panosunda sergilenmesi istenir. Çalışmalar dereceli puanlama anahtarı veya öz değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA**Zenginleştirme**

Öğrencilerden Cumhuriyet Dönemi Türk resimlerinden biriyle ilgili ilgili kopya çalışması yapmaları istenebilir.

Öğrencilerden Cumhuriyet Dönemi'nin ulusal bağımsızlık ruhuna uygun simgeler içeren rozetler tasarlamaları istenebilir.

Öğrencilerden Türk sanatının farklı dönemlerinden sanatçılar seçmeleri, bu sanatçıların sanat anlayışları ile ilgili tartışmalarını içeren kurgusal bir zamanlar arası diyalog yazmaları ve canlandırmaları istenebilir.

Öğrencilerden bilinen bir modern sanat dönemi eserinde farklılıklar yaparak postmodern anlayışa uygun eser üretmeleri istenebilir.

Öğrencilerden kullanmadıkları bir eşyanın üzerine çizim ve boyama ile yazılar, semboller, çeşitli görseller ya da materyaller eklemeleri ve böylece yeni anlamlar kazanan kendi çağdaş sanat eserlerini üretmeleri istenebilir.

Destekleme Öğrencilerden Cumhuriyet Dönemi Türk resimlerinden birini inceleyerek eserin genel özelliklerini açıklamaları istenebilir.

Öğrencilerden Cumhuriyet Dönemi ressamlarından birini seçerek ressamın sanat anlayışı hakkında kısa bir bilgi notu yazmaları istenebilir.

Öğrencilerle sanal müze ziyareti yapılarak Türk sanatına ait sanat eserlerini incelemeleri sağlanabilir.

Öğrencilerden çağdaş sanat akımlarının özellikleri ile ilgili soru cevap kartları hazırlamaları istenebilir. Kartların ön yüzüne soru cümlesini yazarak ipucu niteliğinde basit bir çizim yapmaları, arka yüzüne ise cevapları yazmaları istenebilir.

Sanal müze ziyaretleri yapılarak çağdaş sanat akımlarına ait eserlerin incelenmesi sağlanabilir.

**ÖĞRETMEN
YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



12. SINIF

4. TEMA: SANAT VE TEKNOLOJİ

Temada giyilebilir teknoloji ürünü tasarım taslağı oluşturulabilmesi, amblem ve logo taslağı oluşturulabilmesi, yapay zekâ ile amblem ve logo oluşturulabilmesi, grafiti oluşturulabilmesi, kısa film taslağı tasarlanabilmesi ve kısa film taslağı oluşturulabilmesi amaçlanmaktadır.

DERS SAATİ 24

**ALAN
BECERİLERİ**

SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.2. Sanatsal Ürün Oluşturma), SAB5. Sanatsal Tasarım Yapma (SAB5.1. Sanatsal Tasarım Taslağı Oluşturma), SAB5. Sanatsal Tasarım Yapma (SAB5.2. Sanatsal Tasarım Ürünü Oluşturma)

**KAVRAMSAL
BECERİLER**

EĞİLİMLER E1.1. Merak, E2.3. Girişkenlik, E3.7. Sistematiiklik , E3.9. Şüphe Duyma

**PROGRAMLAR ARASI
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal
Öğrenme Becerileri** SDB1.2. Kendini Düzenleme (Öz Düzenleme), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği

Değerler D3. Çalışkanlık, D8. Mahremiyet, D13. Sağlıklı Yaşam

Okuryazarlık Becerileri OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI
İLİŞKİLER**

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım, Teknoloji ve Tasarım

**BECERİLER ARASI
İLİŞKİLER**

KB3.2. Problem Çözme, KB3.3. Eleştirel Düşünme

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

GS.12.4.1. Giyilebilir teknoloji ürünü tasarım taslağı oluşturabilme

- a) *Giyilebilir teknoloji ürünü tasarımına yönelik inceleme yapar.*
- b) *Giyilebilir teknoloji ürünü tasarımına yönelik fikir geliştirir.*
- c) *Giyilebilir teknoloji ürünü tasarımına yönelik eskiz yapar.*

GS.12.4.2. Amblem ve logo taslağı oluşturabilme

- a) *Amblem ve logo örneklerine yönelik inceleme yapar.*
- b) *Amblem ve logo taslağına yönelik fikir geliştirir.*
- c) *Amblem ve logo taslağı fikrine yönelik eskiz yapar.*

GS.12.4.3. Yapay zekâ ile amblem ve logo oluşturabilme

- a) *Amblem ve logo tasarıma uygun yöntem/teknik belirler.*
- b) *Amblem ve logo yöntem/teknikğine uygun araç/gereçleri belirler.*
- c) *Amblem ve logo yöntem/teknikğin üretim aşamalarını sıralar.*
- ç) *Konuyu yapay zekâ ile amblem ve logoya dönüştürür.*
- d) *Amblem ve logonun estetik ve işlevsel yeterliliğini değerlendirir.*

GS.12.4.4. Grafiti oluşturabilme

- a) *Grafitiye uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder.*
- b) *Grafitiye uygun eskizi sanatsal ürüne dönüştürür.*

GS.12.4.5. Kısa film taslağı oluşturabilme

- a) *Kısa film ile ilgili konusuna yönelik inceleme yapar.*
- b) *Kısa film taslağına yönelik fikir geliştirir.*
- c) *Kısa film fikrine yönelik eskiz yapar.*

GS.12.4.6. Kısa film oluşturabilme

- a) *Kısa film tasarımına uygun yöntem/teknik belirler.*
- b) *Kısa film tasarımına uygun araç/gereçleri belirler.*
- c) *Kısa film tasarımının üretim aşamalarını sıralar.*
- ç) *Konuyu kısa filme dönüştürür.*
- d) *Kısa film tasarımının estetik ve işlevsel yeterliliğini değerlendirir.*

İÇERİK ÇERÇEVESİ

Giyilebilir Teknoloji Ürünü Tasarımı

Yapay Zekâ İle Amblem ve Logo Tasarımı

Grafiti Yapımı

Kısa Film Yapımı

Anahtar Kavramlar

grafiti, istem (prompt), kısa film, piece (piys), sanal gerçeklik (VR), sprey boya, stencil (sitensil), hikâye planı [(storyboard)(sitoribord)], tagging (tegin), throw-up (tırov ap), yapım (prodüksiyon)

ÖĞRENME

KANITLARI

(Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrenme çıktıları; dereceli puanlama anahtarı, grup değerlendirme formu, dereceleme ölçeği, performans görevi ve öz değerlendirme, kontrol listesi, gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden kendi seçtikleri bir spor dalı ile ilgili bir takım amblemini ve logosunu yapay zekâ uygulamalarını kullanarak tasarlamaları istenebilir. Yapılan çalışmalar, dereceleme ölçeği ya da dereceli puanlama anahtarı kullanılarak değerlendirilebilir.

ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI

Temel Kabuller

Öğrencilerin akıllı saat, akıllı kulaklık gibi giyilebilir teknoloji ürünlerini tanıdıkları kabul edilir.

Öğrencilerin cep telefonlarındaki veya genel ağ ortamındaki yapay zekâ asistanlarını ve yapay zekâ tabanlı akıllı ürünleri tanıdıkları ve bu araçları kullanabilecek temel düzeyde yeterliliklerinin olduğu kabul edilmektedir.

Öğrencilerin yazının görsel sanatlarda sanatsal öge olarak kullanıldığını bildikleri kabul edilmektedir.

Öğrencilerin uygun dijital araçları kullanarak ses kaydı alabildikleri, fotoğraf ve video çekimi yapabildikleri kabul edilmektedir.

Ön Değerlendirme Süreci

“Giyilebilir teknoloji nedir?”, “Hangi giyilebilir teknolojik ürünleri biliyorsunuz?”, “Giyilebilir teknolojinin faydalı olabileceği alanlar neler olabilir?” gibi sorularla öğrencilerin konu hakkındaki bilgileri sorgulanır.

Sınıf içi tartışma yöntemi ile öğrencilerin yapay zekâ kavramları ve yapay zekânın kullanıldığı ürünler hakkındaki bilgi düzeyleri tespit edilir.

Öğrencilerin yazının sanatsal unsur olarak kullanıldığı alanlar hakkında örnek vermeleri istenir.

Öğrencilere bir konu ile ilgili ses ve video kayıtlarının birleştirilerek anlamlı bir bütün oluşturulabilmesi için nelere dikkat edilmesi gerektiği sorulur.

Köprü Kurma

Öğrencilere “Tasarım kavramı size ne ifade ediyor?”, “Günlük hayatınızda hangi tasarım örnekleriyle karşılaşılıyorsunuz?” gibi sorular sorularak öğrencilerden tasarım konusundaki düşüncelerini ifade etmeleri istenir.

Öğrenme-Öğretme

Uygulamaları

GS.12.4.1.

Giyilebilir teknoloji ürünleri ile ilgili görseller sunularak öğrencilerin incelemeleri istenir (OB4). Bir tartışma ortamı oluşturularak öğrencilerin bu ürünlerin gerekliliğini sorgulamaları sağlanır (E3.9). Bu aşamada *akvaryum* tekniğinden yararlanılabilir. Öğrencilerin konu hakkında öne sürülen fikirleri sorgulamaları beklenir (KB3.3). Desteklenen doğru cevaplar aracılığıyla giyilebilir teknolojik ürünlerin bir sorunu çözmeye ya da bir gereksinimi karşılamaya yönelik amaçlarla tasarlandığının fark edilmesi sağlanır. İşlevsel amaçların giyilebilir teknoloji ürünlerinin tasarım süreci ile ilgili bir başlangıç noktası olduğu vurgulanır. Öğrencilerden günlük hayatta karşılaştıkları sorunları ifade etmeleri istenir. İfade edilen sorunlar arasından yaratıcı tasarım çözümleriyle giderilebilecek olanların belirlenmesi sağlanır. Bu aşamada *konuşma biletləri* tekniği kullanılabilir.

Öğrencilerden tespit ettikleri sorunları çözümleyebilecek giyilebilir teknoloji fikirleri geliştirmeleri ve paylaşımları istenir (KB3.2). Ortaya çıkan öneriler yazılarak bir liste hâline getirilir. Gruplara ayrılan öğrencilerin giyilebilir teknoloji ürünü hakkında çalışabilmeleri için hazırlanan listeden bir konu seçmeleri istenir (SDB2.2). Öğrencilere marka değeri taşıyan özgün ürünler oluşturmada yerel özelliklere sahip görsel öğelerin önemi hatırlatılır. Grup üyelerinin kendi aralarında iş bölümü yaparak oluşturulan listeden seçtikleri konuya yönelik [akıllı saat, fitness (fitnis) bileziği, akıllı gözlük, sanal gerçeklik (VR) gözlüğü, artırılmış gerçeklik (AR) gözlüğü, akıllı kulaklık, işitme cihazı, ışık entegreli kıyafetler, akıllı kask, kamera vb.] çalışmaları sağlanır (SDB1.2).

Öğrencilerin tasarım eskizi yaparken geleneksel ya da dijital teknikleri ve araçları kullanabilecekleri belirtilir. Hazırlanacak eskizlerde giyilebilir teknoloji ürününün biçimi, boyutu, işlevi, çalışma prensibi ve kişisel verilerin korunması ile ilgili özelliklerin yer alması gerektiği vurgulanır **(D8.2)**. Konuya uygun olarak tasarlanacak ürünlerde geleneksel Türk motiflerinden yararlanılması istenir **(OB5)**. Tasarım sürecinde takip edilmesi gereken aşamalar hatırlatılarak grupların bu aşamaları sırayla gerçekleştirmeleri sağlanır **(E3.7)**. Süreç bitiminde grup üyelerinden çalışmalarını bir araya getirerek sergilemeye hazırlamaları istenir. Yapılan çalışmalar, grup değerlendirme formu veya dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

GS.12.4.2.

Öğrencilerden gelecekte yapmayı düşündükleri iş alanlarını ifade etmeleri ve bunlar arasından seçtikleri biri ile ilgili hayali bir firma kurgulamaları istenir. Öğrencilerin seçtikleri alanla ilgili başarılı logo ve amblem örneklerini inceleyerek tasarım özelliklerini keşfetmeleri sağlanır **(E1.1)**. Öğrencilerden kendi logo ve amblem tasarımlarının stilini ve formatını belirlemeleri istenir. Tasarım sürecinde kullanabilecekleri yapay zekâ türleri ve oluşturabilecekleri istemler hakkında öğrencilerin inceleme yapmaları sağlanır.

Amblem ve logo tasarım fikrini somutlaştırmak için her öğrencinin hayal ettiği firmanın özelliklerini listelemesi sağlanır **(E2.3)**. Listeledikleri özelliklere göre firmanın imajını temsil eden fikirler geliştirmeleri sağlanır.

Öğrencilerden buldukları fikirlerden yola çıkarak üç eskiz çizmeleri istenir. Eskiz çizim sürecinde firmaya uygun olabilecek stil özelliklerini belirlemeleri sağlanır. Süreç, öz değerlendirme veya gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.12.4.3.

Öğrencilerin yaptıkları amblem ve logo tasarım denemelerinde ortaya çıkan sonuçları değerlendirmeleri, yapay zekâ istemlerinin sınırlamaları ve olası hata yapma durumları hakkında çıkarımlarda bulunmaları sağlanır **(OB2)**. Böylece öğrenciler yapay zekâ uygulamalarını kullanırken tasarım sonuçlarının kalitesini arttırmak için hangi yöntemleri izlemeleri gerektiğini belirler.

Öğrenciler tasarım sürecine hangi yapay zekâ sistemlerinin dâhil edilebileceği hakkında bilgilendirilir. Tasarım araçları ile ilgili olarak uygun yapay zekâ türlerini belirlemeleri ve ifade etmeleri istenir.

Öğrenciler önceki adımların çıktılarına göre belirledikleri tasarım aşamaları arasında bir öncelik sırası oluşturur **(SDB1.2)**. Tasarım sürecindeki her adımın süresi, ne zaman ve nasıl yapılacağı belirlenip öncelik sırasına göre düzenlenerek listelenir.

Öğrencilerin belirlenen adımlar ve planlar doğrultusunda gerekli tasarım aşamalarına başlamaları sağlanır. Tasarımın planlanan ölçülerde dijital görüntüsü elde edilir. Mevcut donanım olanakları doğrultusunda tasarımın dijital baskısı alınabilir.

Öğrencilerin logo ve amblem tasarımlarını estetik ve işlevsel özellikler bakımından değerlendirmeleri sağlanır. Süreç, kontrol listesi veya öz değerlendirme formu kullanılarak değerlendirilebilir.

Performans görevi olarak öğrencilerden kendi seçtikleri bir spor dalı ile ilgili bir takım amblemini ve logosunu yapay zekâ uygulamalarını kullanarak tasarlamaları istenebilir. Yapılan çalışmalar dereceleme ölçeği veya dereceli puanlama anahtarı kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.12.4.4.

Grafiti uygulamasına uygun araçların belirlenmesi amacıyla öğrencilere tagging (tegin), throw-up (tırov-ap), piece (piys) gibi bazı grafiti tarzları hakkında bilgi verilir. Bu grafiti tarzlarına uygun olarak hazırlanmış çeşitli örnek görseller gösterilerek öğrencilerin incelemeleri sağlanır **(OB4)**. Öğrencilerden inceledikleri grafiti çalışmalarını kendi deneyim ve değerlerine göre değerlendirmeleri ve yorumlamaları istenir. Grafitinin sanatçının amacına uygun olarak sanatsal ifade, sosyal mesajları iletme ya da varlığını göstermek için kendi isim ve simgelerinin yazılarak yapıldığından bahsedilebilir. Sokak sanatının içinde yer almasına rağmen son zamanlarda bazı grafiti örneklerinin modern sanat galerilerinde sergilendiğinden söz edilebilir. Banksy (Benksi), Jean-Michel Basquiat (Jan Mişel Baskiya) ve Shepard Fairey (Şepird Feri) gibi sanatçıların bu alandaki eserlerinden örnekler öğrencilere gösterilebilir. Grafiti uygulamalarında spreya boya, kalem, fırça ve stencil (şablon) gibi araçların kullanıldığı bilgisi verilir. Öğrencilerin kendi grafiti çalışmaları için en uygun araçları belirleyerek ifade etmeleri istenir.

Öğrencilere grafiti çalışmasında "tüketim kültürü" temasını ele alabilecekleri söylenir. Öğrencilerden kullanılabilecek tekniklere ve temaya uygun en az üç adet eskiz yapmaları istenir. Eskizlerde emojiler, ikonlar, simgeler gibi dijital kültürün sembolleri hâline gelmiş görsel öğelerin kullanılabileceği belirtilir. Eskizlerin geleneksel ya da dijital tekniklerle yapılabileceği belirtilir. Her iki tekniğin uygulama sürecinde dikkat edilmesi gereken ayrıntılar vurgulanır. Öğrencilerden merak ettikleri ya da üzerinde daha fazla durulmasını istedikleri konularda öğretmenle ve birbirleriyle etkileşim kurmaları istenir **(E1.1, SDB2.1)**. Tamamlanan eskiz çalışmalarının temaya ve tekniğe uygunluğu ve uygulanabilirliği hakkında öğrencilerin görüşlerini açıklamaları istenir. Eskizler arasından seçilenlerin sanatsal uygulamaya dönüşmesi için öğrencilerin çalışma yapmaları sağlanır. Yapılan çalışmalar, dereceli puanlama anahtarı veya dereceleme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir.

GS.12.4.5.

"Sinema", "kısa film", "senaryo", "hikâye planı (storyboard)", "yapım (prodüksiyon)" gibi kavramlar hakkında bilgi notları sunularak öğrencilerin incelemeleri istenir. Daha önce kısa film izleyen ve bu konuda fikirleri olan öğrencilere söz verilerek görüşlerini ifade etmelerine olanak tanınır **(SDB2.1)**. "Sağlıklı yaşam" konusunda bir kısa film etkinliği yapılacağı söylenerek öğrencilerin konu ile ilgili fikir ve düşüncelerini ifade etmeleri istenir.

Öğrenciler çalışma gruplarına ayrılır. Gruplardan sağlıklı yaşam için yapılması gerekenleri listelemeleri istenir **(D13.4)**. Öğrencilerin hazırlanan listeler doğrultusunda fikir geliştirmeleri ve senaryo oluşturmaları sağlanır. Senaryolar sınıf ortamında sunulur.

Kısa film çekimine başlamadan önce grupların senaryoya uygun bir hikâye planı çizimi hazırlamaları istenir. Hikâye planı çizimi için öğrencilerin geleneksel ya da dijital teknikleri kullanabilecekleri açıklanır. Çalışmalar kontrol listesi ile değerlendirilebilir.

GS.12.4.6.

Öğrencilere kısa film yapımında kullanmaları için temel düzeyde çekim, aydınlatma, kurgu, ses ve görsel efekt teknikleri açıklanır. Bu açıklamalardan yola çıkarak öğrenci gruplarının kullanacakları teknikleri ve yöntemleri belirlemeleri sağlanır.

Kısa film çekim sürecinde öğrencilerin dijital kamera, ses kayıt cihazı, mikrofon, uygun yazılımlı bilgisayar, akıllı telefon, tablet gibi ekipmanları kullanabilecekleri açıklanır. Öğrencilerin öğretmen rehberliğinde uygun araç gereçleri belirlemeleri sağlanır.

Öğrencilerin seçtikleri konuya uygun olarak hazırlayacakları kısa film için izleyecekleri uygulama aşamalarını sıralamaları sağlanır.

Her gruptan kısa filmde oyuncu olarak görev alacak kişileri ve teknik ekibi belirlemeleri istenir. Grupların uygulama aşamalarını izleyerek planladıkları film çekimini gerçekleştirmeleri sağlanır. Çekim sonrasında ses, efekt, müzik gibi öğelerin eklenmesiyle filmin montaj süreci tamamlanır.

Ortaya çıkan kısa filmlerin estetik ve işlevsel özellikleri değerlendirilir. Değerlendirme sonrasında öğrenci filmleri “sağlıklı yaşam” etkinliği kapsamında izlenime sunulur (D3.2). Yapılan çalışmalar grup değerlendirme formu veya dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

FARKLILAŞTIRMA

Zenginleştirme Öğrencilerden eskizi yapılan giyilebilir teknoloji ürününü çevrim içi programlar aracılığıyla modellemeleri istenebilir.

Öğrencilerden yapay zekâ destekli araçlar kullanarak bir okul etkinliği ile ilgili davetiye tasarımı yapmaları istenebilir.

Gerekli izinler alındıktan sonra öğrencilerden okulun belirlenen bir alanında çevre bilinci ve sürdürülebilirlik konusunda grafiti uygulaması yapmaları istenebilir.

Öğrencilerden Türk edebiyatından seçtikleri bir hikâyeyi senaryolaştırarak kısa filme dönüştürmeleri istenebilir.

Destekleme Öğrencilerden mevcut giyilebilir teknoloji ürününe eklemek istedikleri bir özelliği basit bir çizimle ifade etmeleri istenebilir.

Öğrencilerin yapay zekâ araçlarını kullanarak kendi adlarını farklı stillerde yazmaları sağlanabilir.

Öğrencilerden okullarının adını grafitinin görsel özelliklerine uygun bir şekilde kâğıt üzerine yazmaları istenebilir.

Öğrencilerden kısa film çekim aşamalarını anlatan bir şema çizimleri istenebilir.

ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



