



**T.C. MİLLÎ EĞİTİM  
BAKANLIĞI**

**ÖZEL EĞİTİM VE REHBERLİK HİZMETLERİ  
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ**

**GÖRSEL SANATLAR DERSİ  
ÖĞRETİM PROGRAMI  
(I, II VE III. KADEMELER)**

**TÜRKİYE YÜZYILI  
MAARİF MODELİ**

**2025**



# İÇİNDEKİLER

|                                                                                  |           |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1. GÖRSEL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI</b>                                 | <b>4</b>  |
| 1.1. Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nın Temel Yaklaşımı ve Özel Amaçları | 4         |
| 1.2. Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nın Uygulanmasına İlişkin Esaslar    | 5         |
| 1.2.1. Alan Becerileri, Kavramsal Beceriler ve Eğilimler                         | 6         |
| 1.2.2. Programlar Arası Bileşenler                                               | 6         |
| 1.2.3. Disiplinler Arası ve Beceriler Arası İlişkiler                            | 7         |
| 1.2.4. Öğrenme Çıktıları                                                         | 7         |
| 1.2.5. İçerik Çerçevesi                                                          | 7         |
| 1.2.6. Öğrenme Kanıtları (Ölçme ve Değerlendirme)                                | 8         |
| 1.2.7. Öğrenme-Öğretme Yaşantıları                                               | 8         |
| 1.2.8. Farklılaştırma                                                            | 9         |
| 1.3. Görsel Sanatlar Dersi Tema, Öğrenme Çıktıları ve Süre Tablosu               | 9         |
| 1.4. Görsel Sanatlar Dersi Kitap Forma Sayıları ve Kitap Ebadı                   | 10        |
| 1.5. Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nın Yapısı                           | 11        |
| <b>2. GÖRSEL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NDA YER ALAN TEMALAR</b>            | <b>13</b> |
| 1. TEMA: ÇİZİM VE ŞEKİLLERLE SANAT                                               | 13        |
| 2. TEMA: RENKLERDEN SANATA                                                       | 18        |
| 3. TEMA: NESNELERDEN SANATA                                                      | 24        |
| 4. TEMA: HAYAT VE SANAT                                                          | 30        |
| 5. TEMA: DİJİTAL SANAT                                                           | 34        |
| <b>EK 1: ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ</b>                              | <b>38</b> |
| <b>EK 2: ÖRNEK ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME ARAÇLARI</b>                               | <b>39</b> |
| ÇİZİM YAPABİLME BECERİSİ KONTROL LİSTESİ                                         | 39        |
| BASKI ÇALIŞMASI YAPABİLME BECERİSİ BÜTÜNCÜL DERECELİ PUANLAMA ANAHTARI           | 40        |
| YIRTMA-YAPIŞTIRMA ÇALIŞMASI YAPABİLME BECERİSİ KONTROL LİSTESİ                   | 41        |
| ÖREN YERİ, MÜZE, SERGİ SALONU GİBİ ALANLARIN KURALLARINA UYMA GÖZLEM FORMU       | 42        |
| DİJİTAL SANAT ÜRÜNÜ OLUŞTURMA ÖZ DEĞERLENDİRME FORMU                             | 43        |
| SANATSAL ÜRÜN OLUŞTURMA SÜRECİ                                                   | 43        |
| SÜRECİ DEĞERLENDİRME                                                             | 43        |

# 1. GÖRSEL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI

## 1.1. Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nın Temel Yaklaşımı ve Özel Amaçları

Türk eğitim sistemi, bireylerin tüm yönleriyle gelişimini amaçlar ve bütüncül bir eğitim yaklaşımını temel alır. Bu hedef ve yaklaşımla geliştirilen Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nde (TYMM) alan becerileri, kavramsal beceriler, eğilimler, sosyal duygusal öğrenme becerileri, Erdem-Değer-Eylem Çerçevesi ve sistem düşüncesi bağlamında okuryazarlık becerileri bir bütün olarak ele alınmış ve öğrencilerin çok yönlü gelişimini etkili bir şekilde desteklemek amaçlanmıştır.

I, II ve III. kademelerdeki orta veya ağır düzeyde zihinsel yetersizliği/otizm spektrum bozukluğu olan öğrencilerin eğitim aldıkları özel eğitim sınıfları ve özel eğitim uygulama okullarında uygulanan Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nın içeriği; öğrencilerin bilişsel, duygusal, sosyal, fiziksel ve ahlaki gelişim alanlarını destekleyecek şekilde okuma yazma, Türkçe, matematik, hayat bilgisi, beden eğitimi, oyun ve spor gibi disiplinlerden yararlanılarak oluşturulmuştur. Süreçte temel beceriler öncelikli olmak üzere kavramsal becerilerden, eğilimlerden, sosyal-duygusal öğrenme becerilerinden, değerlerden, sistem düşüncesi ve okuryazarlık becerilerinden etkin şekilde faydalanılmıştır. Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nda öğrenme çıktıları temel becerilere dayalı olarak oluşturulurken eğilimler, sosyal-duygusal öğrenme becerileri, sistem düşüncesi bağlamında okuryazarlık becerileri de öğrenme-öğretme sürecinin dinamik bir yapıda ilerlemesini sağlamakta ve aynı zamanda bu sürecin örtük hedeflerini belirtmektedir.

Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı ile öğrencilerin kendini ve çevresini tanıyan, ailenin önemini ve toplumun değerlerini özümseyen, yaşadığı yeri ve ülkesini seven, çevresine ve doğaya karşı duyarlı, bilim ve sanatı önemseyen, millî bilince ve manevi değerlere sahip bireylerin yetiştirilmesi amaçlanmaktadır. Program; öğrencilerin temel görsel sanat öğelerini tanımalarını, farklı malzemeleri kullanarak sanatsal etkinliklere katılmalarını, duygu ve düşüncelerini ifade etmelerini, el-göz koordinasyonlarını ve ince motor becerilerini geliştirmelerini, çevresindeki görsel uyaranlara dikkat etmelerini, sanatsal süreçlerden keyif almalarını ve öz güven geliştirmelerini amaçlamıştır.

Bu çerçevede ilgili şemada oluşturulan öğrenme çıktılarına ulaşılması için gerekli beceriler; değerler, eğilimler ve ölçme-değerlendirme süreçlerinin nasıl ilişkilendirileceği ve uygulanabileceği öğrenme-öğretme yaşantılarıyla somutlaştırılmıştır. Bununla birlikte programda millî ve manevi değerlerin, öğrencilerin günlük yaşamları ile ilişkilendirilerek etkin ve uygulamalı bir biçimde kazandırılması hedeflenmiştir.

Öğretimin planlanması, uygulanması ve değerlendirilmesi süreçlerinde öğrencilerin bireysel farklılıkları esas alınır. Bu süreçlerde özel eğitimde etkili bir şekilde kullanılan yöntemler, teknikler ve modeller ile bireysel farklılıkları temel alan eş zamanlı ve uzun süreli gözlemlere dayanan ölçme ve değerlendirme araçları kullanılarak öğrenme çıktılarına hangi düzeyde ulaşıldığı ve öğrencinin gelişiminin etkin bir şekilde tespit edilmesi sağlanır. TYMM'nin sistematik yapısı, Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nın temalarının belirlenmesinden öğrenme çıktılarının oluşturulmasına, öğrenme-öğretme süreçlerinin tasarlanmasından ölçme ve değerlendirme aşamasına kadar her adımda uygulanmıştır.

1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nun 2. maddesinde ifade edilen "Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları ile Türk Millî Eğitiminin Temel İlkeleri" ve 573 Sayılı Özel Eğitim Hakkında Kanun Hükmünde Kararname'de belirtilen ilkeler temel alınarak hazırlanan Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı ile öğrencilerin

- Temel görsel sanat öğelerini tanımaları,
- Farklı sanatsal malzemelerle deneyim kazanmaları ve bu malzemeleri güvenli biçimde kullanmaları,
- Yönergeleri izleyerek sanatsal etkinliklere katılmaları,
- Duygularını, ihtiyaçlarını ve gözlemlerini görsel yollarla ifade etmeleri,
- El-göz koordinasyonunu ve ince motor becerilerini geliştiren sanatsal uygulamalar yapmaları,
- Farklı dokuları, renkleri ve biçimleri duygusal olarak deneyimlemeleri,

- Çevrelerindeki görsel uyaranlara dikkat etmeleri,
- Grup içinde yürütülen sanatsal etkinliklere katılırken iş birliği, paylaşım gibi sosyal becerileri deneyimlemeleri,
- Sanatsal çalışmalara katılım ve çaba yoluyla öz güven geliştirmeleri,
- Yaptıkları çalışmalardan keyif almaları ve sanatsal süreçlere karşı olumlu bir tutum sergilemeleri,
- Kullandıkları sanatsal malzemelere özen göstermeleri,
- Görsel sanat türlerini ve tekniklerini fark etmeleri amaçlanmaktadır.

Bu özel amaçları gerçekleştirmek için kullanılan temel beceriler, bütünsel beceriler ve alan becerilerinin sayıları aşağıda tablo şeklinde gösterilmiştir.

| Temalar                            | Temel Beceri | Bütünsel Beceri | Alan Becerisi |
|------------------------------------|--------------|-----------------|---------------|
| 1. Tema: Çizim ve Şekillerle Sanat | 2            | -               | 1             |
| 2. Tema: Renklerden Sanata         | 2            | -               | 1             |
| 3. Tema: Nesnelerden Sanata        | 3            | -               | 1             |
| 4. Tema: Yaşam ve Sanat            | 2            | -               | 1             |
| 5. Tema: Dijital Sanat             | -            | -               | 2             |

## 1.2. Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nın Uygulanmasına İlişkin Esaslar

Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nın uygulanmasında dikkat edilecek hususlar aşağıda sıralanmıştır:

- Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı, orta-ağır düzeyde zihinsel yetersizliği veya otizm spektrum bozukluğu olan öğrencilerin eğitim aldıkları özel eğitim sınıfları ile özel eğitim uygulama okullarında I, II ve III. kademeleri kapsayacak şekilde hazırlanmış olup bu kademelerde ortak olarak uygulanmalıdır.
- Öğrenme-öğretme süreci planlanırken tüm öğrenciler için öğrencilerin bireysel özellikleri, performansları ve ihtiyaçları doğrultusunda öğretim programı temel alınarak Bireyselleştirilmiş Eğitim Programı (BEP) hazırlanmalı ve uygulanmalıdır. BEP hazırlanırken öğrencilerin bulunduğu kademe fark etmeksizin temalarda yer alan öğrenme çıktılarından öğrenciye uygun olanlar belirlenmelidir. Bu yaklaşım farklı yaş grubundan öğrencilerin birlikte eğitim aldıkları sınıflarda da izlenmelidir.
- Programda temel kabuller, kesinlik ifade eden bir yapıda olup öğretim uygulamalarında dikkate alınması gerekmektedir. Programda ön değerlendirme ve köprü kurma süreçleri, TYMM'nin yapısı gereği esnek ifadelerle öneri niteliğinde verilmiştir. Ancak hazırlanacak tüm ders araçlarında ve öğretim materyallerinde bu süreçlerin mutlaka gerçekleştirilmesi, uygulanması ve yapılandırılması esastır.
- Programda yer alan öğrenme-öğretme yaşantıları; öğrencilere kapsamlı ve bütüncül bir bakış açısı kazandıran, kalıcı öğrenmenin gerçekleşmesine hizmet eden, farklı öğretim yöntem ve tekniklerine yer veren, disiplinler arası ilişkileri görmeyi kolaylaştıran kapsamlı bir çerçevede sunulmuştur. Öğrenme-öğretme yaşantılarında öğrenme çıktılarına yönelik yazılan tüm süreçlerin yürütülmesi esastır. Bununla birlikte öneri niteliğindeki uygulamalarda ise ilgili temanın öğrenme çıktıları başta olmak üzere ilişkilendirilen tüm eğilimler ve programlar arası bileşenler dikkate alınarak planlamalar yapılmalı ve bu doğrultuda uygulamalar gerektiğinde farklılaştırılmalıdır.
- Her bir öğretim yılının başlangıcında öğrencilerin bireysel olarak mevcut performansları tespit edilmeli ve BEP toplantısında alınacak kararlar doğrultusunda eğitim öğrenme-öğretme süreci yapılandırılmalıdır.
- Eğitim öğretim süreçlerinde Türkçenin doğru ve etkili kullanımına, öğrencilerin söz varlığının ve dil becerilerinin geliştirilmesine özen gösterilmelidir.

- Öğrencilerin aktif katılımını destekleyen, düşüncelerin özgürce paylaşılabilceği, sosyal-duygusal becerilerin gelişiminin desteklendiği bir sınıf iklimi oluşturulmalıdır.
- Bilgi ve beceriler içerik çerçevesiyle yeni, anlamlı bütünler oluştururken programlar arası bileşenler (sosyal-duygusal öğrenme becerileri, değerler, sistem düşüncesi ve okuryazarlık becerileri), öğrenmenin anlamlı bir parçası hâline getirilmelidir.
- Ders araçları ve öğretim materyalleri öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri, bireysel özellikleri, performansları ve ihtiyaçları göz önünde bulundurularak öğrenme çıktıları ile uyumlu olacak şekilde çeşitlilik sağlanarak hazırlanmalı ve kullanılmalıdır.
- Ölçme ve değerlendirme yöntemleri öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyleri, bireysel özellikleri, performansları ve ihtiyaçlarına göre çeşitlendirilmelidir. Bu süreç, öğrencilerin Bireyselleştirilmiş Eğitim Programları göz önünde bulundurularak planlanmalıdır. Bilgi ve becerilerin ölçülmesi ve değerlendirilmesinde günlük yaşamla doğrudan ilişkili görevler verilmeli ve motive edici geri bildirimler sağlanmalıdır. Ölçme ve değerlendirme uygulamaları, öğrenme-öğretme süreciyle eş zamanlı ve tutarlı bir şekilde yürütülmelidir. Öğrenme çıktıları ve edinilen beceriler, belirli bir sistematik yapı içinde ve düzenli aralıklarla ölçülmelidir. Ayrıca her temanın öğrenme-öğretme uygulamaları bölümünde en az bir performans görevi öğrenme kanıtı olarak belirtilmiştir. Gözlem formları, kontrol listeleri, performans görevleri, etkinlik çizelgeleri gibi araçlardan uygun olanları; öğrenci performansını ölçmek ve geliştirmek amacıyla kullanılmalıdır. Ayrıca dijital araçlardan da faydalanılmalıdır.
- Bilgi ve beceriler, kavramlar, malzeme kullanımı ve temel ifade biçimleri üzerinden kazandırılmalı; programlar arası bileşenler öğrenmenin doğal bir parçası hâline getirilmelidir.
- Farklılaştırma bölümünde yer verilen uygulamalara ders kitaplarında doğrudan yer verilmeyecek olup farklılaştırmaya yönelik tüm uygulamalar; öğrencilerin ilgi, ihtiyaç ve istekleri göz önünde bulundurularak esnek bir şekilde planlanmalı ve yürütülmelidir.
- Temaların ilgili bölümlerinde teknolojiye doğru ve güvenli bir biçimde yararlanmanın, teknolojiyi verimli kullanmanın önemi vurgulanmalıdır.
- Öğretim programında yer alan bazı öğrenme çıktıları, belirli gün ve haftalar kapsamında öğrencinin düzeyine uygun olarak işlenmelidir.
- Sınıflarda iki öğretmen birlikte yer alacağından dolayı öğretmenler tüm öğrencilerin ihtiyaçlarını bütüncül olarak karşılayacak şekilde öğrenme öğretme sürecini birlikte planlamaya ve uygulamaya özen gösterirler.

### 1.2.1. Alan Becerileri, Kavramsal Beceriler ve Eğilimler

Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı; öğrencilerin sanatsal ifade, üretim ve sanat eleştirisi yetkinliklerini TYMM'nin bütüncül eğitim anlayışı doğrultusunda geliştirmeyi temel almıştır. Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nın temel unsurları olan öğrenme-öğretme süreçleri ile ölçme ve değerlendirme faaliyetleri başta olmak üzere her türlü öğrenme çıktıları; alan becerileri, kavramsal beceriler ve eğilimlerin bir bütün olarak değerlendirildiği bir anlayışla gerçekleştirilmelidir.

### 1.2.2. Programlar Arası Bileşenler

Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nda yer alan sosyal-duygusal öğrenme becerileri, sistem düşüncesi ve okuryazarlık becerileri ve değerler bütünleşik ve etkin bir şekilde yapılandırılmıştır. Bu bileşenlerin öğrenme-öğretme uygulamalarına nasıl yansıtılacağı detaylandırılmıştır.

Programın önemli bir bileşeni olan sosyal-duygusal öğrenme becerileri, öğrencilerin yalnızca zihinsel gelişimlerini değil aynı zamanda sosyal-duygusal gelişimlerini de desteklemede önemli bir görev üstlenmektedir. Program; öğrencilerin



akademik, sosyal-duygusal öğrenme becerilerinin çok yönlü gelişimini esas alıp onları zihinsel, sosyal, duygusal, fiziksel ve ahlaki yönleriyle bütüncül bireyler olarak yetiştirmeyi hedeflemektedir. Böylelikle eğitsel süreçler derinleştirilmekte; öğrencilerin bilgi, beceri ve değer kazanmaları teşvik edilmekte; olumlu öğrenme tutumları ile sosyal beceriler geliştirilmeleri ön plana çıkarılmaktadır.

Programın bir diğer bileşeni olan sistem düşüncesi ve okuryazarlık becerileri ile bireylerin toplumsal yaşamın dinamiklerine uyum sağlamaları amaçlanmaktadır. Bu kapsamda öğrencilerin çevrelerindeki görsel bilgileri anlamaları, yönerge-leri takip etmeleri ve kendilerini görsel yollarla ifade etmeleri desteklenmektedir. Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı; öğrencilerin görsel uyaranlara dikkat etmelerini, renkleri ve şekilleri ayırt etmelerini, semboller aracılığıyla anlam kurmalarını sağlayarak temel okuryazarlık becerilerine katkı sunmaktadır.

Programın bir diğer önemli bileşeni olan değerler alanında ise Erdem-Değer-Eylem Çerçevesi doğrultusunda çalışkanlık, dostluk, saygı, sorumluluk, temizlik gibi belirtilen değerlere odaklanılmıştır.

### 1.2.3. Disiplinler Arası ve Beceriler Arası İlişkiler

Programda disiplinler arası ilişkiler kurularak öğrencilerin farklı disiplinlerde edindikleri bilgi ve becerileri öğrenme -öğretme sürecinde nasıl kullanabilecekleri belirtilmiştir. Bu bağlamda hem disiplinler arası hem de beceriler arası ilişki kurulması önemsenmektedir. Disiplinler arası ilişkiler, farklı disiplin ve alanların görsel sanatlarda ifade bulduğu bağlam ve uygulamalara vurgu yapmakta olup programın temaları bu başlık altında farklı disiplinlerle ilişkilendirilmiştir. Böylelikle görsel sanatlar öğrenme ve üretme sürecinin disiplinler arası bağlam, problem ve etkileşimle daha nitelikli, faydalı ve ilgi çekici bir hâle getirilmesi amaçlanmıştır. Beceriler arası ilişkiler ise öğrenme çıktılarının odağında olmadığı hâlde temanın öğrenme çıktılarına ulaşılması için gerekli olan ve aynı zamanda temanın desteklediği alan becerilerini ve kavramsal becerileri ifade etmektedir. Öğrenme-öğretme süreçleri, disiplinler arası ve beceriler arası ilişkilerin işe koşulmasını sağlayacak şekilde planlanmalıdır.

### 1.2.4. Öğrenme Çıktıları

Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nın temaları belli bir bilgi ve beceri bütünlüğünü yansıtan öğrenme çıktıları etrafında oluşturulmuştur. Öğrenme çıktıları; temanın sonunda öğrencinin ulaşması beklenen, alana ilişkin kavram, yöntem ve işlem bilgileri ile becerileri bir arada sunan öğretim amaçları olarak düşünülebilir. Öğrenme çıktıları kavramsal becerilerin ortaya koyduğu eylemler, bu becerileri oluşturan süreç bileşenlerinin rehberliğinde hazırlanmıştır.

Görsel sanatlarda beceri kazanma ve estetik duyarlılığın gelişimi, bazı eylemlerin ve yaşantıların sistematik, bilinçli, duygusal ve istekli bir şekilde işe koşulmasını gerektiren bir süreçtir. Bu bağlamda öğrenme çıktılarına etkili bir şekilde ulaşılabilmesi için becerilerin süreç bileşenlerinin her bir öğrencinin bireysel farklılıkları gözetenilerek titizlikle gerçekleştirilmesi esastır. Ayrıca görsel sanatlar öğrenme-öğretme ortamlarının, her bir öğrencinin ilgili süreç bileşenlerini aktif bir şekilde deneyimlemesini ve içselleştirmesini sağlayacak şekilde tasarlanması beklenmektedir.

### 1.2.5. İçerik Çerçevesi

Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı öğrencilerin gelişimsel özellikleri, bireysel farklılıkları ve performans düzeyleri dikkate alınarak bütüncül bir yapıda tasarlanmıştır. Programın içerik çerçevesi, öğrencilerin sanatsal ifade ve estetik duyarlılık yetkinliklerini geliştirmek amacıyla soyut genellemeler yerine somut, ölçülebilir ve öğrenme-öğretme süreçlerini yapılandırılabilir anahtar kavramlar üzerine inşa edilmiştir.

Programda yer alan temalar ve bu temaları oluşturan içerik, disipline özgü bilgi ve işlemsel bilgi kümelerini kapsayacak şekilde düzenlenmiştir. Disipline özgü bilgi; görsel sanatlara ait temel öğeleri (renk, çizgi, doku, biçim vb.) kapsarken, işlemsel bilgi bu öğelerin sanatsal üretime dönüşmesi için gereken eylem adımlarını (tutma, boyama, kesme, yapıştırma vb.) ifade eder.

### 1.2.6. Öğrenme Kanıtları (Ölçme ve Değerlendirme)

Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nın öğrenme kanıtları bölümünde öğrencilerin gelişim özelliklerine uygun olmak koşuluyla sürece dayalı, öğrenme eksikliklerinin tespiti ve telafi edilmesini temel alan bir yaklaşım benimsenmiştir. Bu bölümde her öğrenme çıktısına ilişkin en az bir öğrenme kanıtı sunulmuştur. Ölçme araçları belirlenirken bunların temalarda yer verilen öğrenme çıktılarına kapsamı hedeflenmiştir. Öğrencilerin aktif olarak süreçte yer aldığı, öğrencileri motive edici öğrenme kuram ve yaklaşımlarıyla uyumlu ölçme ve değerlendirme yöntemleri tercih edilmiştir. Ayrıca programda verilen öğrenme kanıtları öneri niteliğinde olup öğrenme çıktısı ve içerik çerçevesi ile uyumlu olması koşuluyla farklı ölçme araç ve yöntemleri kullanılabilir. Ölçme ve değerlendirme uygulamaları tüm süreç boyunca yapılmalı ve ölçme sonuçları tek başına değil, izlenen süreçlerle birlikte bütünlük içerisinde değerlendirilmelidir.

Ön değerlendirme etkinlikleri kullanılarak öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyinin tespit edilmesi ile başlayan süreç, öğrenme çıktılarına ulaşılma düzeyinin ve öğrenme eksiklerinin belirlenmesi ile sürdürülmüştür. Temalar içinde süreç değerlendirme amacıyla kullanılan ölçme ve değerlendirme etkinlikleri çeşitlilik göstermektedir. Ölçme ve değerlendirme araçlarından her birine programın son kısmında örnekler verilmiştir.

### 1.2.7. Öğrenme-Öğretme Yaşantıları

Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nın öğrenme yaşantıları bölümünde temalara ilişkin temel kabuller, ön değerlendirme süreci, köprü kurma etkinlikleri ve öğrenme-öğretme uygulamaları bulunmaktadır.

Temel kabullerde öğrencilerin tema ile ilgili ihtiyaç duyacağı ön öğrenmelere yer verilmiştir.

Ön değerlendirme süreci, ilgili tema için gerekli olan bilgilerin ifade edildiği temel kabullere, öğrencilerin sahip olup olmadığının nasıl değerlendirileceğinin yer aldığı bölümdür.

Köprü kurma bölümünde, öğrencilerin mevcut bilgi ve becerileri ile edinecekleri bilgi ve beceriler arasında bağ kurmaya yönelik etkinlik önerileri sunulmaktadır. Köprü kurma, sınıfta öğrenilen bilgi ve becerilerin günlük hayatla ilişkilendirilmesine yönelik olduğundan öğrencilerin öğrenilen bilgi ve becerileri sadece sınıf içinde değil gerçek hayatta da nasıl kullanabileceklerini anlamalarına fırsat verilmelidir.

Öğrenme-öğretme uygulamaları bölümünde meraka dayalı, sorgulayıcı, derin ve anlamlı öğrenmeye yönelik etkinliklere yer verilmiştir. Bu bölüm TYMM Öğretim Programları Ortak Metni doğrultusunda bilgi, beceri ve Erdem-Değer-Eylem Çerçevesi'nde yer alan değerlerin anlamlandırılmasına rehberlik etmektedir. Öğretmenler tarafından Erdem-Değer-Eylem Çerçevesi'nde yer alan değerlerin öğrenciler tarafından günlük ve toplumsal yaşama yansıtılması sağlanmalıdır. Öğrenme-öğretme uygulamaları bölümünde öğrencilerin akademik, sosyal-duygusal becerilerinin en üst düzeyde gelişiminin sağlanması için okul içi ve okul dışı öğrenme ortamlarına uygun etkinliklere yer verilmiştir. Öğrenci merkezli bu etkinlikler ile öğrencilerin daha aktif hâle gelmeleri beklenmektedir. Bu süreçte okul içi öğrenme ortamları ve okul dışı öğrenme ortamlarından da yararlanılması, öğrencilerin okul ile yaşam arasında bağ kurmalarını sağlayacaktır. Uygun okul içi veya okul dışı öğrenme ortamlarının oluşturulmasında öğrenme çıktılarının kapsamı, öğrenci özellikleri, okul imkânları, ekonomiklik gibi etkenler göz önünde bulundurulmalıdır. Dijital öğrenme ortamları ve uygulamalarından (EBA, çevrim içi paylaşım platformları, eğitici dijital içerikler vb.) mümkün olduğunca yararlanılmalıdır. Öğrencilerin konu içeriklerine göre hazırladıkları afiş, poster, pano, broşür, dijital sunum vb. materyallerin sınıf içi, okul içi ve dışı ortamlarda sergilenmesi sağlanmalıdır. Bununla birlikte millî gün ve bayramlarda, dinî gün ve bayramlarda, belirli gün ve haftalarda çeşitli etkinliklerle öğrencilerin millî bilinç ve manevi değerleri geliştirilmelidir.

Öğrenme-öğretme yaşantıları sürecinde öğrenme uygulamaları öğrencinin bireysel düzeyine uygun kavramsal beceriler, temel okuryazarlık, görsel algı, sosyal-duygusal öğrenme becerileri, değerler ve eğilimlerle somut ve yaşantısal olarak ilişkilendirilerek sunulmuştur. Bu bağlamda öğrencilerin programlar arası bileşenleri içselleştirebilmeleri için öğrenme etkinliklerinin bu bileşenleri doğal olarak içerecek şekilde planlanması amaçlanmıştır.



### 1.2.8. Farklılaştırma

Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nın farklılaştırma bölümünde orta ağır düzeyde zihinsel yetersizliği/otizm spektrum bozukluğu olan öğrencilerin bireysel özellikleri, performansları ve ihtiyaçları göz önüne alınarak TYMM Öğretim Programları Ortak Metni'nde yer alan "zenginleştirme" ve "destekleme" stratejilerinden sadece destekleme stratejisine yer verilmiştir.

Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nın farklılaştırma bölümü; her öğrencinin kendine özgü ilgi ve öğrenme stilleri doğrultusunda kapsayıcı bir eğitim ortamı oluşturmak amacıyla hazırlanmıştır. Burada öğrencilerin bireysel farklılıkları dikkate alınarak esnek gruplandırma, sürekli değerlendirme ve uyarlama yaklaşımları ön plana çıkarılmıştır. Farklılaştırma bölümü, öğrenme-öğretme uygulamalarında güçlük yaşayan öğrencilere gerekli desteğin verilebilmesi için önerilerin sunulduğu bölümdür. Bu bölümde destekleme kapsamında mevcut öğrenme-öğretme uygulamalarının sadeleştirilmesi, konulara yönelik ek kaynakların kullanılması gibi önerilerde bulunulmuştur.

### 1.3. Görsel Sanatlar Dersi Tema, Öğrenme Çıktıları ve Süre Tablosu

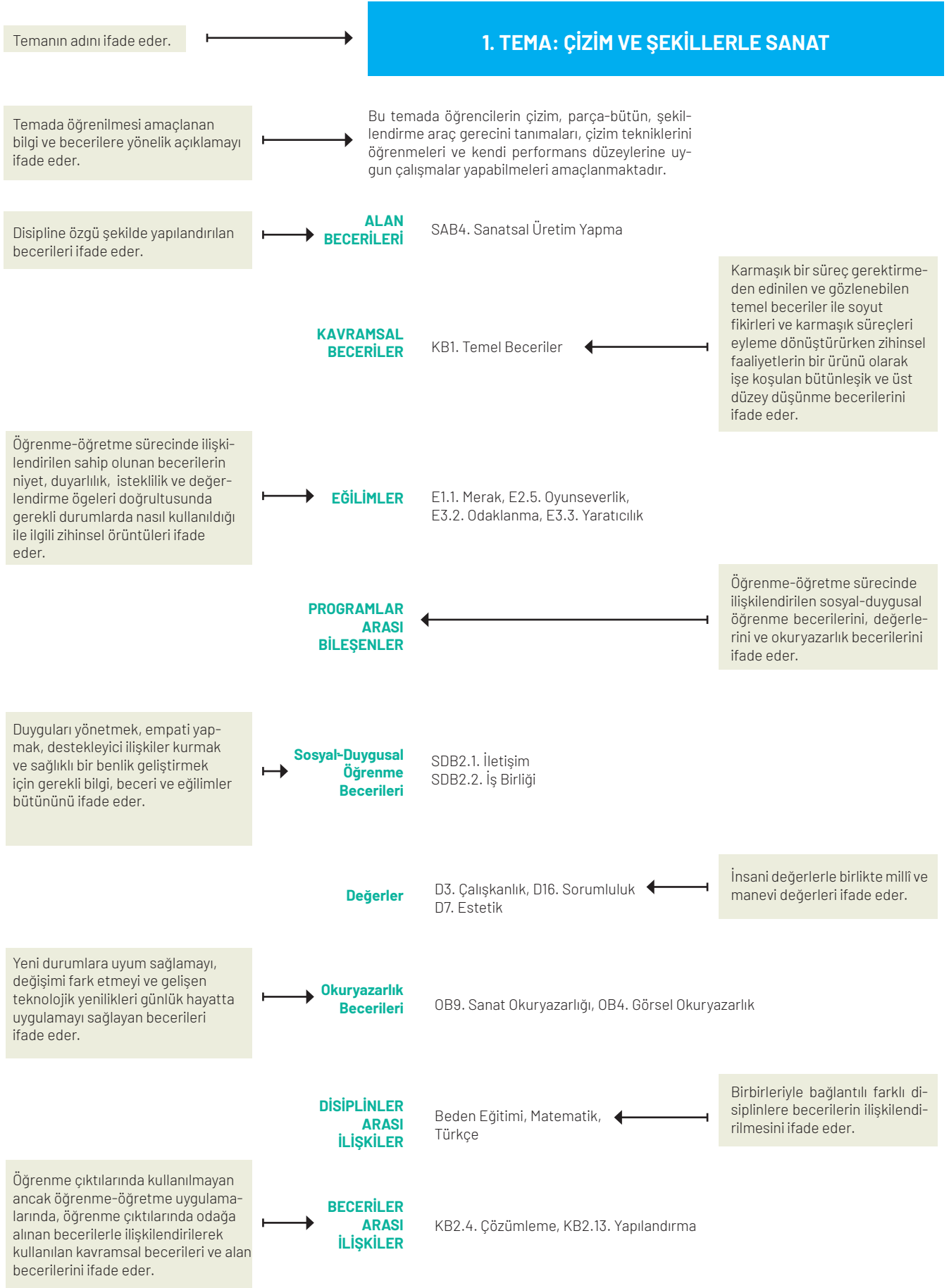
| TEMA                               | ÖĞRENME ÇIKTILARI SAYISI | SÜRE        |                 |
|------------------------------------|--------------------------|-------------|-----------------|
|                                    |                          | DERS SAATİ  | YÜZDE ORANI (%) |
| HATIRLATMA/DEĞERLENDİRME HAFTASI** | -                        | 30          | 3               |
| 1. TEMA: ÇİZİM VE ŞEKİLLERLE SANAT | 3                        | 900         | 89              |
| 2. TEMA: RENKLERDEN SANATA         | 3                        |             |                 |
| 3. TEMA: NESNELERDEN SANATA        | 4                        |             |                 |
| 4. TEMA: YAŞAM VE SANAT            | 4                        |             |                 |
| 5. TEMA: DİJİTAL SANAT             | 2                        |             |                 |
| PEKİŞTİRME/GENELLEME HAFTASI***    | -                        | 30          | 3               |
| OKUL TEMELLİ PLANLAMA****          | -                        | 48          | 5               |
| <b>TOPLAM</b>                      | <b>16</b>                | <b>1008</b> | <b>100</b>      |

- \* Belirtilen tablo, 12 eğitim-öğretim yılı boyunca okutulacak temalar, öğrenme çıktıları ve ders saatlerinin toplamını kapsamaktadır.
- \* Tablo, bir öğrencinin tüm temaları ve öğrenme çıktılarını, kendi performans düzeyine uygun olarak öğrenmesi, edinmesi ve uygulamaya geçirebilmesi durumunda ortaya çıkan örnek bir tablodur. Öğrenciler için performans düzeyleri dikkate alınarak ve BEP amaçları doğrultusunda uygun temalar ve öğrenme çıktıları belirlenmesi esastır.
- \* Hatırlatma/Değerlendirme haftaları her ders yılı başında, o ders yılının toplam ders saatinin (84 ders saati) %3'ü kadar (2 ders saati) olmalıdır.
- \* Pekiştirme/Genelleme haftaları her ders yılı başında, o ders yılının toplam ders saatinin (84 ders saati) %3'ü kadar (2 ders saati) olmalıdır.
- \* Zümre öğretmenler kurulu tarafından ders kapsamında yapılması kararlaştırılan okul dışı öğrenme etkinlikleri, araştırma ve gözlem çalışmaları, sosyal etkinlikler, proje çalışmaları, yerel çalışmalar, okuma çalışmaları gibi etkinlikler için ayrılan süredir. Öğrencilerin bireysel ihtiyaçları ve öğrenme hızları dikkate alınarak etkinliklerin kapsamı, süresi ve içeriği belirlenir. Yıl içerisinde öğrencilerin bireyselleştirilmiş eğitim programları doğrultusunda uygulanır.
- \* Okul Temelli Planlama her ders yılında o ders yılına ait toplam ders saatinin (84 ders saati) %5'i kadar (4 ders saati) olmalıdır.

#### 1.4. Görsel Sanatlar Dersi Kitap Forma Sayıları ve Kitap Ebadı

| KİTAP                         | FORMA SAYISI | KİTAP EBATLARI     |
|-------------------------------|--------------|--------------------|
| GÖRSEL SANATLAR DERS KİTABI 1 | 6-8          | 19,5 cm ve 27,5 cm |
| GÖRSEL SANATLAR DERS KİTABI 2 | 6-8          | 19,5 cm ve 27,5 cm |

## 1.5. Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nın Yapısı



|                                                                                                                                                                                                                          |                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                         |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Öğrenme-öğretme yaşantıları sonunda öğrenciye kazandırılması amaçlanan bilgi, beceri ve becerilerin süreç bileşenlerini ifade eder.                                                                                      | ÖĞRENME ÇIKTILARI                             | GS.1.1. Çizim çalışmaları yapabilme                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Dersin kodu<br>Tema numarası<br>Öğrenme çıktısı numarası                                                                                                                                                |
| Disipline ait başlıca genelleme, ilke, anahtar kavramlar, sembolleri vb. ifade eder.                                                                                                                                     | Anahtar Kavramlar                             | Çizgi Çizme<br>Resim Çizme<br>Parça-Bütün<br>Şekil Verme                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Öğrenme-öğretme sürecinde ele alınan bilgi kümesini (bölüm/konu/alt konuya ilişkin sınırları) ifade eder.                                                                                               |
| Öğrenme çıktıları, eğilim, programlar arası bileşenler ve öğrenme kanıtları arasında kurulan ve anlamlı ilişkilere dayanan öğrenme-öğretme sürecini ifade eder.                                                          | ÖĞRENME KANITLARI<br>(Ölçme ve Değerlendirme) | Çizim ve parça-bütün çalışmalarına yönelik beceriler gözlem form ile değerlendirilebilir. Şekillendirme malzemelerine biçim verebilme becerileri ise performans görevi verilerek değerlendirilebilir. Bu kapsamda öğrencilerden şekillendirme malzemeleri kullanarak bir ürün oluşturmaları istenebilir. Performans görevi, bütüncül dereceli puanlama anahtarıyla değerlendirilebilir.                                                                                                                                                                             | Öğrenme çıktısının değerlendirilmesi ile uygun ölçme ve değerlendirme araçlarını ifade eder.                                                                                                            |
| Öğrenme çıktıları, eğilim, programlar arası bileşenler ve öğrenme kanıtları arasında kurulan ve anlamlı ilişkilere dayanan öğrenme-öğretme sürecini ifade eder.                                                          | ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI<br>Temel Kabuller | Öğrencilerin nesne eşleyebildiği, en az tek basamaklı yönergeleri yerine getirebildiği, çizme, şekil verme ve yoğurma çalışmalarına katılabilecek düzeyde motor becerilere ve el-göz koordinasyonuna sahip olduğu kabul edilmektedir.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Önceki öğrenme-öğretme süreçlerinden getirildiği kabul edilen bilgi ve becerileri ifade eder.                                                                                                           |
| Yeni bilgi ve becerilerin öğrenilmesi için sahip olunması gereken ön bilgileri ve/veya becerileri ifade eden temel kabul-lerin değerlendirilmesi ile öğrenme sürecindeki ilgi ve ihtiyaçların belirlenmesini ifade eder. | Ön Değerlendirme Süreci                       | Öğrencilere nesnelerle eşleme yaptırılarak verdikleri tepkiler izlenebilir. Basit yönergeler sunulurken bu yönergeleri uygulayıp uygulayamadıkları gözlemlenerek değerlendirilebilir. Kalem verilerek kalem nasıl tuttuğu ve kalemle kâğıda iz bırakıp bırakmadığı gözlemlenebilir.                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Mevcut bilgi ve beceriler ile edinilecek bilgi ve beceriler arasında bağlantı oluşturma sürecinin yanı sıra edinilecek bilgi ve beceriler ile günlük yaşam deneyimleri arasında bağ kurmayı ifade eder. |
| Hedeflenen öğrenci profili ve temel öğrenme yaklaşımları ile uyumlu öğrenme-öğretme yaşantılarının hayata geçirildiği uygulamaları ifade eder.                                                                           | Öğrenme-Öğretme Uygulamaları                  | Öğrencilerden çizim için gerekli araç gereci gösterme ve söyleme düzeyinde ifade etmeleri beklenir. Öğrencilerin, karışık nesneler arasından saklanmış çizim araç gereçlerini bulmaları istenerek derse ilgi çekilmesi ve merak uyandırılması sağlanır (E1.1.). Çeşitli araç gereç ve malzemeler öğrencilere gösterilir. Uygulama sürecinde en az üç seçenek arasından adı söylenen çizim araç gerecini göstermeleri ve gösterilen aracı isimlendirmeleri beklenir. Bu amaçla gerçek nesneler, görsel kartlar, dijital araçlar ve çalışma kâğıtları kullanılabilir. |                                                                                                                                                                                                         |
| Öğrenme profilleri bakımından farklılık gösteren öğrencilere yönelik çeşitli farklılaştırmalar sunan öğrenme-öğretme yaşantılarını ifade eder.                                                                           | FARKLIlaştırma                                | Sanat uygulamalarına yönelik bu öğrenme süreçlerinde öğrencilerin bireysel farklılıkları dikkate alınarak içerik, süreç, ürün ve öğrenme ortamı düzenlemelerinde farklılaştırma yapılabilir. İçerik farklılaştırması kapsamında öğretimde kullanılacak araçlar somut olarak gösterilebileceği gibi dijital sunumlar ve görsellerle de tanıtılabilir.                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                         |
| Öğretmenin ve programın güçlü ve iyileştirilmesi gereken yönlerinin öğretmenler tarafından değerlendirilmesini ifade eder.                                                                                               | ÖĞRETMEN YANSITIMLARI                         | Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                         |



## 2. GÖRSEL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NDA YER ALAN TEMALAR

### 1. TEMA: ÇİZİM VE ŞEKİLLERLE SANAT

Temada öğrencilerin çizim, parça-bütün, şekillendirme araç ve gerecini tanımları, çizim tekniklerini öğrenmeleri ve kendi performans düzeylerine uygun çalışmalar yapabilmeleri amaçlanmaktadır.

**ALAN BECERİLERİ** SAB4. Sanatsal Üretim Yapma (SAB4.2. Sanatsal Ürün Oluşturma)

**KAVRAMSAL BECERİLER** KB1. Temel Beceriler

**EĞİLİMLER** E1.1. Merak, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.3. Yaratıcılık

#### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

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

**Değerler** D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D16. Sorumluluk

**Okuryazarlık Becerileri** OB9. Sanat Okuryazarlığı, OB4. Görsel Okuryazarlık

**DİSİPLİNLER ARASI  
İLİŞKİLER** Beden Eğitimi Oyun ve Spor

**BECERİLER ARASI  
İLİŞKİLER** KB2.4. Çözümleme, KB2.13. Yapılandırma

## ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

- GS1.1.** Çizim çalışmaları yapabilme
- GS1.2.** Parça bütün çalışmaları yapabilme
- GS1.3.** Şekillendirme malzemeleriyle sanatsal ürün oluşturabilme
- a)** Şekillendirme araç gerecini ifade eder.
- b)** Şekillendirme çalışmalarını sanatsal ürüne dönüştürür.

## İÇERİK ÇERÇEVESİ

Çizgi Çizme  
Resim Çizme  
Parça-Bütün  
Şekil Verme

## Anahtar Kavramlar

çizgi, resim, imgesel resim, parça-bütün, bulma, ayırt etme, birleştirme, şekil verme, yoğurma

## ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Çizim ve parça-bütün çalışmalarına yönelik beceriler gözlem formu ile değerlendirilebilir. Şekillendirme malzemelerine biçim verebilme becerileri beceri analizi kaydı kullanılarak değerlendirilebilir. Öğrencilere performans görevi kapsamında çizim, parça-bütün ve şekillendirme çalışmalarına ilişkin görevler verilerek bir ürün oluşturmaları istenebilir. Bu kapsamda öğrencilerden model bakarak ya da imgesel olarak resim çizmeleri, parçalardan bütün oluşturabilecekleri bir ürün tasarımları veya şekillendirme malzemeleri kullanarak bir ürün oluşturmaları beklenebilir. Performans görevi kapsamında ortaya konulan ürünler bütüncül dereceli puanlama anahtarıyla değerlendirilebilir.

## ÖĞRENME – ÖĞRETME YAŞANTILARI

### Temel Kabuller

Öğrencilerin nesne eşleyebildiği, en az tek basamaklı yönergeleri yerine getirebildiği, çizme, şekil verme ve yoğurma çalışmalarına katılabilecek düzeyde motor becerilere ve el-göz koordinasyonuna sahip oldukları kabul edilmektedir.

### Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilere nesnelerle eşleme yaptırılarak verdikleri tepkiler izlenebilir. Basit yönergeler sunularak bu yönergeleri uygulayıp uygulayamadıkları gözlemlenerek değerlendirilebilir. Kalem verilerek kalem nasıl tuttuğu ve kalemle kâğıda iz bırakıp bırakmadığı gözlemlenebilir.



**Köprü Kurma**

Öğrencilerin çizgi çalışmalarını günlük yaşamla ilişkilendirmeleri için çevrelerinde çizgilere nerelerde rastladıkları üzerine konuşulabilir. Örneğin öğrencilere “Yaya geçitlerindeki çizgilere dikkat ettiniz mi?” gibi sorular yöneltilebilir. Elmanın ikiye bölünmesi ya da kurabiye yaparken hamur kalıplarının kullanılması gibi deneyimlerden yola çıkılarak parça-bütün ve şekillendirme kavramları somutlaştırılabilir.

**Öğrenme-Öğretme Uygulamaları****GS1.1.**

Öğrencilerin temel çizim becerilerini kazanabilmeleri için öğrenme-öğretme uygulamaları sürecinde aşağıdaki adımları gerçekleştirmeleri gereklidir:

- Çizim çalışmalarında kullanılan araç gereci ifade eder.
- Temel çizgisel çalışmalar yapar.
- Modele bakarak resim çizer.
- İmgesel resim çizer.

Bu adımların gerçekleştirilebilmesi için aşağıdaki öğrenme ve öğretme uygulamaları takip edilir:

Öğrencilerden çizim için gerekli araç gereci, gösterme ve söyleme düzeyinde ifade etmeleri beklenir. Öğrencilerden karışık nesneler arasından çizim araç gerecini bulmaları istenir. Böylece derse ilgi çekilerek merak uyandırılır (**E1.1**). Çeşitli araç gereç ve malzeme öğrencilere gösterilir. Öğrencilerden uygulama sürecinde en az üç seçenek arasından adı söylenen çizim araç gerecini göstermeleri ve gösterilen aracı isimlendirmeleri beklenir. Bu amaçla gerçek nesneler, görsel kartlar, dijital araçlar ve çalışma kâğıtları kullanılabilir.

Öğrencilerden temel çizgi çalışmaları yapmaları beklenir. Dikey çizgi, yatay çizgi, eğik çizgi, dalga, kavisli çizgi, zikzak, daire, üçgen, kare gibi temel çizgisel formlar çizdirilir. Bir uzun bir kısa çizgi gibi ritimli çizimler ile zikzak ve dalga gibi örüntü içeren çalışmalarla beceri pekiştirilir. Seçilen çizgisel formlara yönelik çalışma kâğıtları öğrencilere dağıtılarak uygulama başlatılır.

Öğrencilerden modele bakarak resim çizimleri beklenir. Merak ve odaklanma sağlamak amacıyla öğrencilere güneş, elma, ev, ağaç gibi varlıkları ifade eden görseller sunulur ve uygulamaya geçilir. Öğrencilerin görselleri incelemeleri sağlanır (**E3.2**). İncelenen görseller hakkında konuşulur. Ardından öğrencilerden seçilen görsele veya nesne modeline bakarak belirlenen süre içerisinde kendi çizimlerini yapmaları istenir (**D16.3**). Çizilen resimler sınıf panosunda sergilenebilir (**OB9**).

Öğrencilerden imgesel resim çizimleri beklenir. Öğrencilere gerçek nesnelerle sınırlı kalmak zorunda olmadıkları, istedikleri renkleri ve şekilleri kullanabilecekleri ifade edilerek yaratıcılıkları desteklenir (**E3.3, D7.2**). Uygulama sürecinde öğrencilere geri bildirim sunulur, gerektiğinde yardım edilerek çalışmalarını tamamlamaları sağlanır. Çizilen resimler hakkında konuşularak etkileşim kurulur (**SDB2.1**). Bu çalışmalar sınıf veya okul panosunda sergilenebilir. Tüm süreçte öğrencilerin aktif katılımı desteklenir (**D3.4**). Hedeflenen süreç bileşenleri dikkate alınarak öğrencilerden çizim çalışmaları yapmaları istenir ve çizim çalışmalarına yönelik becerileri gözlem formu ile değerlendirilir. Ayrıca öğrencilere modele bakarak ya da imgesel olarak resim çizimleri performans görevi olarak verilebilir ve öğrencilerin oluşturduğu ürünler bütüncül puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

**GS1.2.**

Öğrencilerin parça-bütün çalışmalarına yönelik becerileri kazanabilmeleri için aşağıdaki adımları gerçekleştirmeleri gereklidir:

- Bir bütüne ait parçayı bulur.
- Parçalardan bir bütün oluşturur.

Bu adımların gerçekleştirilebilmesi için aşağıdaki öğretim uygulamaları takip edilir:

Öğrencilerden bir bütüne ait parçayı bulmaları beklenir. Yapboz parçaları, ikiye bölünmüş meyve görselleri ya da oyuncak parçaları vb. kullanılarak dikkat çekilir ve merak uyandırılır (**E1.1, OB4**). Görsel, işitsel ve dokunsal materyaller kullanılarak öğrencilerin parçayı doğru şekilde çözümleyerek eşleştirmeleri sağlanır (**KB2.4**). Çeşitli oyunlarla süreç desteklenir (**E2.5**).

Öğrencilerin kendilerine verilen parçaları birleştirerek anlamlı bir bütün oluşturmaları beklenir. Bu amaçla görsel, nesnel, sözel ya da yapısal parçaları birleştirmelerine imkân veren çalışmalar planlanır. Öğrencilerden bir bütünü oluşturan parçaları bulmaları istenir (**KB2.13**). Çalışmalar sırasında öğrencilere gerektiğinde yardım verilerek katılımları desteklenir. Her öğrenci kendi çalışmasını tamamladıktan sonra materyalini bir akranyla değiştirebilir (**SDB2.2**). Öğrencilere performans düzeyleri göz önünde bulundurularak çeşitli parça-bütün çalışmaları verilir ve becerileri gözlem formu ile değerlendirilebilir. Ayrıca performans görevi olarak öğrencilerden parçalardan bütün oluşturabilecekleri bir ürün istenebilir ve bu oluşturulan ürünler bütüncül puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

**GS1.3.**

Öğrencilerin şekillendirme araç gerecini gösterme ve söyleme düzeyinde ifade etmeleri beklenir. Şekil verilmiş figür örneklerinin görselleri gösterilerek merak uyandırılır (**E1.1, OB4**). Kullanılması planlanan malzemeler (oyun hamuru, kil, seramik hamuru vb.) ve araç gereç (kalıplar, plastik oklava vb.) öğrencilere gösterilerek isimlendirilir. Öğrencilerden adı söylenen aracı en az üç seçenek arasından göstermeleri ve isimlendirmeleri istenir (**D3.4**).

Şekillendirme sürecinde öğrencilerin seçtikleri renkteki malzemelerle kalıp kullanarak şekil oluşturmaları sağlanabilir. Kalıplar öğrencilere dağıtılarak uygulama başlatılır. Kalıplar paylaşılr ve çalışma iş birliği içinde gerçekleştirilir (**SDB2.2**). Doğru tepkiler desteklenir; gerektiğinde yardım verilerek çalışmanın tamamlanması sağlanır. Farklı figür örnekleri gösterilerek birlikte şekil oluşturulacağı açıklanır. Belirlenen figürü oluşturma sürecinde her basamak adım adım gösterilir. Figür tamamlanana kadar süreç sürdürülür; gerektiğinde destek verilir. Oluşturulan figürler sınıf içinde sergilenebilir. Öğrencilerin şekillendirme malzemelerine şekil verme becerileri beceri analizi kaydı kullanılarak değerlendirilebilir. Benzer çalışmalar tekrar edilerek öğrencilerin sanatsal pratiği geliştirilebilir (**OB9**). Ayrıca öğrencilerden şekillendirme malzemeleri kullanarak bir ürün oluşturmaları istenebilir (**E3.3**). Performans görevi, bütüncül dereceli puanlama anahtarıyla değerlendirilebilir.

## FARKLILAŞTIRMA

İçerik farklılaştırması kapsamında öğretimde kullanılacak araçlar somut olarak gösterilebileceği gibi dijital sunumlar ve görsellerle de tanıtılabilir. Araç gereci ifade etme becerisinin kazandırılmasında bazı öğrencilerden yalnızca gösterme düzeyinde, bazı öğrencilerden ise hem gösterme hem söyleme düzeyinde tepki beklenebilir. Bazı öğrencilere yalnızca temel araçlar (kurşun kalem, silgi vb.) tanıtılırken bazılarına fırça, füzün, pastel, rapido gibi farklı araçlar da sunulabilir. Öğrencilerin bir kısmı sadece temel çizgi çalışmalarına yönlendirilirken diğerleri modele bakarak veya imgesel olarak resim çizme etkinliklerine katılabilir. Temel çizgi çalışmaları kapsamında bazı öğrencilere yalnızca düz ve eğri çizgiler verilirken diğerlerine desen ve dokularla çizgi kompozisyonu çalışmaları uygulanabilir. Başlangıçta nokta birleştirme etkinlikleri yapılabilir; ilerleyen süreçte noktalar seyrektirilerek ve ardından kaldırılarak bağımsız çizgiler çizme hedeflenebilir.

Parça-bütün etkinliklerinde bazı öğrenciler yalnızca nesne eşleştirme çalışmaları yaparken bazıları parçaları bir araya getirerek bütün oluşturma görevlerini yerine getirebilir. Süreç, iki parçalı basit çalışmalardan başlanarak daha fazla parçaya sahip ve karmaşık modellere doğru ilerletilebilir. Şekillendirme sürecinde ise bazı öğrenciler kalıp kullanarak şekil çıkarma çalışmaları yaparken bazıları figür tasarlayıp kendi şekillerini oluşturabilir. Kullanılan araç gereçte de aşamalı bir geçiş sağlanabilir; başlangıçta oyun hamuru, kâğıt, çubuk, ip, makas gibi basit materyallerle çalışılırken daha ileri düzeyde kil, seramik çamuru, rölyef hamuru, tel, alçı, silikon kalıplar gibi malzemelere geçilebilir.

Süreç farklılaştırması kapsamında çizim çalışmalarında bazı öğrenciler çizim araç gerecini bire bir öğretmen modeliyle tanırken bazıları görsel kartlar veya dijital yönergeler aracılığıyla bağımsız olarak öğrenebilir. Bazı öğrenciler için kalem tutma aparatı veya büyük boy kalem gibi destekleyici materyaller tercih edilebilir. Modele bakarak resim çizme sürecinde görsel desteklerden yararlanılabilir ve çizim öğeleri aşamalı olarak verilebilir. Resim parçalar hâlinde çizdirilip daha sonra birleştirilerek bütün oluşturulabilir. Parça-bütün çalışmalarında bazı öğrenciler fiziksel ipuçları ve bire bir destekle ilerlerken, bazıları akran iş birliğiyle oyun temelli etkinlikleri tamamlayabilir. Fiziksel materyallerle çalışan öğrencilerde parça parça ilerleme sağlanırken dijital ortamda çalışan öğrencilere sürükle-bırak uygulamaları sunulabilir. Parça yerlerini bazı öğrenciler serbest keşif yoluyla bulabilirken bazılarına görsel ipuçları verilebilir. Şekillendirme etkinliklerinde bazı öğrenciler adım adım modelleme ile ilerlerken, bazıları kendi figürlerini planlayarak daha serbest bir üretim süreci gerçekleştirebilir.

Ürün farklılaştırması açısından bazı öğrenciler çizim etkinliklerinde yalnızca araç gereç gösterme ya da temel çizgi çizme görevlerini yerine getirirken bazıları özgün resimler üretilip bu ürünleri sözlü olarak ifade edebilir. Parça-bütün çalışmalarında bazı öğrenciler yalnızca nesneleri doğru yerleştirirken bazıları tamamladıkları ürün hakkında kısa açıklamalar yapabilir. Şekillendirme etkinliklerinde bazı öğrenciler hazır kalıplarla ürün ortaya koyarken diğerleri kişisel tercihlerine göre yeni figürler tasarlayabilir.

Öğrenme ortamı düzenlemelerinde öğrencilerin çalışabileceği farklı istasyonlar oluşturulabilir. Çizim araç gereci, her öğrencinin kolayca ulaşabileceği şekilde yerleştirilir. Parça-bütün çalışmalarına yönelik olarak bireysel ve grup etkinliklerine uygun alanlar ayrılır. Şekillendirme etkinlikleri için güvenli ve temizlenebilir yüzeylere sahip masalar tercih edilir. Görsel yönergeler, öğrencilerin kolaylıkla görebileceği yerlere yerleştirilerek dikkat ve katılım desteklenir.

## ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



## 2. TEMA: RENKLERDEN SANATA

Temada öğrencilerin renkleri tanıyabilmesi, ana renkleri karıştırarak ara renk-ler elde edebilmesi, çevresindeki nesnelerin renklerini doğadaki örnekleriyle karşılaştırması, boya tür ve tekniklerini öğrenebilmesi amaçlanmaktadır.

**ALAN BECERİLERİ** SAB4. Sanatsal Üretim Yapma

**KAVRAMSAL BECERİLER** KB1. Temel Beceriler

**EĞİLİMLER** E1.1. Merak, E2.5. Oyunseverlik, E3.2. Odaklanma, E3.3. Yaratıcılık

### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri** SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği

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

**Okuryazarlık Becerileri** OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB9. Sanat Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER** Beden Eğitimi, Oyun ve Spor, Hayat Bilgisi ve Günlük Yaşam Becerileri

**BECERİLER ARASI İLİŞKİLER** KB2.7. Karşılaştırma

## ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

**GS2.1.** Renkleri kullanabilme

**GS2.2.** Boyama çalışmaları yapabilme

**GS2.3.** Baskı çalışmaları ile sanatsal ürün oluşturabilme

**a)** Baskı çalışmalarında kullanılan araç gereci ifade eder.

**b)** Baskı çalışmalarını sanatsal ürüne dönüştürür.

## İÇERİK ÇERÇEVESİ

Renkler  
Boyama  
Boyama Teknikleri  
Baskı Teknikleri  
Baskı

## Anahtar Kavramlar

ana renkler, ara renkler, doğadaki renkler, boyama, baskı

## ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Gösterme ve söyleme düzeyinde tepki beklenen süreç bileşenleri, tek basamaklı davranış deneme kaydı ile değerlendirilebilir. Renk kullanabilme becerisi gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir. Boyama ve baskı yapabilme becerileri ise beceri analizi kaydı kullanılarak değerlendirilebilir. Performans görevi kapsamında öğrencilerden boyama ve baskı çalışması yoluyla bir ürün oluşturmaları istenebilir. Oluşturulan ürün bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

## ÖĞRENME – ÖĞRETME YAŞANTILARI

### Temel Kabuller

Öğrencilerin aynı renkleri eşleyebildiği, en az tek basamaklı yönergeleri yerine getirebildiği kabul edilmektedir. Kalem, fırça gibi boyama ve baskı çalışmaları sırasında kullanılan araç gereci kullanabilecek düzeyde motor becerilere sahip olduğu kabul edilmektedir.

### Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilerin aynı renkleri eşleyebilmelerine yönelik değerlendirme süreci planlanabilir ve tepkileri izlenebilir. Öğrencilere basit yönergeler verilerek bu yönergeleri yerine getirip getiremedikleri gözlemlenebilir. Kalem, fırça gibi araçları tutmaya yönelik etkinlikler sırasında öğrencilerin motor becerileri değerlendirilebilir.

### Köprü Kurma

Öğrencilere evde ve okulda karşılaştıkları eşyaların renklerine ilişkin daha önceki gözlemlerini hatırlamalarını sağlayacak kısa tahmin ve eşleştirme oyunları yapılabilir. Bu süreçte “Kıyafetlerimizin üzerindeki resim ve yazılar nerelerde görülmüş olabilir?” gibi sorular sorularak öğrencilerin çevrelerinde dikkat ettikleri nesnelerle ilgili deneyimlerini paylaşmaları teşvik edilebilir. Öğrencilerin gerçek yaşamda karşılaştıkları örnekleri kendi ifadeleriyle aktarmaları desteklenebilir.

## Öğrenme-Öğretme Uygulamaları GS2.1.

Öğrencilerin renkleri öğrenip uygun boyama tekniklerini kavrayarak renkleri kullanabilmeleri için aşağıdaki adımları gerçekleştirmeleri gereklidir:

- Renkleri tanıır.
- Ana renkleri karıştırarak ara renkleri oluşturur.
- Çevresindeki nesnelerin renklerini doğadaki örnekleriyle karşılaştırır.

Yukarıdaki adımların gerçekleştirilebilmesi için aşağıdaki öğrenme ve öğretme uygulamaları takip edilir:

Sürece ana renkler (sarı, kırmızı ve mavi) tanıtılarak başlanır. Ana renklerin öğretiminin ardından öğrencilerin düzeyine göre seçilen ara renklerle devam edilir. Çevredeki renklere vurgu yapılarak öğrenme-öğretme sürecine dikkat çekilir ve merak uyandırılır **(E1.1)**. Seçilen renklerle uygulamaya başlanır. Rengin olumlu ve olumsuz örnekleri, gerçek nesneler, resimli kartlar ve/veya dijital araçlar kullanılarak öğrencilere sırayla gösterilir. Öğrencilerden istenen rengi göstermeleri ve sorulduğunda isimlendirmeleri beklenir **(D3.4)**. Öğretim sonunda renk öğretimini pekiştirmek amacıyla çeşitli oyunlar planlanabilir (kırmızı renk kullanılarak boyama çalışması, renk dedektifi, kırmızı renkli nesneleri bulma oyunu vb.) **(E2.5)**. Diğer renkler için de benzer bir öğrenme-öğretme süreci uygulanabilir. Öğrencilerden adı söylenen rengi temsil eden nesne/nesne resmini göstermeleri ve gösterilen nesne/nesne resminin rengini söylemeleri istenerek, renk tanıma becerileri tek basamaklı davranış deneme kaydı kullanılarak değerlendirilebilir.

Öğrencilerden ana renkleri karıştırarak ara renkler oluşturmaları beklenir. Öğretime öğrencilerin ilgisini çekecek bir renk karışımı deney videosu izletilerek başlanabilir ve merak uyandırılır **(E1.1)**. Ardından benzer bir etkinliğin birlikte yapılacağı açıklanarak gerekli araç gereç öğrencilere dağıtılır. Su dolu bardak ve sulu boya kullanılarak öncelikle ana renklerin gösterilmesi sağlanır. Daha sonra iki ana renk bir başka bardakta karıştırılarak ara renkler oluşturulur. Öğrencilerin karışım sonucunu fark etmeleri ve düşüncelerini ifade etmeleri beklenir **(SDB2.1)**. Çalışma tüm öğrenciler tarafından gerçekleştirilir; gerektiğinde öğretmen rehberliği ile destek sağlanır. Elde edilen renk sözlü olarak ifade edilir. Oluşturulan renk ile aynı renkteki nesneler gösterilebilir. Diğer ana-ara renk karışımları ve renk geçişleri için de süngerle renk geçişi oyunu oynama, dijital renk karıştırma uygulamaları, renkli asetatları üst üste koyma gibi alternatif uygulamalar yapılabilir. Uygulama süresince öğrencilerin sözlü veya sözsüz şekilde etkileşim kurmaları sağlanabilir **(SDB2.1)**. Uygulama sonunda öğrencilerin sınıf temizliğine katılması desteklenir **(D18.2)**. Öğrencilerin ana renkleri karıştırarak ara renkler oluşturup oluşturamadıklarını gözlem yoluyla değerlendirmek amacıyla renkleri karıştırarak talep edilen renkleri oluşturmaları istenebilir ve/veya hangi renklerin karışımıyla hangi renklerin elde edilebileceği sorulabilir **(E2.5)**. Öğrencilere bahçeye çıkılacağı ve çemberde yer alan renkleri doğada bulmaları gerektiği söylenerek merak uyandırılır **(E1.1)**.

Öğrencilerden çevresindeki nesnelerin renklerini doğadaki renklerle karşılaştırmaları beklenir **(KB2.7)**. Bu amaçla doğada sıkça karşılaşılan renklerden oluşan bir renk çemberi hazırlanabilir ve çalışma oynlaştırılabilir **(E2.5)**.

Bahçede renk çemberi öğrenciler tarafından sırayla çevrilebilir, ardından tüm öğrenciler belirlenen rengi çevrelerinde iş birliği içinde ve yardımlaşarak bulmaya çalışabilirler **(SDB2.2)**. Öğrencilerin belirlenen renkleri çevrelerinden gösterip gösteremedikleri gözlem formu kullanılarak değerlendirilebilir.

## GS2.2.

Öğrencilerin boyama becerilerini kazanabilmeleri için aşağıdaki adımları gerçekleştirmeleri gereklidir:

- Boyama çalışmalarında kullanılan araç gereci ifade eder.
- Serbest boyama yapar.
- Sınırlı alan boyar.

Yukarıdaki adımların gerçekleştirilebilmesi için aşağıdaki öğrenme ve öğretme uygulamaları takip edilir:

Öğrencilerden boyama çalışmalarında kullanılan araç gereci tanımları beklenir. Bu amaçla öğrencilerin çalışmaya ilgisini çekmek ve merak uyandırmak için tanınmış resamlara ait tablolardan örnekler gösterilebilir **(E1.1)**. Boyama teknikleri tanıtılır ve öğretimi hedeflenen teknik için gerekli araç gereç öğrencilere gösterilerek isimlendirilir **(OB9)**. Önce grup tepkisi alınır ardından öğrencilerden bireysel olarak gösterilen araç gereç isimlerini tekrar etmeleri istenir **(SDB2.2)**. Gerçek nesneler, resimli kartlar, dijital araçlar ve/veya çalışma kâğıtları kullanılarak adı söylenen araç gereci gösterme çalışmalarına yer verilir. Farklı boya teknikleri için benzer çalışmaları öğrencinin planlaması sağlanabilir **(D3.2)**. Öğrencilerden adı söylenen araç gereci göstermeleri ve gösterilen araç gereci isimlendirmeleri istenerek araç gereci ifade etme becerileri tek basamaklı davranış deneme kaydı ile değerlendirilebilir.

Öğrencilerden serbest boyama yapmaları beklenir. Uygulanacak boya tekniği (sulu boya, parmak boyası, kuru boya, akrilik boya vb.) tanıtılarak gerekli araç gereç öğrencilere dağıtılır. Serbest boyama yapacakları ve renklerle özgürce oynayabilecekleri açıklanarak merak uyandırılır **(E1.1, OB9)**. Uygulama sürecinde öğrenciler istedikleri renkleri kullanmaları, renkleri karıştırmaları, fırçayı sert ya da hafif kullanmaları veya elleriyle boyaları karıştırmaları yönünde teşvik edilir ve yaratıcılıkları desteklenir **(E3.3)**. Gerektiğinde yardım sunularak boyama çalışmasının tamamlanması sağlanır. Çalışma sonrasında öğrencilerden ürünlerini arkadaşlarına göstermeleri istenebilir. Her öğrenci yaptığı boyama hakkında açıklama yapabilir **(SDB1.3)**. Boyama çalışmaları sınıf içinde sergilenbilir.

Öğrencilerden sınırlı alanları boyamaları beklenir. Bu amaçla öğrencilerin performansına uygun bir resim seçilerek belirlenen boya tekniğiyle uygulama yapılır. Sınırlı alan boyama çalışması, modele bakarak veya öğrencinin seçtiği renklerle serbest biçimde uygulanabilir **(D3.4)**.

Çalışmasını tamamlayan her öğrenciyle bireysel olarak görüşülerek sınırlı alan boyama konusunda kendilerini değerlendirmeleri istenebilir **(SDB1.3)**. Belirlenmiş alan dışına taşırın öğrencilere ilgili alanlar gösterilerek dikkatleri bu bölgelere yönlendirilir. Uygulama sonunda resimler sınıfta sergilenebilir.

Öğrencilerin serbest ve sınırlı alan boyama becerilerini değerlendirebilmek amacıyla belirlenen boyama tekniğine göre (sulu boya vb.) beceri analizi kaydı formu hazırlanabilir ve öğrencilerin boyama becerileri gözlemlenerek kaydedilebilir. Ayrıca performans görevi kapsamında öğrencilerden boyama çalışması yoluyla bir ürün oluşturmaları istenebilir. Oluşturulan ürün bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

### GS2.3.

Öğrencilerden baskı çalışmalarında kullanılan araç gereci ve malzemeleri gösterme ve söyleme düzeyinde ifade etmeleri beklenir **(SDB2.1)**. Çeşitli baskı çalışması örnekleri gösterilerek öğrencilerin ilgisi derse çekilir ve odaklanmaları sağlanır **(E3.2)**. Bu süreçte öğrencilere baskı türleri ve teknikleri hakkında bilgi verilir **(OB1)**. Kullanılması planlanan araç gereç öğrencilere sırayla tanıtılarak adı söylenen araç gerecin gösterilmesi ve gösterilen araç gerecin isimlendirilmesine yönelik çalışmalar yapılır. Öğrenciler bağımsız olarak doğru tepki verinceye kadar uygulamalara devam edilir. Öğrencilerden adı söylenen araç gereci göstermeleri ve gösterilen araç gereci isimlendirmeleri istenerek araç gereci ifade etme becerileri tek basamaklı davranış deneme kaydı ile değerlendirilebilir.

Öğrencilerden baskı çalışmaları yaparak sanatsal ürün oluşturmaları beklenir. Farklı baskı malzemeleri kullanılarak çeşitli baskılar yapılır ve öğrencilerin yaratıcılık becerileri desteklenir **(E3.3)**. Seçilen baskı tekniğine göre beceri analizi basamakları takip edilerek uygulamalar gerçekleştirilir. Tamamlanan çalışmalar sınıf panosunda sergilenebilir **(OB9)**.

Baskı etkinlikleri bireysel ya da grup çalışması olarak planlanabilir. Ortak çalışma kâğıdı üzerine yapılan grup çalışmaları ile öğrencilerin iş birliği becerilerinin gelişimi desteklenebilir **(SDB2.2, D3.4)**. 29 Ekim Cumhuriyet Bayramı, 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı gibi millî bayram günlerinde Türk Bayrağı temalı çalışmalar yaptırılarak millî bilinç sahibi olmaları desteklenebilir **(D19.1)**. Farklı baskı tekniklerinin öğretiminde de benzer süreçler izlenebilir. Baskı çalışması yapabilme becerilerini değerlendirebilmek amacıyla beceri analizi kaydı kullanılabilir. Ayrıca performans görevi kapsamında öğrencilerden baskı çalışması yoluyla bir ürün oluşturmaları istenebilir. Oluşturulan ürün bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

### FARKLILAŞTIRMA

Öğrencilerin yaşları, bireysel özellikleri ve performans düzeyleri göz önünde bulundurularak süreç bileşenlerine yönelik içerik, süreç, ürün ve öğrenme ortamında uyarlamalar yapılabilir.

İçerik farklılaştırması kapsamında bazı öğrenciler yalnızca ana renkleri tanıma ve adlandırma üzerine çalışırken diğer öğrenciler ana renkleri karıştırarak ara renkleri oluşturma ya da doğadaki renk örüntüleriyle karşılaştırma etkinliklerine katılabilirler. Bazı öğrenciler rengi işaret ile seçerken bazı öğrenciler boyayla ifade edebilirler. Renk karışım deneylerinde kullanılan materyallerin türü (sulu boya, parmak boyası, renklendirilmiş su vb.) öğrencinin duysal hassasiyetine uygun olarak seçilebilir. Farklı düzeylerde deneyler ve etkinlikler planlanabilir. Benzer şekilde boyama çalışmalarında bazı öğrenciler yalnızca kuru boya ile sınırlı alan boyarken bazı öğrenciler farklı teknikleri (sulu boya, parmak boyası vb.) kullanarak serbest boyama yapabilirler. Bazı öğrencilere sınırları kalın çizgilerle belirlenmiş boyama sayfaları verilirken bazılarına ayrıntılı boyama sayfaları sunulabilir.



Baskı etkinliklerinde bazı öğrenciler yalnızca araç gereci tanıırken bazıları bu araçları kullanarak kendi sanatsal ürünlerini oluşturabilir. Bazı öğrenciler için düz ve küçük yüzeylerin (ahşap çerçeve, rozet vb.) bazı öğrenciler için ise karmaşık ya da üç boyutlu yüzeylerin (ahşap kutu, oyuncak, pano) boyanması hedeflenebilir. Tema seçimi farklılaştırılabilir; bazı öğrenciler serbest tema üzerinde çalışırken bazı öğrencilerden belirli bir konuya bağlı (doğa, mevsimler, duygular, kültürel motifler vb.) çalışmalar yapmaları beklenebilir. Hazır şablonlarla çalışılabileceği gibi bazı öğrencilerden kendi desenlerini çizmeleri ve boyamaları istenebilir.

Süreç farklılaştırması kapsamında renk karışımı etkinliklerinde bazı öğrenciler öğretmen yönlendirmesiyle aşamalı olarak ilerlerken bazıları grup içinde deneysel çalışmalarla süreci keşfedebilir. Boyama etkinliklerinde bazı öğrenciler öğretmen modeliyle çalışırken bazıları görsel yönergelerden yararlanarak bağımsız biçimde uygulama yapabilir. Baskı çalışmalarında süreç, bazı öğrenciler için bire bir destekle yürütülürken bazı öğrenciler kendi planladıkları adımlarla çalışabilir. Kullanılan boyalar ve fırçalar, öğrencinin kavrama becerisine göre seçilir; bazı durumlarda alternatif materyaller önerilebilir. Bazı öğrenciler için tüm uygulama basamakları öğretmen rehberliğinde adım adım yürütülürken bazı öğrenciler basit yönergelerle daha bağımsız biçimde çalışmaya teşvik edilebilir. Öğrenme-öğretme süreciyle etkinlik çizelgeleri, video destekli sunumlar gibi görsel araçlardan yararlanılabilir.

Ürün farklılaştırma açısından renkleri içeren kişisel renk kartelası hazırlama, renkleri tanıtan kolaj ya da renk çarkı oluşturma, her renge ait nesnelerden oluşan fotoğraf panosu hazırlama (kendi çektiği ya da dergilerden kesip yapıştırdığı görsellerle) gibi deneyim odaklı uygulamalarla süreç zenginleştirilebilir. Ana renkleri karıştırarak ara renk oluşturma becerisi için parmakla, damlalıkla ya da fırçayla karıştırma gibi farklı yöntemler kullanılabilir ve öğrencilerden bu renkleri kullanarak özgün bir resim oluşturmaları istenebilir. Boyama ürünleri, serbest desenler, sınırlı alanlar ya da özgün temalar içerebilir. Baskı çalışmalarında öğrenciler, kendi seçtikleri figürlerle çalışabilecekleri gibi öğretmen tarafından önerilen şekillerle de çalışabilirler. Bazı öğrenciler ürünlerini bireysel olarak sunarken bazıları grup arkadaşlarıyla ortak bir ürün oluşturabilir.

Öğrenme ortamı düzenlemelerinde öğrencilerin çalışabileceği farklı istasyonlar oluşturulabilir. Renk karışımı, boyama, baskı gibi etkinlikler için kolay erişilebilir, güvenli ve düzenli alanlar hazırlanabilir. Materyaller herkesin ulaşabileceği biçimde yerleştirilir, görsel yönerge kartlarının belirgin alanlarda bulunması ve bireysel ya da grup çalışmalarına uygun alanların oluşturulması önemlidir. Baskı çalışmaları için düz, temizlenebilir yüzeyler sağlanarak öğrenci güvenliği ve iş akışı desteklenebilir.

## ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



### 3. TEMA: NESNELERDEN SANATA

Temada öğrencilerin yırtma-yapıştırma, katlama ve kesme çalışmaları yapmaları, hazır kil, atık malzeme gibi farklı materyallerle üç boyutlu modellemeler oluşturmaları ve özgün sanatsal ürünler üretmeleri amaçlanmaktadır.

**ALAN BECERİLERİ** SAB4. Sanatsal Üretim Yapma

**KAVRAMSAL  
BECERİLER** KB1.Temel Beceri

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

#### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal  
Öğrenme Becerileri** SDB1.3. Kendine Uyarlama (Öz Yansıtma), SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği

**Değerler** D3. Çalışkanlık, D7. Estetik, D14. Saygı, D16. Sorumluluk

**Okuryazarlık Becerileri** OB4. Görsel Okuryazarlık, OB9. Sanat Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER** Beden Eğitimi, Oyun ve Spor

**BECERİLER ARASI İLİŞKİLER** KB2.5. Sınıflandırma, KB2.7. Karşılaştırma

## ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

**GS3.1.** Yırtma-yapıştırma çalışmaları yapabilme

**GS3.2.** Katlama çalışmaları yapabilme

**GS3.3.** Kesme çalışmaları yapabilme

**GS3.4.** Üç boyutlu çalışmalar yaparak sanatsal ürün oluşturabilme

**a)** Üç boyutlu çalışmalarda kullanılan araç gereci ifade eder.

**b)** Üç boyutlu çalışmalarını sanatsal ürüne dönüştürür.

## İÇERİK ÇERÇEVESİ

Yırtma, yapıştırma, katlama becerileri, kesme, üç boyutlu çalışmalar

## Anahtar Kavramlar

yırtma, yapıştırma, kesme, katlama, el becerileri, origami, makas tutma makas kullanma, atık malzeme

## ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Gösterme ve söyleme düzeyindeki beceriler, tek basamaklı davranış deneme kaydı ile değerlendirilebilir. Yırtma, yapıştırma, katlama, makas kullanma ve kesme çalışmalarına yönelik hedeflenen süreç bileşenleri için beceri analizi kaydı ve gözlem formu kullanılabilir. Özellikle üç boyutlu tasarımlar gibi ürünlerin ortaya çıktığı durumlarda "3B Nesne Üretim Formu" gibi yapılandırılmış araçlardan yararlanılarak değerlendirme yapılabilir. Bu tür formlar aracılığıyla kesme, katlama ve yapıştırma gibi davranışlar ayrı ayrı gözlemlenerek değerlendirilebilir. Ayrıca performans görevi kapsamında öğrencilerden yırtma-yapıştırma, kesme ve şekillendirme becerilerini kullanarak bir ürün oluşturmaları istenebilir. Tamamlanan ürünlerle bir "3B Nesne Galerisi" oluşturulabilir ve öğrenciler yaptıkları ürünleri isimleriyle birlikte sunabilirler. Performans görevi kapsamında ortaya konulan ürünler bütüncül puanlama anahtarıyla değerlendirilebilir.

## ÖĞRENME - ÖĞRETME YAŞANTILARI

### Temel Kabuller

Öğrencilerin temel tutma ve kavrama becerilerinin gelişmiş olduğu, bu kapsamda üç parmak tutuşu ile kalem tutabildikleri, en az 5 dakika boyunca etkinliğe dikkatlerini yöneltebildikleri ve yırtma, yapıştırma, katlama, kesme ile üç boyutlu çalışmalara katılabilecek düzeyde motor becerilere sahip oldukları kabul edilmektedir.

### Ön Değerlendirme Süreci

Etkinlikler sırasında dikkat süreleri izlenerek öğrencilerin dikkati yöneltebilme becerileri gözlemlenebilir. Öğrencilere kalem, kâğıt, yapıştırıcı vb. araç gereç verilerek el ve parmaklarını ne düzeyde kullandıkları gözlemlenerek motor becerileri değerlendirilebilir.

### Köprü Kurma

Öğrencilerin günlük yaşamlarında yırtma, yapıştırma, katlama ve kesme gibi motor becerileri hangi durumlarda kullandıklarına ilişkin deneyimlerini paylaşmalarını destekleyecek kısa sohbetler yürütülebilir. Evde gazetelerle yaptıkları basit çalışmalar, bozulmuş oyuncaklarını onarmaya yönelik girişimleri veya giysileri katlama gibi yaşantılar hakkında örnekler vermeleri teşvik edilebilir.

### Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

#### GS3.1.

Öğrencilerin yırtma-yapıştırma becerilerini kazanabilmeleri için aşağıdaki adımları gerçekleştirmeleri gereklidir:

- Yırtma-yapıştırma çalışmalarında kullanılan araç gereci ifade eder.
- Serbest yırtma çalışması yapar.
- İstenen şekilde yırtma çalışması yapar.
- Serbest yapıştırma çalışması yapar.
- Sınırlı alanlara yapıştırma çalışması yapar.

Yukarıdaki adımların gerçekleştirilebilmesi için aşağıdaki öğrenme ve öğretme uygulamaları takip edilir:

Öğrencilerden yırtma-yapıştırma çalışmalarında kullanılan araç gereci gösterme ve söyleme düzeyinde ifade etmeleri beklenir (**SDB2.1**). Bu amaçla öğretimi planlanan araç gereç (kâğıt, yapıştırıcı, şablonlu kâğıt vb.) sırayla gösterilerek isimleri söylenir ve kullanım amaçları açıklanır. İsmi söylenen araç gerecin gösterilmesi ve gösterilenin isimlendirilmesi istenir. Öğrencilerin gösterme ve söyleme düzeyinde verdikleri tepkiler tek basamaklı davranış deneme kaydı ile değerlendirilebilir.

Öğrencilerden yırtma-yapıştırma çalışmaları yapmaları beklenir. Yırtma-yapıştırma ile oluşturulmuş örnekler gösterilerek merak uyandırılır (**E1.1**). Öğrencilere performans düzeylerine göre boş ya da sınırları belirlenmiş çalışma kâğıtları dağıtılarak kâğıtları küçük parçalar hâlinde rastgele ya da belirli çizgiler üzerinden yırtma görevi verilir. Öğrencilerden bu görevi istenen sürede tamamlamaları beklenir (**D16.3**). Bazı öğrencilerden yırtılan parçaları serbest şekilde yapıştırmaları, bazı öğrencilerden sınırlı alan içine yapıştırmaları beklenir. Uygulama süresince her öğrencinin ihtiyaç duyduğu düzeyde destek verilir (**D3.4**). İş birliği davranışları olumlu geri bildirimlerle desteklenir (**SDB2.2**). Ayrıca artan malzemelerle özgün ürünlerin tasarlanabileceği bir "Sanat Atığı Kutusu" etkinliği düzenlenebilir (**D7.2**). Tamamlanan ürünler sınıf ya da okul içinde sergilenir. Yırtma-yapıştırma çalışmalarına yönelik hedeflenen süreç bileşenleri beceri analizi kaydı ve gözlem formu ile değerlendirilebilir. Ayrıca öğrencilerin yırtma-yapıştırma becerilerini kullanarak bir ürün oluşturmaları istenerek performans görevi verilebilir. Performans görevi bütüncül puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

#### GS3.2.

Öğrencilerin katlama çalışmaları yapabilmeleri için aşağıdaki adımları gerçekleştirmeleri gereklidir:

- Temel katlama çalışmaları yapar.
- Origami kullanarak çeşitli figürler yapar.

Yukarıdaki adımların gerçekleştirilebilmesi için aşağıdaki öğrenme ve öğretme uygulamaları takip edilir:

Öğrencilerden temel katlama çalışmaları yapmaları beklenir. Bu amaçla farklı şekillerde katlanmış materyaller (peçete, kâğıt vb.) kullanılarak öğrencilerin inceleme yapmaları, kat izlerini gözlemlemeleri ve açıp yeniden katlayarak orijinal hâle getirmeleri istenir (**E3.2**). Ardından farklı boyut, doku ve esneklikteki materyaller (kâğıt, kumaş, ince plastik tabakalar vb.) dağıtılarak serbest katlama denemeleri teşvik edilir.

Origami tekniğiyle figür oluşturulması beklenir. Bu amaçla origami örneklerinin görselleri gösterilerek uygulamaya dikkat çekilir (**E1.1, OB4, OB9**). Örnek figürler hakkında konuşulabilir (**SDB2.1**). Öğrencilerin performans düzeyine uygun bir figür seçilir ve birlikte yapılacağı açıklanır. Origami figürü için kullanılacak renkli kâğıtlar gösterilir ve öğrencilerin tercih yapmaları istenir. Her basamağı açıklayan kısa bir video izletilerek uygulama adım adım gerçekleştirilir (**D3.4**). Uygulama sonunda öğrencilerin model figür ile kendi figürlerini karşılaştırmaları ve kendilerini değerlendirmeleri istenir (**KB2.7, SDB1.3**). Öğrenciler figürlerini arkadaşlarına göstererek birbirlerinin çalışmalarını nazik ifadelerle değerlendirebilir (**D14.1, SDB2.1**). Tüm figürler sınıfta belirlenen bir köşede sergilenebilir. Süreç beceri analizi kaydı veya gözlem formu ile değerlendirilebilir. Ayrıca öğrencilerden performans görevi olarak bir figür oluşturmaları istenebilir. Oluşturulan figürler bütüncül puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

### GS3.3.

Öğrencilerin kesme çalışmaları yapabilmeleri için aşağıdaki adımları gerçekleştirmeleri gereklidir.

- Kesme çalışmalarında kullanılan araç gereci ifade eder.
- Serbest kesme çalışmaları yapar.
- İstenen şekilde kesme çalışmaları yapar.

Yukarıdaki adımların gerçekleştirilebilmesi için aşağıdaki öğrenme ve öğretme uygulamaları takip edilir:

Kesme çalışmalarında kullanılan araç gerecin gösterme ve söyleme düzeyinde ifade edilmesi beklenir (**SDB2.1**). Günlük yaşamdan kesme örnekleri gösterilerek öğrencilerin bu görselleri algılaması ve çalışmaya dikkatlerinin çekilmesi hedeflenir (**E1.1, OB4**). Farklı renk ve özelliklerde kesme araçları tanıtılır. Gösterilen aracın isimlendirilmesi ve seçenekler arasından tanınması istenir (**D3.4**). Öğrencilerin sorulan aracı gösterme ve gösterilen aracı isimlendirme becerileri tek basamaklı davranış deneme kaydı kullanılarak değerlendirilebilir.

Kesme becerisinin kazandırılması için öğrencilerle kesme aracının uygun kullanımı çalışılır. Model olunarak gösterim yapılır ve gerektiğinde destek verilir. Ardından kesme örnekleri gösterilerek uygulamaya geçilir (**E1.1**). Öğrenciler farklı araçlarla (kâğıt makası, zikzak makas vb.) ve farklı dokulu materyallerle (parıltılı kâğıt, köpük top, şönil vb.) çalışır. Malzemeler türüne göre sınıflandırılarak öğrenciler iş birliği içerisinde bu parçaları ortak yüzeye yapıştırıp kolaj oluşturmaları beklenir (**KB2.5, OB9, SDB2.2**).

Serbest kesme çalışmalarından sonra öğrencilerin istenen şekilde kesme becerisi göstermeleri beklenir. Performans düzeyine göre şekilli veya detaylı görsellerle kesme etkinliği planlanır. Bu şekiller yapıştırılarak kolaj tamamlanır (**OB9**). Ürünler sınıf panosunda sergilenebilir. Kesme çalışmaları beceri analizi kaydı ve gözlem formu ile değerlendirilebilir. Ayrıca öğrencilerden kesme becerilerini sergileyebilecekleri bir ürün oluşturmaları istenerek performans görevi verilebilir. Bu ürünler bütüncül puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

**GS3.4.**

Öğrencilerden üç boyutlu çalışmalarda kullanılan araç gereci gösterebilmeleri ve araç gerecin adını söyleyebilmeleri beklenir **(SDB2.1)**. Bu amaçla üç boyutlu örnekler gösterilerek öğrencilerin ilgisi çekilir **(E1.1)**.

Gazete parçaları, kozalak, pet bardak, kil, tutkal hamuru gibi malzemeler tanıtılır. Öğrencilerin malzemelere dokunmaları ve keşfetmeleri teşvik edilir. Gösterilen araç gerecin isimlendirilmesi ve tanınmasına yönelik çalışmalar yapılır. Tek basamaklı davranış deneme kaydı kullanılarak öğrencilerin gösterme ve söyleme düzeyindeki tepkileri değerlendirilebilir.

Üç boyutlu çalışmalarla sanatsal ürün oluşturulması beklenir. Belirli bir konu ya da kavramdan yola çıkılarak öğrencilerin farklı malzemelerle üretim yapmaları istenir. Önce konuya ilişkin gözlem yapmaları, fikir üretmeleri ve eskiz oluşturmaları teşvik edilir. Uygun materyal ve teknikler (kil, kâğıt hamuru, tel, ahşap vb.) belirlenir. Malzeme özellikleri ve kullanım teknikleri hakkında rehberlik edilir. Öğrenciler hazırladıkları eskiz veya modeller doğrultusunda üç boyutlu ürünlerini geliştirirler **(E3.3)**. Tamamlanan ürünlerle bir “3B Nesne Galerisi” oluşturulabilir ve öğrenciler yaptıkları nesneleri isimleriyle birlikte sunabilirler. Gerektiğinde destek sunularak süreç tamamlanır. Çalışmalar bireysel veya grup hâlinde yürütülebilir **(SDB2.2)**. Ürün performans görevi kapsamında değerlendirilerek bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile ölçülebilir.

**FARKLILAŞTIRMA**

İçerik farklılaştırması kapsamında yırtma-yapıştırma çalışmalarında katlama amacıyla kullanılacak malzemenin türü, kalınlığı ve boyutu öğrencilerin motor becerilerine göre ayarlanabilir. Uygulamalara inceden kalına doğru bir kademelendirme ile başlanabilir. Serbest yırtma çalışmalarından kısa ve kalın çizgiler üzerinden kontrollü yırtmaya; oradan da ince ve uzun çizgilerle çalışmaya geçilerek zorluk düzeyi artırılabilir. Yapıştırma uygulamaları, serbest yapıştırmadan sınırlı alanlara hassas yapıştırmaya doğru ilerletilebilir. Duyusal hassasiyeti olan öğrenciler için kokusuz yapıştırıcılar veya manyetik yüzeyler gibi alternatifler tercih edilebilir. Katlama çalışmaları, basit adımlarla ve figürlerle başlatılarak öğrencinin kapasitesine uygun daha karmaşık modellere dönüştürülebilir. Kesme becerisinin geliştirilmesinde kalın çizgilerden ince desenlere doğru aşamalı bir yol izlenebilir. Makas seçiminde ergonomi, solak kullanımına uygunluk veya güvenlik özellikleri dikkate alınabilir. Üç boyutlu çalışmalarda bazı öğrenciler yalnızca şekillendirme araçlarını tanıırken bazıları belirli temalara uygun figürler oluşturabilir. Atık malzemeler, hazır kil, doğal kil, tutkal hamuru gibi çeşitli dokusal ve yapısal malzemelerle çalışılarak üç boyutlu modelleme deneyimleri zenginleştirilebilir.

Süreç farklılaştırması kapsamında renk karışımı etkinliklerinde bazı öğrenciler öğretmen modeliyle adım adım ilerlerken bazıları video izleyerek veya görsel yönergeleri takip ederek süreci tamamlayabilir. Origami, kesme ve yapıştırma etkinliklerinde adım sayısı ya da hareket karmaşıklığı öğrencinin performansına göre düzenlenebilir. Uygulama sırasında gerektiğinde fiziksel ipuçları, model olma ya da bire bir rehberlik gibi destekler sağlanabilir. Öğrenme-öğretme sürecinde etkinlik çizelgeleri, video destekli sunumlar gibi görsel araçlardan yararlanılabilir.

Ürün farklılaştırması kapsamında öğrencilerin oluşturdukları çalışmalarını sunma biçimleri değişebilir. Bazı öğrenciler yalnızca yaptığı çalışmayı gösterirken bazıları sözlü ya da yazılı olarak açıklama da yapabilir.

Ana renkleri karıştırarak ara renk oluşturma becerisi için parmakla, damlalıklarla ya da fırçayla karıştırma gibi farklı yöntemler kullanılabilir ve öğrencilerden bu renkleri kullanarak özgün bir resim oluşturmaları istenebilir. Boyama ürünleri, serbest desenler, sınırlı alanlar ya da özgün temalar içerebilir. Baskı çalışmalarında öğrenciler, kendi seçtikleri figürlerle çalışabilecekleri gibi öğretmen tarafından önerilen şekillerle de çalışabilir. Bazı öğrenciler ürünlerini bireysel olarak sunarken bazıları grup arkadaşlarıyla ortak bir ürün oluşturabilir. Katlama ya da yırtma uygulamalarında, ürünün sunulma biçiminde de farklılıklar gözetilebilir; bazı öğrenciler yalnızca üretim aşamasına katılırken bazıları ürününü gösterebilir, bazıları ise ürününü sergileyip kısa bir değerlendirme yapabilir. Öğrencilerin bu farklı sunum yolları arasından kendi tercihlerini belirleyebilmeleri için bir “sunum seçme panosu” gibi görsel araçlar kullanılabilir.

Öğrenme ortamı düzenlemelerinde öğrencilerin çalışabileceği farklı istasyonlar oluşturulabilir. Renk karışımı, boyama, baskı gibi etkinlikler için kolay erişilebilir, güvenli ve düzenli alanlar hazırlanabilir. Materyaller herkesin ulaşabileceği biçimde yerleştirilir; görsel yönerge kartlarının belirgin alanlarda bulunması ve bireysel ya da grup çalışmalarına uygun alanların oluşturulması önemlidir.

#### ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



#### 4. TEMA: HAYAT VE SANAT

Temada öğrencilerin sanat çalışmalarına ilişkin görsel sanat okuması yapımları, ören yeri, müze, sergi salonu gibi alanlardaki kurallara uymaları ve sergi ile yarışmalara katılmaları amaçlanmaktadır.

**ALAN BECERİLERİ** SAB3. Sanat Eserini İnceleme (SAB3.1. Sanatsal Betimleme)

**KAVRAMSAL BECERİLER** KB1. Temel Beceri

**EĞİLMİLER** E1.1. Merak, E1.4. Kendine İnanma (Öz Yeterlilik), E1.5. Kendine Güvenme (Öz Güven), E1.6. Seçicilik, E2.2. Sorumluluk, E3.2. Odaklanma, E3.3 Yaratıcılık

#### PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER

**Sosyal-Duygusal Öğrenme  
Becerileri** SDB2.1. İletişim, SDB2.2. İş Birliği, SDB2.3. Sosyal Farkındalık

**Değerler** D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D7.Estetik , D16. Sorumluluk

**Okuryazarlık Becerileri** OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB5. Kültür Okuryazarlığı, OB9. Sanat Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER** Sosyal Beceriler

**BECERİLER ARASI İLİŞKİLER** KB2.5. Sınıflandırma



## ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

- GS4.1.** Gösterilen sanat çalışmalarına ilişkin sanatsal betimleme yapabilme
- a) Gösterilen sanatsal çalışmanın hangi sanat alanına ait olduğunu tespit eder.
  - b) Gösterilen sanat çalışmasının özelliklerini ifade eder.
- GS4.2.** Ören yeri, müze, sergi salonu gibi alanların kurallarına uyabilme
- GS4.3.** Yaptığı çalışmalar ile sergi ve yarışmalara katılabilmek

## İÇERİK ÇERÇEVESİ

Sanat Eserleri  
Sanat Alanlarının Kuralları  
Sergi  
Yarışma

## Anahtar Kavramlar

ören yeri, müze, sergi salonu, sergileme, kurallara uyma, yarışma

## ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Görsel sanat çalışmalarına ilişkin sanatsal betimleme yapabilme, kurallara uyma ve sergi ile yarışmalara katılım becerileri gözlem formu ile değerlendirilebilir. Bu tema kapsamındaki tüm becerileri değerlendirmek amacıyla performans görevleri verilebilir ve öğrencilerden gezdikleri ya da inceledikleri çalışmalarını sunmaları istenebilir. Performans görevleri bütüncül puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

## ÖĞRENME – ÖĞRETME YAŞANTILARI

### Temel Kabuller

Öğrencilerin gösterilen bir sanat çalışmasına dikkatle bakarak gördüklerini temel ifadelerle anlatabildikleri kabul edilmektedir. Sanat içerikli görsellere yönelindikleri, gösterilen bir nesneyi tanıdıkları, hedeflenen sanat türleri hakkında temel bilgilere sahip oldukları ve sanatsal çalışmalar yaptıkları kabul edilmektedir.

### Ön Değerlendirme Süreci

Gösterilen sanat çalışmasına öğrencilerin ne kadar süreyle dikkat yönelttikleri gözlemlenebilir. Öğrencilerden sanat içerikli bir görsele bakarak gördüklerini temel ifadelerle anlatmaları istenebilir. Gösterilen bir nesneyi tanıyıp tanımadıkları kısa sorularla yoklanabilir. Sanat türlerine ilişkin daha önceki bilgileri, görseller ve basit soru-cevap çalışmaları aracılığıyla değerlendirilebilir.

### Köprü Kurma

Öğrencilerin daha önce öğretmenleri veya aileleriyle birlikte gerçekleştirdikleri müze ya da sergi ziyaretleri varsa, bu ziyaretlerde gördükleri tablolar veya heykellere ilişkin hatırladıkları ayrıntıları paylaşmaları teşvik edilebilir. Müze ya da sergiye gitme imkânı bulunmayan öğrenciler için sınıf ortamında yer alan resim, fotoğraf veya baskı görselleri üzerine kısa sohbetler yürütülebilir ve öğrencilerin bu görselleri günlük yaşamlarında karşılaştıkları benzer örneklerle ilişkilendirmeleri desteklenebilir.

## Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

### GS4.1.

Öğrencilerden gösterilen sanatsal çalışmanın hangi sanat alanına ait olduğunu gösterebilmeleri, söyleyebilmeleri ve özelliklerini ifade edebilmeleri beklenir **(SDB2.1)**. İlgi ve merak uyandırmak amacıyla farklı sanat çalışmaları gösterilir. **(E1.1, OB4)**. Ardından sanat türlerine ilişkin farklı örnekler sunulur **(SDB2.1)**. Öğrencilerin sürece etkin katılımı desteklenir **(D3.4)**. Seçilen sanat türünü temsil eden ve etmeyen çeşitli görseller gösterilerek soru-cevap çalışmaları yapılır **(OB9)**. Öğrencilerin soruları yanıtlamaları, birbirlerini dinlemeleri, duygu ve düşüncelerini paylaşmaları teşvik edilir **(SDB2.1)**.

Sanat türleri ve özellikleri hakkında bilgi verildikten sonra öğrencilerin gruplar hâlinde gazete ve sanat dergilerinden farklı sanat görselleri bulmaları, algılamaları, bunların özelliklerini ifade etmeleri ve sanat alanına göre sınıflandırmaları beklenir **(OB4, KB2.5)**. Sınıflandırılan örnekler (heykel, resim, fotoğraf sanatı vb.) ile bir pano hazırlanabilir. Öğrenciler bu örnekleri uygun kategorilere ayırarak panoya yapıştırır. Grup çalışmaları süresince öğrenciler arası yardımlaşma teşvik edilir **(SDB2.2, D4.1)**. Öğrencilere çeşitli sorularla sorularla görsel sanat çalışmalarına ilişkin sanatsal betimleme yapabilme becerisi gözlem formu ile değerlendirilebilir.

### GS4.2.

Öğrencilerin öğrenen yeri, müze, sergi salonu gibi alanların kurallarına uyma becerilerini kazanabilmeleri için aşağıdaki adımları gerçekleştirmeleri gereklidir:

- Bu alanlarda gezerken uygun ses tonunda konuşur.
- Bu alanlarda gezerken eserlere dokunulmaması gerektiğini bilir.
- Bu alanlarda gezerken gruptan ayrılmaması gerektiğini bilir.

Yukarıdaki adımların gerçekleştirilebilmesi için aşağıdaki öğrenme ve öğretme uygulamaları takip edilir:

Öğrencilerin öğrenen yeri, müze, sergi salonu gibi alanlardaki kurallara uymaları beklenir **(OB5)**. Bu amaçla uygulama öncesinde bir sergi veya müze ziyareti planlanabilir. Öğrencilere bir sergiye veya müzeye gidecekleri söylenerek derse giriş yapılır ve merak uyandırılır **(E1.1)**. Öncelikle bu tür alanları tanıtan kısa videolar izletilir, gidilmesi planlanan alana ilişkin tanıtım yapılabilir ya da sanal ziyaret gerçekleştirilebilir **(OB2)**. Tanıtılan alanlarda uyulması gereken kurallar açıklanır. Bu kuralların öğrenciler tarafından tekrar edilmesi istenir ve kurallara uymanın önemi vurgulanır. Belirlenen kurallar rol oynama yöntemiyle canlandırılarak öğrencilerin aktif katılımları desteklenir **(D3.4)**. Aynı zamanda öğrencilerin toplumsal kurallar ve normlar konusunda anlayış geliştirmeleri desteklenir **(E2.2, SDB2.3)**. Kurallara uyma becerileri gözlem formu ile değerlendirilebilir.

### GS4.3.

Öğrencilerin sergi ve yarışmalara katılım becerilerini kazanabilmeleri için aşağıdaki adımları gerçekleştirmeleri gereklidir:

- Yaptığı çalışmaları gösterir ve sergiler.
- Sanatsal yarışmalara ve sergilere katılır.

Yukarıdaki adımların gerçekleştirilebilmesi için aşağıdaki öğrenme ve öğretme uygulamaları takip edilir:

Öğrencilerden yaptıkları sanat çalışmalarını göstermeleri ve sergilemeleri beklenir. Bu amaçla öğretmen tarafından yapılmış bir sanat çalışması öğrencilere sunularak merak uyandırılır (**E1.1**). Öğrencilerin gösterilen sanat çalışmasına odaklanarak inceleme yapmaları sağlanır (**E3.2**). Ardından öğrencilerden istedikleri sanat türünde özgün bir eser oluşturmaları istenir (**E1.6, E3.3, D7.2**). Öğrencilerin yaptıkları eserlerini arkadaşlarına göstermeleri ve sergilemeleri teşvik edilir. Gösterilen sanat eserleri hakkındaki duygu ve düşüncelerini ifade etmeleri desteklenir (**SDB2.1**). Ayrıca öğrencilerin sanat çalışmalarını sergileyebilmeleri için kendilerine inanmaları ve güven geliştirmeleri konusunda rehberlik sunulur (**E1.4, E1.5**). Öğrencilerden sergilere ve yarışmalara katılmaları beklenir. Bu amaçla verilen süre içinde öğrencilerin istedikleri veya istenen sanat türünden eser oluşturmaları beklenir (**D16.3**). Her eser birlikte incelenir. Yapılan eserlerin hangi sanat alanına ait olduğu üzerine öğrencilerle konuşulur (**OB9**). Bir sergi oluşturulur veya bir yarışma düzenlenebilir. Öğrencilerin sergiye veya yarışmaya katılmaları desteklenir. Düzenlenen sergide, öğrencilerin kendi eserleri hakkında bilgi vermesi istenebilir (**SDB2.1**). Sergi ile yarışmalara katılım becerileri gözlem formu ile değerlendirilebilir.

## FARKLILAŞTIRMA

İçerik farklılaştırması kapsamında yaş ve düzeye göre bazı öğrenciler için sade kompozisyonlar, renk ve şekil odaklı resimler tercih edilebilir. Öğrencilerin ilgisine göre doğa, insan, hayvanlar ya da şehir hayatı gibi temalar belirlenebilir. Farklı sanat disiplinlerine ilgi duyan öğrenciler için resim, heykel ya da dijital sanat alanlarından örnekler verilebilir. Bazı öğrenciler yalnızca sanat alanlarını ayırt etme düzeyinde çalışırken diğerleri sanat eserlerinin biçimsel ve içeriksel özelliklerini karşılaştırmaya yönlendirilebilir. Sanat alanlarına ilişkin kurallar basitten karmaşığa doğru yapılandırılabilir ve görsel, yazılı ya da uygulamalı yönergelerle sunulabilir. Katılımı teşvik eden örnekler ve başarı hikâyeleri paylaşılabilir.

Süreç farklılaştırması kapsamında renk karışımı etkinliklerinde bazı öğrenciler öğretmen yönlendirmesiyle adım adım ilerlerken bazıları video izleyerek veya görsel yönergeleri takip ederek süreci tamamlayabilir. Origami, kesme ve yapıştırma etkinliklerinde adım sayısı ya da hareket karmaşıklığı öğrencinin performansına göre düzenlenebilir. Uygulama sırasında gerektiğinde fiziksel ipuçları, model olma ya da bire bir rehberlik gibi destekler sağlanabilir. Öğrenme-öğretme sürecinde etkinlik çizelgeleri, video destekli sunumlar gibi görsel araçlardan yararlanılabilir.

Ürün farklılaştırması kapsamında öğrencilerin oluşturdukları çalışmaları sunma biçimleri değişebilir. Bazı öğrenciler yalnızca yaptığı çalışmayı gösterirken bazıları sözlü ya da yazılı olarak açıklama da yapabilir. Renkleri içeren kişisel renk kartelası hazırlama, renkleri tanıtan kolaj ya da renk çarkı oluşturma, her renge ait nesnelerden oluşan fotoğraf panosu hazırlama gibi deneyim odaklı uygulamalarla süreç zenginleştirilebilir. Ana renkleri karıştırarak ara renk oluşturma becerisi için parmakla, damlalıklarla ya da fırçayla karıştırma gibi farklı yöntemler kullanılabilir ve öğrencilerden bu renkleri kullanarak özgün bir resim oluşturmaları istenebilir. Boyama ürünleri, serbest desenler, sınırlı alanlar ya da özgün temalar içerebilir. Baskı çalışmalarında öğrenciler, kendi seçtikleri figürlerle çalışabilecekleri gibi öğretmen tarafından önerilen şekillerle de çalışabilir. Bazı öğrenciler ürünlerini bireysel olarak sunarken, bazıları grup arkadaşlarıyla ortak bir ürün oluşturabilir. Katlama ya da yırtma uygulamalarında, ürünün sunulma biçiminde de farklılıklar gözetilebilir; bazı öğrenciler yalnızca üretim aşamasına katılırken bazıları ürününü gösterebilir, bazıları ise ürününü sergileyip kısa bir değerlendirme yapabilir. Öğrencilerin bu farklı sunum yolları arasından kendi tercihlerini belirleyebilmeleri için bir "sunum seçme panosu" gibi görsel araçlar kullanılabilir.

## ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



## 5. TEMA: DİJİTAL SANAT

Temada öğrencilerin çevrelerini gözlemleyerek fotoğraf ve video çekmeleri ve çeşitli program, yazılım ile uygulamalar gibi dijital araçları kullanarak çizim, tasarım, kolaj gibi sanatsal ürünler oluşturmaları amaçlanmaktadır.

**ALAN BECERİLERİ** SAB4. Sanatsal Üretim Yapma

**KAVRAMSAL  
BECERİLER**

**EĞİLİMLER** E.1.1. Merak, E3.3. Yaratıcılık

**PROGRAMLAR ARASI  
BİLEŞENLER**

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

**Değerler** D3. Çalışkanlık, D14. Saygı, D16. Sorumluluk

**Okuryazarlık Becerileri** OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık, OB9. Sanat Okuryazarlığı

**DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER** Beden Eğitimi Oyun ve Spor, Matematik, Türkçe

**BECERİLER ARASI İLİŞKİLER** KB2.5. Sınıflandırma

## ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

### GS5.1. Fotoğraf ve video çekerek sanatsal ürün oluşturabilme

- a) Fotoğraf ve video çekmek için kullanılan araçları ifade eder.
- b) Fotoğraf ve video çekimi yaparak sanatsal ürüne dönüştürür.

### GS5.2. Dijital araçlarla sanatsal ürün oluşturabilme

- a) Dijital sanat çalışmalarında kullanılan araç gereci ifade eder.
- b) Dijital araçları kullanarak yaptığı çalışmaları sanatsal ürüne dönüştürür.

## İÇERİK ÇERÇEVESİ

Fotoğraf ve Video Çekme Yoluyla Ürün Oluşturma  
Dijital Araç

### Anahtar Kavramlar

fotoğraf sanatı, video sanatı, sanal araç, dijital araç, yazılım, program, uygulama

## ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)

Öğrencilerin gösterme ve söyleme düzeyindeki performansları tek basamaklı davranış deneme kaydı ile değerlendirilebilir. Fotoğraf ve video çekme becerileri için beceri analizi kaydı; dijital araç kullanarak yapılan çizim, resim, boyama ve tasarım becerileri için kontrol listesi kullanılabilir. Performans görevi olarak öğrencilere belirli bir konu, tema ya da kavram çerçevesinde fotoğraf veya video çekme, dijital araçlarla sanatsal ürün oluşturma görevleri verilebilir. Öğrencilerin bu görevlerdeki performansları bütüncül dereceli puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

## ÖĞRENME – ÖĞRETME YAŞANTILARI

### Temel Kabuller

Öğrencilerin çevredeki dijital içerikli görsel materyalleri fark edebildikleri, fare ve dijital kalem kullanarak sürükleyip bırak hareketini yapabilecek motor becerilere sahip olduğu, fotoğraf makinesi gibi araç gereci tutup taşıyabildiği kabul edilmektedir.

### Ön Değerlendirme Süreci

Öğrencilerin fotoğraf makinesi, video kamera ve tablet gibi araç gereçleri tutma ve taşıma becerileri gözlemlenebilir. Bir dijital araç üzerinde model olunarak fare ve dijital kalem kullanma becerileri ile sürükleyip bırak hareketini gerçekleştirip gerçekleştiremedikleri kısa uygulamalar yoluyla değerlendirilebilir.

### Köprü Kurma

Öğrencilerin günlük yaşamlarında fotoğraf ve video çekmeye ilişkin daha önceki deneyimleri üzerine kısa sohbetler yürütülebilir; bu süreçte fotoğraf çektikleri durumlara ve kaydettikleri anlara dair hatırladıkları örnekleri paylaşımları teşvik edilebilir. Evlerinde yer alan aile fotoğraflarına ilişkin anılarından söz etmeleri desteklenebilir.

## Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

### GS5.1.

Öğrencilerden fotoğraf ve video çekiminde kullanılan araç gereci ve malzemeleri gösterme ve söyleme düzeyinde ifade etmeleri beklenir. Bu amaçla video ve fotoğraflardan örnekler gösterilip günlük yaşamla ilişki kurularak öğrencilerin ilgisi derse çekilir ve merak uyandırılır (**E1.1**). Fotoğraf ve video çekiminde kullanılan araçlar (akıllı telefon, analog ve dijital fotoğraf makinesi, video kamera, tripod vb.) gerçek nesneler veya resimli kartlar kullanılarak tanıtılır (**OB2, OB4**). Gösterilen araçların isimlendirilmesi ve gerektiğinde gösterilmesine yönelik çalışmalar yapılır. Öğrencilerin gösterme ve söyleme düzeyindeki tepkileri tek basamaklı davranış deneme kaydı ile değerlendirilebilir.

Fotoğraf çekimi sürecinde öğrencilerin ilgisini çekmek amacıyla fotoğraf çeken kişilere ait görüntüler ve onların çektiği fotoğraflar gösterilir (**E1.1**). Fotoğrafçılığın farklı alanları (doğa, manzara, portre, belgesel, moda vb.) hakkında bilgi verilir ve öğrencilerden örnekleri çeşitlendirmeleri istenir. Ardından fotoğraf çekim basamaklarını gösteren görsel desteklerden yararlanılarak öğrencilerden izledikleri basamakları gerçekleştirmeleri beklenir ve gerektiğinde yardım sağlanır. Sınıf içi uygulamaların ardından okul bahçesinde fotoğraf çekimi yapılabilir ve öğrencilerin fotoğraf çekimine aktif katılımı desteklenir (**D3.4, OB9**). Çekilen fotoğraflar akıllı tahta üzerinden sunulabilir.

Video çekimi sürecinde öğrencilerin yaş ve gelişim düzeyine uygun kısa bir film izletilerek motivasyonları artırılır. Ardından video çekim basamaklarını gösteren görsel desteklerden yararlanılarak öğrencilerden izledikleri basamakları gerçekleştirmeleri beklenir ve gerektiğinde yardım sağlanır. Uygulama sırasında öğrencilerin video çekim pratikleri yapmaları sağlanır (**OB9**). Bireysel ya da grup çalışması şeklinde verilen performans görevleriyle öğrencilerden seçtikleri konuda bir video çekmeleri istenebilir (**D16.3, SDB2.2**). Çekilen videolar sınıfta izlenir; öğrencilerden arkadaşlarının çekimleri hakkında konuşmaları ve görüşlerini paylaşmaları beklenir (**SDB2.1**). Tüm uygulamalar boyunca öğrencilerin aktif katılımı desteklenir (**D3.4**). Okul etkinlikleri sırasında video çekimi yapmaya yönelik planlamalar yapılabilir (**D3.2**). Fotoğraf ve video çekme becerilerine yönelik sergilenmesi beklenen davranışlar kontrol listeleri kullanılarak gözlemlenebilir. Ayrıca öğrencilerden fotoğraf ve video çekme yoluyla sanatsal bir ürün oluşturmaları istenerek performans görevi verilebilir. Oluşturulan ürünler bütüncül puanlama anahtarı ile değerlendirilebilir.

### GS5.2.

Öğrencilerin dijital ürün oluşturabilmeleri için gerekli araç gereci gösterme ve söyleme düzeyinde ifade etmeleri beklenir (**OB2**). Bu kapsamda öğrencilerin performans düzeyleri dikkate alınarak dijital çizim ve boyama araçları ve yapay zekâ uygulamaları tanıtılır. İlgi uyandırmak amacıyla dijital sanat ürünlerinden oluşan örnekler gösterilir (**E1.1**). Öğretimi hedeflenen dijital aracın özellikleri açıklanır (**OB2**). Soru-cevap yöntemiyle katılım desteklenir; öğrencilerin söz alma ve nezaket kuralları çerçevesinde birbirini dinleme davranışları desteklenir (**D14.1, SDB2.1**). Tanıtılan aracı isimlendirme ve göstermeye yönelik uygulamalar yapılır. Öğrencilerin gösterme ve söyleme düzeyindeki tepkileri tek basamaklı davranış deneme kaydı ile değerlendirilebilir.

Dijital araçla sanatsal ürün oluşturma sürecinde öğrenciler çizim, boyama ve kolaj araçlarını tanımaya ve kullanmaya yönelik çalışmalara katılmaları beklenir (**OB9**). Kullanılan programın menüsündeki sanal araçların işlevleri tanıtılır; öğrencilerin bu araçları deneyimlemeleri sağlanır (**KB2.5, OB2**). Temel kullanım becerileri kazandırıldıktan sonra öğrenciler belirlenen bir tema doğrultusunda veya serbest şekilde dijital teknikleri (renk kullanımı, şekil oluşturma, öge birleştirme, katmanlama vb.) uygulayıp kendi sanatsal ürünlerini üretmeleri sağlanır (**E3.3, OB9**). Gerektiğinde rehberlik edilerek üretim süreci desteklenir. Ortaya çıkan ürünler dijital olarak ya da baskı alınarak sergilenebilir. Tüm çalışmalar, performans görevi kapsamında tanımlanarak beceri analizi kaydı ve öz değerlendirme formu ile değerlendirilebilir.

**FARKLILAŞTIRMA**

İçerik farklılaştırması kapsamında teknolojik araçların tanıtımı öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyine göre kademelendirilir. Bazı öğrenciler yalnızca aracı tanır ve gösterir, bazıları ürün oluşturur, bazıları sunar. Bazı öğrenciler yalnızca araçları isimlendirme ve gösterme çalışmalarıyla sürece katılırken bazı öğrenciler bu araçların kullanım alanları, işlevleri ve sanatsal yönleri üzerine yapılan sohbetlere dâhil edilir. Dijital sanat ürünlerine yönelik içerikler de benzer biçimde çeşitlendirilir. Basit çizim araçlarıyla tanışma etkinliklerinden başlanarak zamanla tematik kompozisyon çalışmaları gibi daha karmaşık etkinliklere geçiş yapılabilir.

Süreç farklılaştırması kapsamında öğrencilere fotoğraf makinesi, video kamera veya dijital araçları kullanmayı öğretilirken beceri basamaklarına göre hazırlanmış videoları kendi hızlarında izlemeleri ve pratik yapmaları desteklenir. Gerektiğinde bire bir yardım sağlanır veya daha ileri düzey dijital teknikleri keşfetmeleri için ek kaynaklar sunulur. Dikkatini sürdürmekte zorlanan ya da dijital araçlara aşına olmayan öğrenciler için süreç küçük adımlara bölünerek ve tekrarlı uygulamalarla desteklenir.

Ürün farklılaştırması kapsamında, bazı öğrenciler yalnızca bir nesnenin fotoğrafını çekerken, diğerleri bu görseli düzenleyerek hikâyeleştirilmiş bir sunuma dönüştürebilir. Video çalışmaları, bazı öğrenciler için kısa bir kayıtlı sınırlı tutulabilirken diğer öğrenciler basit bir senaryo kurgulayarak kısa film çekebilir. Dijital sanat ürünleri bazı öğrenciler için çizim, boyama gibi temel becerilerle sınırlı kalabilirken diğer öğrenciler tematik bir afiş veya dijital kolaj da oluşturabilir.

Öğrenme ortamı, öğrencilerin rahatça deneyimleyebileceği ve kendilerini ifade edebileceği biçimde yapılandırılır. Fotoğraf ve video çekimi için sınıf dışındaki açık alanlar kullanılabilir. Sınıf içinde ise farklı köşelerde araçların tanıtımı ve uygulama istasyonları oluşturulabilir.

**ÖĞRETMEN YANSITMALARI**

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



## EK 1: GÖRSEL SANATLAR DERSİ ÖĞRENME ÇIKTILARI LİSTESİ

### 1. TEMA: ÇİZİM VE ŞEKİLLERLE SANAT

- GS1.1.** Çizim çalışmaları yapabilme
- GS1.2.** Parça bütün çalışmaları yapabilme
- GS1.3.** Şekillendirme malzemeleriyle sanatsal ürün oluşturabilme
- Şekillendirme araç gerecini ifade eder.
- Şekillendirme çalışmalarını sanatsal ürüne dönüştürür.

### 2. TEMA: RENKLERDEN SANATA

- GS2.1.** Renkleri kullanabilme
- GS2.2.** Boyama çalışmaları yapabilme
- GS2.3.** Baskı çalışmaları ile sanatsal ürün oluşturabilme
- Baskı çalışmalarında kullanılan araç gereci ifade eder.
- Baskı çalışmalarını sanatsal ürüne dönüştürür.

### 3. TEMA: NESNELERDEN SANATA

- GS3.1.** Yırtma-yapıştırma çalışmaları yapabilme
- GS3.2.** Katlama çalışmaları yapabilme
- GS3.3.** Kesme çalışmaları yapabilme
- GS3.4.** Üç boyutlu çalışmalar yaparak sanatsal ürün oluşturabilme
- Üç boyutlu çalışmalarda kullanılan araç gereci ifade eder.
- Üç boyutlu çalışmalarını sanatsal ürüne dönüştürür.

### 4. TEMA: HAYAT VE SANAT

- GS4.1.** Gösterilen sanat çalışmalarına ilişkin sanatsal betimleme yapabilme
- Gösterilen sanatsal çalışmanın hangi sanat alanına ait olduğunu tespit eder.
- Gösterilen sanat çalışmasının özelliklerini ifade eder.
- GS4.2.** Ören yeri, müze, sergi salonu gibi alanların kurallarına uyabilme
- GS4.3.** Yaptığı çalışmalar ile sergi ve yarışmalara katılabilme

### 5. TEMA: DİJİTAL SANAT

- GS5.1.** Fotoğraf ve video çekerek sanatsal ürün oluşturabilme
- Fotoğraf ve video çekmek için kullanılan araçları ifade eder.
- Fotoğraf ve video çekimi yaparak sanatsal ürüne dönüştürür.
- GS5.2.** Dijital araçlarla sanatsal ürün oluşturabilme
- Dijital sanat çalışmalarında kullanılan araç gereci ifade eder.
- Dijital araçları kullanarak yaptığı çalışmaları eskize, kompozisyona veya sanatsal ürüne dönüştürür.



## EK 2: ÖRNEK ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME ARAÇLARI

## ÇİZİM YAPABİLME BECERİSİ KONTROL LİSTESİ

Tarih:

| Süreç Bileşenleri                                              | Öğrenciler         |                    |                    |
|----------------------------------------------------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
|                                                                | Öğrenci Adı-Soyadı | Öğrenci Adı-Soyadı | Öğrenci Adı-Soyadı |
|                                                                | (+) / (-)          | (+) / (-)          | (+) / (-)          |
| 1. Çizim çalışmalarında kullanılan araç gereci gösterir.       |                    |                    |                    |
| 2. Çizim çalışmalarında kullanılan araç gerecin ismini söyler. |                    |                    |                    |
| 3. Temel çizgi çalışması yapar.                                |                    |                    |                    |
| 4. Modele bakarak resim çizme çalışmaları yapar.               |                    |                    |                    |
| 5. İmgesel resim çizme çalışmaları yapar.                      |                    |                    |                    |

## BASKI ÇALIŞMASI YAPABİLME BECERİSİ BÜTÜNCÜL DERECELİ PUANLAMA ANAHTARI

Öğrenci Adı-Soyadı:

| Değerlendirme Kriteri                      | 3 Puan (Çok İyi)                             | 2 Puan (İyi)                               | 1 Puan (Geliştirilmeli)                               |
|--------------------------------------------|----------------------------------------------|--------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| <b>1. Tekniği Uygulama</b>                 | Baskı tekniğini doğru ve etkili kullandı.    | Küçük hatalarla birlikte tekniği uyguladı. | Baskı tekniğini uygulamada zorlandı.                  |
| <b>2. Malzeme Kullanımı</b>                | Malzemeleri dikkatli ve düzenli kullandı.    | Zaman zaman dikkatsizdi.                   | Malzeme kullanımında sıkça desteğe ihtiyaç duydu.     |
| <b>3. Kompozisyon ve Düzen</b>             | Görsel bütünlük ve düzen gözetildi.          | Kısmen düzenli bir kompozisyon oluşturdu.  | Kompozisyonda belirgin bir düzen yoktu.               |
| <b>4. Renk Kullanımı</b>                   | Renkler uyumlu ve yaratıcı biçimde seçildi.  | Renkler kısmen uyumluydu.                  | Renk seçimleri rast geleydi.                          |
| <b>5. Yaratıcılık ve Özgünlük</b>          | Özgün fikirler içeriyor, yaratıcılık yüksek. | Bazı özgün öğeler içeriyor.                | Taklit ya da yönlendirme ile yapılmış gibi görünüyor. |
| <b>6. Kurallara Uyma ve Süreç Yönetimi</b> | Kurallara tam uydu, süreci bağımsız yönetti. | Bazı kurallara uymakta zorlandı.           | Süreç boyunca sık sık yönlendirmeye ihtiyaç duydu.    |
| <b>7. Çalışmayı Tamamlama</b>              | Çalışmayı zamanında ve eksiksiz tamamladı.   | Küçük eksiklerle zamanında bitirdi.        | Çalışmasını tamamlamakta zorlandı.                    |

## Toplam Puan Hesaplama:

18-21 puan: Harika. Öğrenci görevde üstün başarı gösterdi.

13-17 puan: İyi. Küçük desteklerle gelişim gösterebilir.

7-12 puan: Gelişim Gerekliyor. Daha fazla rehberlik ve tekrar gerekebilir.

## YIRTMA-YAPIŞTIRMA ÇALIŞMASI YAPABİLME BECERİSİ KONTROL LİSTESİ

Öğrenci Adı Soyadı: \_\_\_\_\_

Tarih: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

| Beceriler                                                            | Evet | Hayır | Açıklamalar |
|----------------------------------------------------------------------|------|-------|-------------|
| 1. Yırtma-yapıştırma çalışmalarında kullanılan araç gereci gösterir. |      |       |             |
| 2. Yırtma-yapıştırma çalışmalarında kullanılan araç gereci söyler.   |      |       |             |
| 3. Serbest yırtma çalışması yapar.                                   |      |       |             |
| 4. İstenen şekilde yırtma çalışması (çizgi, şekil boyunca) yapar.    |      |       |             |
| 5. Yırttığı şekilleri rastgele yapıştırır.                           |      |       |             |
| 6. Yırttığı şekilleri sınırlı alanlara yapıştırır.                   |      |       |             |
| 7. Yapıştırıcıyı uygun miktarda kullanır.                            |      |       |             |

## ÖREN YERİ, MÜZE, SERGİ SALONU GİBİ ALANLARIN KURALLARINA UYMA GÖZLEM FORMU

Tarih:

| Süreç Bileşenleri                                                                  | Öğrenciler           |                      |                      |
|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
|                                                                                    | Öğrenci Adı-Soyadı   | Öğrenci Adı-Soyadı   | Öğrenci Adı-Soyadı   |
|                                                                                    | Evet (+) / Hayır (-) | Evet (+) / Hayır (-) | Evet (+) / Hayır (-) |
| 1. Ören yeri, müze, sergi salonu gibi alanları gezerken uygun ses tonunda konuşur. |                      |                      |                      |
| 2. Ören yeri, müze, sergi salonu gibi alanlarda eserlere dokunmadan gezer.         |                      |                      |                      |
| 3. Ören yeri, müze, sergi salonu gibi alanlarda gruptan ayrılmadan gezer.          |                      |                      |                      |

## DİJİTAL SANAT ÜRÜNÜ OLUŞTURMA ÖZ DEĞERLENDİRME FORMU

Öğrenci Adı Soyadı: ..... Tarih: .....

Proje/Çalışma Adı: .....

Derecelendirme: (Lütfen kendinize en uygun gelen seçeneği işaretleyiniz.)

1: Henüz Denemedim./Çok Zorlandım.

2: Biraz Deneyimledim./Yardımla Yapabildim.

3: Çoğu Kısımlarda Yapabildim./Kendim Yapabildim. 4: Tamamen Yapabildim./Rahatça Yapabildim.

## SANATSAL ÜRÜN OLUŞTURMA SÜRECİ

Fikrimi veya belirlenen temayı dijital ortama aktarmak için sanal araçları kullandım. ( )1 ( )2 ( )3 ( )4

Öğrendiğim dijital teknikleri(ekranda renkleri kullanma, şekiller çizme, görselleri birleştirme vb.) çalışmamda uyguladım.

( )1 ( )2 ( )3 ( )4

Çalışma sürecinde karşılaştığım zorlukları (araç kullanımı, fikir uygulama) aşmak için çaba gösterdim.

( )1 ( )2 ( )3 ( )4

Gerektiğinde öğretmenimden veya arkadaşlarımdan yardım istedim. ( )1 ( )2 ( )3 ( )4

Oluşturduğum sanatsal ürün, düşündüğüm/planladığım şeye benziyor mu? ( )Evet ( )Kısmen ( )Hayır

## SÜRECİ DEĞERLENDİRME

Bu dijital sanat projesiyle ilgili en çok gurur duyduğum şey nedir?

.....

.....

.....

Bu projede en çok zorlandığım kısım neydi? Neden?

.....

.....

.....

Dijital sanat oluşturma hakkında yeni neler öğrendim?

.....

.....

.....

Bir daha dijital sanat çalışması yapsaydım neleri farklı denerdim veya neleri geliştirmek isterdim?

.....

.....

.....





