



**T.C. MİLLÎ EĞİTİM  
BAKANLIĞI**

**ORTAOKUL**  
**DİJİTAL SANATLAR DERSİ**  
**ÖĞRETİM PROGRAMI**

**TÜRKİYE YÜZYILI**  
**MAARİF MODELİ**  
**2026**



# İÇİNDEKİLER

|                                                                                                 |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1. DİJİTAL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI                                                      | 4  |
| 1.1. DİJİTAL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN TEMEL YAKLAŞIMI VE ÖZEL AMAÇLARI               | 4  |
| 1.2. DİJİTAL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINA İLİŞKİN ESASLAR                  | 5  |
| 1.2.1. Alan Becerileri, Kavramsal Beceriler ve Eğilimler                                        | 7  |
| 1.2.2. Programlar Arası Bileşenler                                                              | 7  |
| 1.2.3. İçerik Çerçevesi                                                                         | 8  |
| 1.2.4. Öğrenme Kanıtları (Ölçme ve Değerlendirme)                                               | 9  |
| 1.2.5. Öğrenme-Öğretme Yaşantıları                                                              | 9  |
| 1.2.6. Farklılaştırma                                                                           | 10 |
| 1.3. DİJİTAL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN TEMA, ÖĞRENME ÇIKTILARI SAYISI VE SÜRE TABLOSU | 11 |
| 1.4. DİJİTAL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN YAPISI                                         | 13 |
| 2. DİJİTAL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN DÜZEYLERE AİT TEMALARI                           | 15 |
| I. DÜZEY                                                                                        | 15 |
| II. DÜZEY                                                                                       | 27 |

## 1. DİJİTAL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI

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

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli; bilgi, beceri, eğilim ve değerlere sahip yetkin ve erdemli insanı hedefleyen, insanın bütün yönleriyle gelişimini esas alan bütüncül bir eğitim yaklaşımıdır. Bu yaklaşımla oluşturulan Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı, öğrencilerin akademik bilgiyle birlikte kavramsal becerilerini, alan becerilerini, sosyal-duygusal öğrenme becerilerini, okuryazarlık becerilerini ve eğilimlerini geliştirmelerini destekler. Bunun yanı sıra bu program, öğrencilerin dijital dünyayı daha bilinçli kullanmalarını ve sanatsal değerlerle harmanlanmış bir öğrenme süreci yaşamalarını sağlamayı amaçlamaktadır. Bu öğretim programı, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin bütüncül ve beceri odaklı eğitim yaklaşımı esas alınarak; bilgi, beceri, eğilim ve değerlerin bütünleşik olarak ele alındığı bir yapı doğrultusunda yapılandırılmıştır. Program öğrencilerin sanatsal yaratıcılıklarını yapay zekâ destekli dijital içerik üretiminde kullanmalarını, özgünlük ve etik farkındalık geliştirmelerini ve sanatın dijital dönüşümündeki yapay zekâ rolünü sorgulamalarını desteklemektedir. Bu kapsamda öğrenciler; metinden görsel, müzik veya hikâye üretme ve görsel dönüştürme araçlarını deneyimleyerek kendilerine özgü dijital ürünler geliştirebilmektedir.

Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin öğrenciyi odak noktası alan bütüncül eğitim yaklaşımını benimsemektedir. Bu yaklaşım, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nde yer alan Erdem-Değer-Eylem Çerçevesi doğrultusunda öğrencilerin etik sorumluluk bilinci geliştirmelerini ve değer temelli bir üretim süreci deneyimlemelerini desteklemektedir. Program; Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin beceri temelli ve bütüncül eğitim yaklaşımı doğrultusunda öğrencilerin bilgi edinme, değerlendirme ve yeni bilgi üretme süreçlerini yönetmelerini; Erdem-Değer-Eylem Çerçevesi kapsamında etik ilkelere bağlı kalarak değer temelli bir anlayış geliştirmelerini ön planda tutmaktadır. Ayrıca öğrencilerin sanatsal yorumlama, sorgulama, gözlemlleme, dijital tasarım, ürün geliştirme gibi beceriler ile toplumsal sorumluluk bilincini geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nın özel amaçlarından biri; öğrencilerin dijital sanat kavramlarını anlayan ve anlamlandıran, sorumluluk ve dürüstlük değerleri doğrultusunda bilinçli dijital üretim gerçekleştiren, yaratıcı ve estetik duyarlılığa sahip bireyler olarak yetişmelerini sağlamaktır.

Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli doğrultusunda bütüncül bir anlayışla; dijital dönüşümün gerektirdiği beceri ve yeterliklere uyum sağlamanın yanı sıra bilişim teknolojileri ve yazılım alan becerileri ile sanat alan becerilerini, kavramsal beceriler, eğilimler ve programlar arası bileşenlerle birlikte kapsayacak şekilde tasarlanmıştır. Program, öğrencilerin dijital teknolojilerle üretim yapma süreçlerinde teknolojiyi estetik boyutlarla, yaratıcı ve üretken biçimde kullanmalarını desteklemektedir. Programın temel yapı taşlarını sanatsal unsurlar ile dijital üretim süreçlerinde etik ve bilinçli kullanım anlayışı oluşturmaktadır. Hedef; öğrencilerin dijital ortamlarda güvenli, bilinçli, estetik değerlere duyarlı ve yaratıcı bireyler olarak hareket etmelerini sağlamaktır. Ayrıca program; dijital sanatı yapay zekâ, sanat, tasarım, teknoloji gibi alanlarla ilişkilendirerek disiplinler arası öğrenme fırsatları sunmaktadır. Öğrenciler, proje temelli ve problem çözmeye dayalı sanatsal uygulamalar ile farklı disiplinlerden edindikleri bilgileri dijital üretim araçlarıyla birleştirerek çözüm odaklı ürünler geliştirmektedir. Bu süreçte öğrenciler, dijital sanat araçlarıyla dijital üretim ortamlarında aktif rol alarak oluşturdukları çalışmaları gerçek yaşam temalarıyla ilişkilendirme ve sanat aracılığıyla ifade etme becerisi kazanmaktadır. Program, öğrencilerin dijital tasarım ve sanat yapma ortamlarını tanımalarını, bu ortamlardaki bileşenleri işlevlerine uygun biçimde kullanarak özgün görsel ve işitsel dijital ürünler oluşturmalarını desteklemektedir. Bu sayede öğrencilerin kendi fikirlerini sanatsal dijital ürünlere dönüştürebilen, etik ilkelere duyarlı, üretken bireyler olarak yetiştirilmesi hedeflenmektedir.

Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı, sürece dayalı bir öğrenme yaklaşımı benimseyerek öğrencilerin alan becerileri, kavramsal becerileri, sosyal-duygusal öğrenme becerileri, okuryazarlık becerileri ve eğilimlerini bütüncül biçimde geliştirmeyi amaçlamaktadır. Öğrencilerin derse aktif olarak katıldığı, farklılıkların gözetildiği, iş birliği içinde ortak projeler geliştirdikleri ve sürekli geri bildirim aldığı bir öğrenme ortamı oluşturulmaktadır. Bu durum, öğrencilerin dijital ürün oluşturma süreçleriyle ilgili ileri düzey kavramlar hakkında daha fazla bilgi edinmelerine yardımcı olmaktadır. Bu süreçte öğrencilerin öğrenme gelişimleri yalnızca ortaya koydukları ürünler üzerinden üretim sürecine katılımları, problem çözme yaklaşımları ve süreç boyunca gösterdikleri ilerleme dikkate alınarak süreç temelli olarak değerlendirilmektedir. Yapay zekâ destekli dijital sanat yapma süreçlerinde öğrencilerin telif hakları, özgünlük, veri güvenliği, dijital mahremiyet, dijital ayak izi, dijital zorbalıkla mücadele ve içerik sorumluluğu gibi etik ilkelere uygun hareket etmeleri sağlanır. Bu kapsamda öğrencilerin kullandıkları içeriklerin kaynağını belirtmeleri, yapay zekâ tarafından üretilen içerikleri eleştirel bir bakış açısıyla incelemeleri, özgünlük ilkesini gözetmeleri ve dijital üretimlerinde etik sorumluluk bilinciyle hareket etmeleri desteklenir. Ayrıca öğrencilerin yapay zekâ destekli üretimlerde ortaya çıkabilecek etik ihlalleri fark etmeleri

ve bu durumlara yönelik çözüm önerileri geliştirmeleri teşvik edilir. Yapay zekâ destekli dijital sanat ürünleri geliştirme ve üç boyutlu modelleme süreçlerine doğrudan katılmak, öğrencilerin üst düzey düşünme becerilerini geliştirmelerine olanak tanımaktadır. Öğrenciler, bu süreçte dijital model geliştirme, görsel ve işitsel ürünler oluşturma, bu ürünleri estetik, etik, tasarım ilkeleri doğrultusunda değerlendirme gibi temel aşamaları planlayıp uygulamaktadır. Bu öğrenme süreci; öğrencilerin dijital sanat ürünleri oluşturma, tasarım oluşturma sürecindeki kararlarını temellendirme ve elde ettikleri sonuçları sistematik bir biçimde analiz etme becerilerini geliştirmektedir.

1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nun 2. maddesinde ifade edilen "Türk Millî Eğitimi'nin Genel Amaçları" ile "Türk Millî Eğitimi'nin Temel İlkeleri" esas alınarak hazırlanan Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı ile öğrencilerin

- dijital sanatla ilgili temel kavramları tanıyabilme, sorgulayabilme, değerlendirebilme ve bu kavramlar arasında anlamlı bağlantılar kurabilme,
- dijital sanat uygulamalarını tür ve biçimlerine göre sınıflandırıp dijital sanat yapma süreçlerinin bileşenlerini analiz edebilme,
- dijital sanat yapımında karşılaşılabilecek temel sorunları etik, güvenlik, dijital mahremiyet, telif hakkı ve özgünlük boyutlarıyla tanıyıp bu sorunların önlenmesine ve çözümüne yönelik öneriler geliştirebilme,
- dijital üretim teknolojilerini amacına uygun biçimde belirleyip kullanabilme ve uygunluğunu değerlendirebilme,
- sanat yapma sürecinde kullanılan araç ve bileşenleri tanıyıp etkin biçimde kullanabilme,
- gerçek yaşam temalarından yola çıkarak dijital sanat ürünleri geliştirip bu ürünleri estetik, teknik ve etik yönleriyle değerlendirebilme,
- yapay zekâ, üç boyutlu modelleme, ses/görsel işleme gibi dijital sanat alanlarına temel düzeyde hâkim olabilme,
- yapay zekâ destekli dijital sanat geliştirme ortamlarını tanıyabilme, hazırlayabilme ve düzenleyebilme,
- sanatsal yaratıcılık, tasarlama, planlama ve eleştirel değerlendirme becerilerini etkili şekilde kullanabilme,
- sanatsal süreçleri sözel ve görsel olarak ifade edip bunları dijital çözüm süreçlerine dönüştürebilme,
- dijital sanatın temel ilkelerini tanıyıp modelleme süreçlerini sorgulayabilme,
- disiplinler arası bağ kurma becerisi kazanarak dijital sanat uygulamalarını sanat, tasarım, teknoloji gibi alanlarla bütünleştirebilme becerilerinin geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

## 1.2. DİJİTAL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINA İLİŞKİN ESASLAR

1. Dijital sanatlar dersi öğretim süreci, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nin birey ve toplum eksenli yaklaşımı doğrultusunda yapılandırılmıştır. Dersin merkezinde öğrencinin estetik, etik ve bilişsel gelişimi yer alır.
2. Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı; öğrencilerin estetik duyarlılık, etik farkındalık, dijital okuryazarlık ve iş birliği becerilerini bütüncül bir yaklaşımla geliştirmeyi; dijital sanat yapma süreçlerinde özgün fikirler ortaya koymalarını ve sanatsal ifade biçimlerini çeşitlendirmelerini desteklemeyi amaçlar.
3. Öğrenme çıktıları; bilişim teknolojileri ve yazılım alan becerileri ile sanat alan becerileri ve ilgili kavramsal beceriler temelinde yapılandırılmış; süreç içerisinde sosyal-duygusal öğrenme becerileri, okuryazarlık becerileri, eğilimler ve Erdem-Değer-Eylem Çerçevesi ile bütüncül bir yaklaşımla desteklenmiştir.
4. Öğrencilerin dijital sanat araçlarını bilinçli, etik ve estetik bir yaklaşımla kullanmaları; dijital mahremiyetlerini korumaları, dijital ayak izlerinin farkında olmaları, dijital zorbalığa karşı bilinç geliştirmeleri ve yapay zekâ destekli uygulamaları güvenli biçimde kullanmaları hedeflenir.
5. Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı kapsamında yapay zekâ, üç boyutlu modelleme, dijital hikâyeleme, ses / görüntü işleme gibi dijital sanat alanlarına yönelik örnek ürün inceleme, araç deneme ve uygulama etkinliklerine yer verilir. Bu alanlara ilişkin üretim süreçleri öğrencilerin düzeylerine uygun görevler dikkate alınarak yapılandırılır. Yapay zekâ destekli dijital sanat uygulamalarında, Millî Eğitim Bakanlığı Yapay Zekâ Uygulamaları Etik Kurulu tarafından belirlenen etik ilkeler ile YAZEK (Yapay Zekâ Uygulamaları Etik Beyan Sistemi) kapsamında yayımlanan rehber ve esaslar dikkate alınır.

6. Yapay zekâ destekli dijital sanat uygulamalarına başlamadan önce kullanılacak araçların yaş düzeyine uygunluğu, veri toplama biçimi, kişisel verilerin korunması, içerik güvenliği, telif koşulları ve kullanım hakları dikkate alınır. Öğrencilerin olası etik, güvenlik ve dijital mahremiyet risklerini fark etmeleri ve bu risklere yönelik önleyici tedbirler geliştirmeleri desteklenir.
7. Dijital sanat yapma süreci, yalnızca teknik bir etkinlik olarak değerler, estetik duyarlılık, etik sorumluluk, sosyal-duygusal öğrenme becerileri ve okuryazarlık becerileriyle bütünleşen çok boyutlu bir ifade biçimi olarak ele alınır.
8. Öğrencilerin geliştirdikleri dijital sanat ürünlerinin toplumsal, kültürel ve çevresel bağlamlarda ele alınmasına yönelik sunum, inceleme ve tartışma etkinliklerine yer verilir. Bu süreçte öğrencilerin eleştirel düşünme, akran değerlendirme ve öz değerlendirme becerileri desteklenir.
9. Öğretim sürecinde öğrencilerin katılımını artıran, iş birliğini teşvik eden ve bireysel farklılıkları gözetken öğrenme ortamları oluşturulur. Bu kapsamda öğrencilerin ilgi, hazırbulunuşluk ve öğrenme hızlarına uygun farklılaştırılmış görev ve etkinlikler planlanır.
10. Grup çalışmaları ve proje tabanlı öğrenme süreçlerine yer verilir. Bu süreçlerde öğrencilerin görev paylaşımı, ortak ürün geliştirme ve sunum yapma becerileri desteklenir; süreç içindeki gelişimleri gözlem formları, dereceli puanlama anahtarları ve öz değerlendirme araçları kullanılarak değerlendirilir.
11. Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı; öğrencilerin sanat aracılığıyla toplumsal farkındalık kazanmalarını, çevresel ve etik sorunlara duyarlı dijital çözümler geliştirmelerini hedefler.
12. Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı kapsamında kullanılan öğretim materyalleri öğrencilerin gelişim düzeylerine uygun, erişilebilir ve güvenli olacak şekilde seçilir. Dijital çizim araçları, üç boyutlu modelleme yazılımları, dijital hikâyeleme uygulamaları ve yapay zekâ destekli üretim araçlarının kullanımında dersin amacı, öğrenci düzeyi ve okul imkânları dikkate alınır.
13. Öğretmenler materyal geliştirme ve uygulama süreçlerinde iş birliği ve paylaşım kültürünü destekler. Farklı altyapı imkânlarına sahip okullarda öğretimin sürdürülebilmesi için çevrim dışı etkinlikler, kâğıt temelli tasarım çalışmaları ve örnek ürün inceleme etkinliklerine yer verilir.
14. Ölçme ve değerlendirme süreçlerinde süreç odaklı ve geliştirici yaklaşımlar benimsenir. Bu kapsamda performans görevleri, analitik dereceli puanlama anahtarları, gözlem formları, öz değerlendirme ve akran değerlendirme araçları kullanılır.
15. Öğrenciler dijital sanat yapma süreçlerinde Türkçeyi doğru ve etkili kullanmalı; algoritma açıklama, proje sunma, problem tanımlama gibi etkinliklerde sözlü ve yazılı ifade becerilerini geliştirmelidir.
16. Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı; öğrencilerin sanat, tasarım ve teknolojiyi bütünleştiren bir bakış açısı kazanmalarını sağlayarak yaratıcılığı ve estetik farkındalığı destekleyen bir öğrenme ortamı sunar.
17. Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı, becerilerin basitten karmaşığa ve somuttan soyuta doğru geliştiği bir yapıda tasarlanmış olup uygulama süreci kademeli bir ilerleyişe dayanmaktadır. Bu doğrultuda I. düzeyde öğrencilerin dijital sanatlara ilişkin temel kavram ve becerileri edinmeleri, dijital sanat ürünlerini tanıma, sınıflandırma ve yorumlama süreçlerine katılmaları ile temel düzeyde dijital üretim araçlarını kullanmaları hedeflenmiştir. II. düzeyde ise aynı temalar üzerinden daha derinlemesine analiz yapmaları, estetik ve teknik boyutları birlikte değerlendirerek özgün dijital ürünler geliştirmeleri; yapay zekâ, animasyon ve üç boyutlu modelleme gibi ileri düzey üretim süreçlerini yönetmeleri amaçlanmaktadır. Programın yapısal bütünlüğü gereği I. düzeyde kazandırılan temel dijital sanat bilgi ve becerilerinin edinilmesi; II. düzeyde üretim, analiz ve yorumlama süreçlerinin etkili şekilde gerçekleştirilebilmesi için ön koşul niteliği taşımaktadır. Tematik ilerleme; dijital sanat alanını tanıma, etik kullanım bilinci geliştirme, tasarım temellerini kavrama, dijital üretim gerçekleştirme ve ileri üretim teknolojilerinden yararlanma doğrultusunda yapılandırılmıştır.
18. Dijital sanatlar dersi, okulların ders saati planlamasına göre haftada bir veya iki ders saati olarak seçilebilir. Dersin bir saatlik uygulandığı durumlarda öğrencilerin süre içinde üretim ve paylaşım yapabileceği, daha kısa süreli, kapsamı dar ve öz uygulamalara öncelik verilmelidir. İki saatlik derslerde ise süreç temelli projeler, tasarım döngüsünün tüm

aşamalarını kapsayan etkinlikler ve iş birliğine dayalı grup çalışmaları planlanabilir. Her iki durumda da öğrencilerin gelişimleri uygun ölçme ve değerlendirme araçlarıyla izlenir.

19. "Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Ortak Metni"ne, göre esnek tasarıma dayalı öğretim programı yapısı seçmeli dersler için kullanılabilir. Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı da bu yapı doğrultusunda hazırlanmış olup programlar arası bileşenlerin öğrenme çıktıları ile ilişkilendirilerek işlenmesine ilişkin detaylar Programlar Arası Bileşenlere Yönelik Uygulamalar başlığı altında sunulmuştur.

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

Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı, Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nde yapılandırılan beceri temelli ve bütüncül gelişim yaklaşımı doğrultusunda tasarlanmıştır. Program; alan becerileri, kavramsal beceriler ve eğilimlerin etkileşimli ve birbirini tamamlayan bir yapı içinde geliştirilmesini esas almaktadır.

Alan becerileri; dijital sanat yapma süreçlerinde kullanılan teknolojik ve sanatsal araçların bilinçli, güvenli, amaca uygun ve estetik duyarlılık gözetilerek kullanılmasını kapsamaktadır.

Alan becerileri, dijital araçların teknik kullanımının ötesinde bilişim teknolojileri ve yazılım alan becerileri ile sanat alan becerilerini bütünleşik bir yaklaşımla ele alarak, sanatsal üretim ve tasarım süreçlerinin planlanması, sürece ve ürüne ilişkin değerlendirmelerin yapılması ve ürünün geliştirilmesine yönelik süreç bileşenlerini kapsamaktadır. Bu yönüyle program, dijital teknolojileri sanatsal ifade aracı olarak etkin biçimde kullanabilen bireyler yetiştirmeyi hedeflemektedir.

Program, öğrencilerin dijital sanatın kavramsal temellerini anlamalarını ve bu alana ilişkin düşünsel süreçler geliştirmelerini amaçlamaktadır. Bu kapsamda

- sınıflandırma,
- sorgulama,
- karşılaştırma,
- çözümleme,
- yorumlama,
- değerlendirme,
- tartışma,
- karar verme,
- problem çözme gibi kavramsal becerilere yer verilmiştir.

Öğrencilerin dijital sanat türlerini ve üretim araçlarını sınıflandırmaları; estetik öğeler ile içerik arasındaki ilişkiyi çözümlemeleri; yapay zekâ ile üretilmiş içeriklerde mesaj ve anlam ilişkisini yorumlamaları; farklı dijital araçları karşılaştırarak uygun olanı seçmeleri; etik ikilemler içeren durumları tartışarak bilinçli kararlar almaları ve üretim süreçlerinde karşılaştıkları sorunlara çözüm geliştirmeleri bu sürecin temel bileşenlerindendir.

Eğilimler; öğrencilerin öğrenme sürecine yaklaşım biçimlerini destekleyen ve becerilerin kalıcı biçimde gelişmesine katkı sağlayan bir boyut olarak ele alınmaktadır.

Program kapsamında

- yaratıcı düşünme,
- sistematik ve planlı çalışma,
- estetik duyarlılık,
- sorumluluk bilinci,
- açık fikirlilik, iş birliği

gibi eğilimler dijital üretim süreçleriyle bütünleştirilmiştir.

Bu yapı; alan becerileri ile kavramsal becerilerin eğilim boyutuyla birlikte gelişmesini sağlayarak öğrencilerin teknik yeterlik, estetik duyarlılık ve etik sorumluluğu bütüncül biçimde geliştirmelerine imkân tanımaktadır.

### 1.2.2. Programlar Arası Bileşenler

Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nda programlar arası bileşenler; Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli'nde tanımlanan sosyal-duygusal öğrenme becerileri, değerler ve okuryazarlık becerileri çerçevesinde ele alınmaktadır. Bu bileşenler, öğrenme çıktılarının gerçekleştirilmesini destekleyen tamamlayıcı unsurlar olarak yapılandırılmıştır.

#### Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri

Dijital sanat yapma süreçleri; iş birliği, empati, öz düzenleme, sorumluluk alma, etkili iletişim kurma gibi sosyal-duygusal öğrenme becerilerinin gelişimine bağlam oluşturmaktadır. Grup çalışmaları ve proje temelli uygulamalar aracılığıyla öğrencilerin birlikte planlama, görev paylaşımı ve yapıcı geri bildirim süreçleri içerik bağlamında ele alınmaktadır. Sosyal-duygusal öğrenme becerileri, öğrenme çıktılarının uygulanması sürecinde destekleyici bir bileşen olarak ele alınmaktadır.

#### Okuryazarlık Becerileri

Bu beceriler; öğrenme sürecini destekleyen ve öğrencilerin bilgiye erişme, bilgiyi değerlendirme ve üretme süreçlerini güçlendiren temel bileşenler arasında yer almaktadır. Program kapsamında bilgi okuryazarlığı, dijital okuryazarlık ve sanat okuryazarlığı; öğrencilerin dijital içerikleri eleştirel biçimde değerlendirmeleri, güvenilir bilgiye ulaşmaları, dijital üretim araçlarını bilinçli kullanmaları, kişisel verilerini korumaları, dijital ayak izlerinin farkında olmaları, dijital zorbalığa karşı güvenli iletişim davranışları geliştirmeleri ve yapay zekâ uygulamalarını eleştirel biçimde değerlendirmeleri bağlamında desteklenmektedir.

#### Değerler

Programda yer alan değerler; dijital üretim süreçleriyle ilişkilendirilerek ele alınmaktadır. Öğrencilerin telif hakkı, özgünlük, estetik duyarlılık, sorumluluk, saygı ve mahremiyet çerçevesinde üretim yapmaları; dijital ortamlarda etik ilkelere uygun davranışları, bilinçli karar vermeleri, yerli ve millî dijital teknolojilere yönelik farkındalık geliştirmeleri ve dijital kaynakları ölçülü ve sorumlu kullanmaları desteklenmektedir.

#### Programlar Arası Bileşenlere Yönelik Uygulamalar

Programlar arası bileşenlerin öğrenme çıktılarıyla ilişkilendirilmesine yönelik uygulamalar; öğrenme-öğretme sürecinde bilgi ve becerinin etkileşimli yapısı esas alınarak yapılandırılmıştır. Bu doğrultuda sosyal-duygusal öğrenme becerileri, değerler ve okuryazarlık becerileri ayrı bir içerik alanı olarak öğrenme çıktılarının uygulanması sırasında bağlam oluşturan ve süreci derinleştiren destekleyici unsurlar olarak ele alınmaktadır.

Öğrenme çıktıları gerçekleştirilirken iş birliği içinde üretim yapılması, estetik ve etik değerlendirme süreçlerine katılım, güvenilir bilgiye erişim ve dijital içeriklerin sorumlu kullanımı teşvik edilmektedir. Böylece içerik alanı; sosyal-duygusal öğrenme becerilerinin, değerlerin ve okuryazarlık becerilerinin olgunlaştırılmasına bağlam oluşturan bir zemin olarak kullanılmaktadır.

Programlar arası bileşenler, belirli bir tema ya da ünite ile sınırlandırılmaksızın öğretim sürecinin bütününde geliştirilmesi gereken bir yapı olarak ele alınmış; öğrenme çıktıları ile kurulan anlamlı ilişkiler tematik ilerleme içinde bütüncül biçimde yapılandırılmıştır.

### 1.2.3. İçerik Çerçevesi

Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nın içerik çerçevesi; dijital sanatın kavramsal temelleri, estetik ve tasarım ilkeleri, dijital üretim araçları ve güncel teknolojik uygulamaları kapsayan tematik bir yapı üzerine oluşturulmuştur. İçerik; dijital sanatın tarihsel gelişimi ve sanat-teknoloji etkileşiminden başlayarak, tasarım elemanları ve ilkeleri, dijital çizim / görüntü / ses üretim süreçleri yapay zekâ destekli sanatsal uygulamalar ve üç boyutlu modelleme alanlarına uzanan bütüncül bir kapsam sunmaktadır.

Bu yapı, dijital sanat alanının kuramsal boyutları ile uygulama ve üretim süreçlerini ilişkilendirerek tematik bir ilerleme düzeni oluşturmaktadır. İçerik çerçevesi; öğrenme çıktılarının dayandığı kavramsal alanları, teknik uygulama kapsamını ve üretim süreçlerinin genel sınırlarını tanımlayan bir referans niteliğindedir.

Programın içerik yapısı aşağıdaki temalar etrafında yapılandırılmıştır:

"Dijital Sanatları Keşfediyorum" teması dijital sanat kavramının temel çerçevesini, tarihsel gelişimini ve sanat-teknoloji etkileşimini kapsamaktadır. Dijital sanatın kültürel, estetik ve teknolojik boyutları bu tema kapsamında ele alınmaktadır.

"Dijital Sanat ve Etik" teması dijital ortamlarda etik davranış ilkeleri, telif hakları, sanatsal özgünlük, dijital mahremiyet, dijital ayak izi, dijital zorbalıkla mücadele, kişisel verilerin korunması ve güvenli dijital davranış kavramlarını kapsamaktadır. Öğrencilerin dijital içerik üretiminde etik sorumluluk bilinci geliştirmeleri ve dijital ürünlerdeki özgünlük ile kopya içerik ayrımını sanatsal öğeler üzerinden analiz etmeleri bu temanın odak noktasını oluşturmaktadır.

"Dijital Tasarım Elemanları ve İlkeleri" teması kapsamında çizgi, renk, biçim, doku, mekân gibi sanat elemanları ile denge, vurgu, ritim, birlik gibi tasarım ilkeleri ele alınmaktadır. Estetik düzenleme ve görsel bütünlük süreçlerine ilişkin içerik alanları bu tema içinde yer almaktadır.

"Dijital Üretimde Çizim, Görüntü ve Ses" teması; dijital çizim, görüntü düzenleme ve ses işleme araçlarının kullanım alanlarını kapsamaktadır. Dijital üretim sürecinin fikir geliştirme, tasarlama ve düzenleme boyutları içerik alanı içinde ele alınmaktadır.

"Yapay Zekâ ile Dijital Sanat" teması yapay zekâ destekli içerik üretim araçlarının sanatsal üretim süreçlerindeki rolünü kapsamaktadır. Veri, model, algoritma gibi temel kavramlar ile estetik ve etik boyutlar birlikte ele alınmaktadır. Bu kapsamda öğrencilerin yapay zekâ ile üretilen içerikleri etik, telif ve güvenlik boyutlarıyla değerlendirmeleri; içeriklerin özgünlük durumunu, kullanım haklarını ve olası risklerini incelemeleri öngörülmektedir. Ayrıca öğrencilerin yapay zekâ uygulamalarında karşılaşılabilecekleri etik ikilemleri örnek durumlar üzerinden tartışmaları ve bilinçli kararlar almaları hedeflenmektedir.

"Üç Boyutlu Modelleme" teması; üç boyutlu modelleme araçları, biçim-mekân ilişkisi ve uzamsal tasarım süreçlerini kapsamaktadır. Dijital ortamda tasarım geliştirme ve estetik bütünlük oluşturma süreçleri bu tema kapsamında ele alınmaktadır. Üç boyutlu modelleme süreci, öğrencilerin gelişim düzeyleri dikkate alınarak basitten karmaşığa doğru kademeli olarak yapılandırılmaktadır. Süreçte okul altyapı farklılıkları gözetenilerek farklı araç ve uygulama seçeneklerine yer verilmekte; gerekli durumlarda çevrim içi modelleme araçları, hazır nesne kütüphaneleri, basitleştirilmiş tasarım ortamları veya kâğıt üzerinde taslak oluşturma gibi alternatif yöntemlerle öğrenme süreci desteklenmektedir. Uygulama sürecinde ders süresi ve öğrenci düzeyi doğrultusunda esneklik sağlanmaktadır.

Bu tematik yapı; dijital sanat alanının kavramsal temelleri ile uygulama ve üretim boyutlarını bütüncül bir çerçevede ilişkilendirmekte ve programın içerik kapsamını sistematik bir ilerleme düzeni içinde sunmaktadır.

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

Değerlendirme süreci; süreç ve ürün bütünlüğünü esas alan bir anlayışla ele alınmaktadır. Öğrenme kanıtları; öğrencilerin kavramsal anlayışlarını, üretim süreçlerine katılım düzeylerini, estetik ölçütlere dayalı değerlendirme yapabilme becerilerini ve etik ilkelere uygun davranma durumlarını ortaya koyacak biçimde planlanmaktadır.

Bu kapsamda

- Analitik dereceli puanlama anahtarları, öğrencilerin ortaya koyduğu dijital ürünlerin (çizim, animasyon, üç boyutlu tasarım vb.) estetik, teknik doğruluk ve özgünlük ölçütlerine göre değerlendirilmesinde kullanılabilir.
- Gözlem formları, öğrencilerin üretim sürecindeki katılım düzeyi, iş birliği becerisi, planlama ve problem çözme süreçlerini izlemek amacıyla süreç boyunca kullanılabilir.
- Öz değerlendirme ve akran değerlendirme araçları, öğrencilerin kendi ürünlerini ve arkadaşlarının çalışmalarını belirlenen ölçütlere göre değerlendirmelerini sağlayarak estetik değerlendirme ve eleştirel düşünme becerilerini desteklemek amacıyla kullanılabilir.
- Süreç temelli performans görevleri, öğrencilerin belirli bir ürün ortaya koyma sürecinde planlama, uygulama, düzenleme ve geliştirme aşamalarını bütüncül olarak değerlendirmek amacıyla kullanılabilir.

Bu araçlar, ilgili öğrenme çıktılarının gerektirdiği becerilere göre esnek biçimde kullanılmakta; değerlendirme süreci yalnızca ortaya konulan ürünün niteliğine değil üretim sürecine katılım, planlama, iş birliği ve ölçütlere uygunluk durumuna da odaklanmaktadır.

### 1.2.5. Öğrenme-Öğretme Yaşantıları

Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı; öğrencilerin bilgi, beceri, eğilim ve değerler arasında anlamlı bağlar kurmasını sağlayan dinamik ve esnek bir yapı üzerine kurulmuştur. Öğrenme-öğretme süreci; araştırma ve inceleme, analiz ve yorumlama, tasarlama ve üretme ile değerlendirme ve geliştirme basamaklarını içeren öğrenci merkezli bir anlayışla yürütülmektedir.

**Temel Kabuller:** Öğrencilerin temalara başlamadan önce sahip oldukları kabul edilen ön öğrenmeler, her bir tema özelinde aşağıdaki şekilde ele alınmaktadır:

- Dijital Sanatları Keşfediyorum: Öğrencilerin dijital ortamlarda görsel içeriklerle karşılaştıkları, temel dijital araçları kullanabildikleri ve görsel unsurlara yönelik genel bir farkındalığa sahip oldukları kabul edilmektedir.
- Dijital Sanat ve Etik: Öğrencilerin dijital ortamlarda içerik üretimi ve paylaşımına ilişkin temel deneyimlere sahip oldukları ve etik davranışlara yönelik günlük yaşamdan örnekler verebildikleri varsayılmaktadır.
- Dijital Tasarım Elemanları ve İlkeleri: Öğrencilerin görsel unsurları (renk, biçim, doku vb.) ayırt edebildikleri ve basit dijital düzenleme araçlarını deneyimledikleri kabul edilmektedir.
- Dijital Üretimde Çizim, Görüntü ve Ses: Öğrencilerin temel dijital içerik oluşturma araçlarını sınırlı düzeyde kullanabildikleri ve dijital üretim süreçlerine ilişkin farkındalıklarının bulunduğu varsayılmaktadır.
- Yapay Zekâ ile Dijital Sanat: Öğrencilerin yapay zekâ uygulamalarına ilişkin genel bir farkındalığa sahip oldukları kabul edilmektedir.
- Üç Boyutlu Modelleme: Öğrencilerin dijital ortamlarda basit görsel düzenlemeler yaptıkları ve üç boyutlu nesnelere ilişkin temel bir uzamsal farkındalığa sahip oldukları varsayılmaktadır.

**Ön Değerlendirme Süreci:** Her temanın başlangıcında öğrencilerin mevcut bilgi, beceri ve ilgi düzeylerini belirlemek amacıyla tanılayıcı değerlendirmeler yapılabilir. Bu süreçte:

- Hazır Bulunuşluk Belirleme: Görsel inceleme, kısa uygulamalar, soru-cevap etkinlikleri ve dijital araçlar aracılığıyla öğrencilerin bilgi ve beceri düzeyleri belirlenebilir.
- Bireysel Farklılıkların Belirlenmesi: Öğrencilerin ilgi alanları, öğrenme tercihleri ve üretim becerileri dikkate alınarak öğretim süreci farklılaştırılabilir (destekleme / zenginleştirme).

**Köprü Kurma:** Yeni öğrenilecek bilgi ve beceriler ile öğrencilerin mevcut deneyimleri arasında ilişki kurulması amaçlanabilir. Bu doğrultuda:

- Günlük Yaşamla İlişkilendirme: Dijital sanat ürünleri; görsel iletişim araçları, basılı ve dijital medya örnekleri ile günlük yaşamda karşılaşılan görsel düzenlemeler üzerinden ele alınarak somutlaştırılabilir.
- Disiplinler Arası Bağ Kurma: Görsel sanatlar dersi kapsamında edinilen sanat elemanları ve tasarım ilkelerine ilişkin bilgi ve beceriler, bilişim teknolojileri ve yazılım dersi kapsamında edinilen dijital üretim araçlarını etkili ve etik kullanma, dijital ürün geliştirme becerileri; yapay zekâ uygulamaları dersi kapsamında edinilen veri, algoritma, model, yapay zekâ araçları, istem oluşturma ve çıktı doğrulama bilgileri ile Türkçe dersi kapsamında geliştirilen sözlü ve yazılı ifade, metin oluşturma, anlatım ve iletişim becerileri dijital sanat yapma süreçleriyle ilişkilendirilebilir. Bu bilgiler; dijital sanatlar dersinde sanatsal üretim yapma, estetik değerlendirme, özgün içerik oluşturma, dijital ürün geliştirme ve teknolojiyi sorumlu kullanma süreçlerinde uygulamaya aktarılabilir.
- Dijital Üretim Bilinci Geliştirme: Öğrencilerin dijital içerik üretim süreçlerinde etik, telif hakkı, özgünlük ve güvenlik ilkelerine uygun hareket etmeleri desteklenebilir.

Öğrenme-öğretme sürecinin öğrenci odaklı ve esnek biçimde planlanması; öğrencilerin bilgiyi yalnızca tüketen değil analiz eden, yorumlayan ve özgün ürünler ortaya koyan bireyler olarak gelişmelerini desteklemektedir.

### 1.2.6. Farklılaştırma

Farklılaştırmaya yönelik tüm uygulamalar; öğrencilerin ilgi, ihtiyaç ve istekleri göz önünde bulundurularak öğretmenler tarafından hazırbulunuşluk düzeyi, öğrenme hızı ve öğrenme profillerine göre gruplandırma yapılarak; içerik, süreç, öğrenme ortamı ve ürün boyutlarında uyarlamalar geliştirilerek; esnek öğretim yöntem ve teknikleri kullanılarak; süreç içinde sürekli, geliştirici (biçimlendirici) değerlendirmelerle izlenip gerekli düzenlemeler yapılarak planlanır ve yürütülür.

Öğrencilerin ilgi, öğrenme gereksinimleri ve performans düzeylerindeki farklılıklar doğrultusunda öğretim sürecinde gerçekleştirilir. Haftalık ders saati farklılıklarında öğrenme çıktıları değiştirilmemekte; etkinlik sayısı, uygulama derinliği ve ürün kapsamı üzerinden esneklik sağlanmaktadır. Destek gerektiren öğrenciler için yönlendirici uygulamalar; ileri düzey öğrenciler için zenginleştirilmiş proje çalışmaları planlanarak tüm öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımı desteklenmektedir.

### 1.3. DİJİTAL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN TEMA, ÖĞRENME ÇIKTILARI SAYISI VE SÜRE TABLOSU

Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı temalarının yapısı aşağıdaki bilgi görselinde verilmiştir.

#### I. DÜZEY DİJİTAL SANATLAR DERSİ

| TEMA                                      | Öğrenme Çıktıları Sayısı | Süre (2 ders saati seçiminde) |                | Süre (1 ders saati seçiminde) |             |
|-------------------------------------------|--------------------------|-------------------------------|----------------|-------------------------------|-------------|
|                                           |                          | Ders Saati                    | Yüzde Oranı(%) | Ders Saati                    | Yüzde Oranı |
| 1. DİJİTAL SANATLARI KEŞFEDİYORUM         | 3                        | 6                             | 8              | 3                             | 8           |
| 2. DİJİTAL SANAT VE ETİK                  | 2                        | 4                             | 6              | 2                             | 6           |
| 3. DİJİTAL TASARIM ELEMANLARI VE İLKELERİ | 2                        | 10                            | 14             | 5                             | 14          |
| 4. DİJİTAL ÜRETİMDE ÇİZİM, GÖRÜNTÜ VE SES | 2                        | 14                            | 19             | 7                             | 19          |
| 5. YAPAY ZEKÂ İLE DİJİTAL SANAT           | 3                        | 14                            | 19             | 7                             | 19          |
| 6. ÜÇ BOYUTLU MODELLEME                   | 1                        | 20                            | 28             | 10                            | 28          |
| OKUL TEMELLİ PLANLAMA*                    |                          | 4                             | 6              | 2                             | 6           |
| TOPLAM                                    | 13                       | 72                            | 100            | 36                            | 100         |

#### Dijital Sanatlar Dersi Öğretim Programı'nın 1 (Bir) Ders Saati Olarak Okutulacağı Sınıflardaki Öğrenme Çıktıları Tablosu

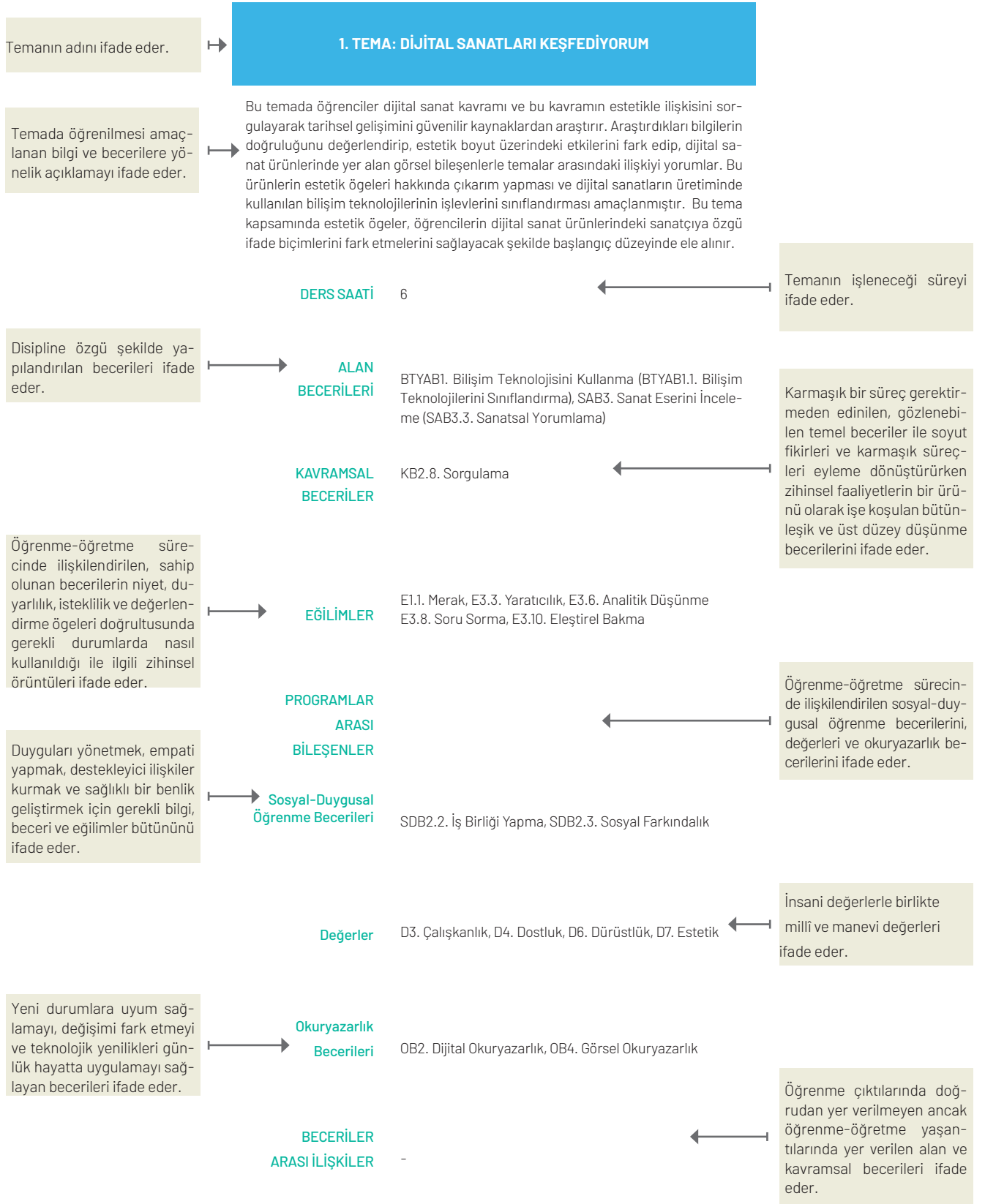
| TEMA                                      | Öğrenme Çıktıları  |
|-------------------------------------------|--------------------|
| 1. DİJİTAL SANATLARI KEŞFEDİYORUM         | DS.1.1.1, DS.1.1.2 |
| 2. DİJİTAL SANAT VE ETİK                  | DS.1.2.1, DS.1.2.2 |
| 3. DİJİTAL TASARIM ELEMANLARI VE İLKELERİ | DS.1.3.1, DS.1.3.2 |
| 4. DİJİTAL ÜRETİMDE ÇİZİM, GÖRÜNTÜ VE SES | DS.1.4.1, DS.1.4.2 |
| 5. YAPAY ZEKÂ İLE DİJİTAL SANAT           | DS.1.5.1, DS.1.5.3 |
| 6. ÜÇ BOYUTLU MODELLEME                   | DS.1.6.1           |
| OKUL TEMELLİ PLANLAMA*                    |                    |
| TOPLAM                                    | 9                  |

## II. DÜZEY DİJİTAL SANATLAR DERSİ

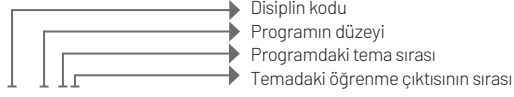
| TEMA                                      | Öğrenme Çıktıları Sayısı | Süre (2 ders saati seçiminde) |                 | Süre (1 ders saati seçiminde) |             |
|-------------------------------------------|--------------------------|-------------------------------|-----------------|-------------------------------|-------------|
|                                           |                          | Ders Saati                    | Yüzde Oranı (%) | Ders Saati                    | Yüzde Oranı |
| 1. DİJİTAL SANATLARI KEŞFEDİYORUM         | 1                        | 4                             | 6               | 2                             | 6           |
| 2. DİJİTAL SANAT VE ETİK                  | 2                        | 4                             | 6               | 2                             | 6           |
| 3. DİJİTAL TASARIM ELEMANLARI VE İLKELERİ | 2                        | 10                            | 14              | 5                             | 14          |
| 4. DİJİTAL ÜRETİMDE ÇİZİM, GÖRÜNTÜ VE SES | 2                        | 18                            | 25              | 9                             | 25          |
| 5. YAPAY ZEKÂ İLE DİJİTAL SANAT           | 2                        | 14                            | 19              | 7                             | 19          |
| 6. ÜÇ BOYUTLU MODELLEME                   | 2                        | 18                            | 25              | 9                             | 25          |
| OKUL TEMELLİ PLANLAMA*                    |                          | 4                             | 5               | 2                             | 5           |
| TOPLAM                                    | 11                       | 72                            | 100             | 36                            | 100         |

\*Zümre öğretmenler kurulu tarafından ders kapsamında yapılması kararlaştırılan okul dışı öğrenme etkinlikleri; yerel çalışmalar, sosyal etkinlikler, proje ve okuma çalışmaları, araştırma ve gözlem gibi çalışmalar için ayrılan süredir. Söz konusu çalışmalar için ayrılan süre, eğitim öğretim yılı başında planlanır ve yıllık planlarda ifade edilir. Eğitim öğretim yılı başında yapılması kararlaştırılan çalışmalar; okulun, öğrencinin ve çevrenin ihtiyaçları dikkate alınarak yıl içerisinde güncellenebilir.

## 1.4. DİJİTAL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN YAPISI



## ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ



## DS.1.1.1. Dijital sanatlara ilişkin temel kavram ve özellikleri sorgulayabilme

- a) Dijital sanat ile ilgili merak ettiklerini tanımlar.
- b) Dijital sanat türleri ve estetik kavramı hakkında sorular sorar.
- c) Dijital sanat ürünlerinin tarihsel gelişimine ilişkin bilgi toplar.
- ç) Edindiği bilgilerin doğruluğunu değerlendirir.
- d) Dijital sanatın tarihsel gelişiminin estetik boyutuna etkisi hakkında çıkarım yapar.

Öğrenme yaşantıları sonunda öğrenciye kazandırılması amaçlanan bilgi, beceri, becerilerin süreç bileşenlerini ifade eder.

Öğrenme sürecinde ele alınan bilgi kümesini (bölüm/konu/alt konuya ilişkin sınırları) ifade eder.

## İÇERİK ÇERÇEVESİ

Dijital Sanatlara İlişkin Temel Kavram ve Özellikleri  
Dijital Sanat Ürünlerinde Estetik Öğeler  
Dijital Sanatların Üretiminde Kullanılan Bilişim Teknolojileri Araçları

## Anahtar Kavramlar

dijital sanat, dijital sanat tarihi, dijital sanat türleri, dijital üretim araç ve teknolojileri, estetik, özgünlük, sanat elemanları, sanat ve bilişim ilişkisi

Disipline ait başlıca genelleme, ilke, anahtar kavram ve sembolleri ifade eder.

Öğrenme çıktıları, eğilim ve programlar arası bileşenler arasında kurulan ve anlamlı ilişkilere dayanan öğrenme-öğretme sürecini ifade eder.

## PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLERE YÖNELİK UYGULAMALAR

## DS.1.1.1

- Öğrenciler dijital sanat eserlerini inceleme etkinliğinde grup içinde fikirlerini paylaşır, farklı görüşleri değerlendirir ve ortak bir sonuca ulaşmak için birlikte karar verir (SDB2.2). Öğrenciler dijital sanat eserlerini incelerken kullandıkları görsel veya bilgilerin doğruluğunu sorgular, alıntı yaptıkları içerikleri belirtir ve değerlendirmelerini dürüst ve özgün biçimde ifade eder (D6.2). Öğrenciler seçilen dijital sanat eserlerindeki görsel öğeleri inceler; bu öğelerin eserin konusu, mesajı ve estetik görünümüyle ilişkisine yönelik görüşlerini paylaşır. Bu aşamada öğrencilerden sanat elemanları ve tasarım ilkelerine ilişkin ayrıntılı teknik çözümleme yapmaları beklenmez; temel farkındalık geliştirmeleri desteklenir (OB4).

Öğretmen ile programın güçlü ve iyileştirilmesi gereken yönlerinin öğretmenlerin kendileri tarafından değerlendirilmesini ifade eder.

## ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



## 2. DİJİTAL SANATLAR DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN TEMALARI

## I. DÜZEY

## 1. TEMA: DİJİTAL SANATLARI KEŞFEDİYORUM

Bu temada öğrenciler dijital sanat kavramı ve bu kavramın estetikle ilişkisini sorgulayarak tarihsel gelişimini güvenilir kaynaklardan araştırır. Araştırdıkları bilgilerin doğruluğunu değerlendirip, estetik boyut üzerindeki etkilerini fark edip, dijital sanat ürünlerinde yer alan görsel bileşenlerle temalar arasındaki ilişkiyi yorumlar. Bu ürünlerin estetik öğeleri hakkında çıkarım yapması ve dijital sanatların üretiminde kullanılan bilişim teknolojilerinin işlevlerini sınıflandırması amaçlanmıştır. Bu tema kapsamında estetik öğeler, öğrencilerin dijital sanat ürünlerindeki sanatçıya özgü ifade biçimlerini fark etmelerini sağlayacak şekilde başlangıç düzeyinde ele alınır.

DERS SAATİ 6

ALAN  
BECERİLERİ

BTYAB1. Bilişim Teknolojisini Kullanma (BTYAB1.1. Bilişim Teknolojilerini Sınıflandırma), SAB3. Sanat Eserini İnceleme (SAB3.3. Sanatsal Yorumlama)

KAVRAMSAL  
BECERİLER

KB2.8. Sorgulama

## EĞİLİMLER

E1.1. Merak, E3.3. Yaratıcılık, E3.6. Analitik Düşünme, E3.8. Soru Sorma, E3.10. Eleştirel Bakma

PROGRAMLAR  
ARASI  
BİLEŞENLERSosyal-Duygusal  
Öğrenme Becerileri

SDB2.2. İş Birliği Yapma, SDB2.3. Sosyal Farkındalık

## Değerler

D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D6. Dürüstlük, D7. Estetik, D19. Vatanseverlik

Okuryazarlık  
Becerileri

OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık

BECERİLER  
ARASI İLİŞKİLER

-

## ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

### DS.1.1.1. Dijital sanatlara ilişkin temel kavram ve özellikleri sorgulayabilme

- a) Dijital sanat ile ilgili merak ettiklerini tanımlar.
- b) Dijital sanat türleri ve estetik kavramı hakkında sorular sorar.
- c) Dijital sanat ürünlerinin tarihsel gelişimine ilişkin bilgi toplar.
- ç) Edindiği bilgilerin doğruluğunu değerlendirir.
- d) Dijital sanatın tarihsel gelişiminin estetik boyutuna etkisi hakkında çıkarım yapar.

### DS.1.1.2. Dijital sanat ürünlerinde estetik öğeleri yorumlayabilme

- a) Dijital sanat ürünlerinde yer alan görsel bileşenlerle eserin teması arasında ilişki kurar.
- b) Dijital sanat ürünlerinin estetik yönlerine ilişkin çıkarım yapar.

### DS.1.1.3. Dijital sanat yaparken kullanılan bilişim teknolojilerini sınıflandırabilme

- a) Dijital sanat yaparken kullanılan bilişim teknolojilerini belirler.
- b) Dijital sanat yaparken kullanılan bilişim teknolojilerini kullanım amaçları ile ilişkilendirir.
- c) Dijital sanat yaparken kullanılan bilişim teknolojilerini işlevlerine göre gruplandırır.

## İÇERİK ÇERÇEVESİ

Dijital Sanatlara İlişkin Temel Kavram ve Özellikleri

Dijital Sanat Ürünlerinde Estetik Öğeler

Dijital Sanatların Üretiminde Kullanılan Bilişim Teknolojileri Araçları

## Anahtar Kavramlar

dijital sanat, dijital sanat tarihi, dijital sanat türleri, dijital üretim araç ve teknolojileri, estetik, özgünlük, sanat elemanları, sanat ve bilişim ilişkisi

## PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLERE YÖNELİK UYGULAMALAR

### DS.1.1.1

Öğrenciler dijital sanat eserlerini inceleme etkinliğinde grup içinde fikirlerini paylaşır, farklı görüşleri değerlendirir ve ortak bir sonuca ulaşmak için birlikte karar verir **(SDB2.2)**. Öğrenciler dijital sanat eserlerini incelerken kullandıkları görsel veya bilgilerin doğruluğunu sorgular, alıntı yaptıkları içerikleri belirtir ve değerlendirmelerini dürüst ve özgün biçimde ifade eder **(D6.2)**. Öğrenciler seçilen dijital sanat eserlerindeki görsel öğeleri inceler; bu öğelerin eserin konusu, mesajı ve estetik görünümüyle ilişkisine yönelik görüşlerini paylaşır. Bu aşamada öğrencilerden sanat elemanları ve tasarım ilkelerine ilişkin ayrıntılı teknik çözümleme yapmaları beklenmez; temel farkındalık geliştirmeleri desteklenir **(OB4)**.

### DS.1.1.2

Sanat ürünlerinin yorumlanmasına yönelik tartışma ve değerlendirme etkinliklerine yer verilir. Bu süreçte öğrencilerin farklı estetik görüşleri anlamaya ve değerlendirmeye açık olmaları desteklenir **(SDB2.3)**. Öğrencilerden dijital sanat ürünlerini incelerken güzellik, denge ve uyum ilkelerini fark etmeleri ve estetik duyarlılıkla hareket etmeleri beklenir **(D7.1)**. Öğrencilerden dijital sanat ürünlerindeki görsel bileşenleri analiz ederken renk, biçim, doku ve denge unsurları arasında ilişki kurmaları beklenir. Öğrenciler farklı dijital sanat ürünlerinde sanatçıya veya üreticiye özgü ifade biçimlerini fark ederek ürünlerin özgün yönlerine ilişkin başlangıç düzeyinde çıkarım yapar. **(OB4)**.

### DS.1.1.3

Öğrencilerden grup çalışması sırasında farklı bilişim teknolojileri hakkında bilgi paylaşımı yapmaları ve ortak sınıflandırmalar geliştirmeleri beklenir **(SDB2.2)**. Öğrencilerden sınıflandırma sürecinde emek vererek düzenli ve özverili çalışmaları beklenir **(D3.1, D3.2)**. İş birliğine dayalı etkinliklerde öğrencilerin dayanışma içinde çalışmaları teşvik edilir **(D4.1)**. Öğrencilerden dijital sanat teknolojilerini tanımlarken dijital araçları tanımları, karşılaştırmaları ve sınıflandırarak etkin biçimde kullanmaları beklenir **(OB2)**. Öğrenciler, ülkemizin kültürel değerlerini yansıtan özgün dijital sanat ürünleri tasarlamaya yönelik çalışmalar gerçekleştirir **(D19.1)**.

## ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



## I. DÜZEY

## 2. TEMA: DİJİTAL SANAT VE ETİK

Bu temada öğrencilerin; dijital ortamda etik davranış ve özgünlük kavramlarına yönelik merak ettikleri konuları tanımlayabilmesi, dijital içeriklerin etik ilkelere uygunluğunu sorgulayabilmesi, bu içeriklere erişim yöntemleri hakkında bilgi toplayarak kaynakların güvenilirliğini değerlendirebilmesi, etik davranışların dijital içerik üretimine etkisine dair çıkarım yapabilmesi, dijital görsellerdeki özgün ve kopya içerikleri sanatsal öğeler üzerinden, benzerlik ve farklılık yönleriyle karşılaştırabilmesi amaçlanmaktadır.

## DERS SAATİ

4

ALAN  
BECERİLERİ

SAB1. Sanatsal Algılama (SAB1.2. Sanatsal Karşılaştırma)

KAVRAMSAL  
BECERİLER

KB2.8. Sorgulama

## EĞİLİMLER

E3.3. Yaratıcılık, E3.7. Sistematiçlik, E3.8. Soru Sorma

PROGRAMLAR  
ARASI  
BİLEŞENLERSosyal-Duygusal  
Öğrenme Becerileri

SDB2.2. İş Birliğı Yapma, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

## Değerler

D1. Adalet, D6. Dürüstlük, D8. Mahremiyet, D9. Merhamet, D16. Sorumluluk

Okuryazarlık  
Becerileri

OB1. Bilgi Okuryazarlığı, OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık

BECERİLER  
ARASI İLİŞKİLER

-

## ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

### DS.1.2.1. Dijital ortamdaki etik davranışlara ilişkin kavramları sorgulayabilme

- a) Dijital ortamda etik davranış ve özgünlük ile ilgili merak ettiklerini tanımlar.
- b) Etik ilkelere uygun dijital içerikler hakkında sorular sorar.
- c) Etik ilkelere uygun dijital içeriklere nasıl erişeceğine ilişkin bilgi toplar.
- d) Edindiği bilgilerin doğruluğunu değerlendirir.
- e) Etik davranışların dijital içerik üretimine etkisi hakkında çıkarım yapar.

### DS.1.2.2. Dijital görsellerde özgünlük ve kopya içerikleri sanatsal öğeler üzerinden karşılaştırabilme

- a) Dijital içeriklerde yer alan görsel bileşenlerdeki benzerlikleri belirler.
- b) Dijital içeriklerde yer alan görsel bileşenlerdeki farklılıkları belirler.

## İÇERİK ÇERÇEVESİ

Dijital Ortamda Etik Davranış  
Dijital Görsellerde Sanatsal Özgünlük

## Anahtar Kavramlar

etik, dijital ayak izi, dijital mahremiyet, dijital zorbalık, özgünlük, telif, yapay zekâ

## PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLERE YÖNELİK UYGULAMALAR

### DS.1.2.1

Dijital ortamlarda karşılaşılan etik ikilemlere yönelik örnek durumlar üzerinden tartışma etkinliği yapılır. Bu süreçte öğrencilerin doğru ve yanlış ayırt ederek bilinçli seçimler yapmaları sağlanır ve görüşleri sınıf içi tartışmalarla değerlendirilir (**SDB3.3**). Dijital içerik paylaşımına yönelik senaryo temelli etkinlikler uygulanır. Bu süreçte öğrencilerin adil, dürüst ve doğru davranışlar sergilemeleri sağlanır ve davranışları akran geri bildirimi ile değerlendirilir (**D1.2**). Dijital ortamda etik davranışa yönelik rol yapma etkinlikleri gerçekleştirilir. Bu süreçte öğrencilerin sorumluluklarını güvenli biçimde yerine getirmeleri sağlanır ve süreç, gözlem formları ile izlenir (**D16.3**). Dijital içerik üretimine yönelik uygulama etkinlikleri yapılır. Bu süreçte öğrencilerin dürüstlük ve özgünlük ilkelerine uygun içerik üretmeleri sağlanır ve ürünleri rubrikler aracılığıyla değerlendirilir (**D6.2**). Dijital araç kullanımına yönelik uygulamalı çalışmalar yapılır. Öğrenciler; yapay zekâ destekli dijital içerik üretim araçlarını kullanmadan önce kişisel veri paylaşımı, dijital mahremiyet, dijital ayak izi, dijital zorbalık, telif ihlali ve uygunsuz içerik risklerini örnek olaylar üzerinden belirler. Bu riskleri önlemeye yönelik tedbirler ile güvenli ve sorumlu dijital davranış önerileri geliştirir (**D8.2**). Bu süreçte öğrencilerin teknolojik araçları etik kurallar çerçevesinde ahlaki değerlere bağlı kalarak kullanmaları sağlanır ve süreç, performans görevleri ile değerlendirilir (**D9.1, OB2**). Etik içeriklere yönelik araştırma etkinlikleri yapılır. Bu süreçte öğrencilerin kaynakların güvenilirliğini sorgulamaları ve bilgiyi eleştirel biçimde değerlendirmeleri sağlanır ve süreç çalışma kâğıtları ile değerlendirilir (**OB1**).

### DS.1.2.2

Grup çalışmasına dayalı değerlendirme etkinlikleri yapılır. Bu süreçte öğrencilerin fikir alışverişinde bulunarak ortak değerlendirmeler yapmaları sağlanır ve süreç, gözlem formları ile izlenir (**SDB2.2**). Dijital içeriklerde özgünlük ve kopya ayırımına yönelik karşılaştırma etkinlikleri yapılır. Bu süreçte öğrencilerin adil ve tarafsız karar vermeleri sağlanır ve değerlendirmeleri rubrikler ile incelenir (**D1.2**). Dijital sanat ürünlerinin analizine yönelik görsel inceleme etkinlikleri yapılır. Bu süreçte öğrencilerin görsel öğeleri anlamlı biçimde yorumlamaları ve özgünlük/kopya ayırımını kanıtlara dayandırmaları sağlanarak süreç performans görevleri ile değerlendirilir (**OB4**).

## ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



## I. DÜZEY

## 3. TEMA: DİJİTAL TASARIM ELEMANLARI VE İLKELERİ

Birinci temada başlangıç düzeyinde fark edilen görsel öğeler, bu temada sanat elemanları ve tasarım ilkeleri çerçevesinde sistematik olarak ele alınır. Bu temada öğrencilerin görsel sanat eserlerindeki temel sanat elemanlarını fark ederek bunları sözel olarak ifade edebilmesi; görsel düzenleme sürecinde dijital araç, teknoloji ve yöntemleri tanıyıp, uygun biçimde kullanarak değerlendirebilmesi amaçlanmaktadır.

**DERS SAATİ** 10

**ALAN  
BECERİLERİ**

SAB1. Sanatsal Algılama (SAB1.1. Sanatsal Gözlemlleme), BTYAB4. Dijital Ürün Geliştirme (BTYAB4.1. Tasarım Araç, Teknoloji ve Yöntemlerinden Yararlanma)

**KAVRAMSAL  
BECERİLER**

-

**EĞİLİMLER**

E1.1. Merak, E3.3. Yaratıcılık, E3.7. Sistematiçlik

**PROGRAMLAR  
ARASI  
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal  
Öğrenme Becerileri**

SDB2.1. İletişim Kurma, SDB2.2. İş Birliği

**Değerler**

D3. Çalışkanlık, D4. Dostluk, D7. Estetik, D14. Saygı

**Okuryazarlık  
Becerileri**

OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık

**BECERİLER  
ARASI İLİŞKİLER**

-

## ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

### DS.1.3.1. Görsel sanat eserlerinde temel sanat elemanlarını gözlemleyebilme

- a) Görsel sanat eserlerinde yer alan bileşenleri fark eder.
- b) Görsel sanat eserlerinde yer alan bileşenleri sözel olarak ifade eder.

### DS.1.3.2. Görsel düzenleme sürecinde dijital tasarım araç, teknoloji ve yöntemlerinden yararlanabilme

- a) Görsel düzenleme sürecinde kullanılan dijital araç, teknoloji ve yöntemleri tanıır.
- b) Görsel düzenleme sürecine uygun araç, teknoloji ve yöntemleri belirler.
- c) Görsel düzenleme yapmak için tasarım ilkelerine uygun belirlediği araç, teknoloji ve yöntemleri kullanır.
- ç) Görsel düzenlemede kullanılan araç, teknoloji ve yöntemleri değerlendirir.

## İÇERİK ÇERÇEVESİ

Görsel Sanat Eserlerinde Temel Sanat Elemanları  
Görsel Düzenlemede Dijital Tasarım Araçları ve Yöntemleri

## Anahtar Kavramlar

biçim, denge, dijital araçlar, doku, görsel tasarım, kompozisyon, renk, tasarım ilkeleri

## PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLERE YÖNELİK UYGULAMALAR

### DS.1.3.1

Öğrenciler seçilen sanat eserlerindeki çizgi, renk, biçim ve doku unsurlarını inceleyerek gözlemlerini sınıfla paylaşır. Bu paylaşım sürecinde saygılı ve açık bir iletişim dili kullanmaları sağlanır (**SDB2.1, D14.1**). Öğrenciler inceledikleri sanat eserlerinde güzellik, uyum ve denge oluşturan görsel unsurları belirler. Böylece estetik özellikleri fark etmeleri desteklenir (**D7.1**). Öğrenciler sanat eserlerinde yer alan görsel unsurları sözel olarak ifade eder ve bu unsurlar arasındaki ilişkiyi açıklayarak görsel bilgileri anlamlı bir bütün hâlinde yorumlar (**OB4**).

### DS.1.3.2

Öğrenciler görsel düzenleme çalışmalarında grup içinde görev paylaşımı yaparak ortak bir dijital ürün oluşturur. Bu süreçte iş birliği içinde çalışma ve sorumluluk paylaşma becerileri desteklenir (**SDB2.2, D4.1**). Öğrenciler tasarım sürecinde seçtikleri görsel düzenleme aracını kullanarak ürünlerini geliştirir. Süreç boyunca dikkatli ve özverili çalışmaları desteklenir (**D3.1**). Öğrenciler görsel düzenleme çalışmasında kullanacakları dijital tasarım araçlarını amacına uygun biçimde seçer ve uygular (**OB2**). Öğrenciler ortak ürün geliştirme sürecinde arkadaşlarının görüş ve katkılarını dikkate alarak çalışmalarını sürdürür (**D4.1**).

## ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



## I. DÜZEY

## 4. TEMA: DİJİTAL ÜRETİMDE ÇİZİM, GÖRÜNTÜ VE SES

Bu temada öğrencilerin dijital görsel çizim, düzenleme ve ses kaydı oluşturma süreçlerinde kullanılan araç, teknoloji ve yöntemleri tanıyıp uygun biçimde kullanarak değerlendirebilmesi amaçlanmaktadır. Öğrenciler üretim sürecinde kullandıkları dijital içeriklerde özgünlük, telif hakkı ve etik ilkelere uygun davranmanın önemini dikkate alır.

**DERS SAATİ** 14

**ALAN  
BECERİLERİ**

BTYAB4. Dijital Ürün Geliştirme (BTYAB4.1. Tasarım Araç, Teknoloji ve Yöntemlerinden Yararlanma)

**KAVRAMSAL  
BECERİLER**

-

**EĞİLİMLER**

E3.3. Yaratıcılık, E3.9.2. Merak

**PROGRAMLAR  
ARASI  
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal  
Öğrenme Becerileri**

-

**Değerler**

D8. Mahremiyet, D16. Sorumluluk, D19. Vatanseverlik

**Okuryazarlık  
Becerileri**

OB2. Dijital Okuryazarlık

**BECERİLER  
ARASI İLİŞKİLER**

KB2.7. Karşılaştırma, KB3.1. Karar Verme

## ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

### DS.1.4.1. Dijital görsel çizim ve düzenleme araçlarından yararlanabilme

- a) Dijital görsel oluşturma ve düzenleme sürecinde kullanılan dijital çizim araçlarını tanıır.
- b) Dijital görsel oluşturma ve düzenleme sürecine uygun dijital çizim araçlarını belirler.
- c) Dijital görsel oluşturma ve düzenleme için belirlenen çizim araçlarını kullanır.
- ç) Dijital görsel oluşturma ve düzenlemede kullanılan araç ve yöntemleri değerlendirir.

### DS.1.4.2. Dijital ses kayıt ve düzenleme araçlarından yararlanabilme

- a) Dijital ses dosyası oluşturma ve düzenleme sürecinde kullanılan araçları tanıır.
- b) Dijital ses dosyası oluşturma ve düzenleme sürecine uygun araçları belirler.
- c) Dijital ses kaydı oluşturma ve düzenleme için belirlenen araçları kullanır.
- ç) Dijital ses kaydında kullanılan araç ve yöntemleri teknik ve etik boyutlarıyla değerlendirir.

## İÇERİK ÇERÇEVESİ

Dijital Görsel Çizim ve Düzenleme Araçları  
Dijital Ses Kayıt ve Düzenleme Araçları

## Anahtar Kavramlar

dijital çizim, dijital sanat ürünü, montaj, ses düzenleme, teknolojik yaratıcılık, estetik, özgünlük, telif hakkı, etik

## PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLERE YÖNELİK UYGULAMALAR

### DS.1.4.1

Öğrenciler çizim sürecinde farklı dijital çizim araçlarını deneyerek araçların teknik özelliklerini karşılaştırır ve oluşturacakları ürüne en uygun aracı seçer. Bu süreçte teknik verileri değerlendirerek verimli yöntem belirleme becerileri desteklenir **(OB2, KB2.7, KB3.1)**.

### DS.1.4.2

Öğrenciler ses düzenleme çalışmalarında farklı dijital araçları deneyerek kayıt alma, kesme ve düzenleme işlemlerini gerçekleştirir ve amaca uygun aracı seçerek süreci yönetir **(OB2)**. Öğrenciler ses kaydı oluşturma sürecinde içeriklerini planlayarak kayıt alır ve paylaşım öncesinde doğruluk ve güvenlik unsurlarını gözden geçirir **(D16.3)**. Öğrenciler ses kayıtlarını oluştururken kişisel verilerin korunmasına dikkat ederek dijital mahremiyete uygun içerik üretir **(D8.2)**. Öğrenciler oluşturdukları ses kayıtlarında millî kimlik, kültürel miras ve toplumsal birlik unsurlarını yansıtan içerikler geliştirir **(D19.3)**.

## ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



## I. DÜZEY

## 5. TEMA: YAPAY ZEKÂ İLE DİJİTAL SANAT

Bu temada öğrencilerin dijital içerik üretiminde kullanılan yapay zekâ araçlarını tanıyarak işlevlerine göre sınıflandırabilmesi, bu araçları sanatın farklı alanlarıyla ilişkilendirip anlamlı biçimde kullanabilmesi, yapay zekâ ile oluşturulmuş dijital içeriklerdeki nesnel ve öznel mesajları çözümleyebilmesi, üretim biçimi ile iletilen mesajlar arasındaki ilişkiyi kavrayabilmesi ve sanatsal yaratıcılığını yapay zekâ destekli dijital araçlarla geliştirip değerlendirebilmesi amaçlanmaktadır.

**DERS SAATİ** 14

**ALAN  
BECERİLERİ**

BTYAB1. Bilişim Teknolojisini Kullanma (BTYAB1.1. Bilişim Teknolojilerini Sınıflandırma), BTYAB4. Dijital Ürün Geliştirme (BTYAB4.1. Tasarım Araç, Teknoloji ve Yöntemlerinden Yararlanma), SAB2. Görsel Mesajı Okuma (SAB2.2. Görsel Mesajı Anlamlandırma)

**KAVRAMSAL  
BECERİLER**

-

**EĞİLİMLER**

E1.1. Merak, E3.3. Yaratıcılık, E3.6. Analitik Düşünme, E3.7. Sistematiklik, E3.10. Eleştirel Bakma

**PROGRAMLAR  
ARASI  
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal  
Öğrenme Becerileri**

SDB1.2. Öz Düzenleme, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

**Değerler**

D7. Estetik, D8. Mahremiyet, D9. Merhamet, D16. Sorumluluk, D19. Vatanseverlik

**Okuryazarlık  
Becerileri**

OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık

**BECERİLER  
ARASI İLİŞKİLER**

KB2.7.Karşılaştırma Becerisi, KB2.18.Tartışma Becerisi

## ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

### DS.1.5.1. Dijital içerik oluşturmada kullanılan yapay zekâ araçlarını sınıflandırabilme

- a) Dijital içerik oluşturmada kullanılan yapay zekâ araçlarını belirler.
- b) Dijital içerik oluşturmada kullanılan yapay zekâ araçlarını sanat alanları ile ilişkilendirir.
- c) Dijital içerik oluşturmada kullanılan yapay zekâ araçlarını işlevlerine göre gruplandırır.

### DS.1.5.2. Yapay zekâ ile oluşturulmuş dijital içeriklerdeki mesajı anlamlandırabilme

- a) Yapay zekâ ile oluşturulmuş dijital içeriklerdeki nesnel ve öznel mesajlarını belirler.
- b) Dijital içeriklerin üretim biçimi ile ilettiği mesajlar arasındaki ilişkileri tespit eder.

### DS.1.5.3. Dijital içerik oluşturmada sanatsal yapay zekâ araçlarından yararlanabilme

- a) Dijital içerik oluşturma ve düzenlemede kullanılan yapay zekâ araçlarını tanıır.
- b) Dijital içerik oluşturma ve düzenlemede kullanılan uygun araç ve yöntemleri belirler.
- c) Dijital içerik oluşturma ve düzenlemede belirlediği yapay zekâ araç ve yöntemlerini etik ve güvenli kullanım ilkelerini gözeterek kullanır.
- ç) Dijital içerik oluşturmada kullandığı yapay zekâ araç ve yöntemleri değerlendirir.

## İÇERİK ÇERÇEVESİ

Yapay Zekâ Araçlarının Sınıflandırılması ve Dijital İçerikte Kullanımı  
Dijital İçeriklerde Mesaj ve Anlam  
Sanatsal Dijital İçerik Üretiminde Yapay Zekâ Araçları

## Anahtar Kavramlar

dijital estetik, dijital mahremiyet, etik üretim, içerik oluşturma, insan katkısı, mesaj, özgünlük, teknoloji-sanat etkileşimi, yapay zekâ, yapay zekâ araçları

## PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLERE YÖNELİK UYGULAMALAR

### DS.1.5.1

Öğrencilerin yapay zekâ uygulamalarını tanımaları ve farklı yapay zekâ araçlarını etik, güvenlik ve veri mahremiyeti açısından karşılaştırmaları sağlanır. Öğrenciler kullanacakları yapay zekâ aracının yaş uygunluğu, veri toplama biçimi, içerik güvenliği, kullanım hakları ve mahremiyet koşullarını üretim öncesinde inceleyerek gerekli önlemleri belirler (D8.2, D16.3). Öğrenciler farklı yapay zekâ araçlarıyla oluşturulmuş örnek içerikleri inceleyerek bu içeriklerin etik açıdan uygunluğunu tartışır ve karşılaştıkları durumlara yönelik bilinçli ve sorumlu kararlar alır (SDB3.3, KB2.18). Bu bağlamda içeriklerin ahlaki ilke ve değerlere uygun olması beklenir (D9.1). Öğrenciler, yapay zekâ uygulamaları dersinde edindikleri veri, algoritma, model, istem oluşturma, çıktı doğrulama ve etik kullanım bilgilerini sanatsal dijital içerik üretim sürecine aktarır.

### DS.1.5.2

Öğrenciler dijital içeriklerde yer alan görsel ve metinsel öğeleri birlikte inceleyerek bu öğeler arasındaki ilişkiyi çözümler ve içeriklerin anlamı üzerindeki etkisini yorumlar (OB4). Öğrenciler yapay zekâ ile oluşturulmuş görsel ve metin örneklerini inceleyerek içeriklerdeki güzellik, uyum ve duygusal denge unsurlarını belirler (D7.1).

### DS.1.5.3

Öğrenciler farklı yapay zekâ araçlarını deneyerek belirledikleri bir içerik için uygun aracı seçer ve üretim sürecini bu araç üzerinden planlayarak yönetir (OB2, KB2.7). Bu süreçte ülkemizde geliştirilen yapay zekâ modellerini araştırır ve bu modellerden uygun olanları kullanır. Böylece öğrencilerin yerli ve millî yapay zekâ modeli geliştirmenin önemini kavramaları sağlanır (D19.4). Öğrenciler üretim sürecinde kullandıkları istemleri, kaynakları ve gerçekleştirdikleri düzenlemeleri açıklar; yapay zekâ tarafından oluşturulan içerik ile kendi sanatsal katkısını ayırt eder ve ürünün özgünlüğünü güçlendirecek düzenlemeler yapar.

## ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



## I. DÜZEY

## 6. TEMA: ÜÇ BOYUTLU MODELLEME

Bu temada öğrencilerin dijital tasarım sürecinde üç boyutlu modelleme araçlarını tanıyıp işlevlerine göre seçebilmesi, bu araçları kullanarak özgün üç boyutlu tasarımlar oluşturabilmesi ve oluşturduğu tasarımları görsel tasarım ilkeleri çerçevesinde analiz ederek değerlendirip geliştirebilmesi amaçlanmaktadır.

**DERS SAATİ** 20

**ALAN  
BECERİLERİ**

BTYAB4. Dijital Ürün Geliştirme (BTYAB4.1. Tasarım Araç, Teknoloji ve Yöntemlerinden Yararlanma)

**KAVRAMSAL  
BECERİLER**

-

**EĞİLİMLER**

E3.6. Analitik Düşünme

**PROGRAMLAR  
ARASI  
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal  
Öğrenme Becerileri**

SDB1.2. Öz Düzenleme

**Değerler**

D3. Çalışkanlık, D5. Duyarlılık, D12. Sabır

**Okuryazarlık  
Becerileri**

-

**BECERİLER  
ARASI İLİŞKİLER**

KB2.17. Değerlendirme, KB3.2. Problem Çözme

## ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

### DS.1.6.1. Dijital tasarım sürecinde üç boyutlu modelleme araçlarından yararlanabilme

- a) Üç boyutlu modelleme araçlarını tanır.
- b) Üç boyutlu modelleme araçlarını belirler.
- c) Üç boyutlu modelleme araçlarını kullanır.
- ç) Oluşturduğu üç boyutlu tasarımı görsel tasarım ilkeleri açısından değerlendirir.

## İÇERİK ÇERÇEVESİ

Dijital Tasarımda Üç Boyutlu Modelleme

## Anahtar Kavramlar

3B tasarım, modelleme, oran-orantı

## PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLERE YÖNELİK UYGULAMALAR

### DS.1.6.1

Öğrenciler üç boyutlu modelleme çalışmalarında belirledikleri bir ürün için tasarım sürecini adım adım geliştirir; her aşamada modeli gözden geçirerek gerekli düzenlemeleri yapar ve kendi öğrenme sürecini değerlendirir (**SDB1.2, KB2.17**). Öğrenciler üç boyutlu modelleme etkinliğinde oluşturacakları ürünü planlayarak çizim, şekillendirme ve düzenleme aşamalarını sırayla uygular ve süreci planlı, dikkatli ve düzenli biçimde yürütür (**D3.2**). Öğrenciler modelleme sürecinde karşılaştıkları hataları düzeltmek için modeli tekrar düzenler ve ürün tamamlanana kadar çalışmayı sürdürerek kararlılık ve sabır gösterir (**D12.3, KB3.2**). Bu süreçte öğrencilerden atık yönetimi kapsamında dijital atık üretmemeleri sağlanır (**D5.2**).

## ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



## II. DÜZEY

## 1. TEMA: DİJİTAL SANATLARI KEŞFEDİYORUM

Bu temada öğrencilerin dijital sanat eserlerinde yer alan görsel öğeler ile konu ve mesaj arasındaki ilişkileri analiz ederek eserin teması ve destekleyici temaları hakkında anlamlı çıkarımlar yapabilmesi amaçlanmaktadır.

**DERS SAATİ** 4

**ALAN  
BECERİLERİ**

SAB3. Sanat Eserini İnceleme (SAB3.3. Sanatsal Yorumlama)

**KAVRAMSAL  
BECERİLER**

-

**EĞİLİMLER**

E3.5. Açık Fikirlilik

**PROGRAMLAR  
ARASI  
BİLEŞENLER**

Sosyal-Duygusal  
Öğrenme Becerileri

-

**Değerler**

D7. Estetik, D11. Özgürlük

**Okuryazarlık  
Becerileri**

OB4. Görsel Okuryazarlık, OB9. Sanat Okuryazarlığı

**BECERİLER  
ARASI İLİŞKİLER**

KB2.4. Çözümleme

## ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

### DS.2.1.1. Dijital sanat eserlerini estetik açıdan yorumlayabilme

- a) Dijital sanat eserlerinde yer alan görsel öğeler ile konu / mesaj arasında ilişki kurar.
- b) Dijital sanat eserinin teması ya da destekleyici temaları hakkında çıkarım yapar.

## İÇERİK ÇERÇEVESİ

Dijital Sanat Eserlerinde Estetik

## Anahtar Kavramlar

dijital sanat okuryazarlığı, estetik yorum, görsel analiz, sanatsal ifade

## PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLERE YÖNELİK UYGULAMALAR

### DS.2.1.1

Öğrenciler, seçilen dijital sanat eserlerini inceleyerek renk, biçim, kontrast, doku gibi görsel öğeleri belirler. Eserin vermek istediği mesajla bu öğelerin ilişkisini örnekler üzerinden açıklayarak analiz eder **(OB4, KB2.4)**. Öğrencilerden dijital sanat eserlerini incelerken güzellik, denge ve uyumu fark etmeleri, estetik bir bakış açısı kazanmaları beklenir **(D7.1)**. Öğrencilerden dijital sanat eserlerine yönelik yorumlarında kendi duygu, beğeni ve estetik bakış açılarını bilinçli biçimde ifade etmeleri beklenir **(OB9, D11.2)**.

## ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



## II. DÜZEY

## 2. TEMA: DİJİTAL SANAT VE ETİK

Bu temada öğrencilerin dijital sanat / içerik üretiminde telif hakkı, lisans türleri, açık kaynak kavramlarını tanıyıp bunların benzerlik ve farklılıklarını karşılaştırabilmesi, dijital içeriklerdeki etik riskleri belirleyip bilgi güvenliği / dijital güvenlik önlemleri çerçevesinde güvenli ve etik üretim yapabilmesi amaçlanmaktadır. Bu süreçte öğrencilerin kaynak kullanımı, esinlenme, dönüştürme, taklit ve özgün katkı arasındaki farkları ayırt etmeleri desteklenir.

## DERS SAATİ

4

ALAN  
BECERİLERİ

BTYAB6. Dijital Güvenlik Önlemleri Alma (BTYAB6.1. Dijital Güvenlik Önlemlerini Yönetme)

KAVRAMSAL  
BECERİLER

KB2.7. Karşılaştırma

## EĞİLİMLER

E3.4. Gerçeği Arama

PROGRAMLAR  
ARASI  
BİLEŞENLERSosyal-Duygusal  
Öğrenme Becerileri

SDB2.3. Sosyal Farkındalık, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

## Değerler

D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D8. Mahremiyet, D16. Sorumluluk

Okuryazarlık  
Becerileri

OB2. Dijital Okuryazarlık

BECERİLER  
ARASI İLİŞKİLER

-

## ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

### DS.2.2.1. Dijital sanat içeriklerinde telif hakkı türlerini karşılaştırabilme

- a) Telif hakkı, lisans türleri ve açık kaynak kavramlarının özelliklerini belirler.
- b) Telif hakkı, lisans türleri ve açık kaynak kavramlarının etik ve yasal yönleri açısından benzerliklerini listeler.
- c) Dijital sanat içerik üretimi bağlamında telif hakkı, lisans türleri ve açık kaynak kavramları arasındaki farklılıkları listeler.

### DS.2.2.2. Dijital içeriklerdeki etik risklerle ilgili dijital güvenlik önlemlerini yönetebilme

- a) Dijital içerik üretiminde karşılaşılabilecek etik riskleri belirler.
- b) Yapay zekâ ile içerik üretiminde etik ve şeffaf kullanıma yönelik ilkeleri ve telif ihlali, intihal gibi hukuka aykırı durumlara karşı alınabilecek güvenlik önlemlerini belirler.
- c) Dijital içeriklerinin güvenli ve etik şekilde üretilmesi için bilgi güvenliğinin temel bileşenlerini ayırt eder.
- ç) Etik ihlallerle üretilen farklı dijital içerik örneklerini dijital güvenlik önlemleri açısından değerlendirir.

## İÇERİK ÇERÇEVESİ

Dijital Sanatta Telif Hakkı, Lisanslar ve Açık Kaynak Yönetimi  
Dijital İçeriklerde Etik ve Güvenlik Önlemleri

## Anahtar Kavramlar

açık kaynak, bilgi güvenliği, dijital güvenlik, dijital mahremiyet, intihal, lisans, özgünlük, telif hakkı, yapay zekâ etiği

## PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLERE YÖNELİK UYGULAMALAR

### DS.2.2.1

Öğrenciler dijital içerik üretimi sırasında kullandıkları görsel, müzik veya metinlerin lisans bilgilerini inceleyerek telif politikalarına ve özgün üretim ilkelerine uygun içerikleri seçer ve üretim sürecinde bu içerikleri doğru biçimde kullanır **(OB2)**. Öğrenciler farklı lisans türlerine sahip dijital içerik örneklerini karşılaştırarak hangi içeriklerin kullanılabilir olduğunu tartışır, özgün içerik üretmenin ve başkalarının emeğine saygı göstermenin önemini fark ederek seçimler yapar **(D3.3, SDB2.3)**. Öğrenciler dijital içerik paylaşım etkinliğinde kullandıkları kaynakları belirtir ve içerikleri adil kullanım ilkelerine uygun biçimde paylaşarak hak gözetimi ve eşitlik ilkesine uygun davranır **(D1.2, D1.3)**. Öğrenciler farklı dijital sanat ürünlerini inceleyerek esinlenme, kaynak göstererek yararlanma, dönüştürme, taklit ve özgün üretim arasındaki farkları tartışır; özgün üretimi destekleyen kaynak kullanım biçimlerini belirler.

### DS.2.2.2

Öğrencilerden telif, intihal, kişisel veri ve dijital mahremiyet ihlalleriyle ilgili durumlarda bilgi güvenliği ilkelerini uygulamaları ve dijital araçları güvenli biçimde yönetmeleri beklenir **(OB2)**. Öğrenciler dijital ortamda karşılaşılabilecek etik ikilemleri içeren senaryolar üzerinden özgünlük, telif ve etik kullanım ilkeleri doğrultusunda değerlendirme yapar ve uygun, güvenli kararlar alır **(SDB3.3)**. Öğrenciler dijital içerik oluşturma ve paylaşma sürecinde kişisel veri içeren bilgileri ayırt ederek bu bilgileri paylaşmaktan kaçınır ve doğruluk ilkesine uygun hareket eder **(D16.2)**. Öğrenciler kullandıkları dijital araçların gizlilik ayarlarını inceleyerek kişisel bilgilerini koruyacak şekilde düzenler ve araçları güvenli biçimde kullanır **(D8.2)**.

## ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



## II. DÜZEY

## 3. TEMA: DİJİTAL TASARIM ELEMANLARI VE İLKELERİ

Bu temada öğrencilerin dijital ürünlerin görsel bileşenleri ile konuları arasındaki ilişkiyi analiz ederek tasarım ilkelerinin ürünlere katkısını yorumlayabilmesi, tasarım ilkelerini tanıyıp uygun şekilde belirleyerek dijital ürünler oluşturabilmesi ve geliştirdiği ürünleri tasarım ilkeleri çerçevesinde değerlendirebilmesi amaçlanmaktadır.

**DERS SAATİ** 10

**ALAN  
BECERİLERİ**

SAB3. Sanat Eserini İnceleme (SAB3.3. Sanatsal Yorumlama)  
BTYAB4. Dijital Ürün Geliştirme (BTYAB4.1. Tasarım Araç, Teknoloji ve Yöntemlerinden Yararlanma)

**KAVRAMSAL  
BECERİLER**

-

**EĞİLİMLER** E3.3. Yaratıcılık, E3.7. Sistematiiklik

**PROGRAMLAR  
ARASI  
BİLEŞENLER**

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

**Değerler** D7. Estetik, D12. Sabır, D14. Saygı

**Okuryazarlık  
Becerileri** OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık

**BECERİLER  
ARASI İLİŞKİLER** KB.3.1. Karar Verme, KB2.18. Tartışma

## ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

### DS.2.3.1. Tasarım ilkelerinin dijital ürünlere katkısını yorumlayabilme

- a) Dijital ürünlerin konusuyla görsel bileşenler arasında ilişki kurar.
- b) Dijital ürünlerin tasarım ilkelerine uygunluğuna ilişkin çıkarım yapar.

### DS.2.3.2. Dijital ürün oluşturmada tasarım ilkelerinden yararlanabilme

- a) Dijital ürün oluşturma ve düzenlemede kullanılan tasarım ilkelerini tanıır.
- b) Dijital ürün oluşturma ve düzenlemede kullanılan tasarım ilkelerini belirler.
- c) Dijital ürün oluşturma ve düzenlemede belirlediği tasarım ilkelerini kullanır.
- ç) Tasarım ilkelerine uygun olarak geliştirdiği dijital ürünü değerlendirir.

## İÇERİK ÇERÇEVESİ

Dijital Ürünlerde Tasarım İlkeleri

Dijital Ürün Tasarımında Tasarım İlkeleri ve Uygulamaları

## Anahtar Kavramlar

dijital düzenleme, estetik bütünlük, görsel bileşenler, tasarım ilkeleri

## PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLERE YÖNELİK UYGULAMALAR

### DS.2.3.1

Öğrenciler farklı dijital ürün örneklerini çizgi, renk, biçim, doku, denge, vurgu, ritim ve birlik açısından inceler; tasarım ilkelerinin ürünün konusu ve mesajına katkısını gerekçeleriyle açıklar **(OB4, KB2.18, D7.1)**. Öğrenciler ürünlerin tasarım ilkelerine uygunluğuna ilişkin farklı görüşleri saygı çerçevesinde tartışır ve değerlendirmelerini görsel kanıtlara dayandırır **(SDB2.2, KB2.18, D14.1)**.

### DS.2.3.2

Öğrenciler amaç, konu ve hedef kitleye uygun bir dijital ürün tasarlar; üretim sürecinde kullanacağı tasarım ilkelerini belirler ve uygular **(OB2, KB3.1)**. Öğrenciler geliştirdikleri ürünü tasarım ilkeleri doğrultusunda değerlendirir, akran geri bildirimini alarak gerekli düzenlemeleri yapar ve ürününü sabırla geliştirir **(SDB2.2, D12.3)**.

## ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



## II. DÜZEY

## 4. TEMA: DİJİTAL ÜRETİMDE ÇİZİM, GÖRÜNTÜ VE SES

Bu temada öğrencilerin animasyon ve dijital hikâye geliştirme süreçlerinde kullanılan dijital araç ve yöntemleri tanıyıp uygun biçimde seçebilmesi, bu araçları kullanarak özgün dijital ürünler oluşturabilmesi, geliştirdiği ürünleri dijital araç ve yöntemler çerçevesinde analiz ederek değerlendirebilmesi amaçlanmaktadır.

**DERS SAATİ** 18

**ALAN  
BECERİLERİ**

BTYAB4. Dijital Ürün Geliştirme (BTYAB4.1. Tasarım Araç, Teknoloji ve Yöntemlerinden Yararlanma)

**KAVRAMSAL  
BECERİLER**

-

**EĞİLİMLER**

E3.3. Yaratıcılık, E3.7. Sistematiiklik

**PROGRAMLAR  
ARASI  
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal  
Öğrenme Becerileri**

SDB2.1. İletişim Kurma, SDB2.2. İş Birliği, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

**Değerler**

D4. Dostluk, D7. Estetik, D16. Sorumluluk, D19. Vatanseverlik

**Okuryazarlık  
Becerileri**

OB2. Dijital Okuryazarlık

**BECERİLER  
ARASI İLİŞKİLER**

KB2.14. Yorumlama, KB2.17. Değerlendirme, KB2.18. Tartışma

## ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

### DS.2.4.1. Animasyon geliştirme araçlarından yararlanabilme

- a) Animasyon geliştirme sürecinde kullanılan dijital araç ve yöntemleri tanıır.
- b) Animasyon geliştirme sürecine uygun dijital araç ve yöntemleri belirler.
- c) Animasyon geliştirme için belirlenen dijital araç ve yöntemleri kullanır.
- ç) Animasyon geliştirmede kullanılan dijital araç ve yöntemleri değerlendirir.

### DS.2.4.2. Dijital hikâye geliştirme araçlarından yararlanabilme

- a) Dijital hikâye geliştirme sürecinde kullanılan dijital araç ve yöntemleri tanıır.
- b) Dijital hikâye geliştirme sürecine uygun dijital araç ve yöntemleri belirler.
- c) Dijital hikâye geliştirme için belirlenen dijital araç ve yöntemleri kullanır.
- ç) Dijital hikâye geliştirmede kullanılan dijital araç ve yöntemleri değerlendirir.

## İÇERİK ÇERÇEVESİ

Dijital Animasyon Geliştirme ve Araç Kullanımı  
Dijital Hikâye Tasarımı ve Araç Uygulamaları

## Anahtar Kavramlar

animasyon, dijital anlatım, dijital hikâye, görsel süreklilik, senaryo, ses-görsel uyumu

## PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLERE YÖNELİK UYGULAMALAR

### DS.2.4.1

Öğrenciler animasyon geliştirme etkinliğinde grup içinde görev dağılımı yaparak sahne tasarımı, karakter oluşturma ve düzenleme aşamalarını paylaşır ve iş birliği içinde ortak bir animasyon ürünü geliştirir **(SDB2.2)**. Öğrenciler animasyon geliştirme sürecinde fikir alışverişini yaparak arkadaşlarının görüşlerini dinler, öneriler sunar ve yapıcı bir iletişimle ortak kararlar alır **(SDB2.1, KB2.18, D4.2)**. Öğrenciler grup çalışmasında üstlendikleri görevleri belirlenen süre içinde tamamlayarak üretim sürecini planlı ve sorumluluk bilinciyle yürütür **(D16.3)**. Öğrenciler oluşturdukları animasyonda renk, hareket ve sahne düzenini gözden geçirerek estetik açıdan dengeli ve uyumlu bir ürün geliştirmek üzere düzenlemeler yapar **(D7.1)**. Öğrenciler animasyon üretim sürecinde kullanacakları dijital araçları belirleyerek bu araçları amacına uygun biçimde kullanır ve üretim sürecini bu araçlar üzerinden yürütür **(OB2)**. Öğrenciler animasyon geliştirme sürecinde grup arkadaşlarının çalışmalarına geri bildirim vererek birbirlerinin ürünlerini geliştirmelerine destek olur **(D4.1, KB2.17)**.

### DS.2.4.2

Öğrenciler dijital hikâye oluşturma etkinliğinde senaryo geliştirirken etik açıdan uygun içerikler seçer ve karşılaşılabilecekleri durumları değerlendirerek sorumlu kararlar alır **(SDB3.3)**. Öğrenciler dijital hikâyelerini oluştururken renk, ses, görüntü ve denge unsurlarını düzenleyerek estetik açıdan uyumlu bir içerik geliştirir **(D7.1)**. Öğrenciler hikâye oluşturma sürecinde kullanacakları dijital araçları belirleyerek içerik üretimine uygun araçları seçer ve bu araçları etkin biçimde kullanır **(OB2)**. Öğrenciler oluşturdukları dijital hikâyelerde millî ve manevi değerler ile kültürel mirasa ilişkin unsurlara yer vererek içeriklerini bu doğrultuda geliştirir **(D19.3, KB2.14)**.

## ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



## II. DÜZEY

## 5. TEMA: YAPAY ZEKÂ İLE DİJİTAL SANAT

Bu temada öğrencilerin dijital ürün geliştirme sürecinde yapay zekâ araçlarını tanıyıp, uygun şekilde seçerek kullanabilmesi, bu araçlarla oluşturulan dijital sanat eserlerinde konu, mesaj ve temalar arasındaki ilişkileri analiz ederek etik açıdan yorumlayabilmesi ve geliştirdiği ürünleri değerlendirebilmesi amaçlanmaktadır.

**DERS SAATİ** 14

**ALAN  
BECERİLERİ**

BTYAB4. Dijital Ürün Geliştirme (BTYAB4.1. Tasarım Araç, Teknoloji ve Yöntemlerinden Yararlanma)  
SAB3. Sanat Eserini İnceleme (SAB3.3. Sanatsal Yorumlama)

**KAVRAMSAL  
BECERİLER**

-

**EĞİLİMLER** E3.3. Yaratıcılık, E3.10. Eleştirel Bakma

**PROGRAMLAR  
ARASI  
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal  
Öğrenme Becerileri** SDB1.1. Öz Farkındalık, SDB3.1. Sorumlu Karar Verme

**Değerler** D1. Adalet, D3. Çalışkanlık, D5. Duyarlılık, D6. Dürüstlük, D7. Estetik, D8. Mahremiyet, D16. Sorumluluk, D17. Tasarruf

**Okuryazarlık  
Becerileri** OB2. Dijital Okuryazarlık, OB4. Görsel Okuryazarlık

**BECERİLER  
ARASI İLİŞKİLER** KB2.4. Çözümleme, KB2.17. Değerlendirme, KB2.18. Tartışma

## ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

### DS.2.5.1. Dijital ürün geliştirmede yapay zekâ araçlarından yararlanabilme

- a) Dijital ürün geliştirme sürecinde kullanılan yapay zekâ araçlarını tanıır.
- b) Dijital ürün geliştirme sürecine uygun yapay zekâ araçlarını belirler.
- c) Dijital ürün geliştirme sürecinde belirlenen yapay zekâ araçlarını etik ilkelere uygun biçimde kullanır.
- ç) Dijital ürün geliştirme sürecinde kullanılan yapay zekâ araçlarını değerlendirir.

### DS.2.5.2. Yapay zekâ araçları ile geliştirilen dijital sanat eserlerini etik açıdan yorumlayabilme

- a) Yapay zekâ araçları ile geliştirilen dijital ürünler ile konu-mesaj arasında ilişki kurar.
- b) Dijital sanat eserlerinin teması ya da destekleyici temaları hakkında çıkarım yapar.

## İÇERİK ÇERÇEVESİ

Dijital Ürün Geliştirmede Yapay Zekâ Araçları  
Yapay Zekâ ile Üretilen Dijital Sanatta Etik

## Anahtar Kavramlar

dijital estetik, dijital mahremiyet, etik değerlendirme, insan katkısı, özgünlük, üretken yapay zekâ, yaratıcılık

## PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLERE YÖNELİK UYGULAMALAR

### DS.2.5.1

Öğrenciler yapay zekâ araçlarını kullanarak bir dijital ürün oluşturma sürecinde yaptıkları işlemleri gözden geçirir, hangi adımlarda zorlandığını ve hangi aşamalarda başarılı olduğunu belirler (**SDB1.1, KB2.17**). Öğrenciler yapay zekâ destekli üretim etkinliğinde oluşturacakları ürünü planlar; içerik oluşturma, düzenleme ve geliştirme aşamalarını dikkatli ve düzenli biçimde yürüterek özgün fikirlerini dijital ürünlere dönüştürür (**D3.1, D3.2, E3.3**). Öğrenciler yapay zekâ ile içerik üretirken gereksiz veri depolama ve enerji tüketimine yol açacak uygulamalardan kaçınarak dijital atık oluşumunu engellemeye yönelik bilinçli tercihlerde bulunur (**D5.2, D17.2**). Öğrenciler yapay zekâ destekli dijital sanat uygulamalarına yönelik farklı örnekleri incelemek ve kendi üretim süreçlerini zenginleştirmek amacıyla Okul Dışı Öğrenme Platformu (okuldisiogrenme.eba.gov.tr) üzerinde yer alan içeriklerden yararlanabilir. Öğrenciler yapay zekâ ile içerik üretirken farklı araçları deneyerek amaca uygun olanı seçer ve üretim sürecini bu araç üzerinden yönetir (**OB2**). Öğrenciler yapay zekâ aracını kullanmadan önce aracın veri toplama biçimini, yaş uygunluğunu, içerik güvenliğini, telif koşullarını ve mahremiyet ayarlarını inceler; belirlediği risklere karşı gerekli önlemleri alır (**D8.2, D16.3**).

### DS.2.5.2

Öğrenciler yapay zekâ kullanımına ilişkin etik ikilemler içeren örnek durumları inceleyerek bu durumlarda nasıl davranılması gerektiğini tartışır. Özgünlük, dürüstlük ve sorumluluk ilkeleri doğrultusunda adil, duyarlı ve bilinçli kararlar alır (**KB2.18, D6.2, D16.3, SDB3.1**). Öğrenciler yapay zekâ ile üretilmiş dijital sanat eserlerini inceleyerek eserleri değerlendirir, değerlendirme sürecinde başkalarının emeğine saygı gösteren ve adil ölçütlere dayalı yorumlar yapar (**D1.2**). Öğrenciler yapay zekâ ile oluşturulmuş dijital sanat örneklerinde görsel öğeler ile verilen mesaj arasındaki ilişkiyi belirler ve bu ilişkiyi açıklayarak çözümler (**KB2.4**). Öğrenciler yapay zekâ ile üretilen dijital sanat ürünlerini estetik bütünlük, konu-mesaj uyumu, görsel denge ve özgünlük ölçütleri doğrultusunda değerlendirir (**D7.1, KB2.17**). Öğrenciler kullandıkları istemleri, kaynakları ve gerçekleştirdikleri düzenlemeleri açıklayarak yapay zekâ çıktısı ile kendi sanatsal katkısını ayırt eder; ürünün özgünlüğüne ilişkin gerekçeli değerlendirme yapar.

## ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.



## II. DÜZEY

## 6. TEMA: ÜÇ BOYUTLU MODELLEME

Bu temada öğrencilerin dijital tasarım ve animasyon geliştirme süreçlerinde üç boyutlu modelleme araçlarını tanıyıp, uygun şekilde seçerek kullanabilmesi, bu araçlarla özgün üç boyutlu tasarım / animasyon oluşturma- bilmesi ve geliştirdiği ürünleri görsel tasarım ilkeleri çerçevesinde analiz ederek değerlendirebilmesi amaçlanmaktadır.

**DERS SAATİ** 18

**ALAN  
BECERİLERİ**

BTYAB4. Dijital Ürün Geliştirme (BTYAB4.1. Tasarım Araç, Teknoloji ve Yöntemlerinden Yararlanma)

**KAVRAMSAL  
BECERİLER**

-

**EĞİLİMLER**

E3.3. Yaratıcılık, E3.7. Sistematiçlik

**PROGRAMLAR  
ARASI  
BİLEŞENLER**

**Sosyal-Duygusal  
Öğrenme Becerileri**

SDB2.2. İş Birliğı, SDB3.3. Sorumlu Karar Verme

**Değerler**

D7. Estetik, D12. Sabır, D16. Sorumluluk

**Okuryazarlık  
Becerileri**

OB2. Dijital Okuryazarlık, OB9. Sanat Okuryazarlığı

**BECERİLER  
ARASI İLİŞKİLER**

KB2.14. Yorumlama, KB2.17. Değerlendirme

## ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

### DS.2.6.1. Dijital tasarım sürecinde üç boyutlu animasyon geliştirme araçlarından yararlanabilme

- a) Üç boyutlu modelleme araçlarını tanır.
- b) Üç boyutlu modelleme araçlarını belirler.
- c) Üç boyutlu modelleme araçlarını kullanır.
- ç) Oluşturduğu üç boyutlu tasarımı görsel tasarım ilkeleri açısından değerlendirir.

### DS.2.6.2. Animasyon geliştirme sürecinde üç boyutlu modelleme araçlarından yararlanabilme

- a) Animasyon geliştirme sürecinde kullanılan üç boyutlu modelleme araçlarını tanır.
- b) Animasyon geliştirme sürecine uygun üç boyutlu modelleme araçlarını belirler.
- c) Animasyon geliştirme için belirlenen üç boyutlu modelleme araçlarını kullanır.
- ç) Animasyon geliştirmede kullanılan üç boyutlu modelleme araçlarını değerlendirir.

## İÇERİK ÇERÇEVESİ

3B Animasyon ve Modelleme Araçları  
3B Modelleme Araçları ile Animasyon Geliştirme

## Anahtar Kavramlar

3B modelleme, tasarım ilkeleri, teknolojik üretim, üç boyutlu animasyon

## PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLERE YÖNELİK UYGULAMALAR

### DS.2.6.1

Öğrenciler oluşturdukları üç boyutlu tasarımları sunarak tasarımlarında kullandıkları görsel öğeleri sanatın ifade biçimleriyle ilişkilendirir ve çalışmalarını sözlü olarak yorumlar **(OB9, KB2.14)**. Öğrenciler animasyon geliştirme etkinliğinde grup içinde görev dağılımı yapar, kendi sorumluluğunu yerine getirir ve ortak bir ürün oluşturmak üzere iş birliği içinde çalışır **(D16.3, SDB2.2)**. Öğrenciler üç boyutlu tasarım sürecinde oluşturdukları modelleri inceleyerek uyum, denge ve bütünlük açısından değerlendirir ve tasarımlarını estetik ölçütlere göre düzenler **(D7.1)**.

### DS.2.6.2

Öğrenciler üç boyutlu animasyon üretiminde kullanacakları modelleme araçlarını deneyerek işlevsel özelliklerine göre uygun olanı seçer ve üretim sürecinde kullanır **(OB2)**. Öğrenciler animasyon geliştirme sürecinde yapılacak işleri aşamalara ayırarak plan yapar ve çalışmalarını belirlenen süre içinde tamamlar **(SDB3.3)**. Öğrenciler yapay zekâ destekli dijital sanat uygulamalarına yönelik farklı örnekleri incelemek ve kendi üretim süreçlerini zenginleştirmek amacıyla Okul Dışı Öğrenme Platformu (okuldisiogrenme.eba.gov.tr) üzerinde yer alan içeriklerden yararlanabilir. Öğrenciler üç boyutlu animasyonlarını oluştururken sahne, hareket ve görsel düzenlemeleri estetik ölçütlere göre değerlendirir ve gerekli düzenlemeleri yapar **(D7.1, KB2.17)**. Öğrenciler üretim sürecinde oluşturdukları tasarım veya animasyon üzerinde denemeler yapar, karşılaştıkları hataları belirleyerek düzeltir ve ürünü geliştirmek için düzenlemeler yaparak süreci tamamlayana kadar çalışmayı sürdürür **(D12.3)**.

## ÖĞRETMEN YANSITMALARI

Programa yönelik görüş ve önerileriniz için karekodu akıllı cihazınıza okutunuz.







