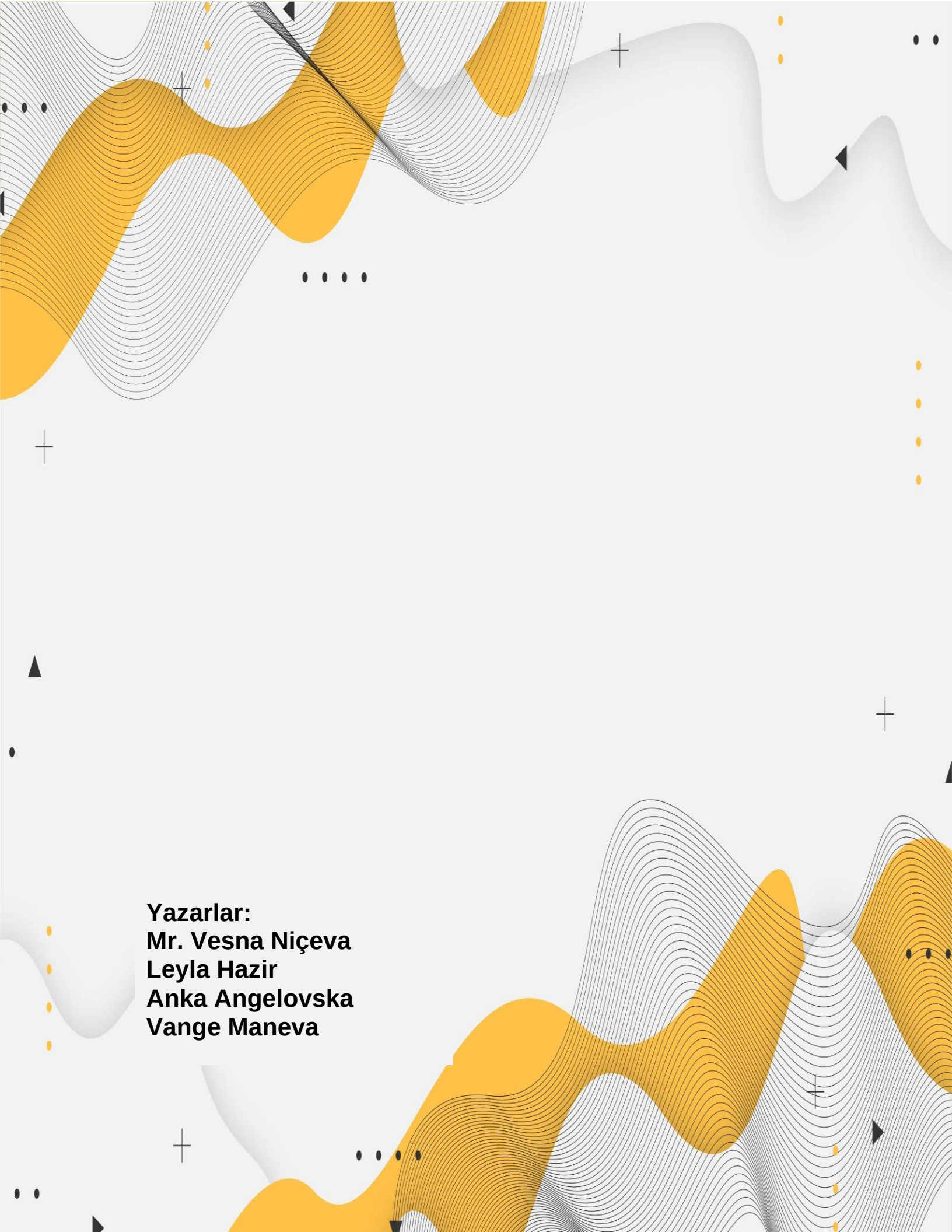


SANAT EĞİTİMİ REHBERİ ALTINCI SINIF İÇİN

2023/2024 eğitim-öğretim yılı



Yazarlar:
Mr. Vesna Niçeva
Leyla Hazir
Anka Angelovska
Vange Maneva

Sevgili öğretmenler,

Sanat, öğrencinin entelektüel ve yaratıcı kapasitesini beslemek için öğrencinin menüsünde bulunması zorunlu olan manevi besindir.

Sanat eğitimi, yaratıcılığın, hayal gücünün ve sezginin gelişmesiyle sanat okuryazarlığını inşa ederek kişiliği geliştirir ve sözsüz ifade ve iletişim biçimlerini kullanma becerilerinin geliştirilmesini sağlar.

Sanat Eğitimi konusunda öğretim, çocuğun bireysel ilgi alanlarının geliştirilmesine fırsat sunmaktadır. Heyecan vericidir ve çocuklarda merak uyandırır. Sanat Eğitimi dersinde sınıf, dağınık, renkli, açık ve kolayca bulunabilen çeşitli materyallerin bulunduğu bir sanat stüdyosu olmalı; öğrencilerin hareket ettiği, konuştuğu, işbirliği yaptığı ve hepsinin farklı bir şey üzerinde çalıştığı bir atmosferde çalışılmalıdır.

Sanat Eğitimi dersinde öğrenciler, öğretmenin rehberliğinde yaratıcı bir süreçle araştırır, sorular sorar, materyaller ve fikirlerle deneyler yapar, kendilerine yakın ve kendileri için kişisel olarak önemli olan konular üzerinde yaratır, çizer, boyar, inşa eder, inşa eder, tartışır. .

Bu sayede öğrenciler kalıcı ve uygulanabilir bilgi, özgüven ve kuralları, prosedürleri uygulama konusunda ilgi kazanacak, özellikle sosyal beceriler, yenilikçilik ve yaratıcılık kazanacaklardır.

Sanat Eğitiminde interaktif ve yaratıcı dersler geçirmeniz dileğiyle!

Yazarlardan

İÇERİK

Giriş

Müfredattaki konular

Öğretim içeriklerinin gerçekleştirilmesine yönelik senaryo önerileri

Öğrenme materyalleri

Giriş

Bu rehberin amacı, Sanat Eğitimi konusundaki dersleri planlamak ve uygulamak için size fikir vermektir.

VI. sınıf müfredatında Sanat Eğitimi konusu yılda 36 saat veya haftada 1 saat olarak temsil edilmektedir.

Altıncı sınıf Sanat Eğitimi dersi öğretim programı üç konuyu/alanı kapsamaktadır:

- Sanat dili.
- İki boyutlu sanat.
- Üç boyutlu sanat.

İlgili konunun öğrenme çıktılarını, beklenen daha genel öğrenme çıktılarını içerir. Sanat Eğitimi Müfredatında belirtilen öğrenme çıktıları, Ulusal Standartlardan Sanatsal İfade ve Kültür alanı kapsamındaki yeterliliklerin ve Ulusal Standartların aşağıdaki çapraz alanlarından ilgili yeterliliklerin kazanılmasına yol açmaktadır: Dil Okuryazarlığı, Matematik ve Doğa Bilimleri , Dijital Okuryazarlık, Kişisel ve Sosyal Gelişim, Toplum ve Demokratik Kültür ve Teknoloji, Teknoloji ve Girişimcilik.

Programda verilen konu/içerik/kavramlarla ilgili beklenen sonuçlara ulaşmak için nelerin öğrenilmesi gerektiğini belirtir.

Bir dersin değerlendirme standartlarına göre gerçekleştirilmesine yönelik içerik ve öğrencilerin anlamını öğrenmesi gereken kavramlar verilir.

Değerlendirme standartları Bloom'un Taksonomisine dayalı spesifik ve ölçülebilir öğrenme çıktılarını ifade eder.

El kitabı, Müfredatta verilen konulardan ders senaryosu örnekleri içermektedir. Ders senaryolarında, başlı başına bir amaç olmayan ancak değerlendirme standartlarını yakalama işlevi gören Sanat Eğitimi konusunun öğretiminin planlanması ve gerçekleştirilmesinde etkinlikler büyük önem taşımaktadır. Öğrencilere odaklanan ve sadece hazır bilgileri ezberlemek yerine, değerlendirme ve bağlantı kurma ve bilgiyi anlamlandırma konusunda öğrenme çıktılarına/standartlarına ulaşılmasına katkıda bulunan, deneyimsel öğrenmeyi temel alan süreç geliştirme yaklaşımını içerir.

Öğrencilerin sanat eğitimi alanına ilgi duymalarını ve motive olmalarını sağlayacak etkinlikler oluşturulmuştur. Etkinlikler, öğrenme materyalleriyle desteklenen, uygun teknikleri gösteren, sanat tekniğinin doğru şekilde nasıl kullanılacağını açıklayan, belirlenen sanat görevini çözmede sanat tekniğini kullanma becerisini, uygun göreve motif seçmede yaratıcılığı içeren bir açıklama içermektedir.

Ayrıca etkinlikler, öğrencilerin sınıf arkadaşlarının sanat eserlerindeki sanatsal unsuru veya prensibi tanıma, sanatsal tekniğin doğru uygulanıp uygulanmadığını belirleme, sanat eserlerinin gerçekleştirilen etkinliğe uygun olup olmadığını değerlendirme, becerilerinin geliştirilmesine de katkı sağlamak, özgünlük, gerçekleştirilmedeki yaratıcılık, hangi fikrin gösterildiği, motifin uygun olup olmadığı, yani eserin anlamının görsel dil kullanılarak yorumlanmasıdır.

Öğretmenin, yetenekleri ve cinsiyet yapısı ne olursa olsun tüm öğrencilerin grup etkinliklerine dahil edilmesine dikkat etmesi ve her öğrenciyi elinden gelenin fazlasını başarmaya teşvik etmesi gerekir.

Müfredat konuları

Konu: SANAT DİLİ Toplam ders sayısı: 4	
Öğrenme çıktıları Öğrenci şunları yapabilecektir: 1. İki boyutlu ve üç boyutlu sanatı ayırt edebilme ve sanat dilini kullanarak sanat alanlarını anlatabilme; 2. Her sanat alanı için sanat unsurlarını ve sanat ilkelerini tanımlayabilecektir; 3. Sanat eserinin/öğrencinin eserinin motif, fikir ve tekniğini tanıyabilecek ve sanat diliyle anlatabilecektir.	
İçerikler (ve kavramlar)	Değerlendirme standartları
• Sanat alanları (sanat dili, iki boyutlu sanat, çizim, resim, grafik, 2 boyutlu tasarım ve görsel iletişim, 3 boyutlu sanat, heykel, tasarım ve 3 boyutlu görsel iletişim)	• İki boyutlu sanat (çizim, boyama, grafik ve tasarım ve 2 boyutlu görsel iletişim) ile üç boyutlu sanat (heykel ve tasarım ve 3 boyutlu görsel iletişim) arasında ayırım yapın. • Sanat alanlarını (çizim, resim, grafik, heykel, tasarım ve görsel iletişim) görsel dil kullanarak anlatır.
• Sanat unsurları ve sanat ilkeleri (çizgi, doku, şekil, boyut, renk, hacim, simetri, asimetri ve denge)	• Her sanat alanı için sanat unsurlarını (çizgi, doku, şekil, boyut, renk, hacim) ve sanat ilkelerini (simetri – asimetri, denge) açıklar.
• Estetik değerlendirme (motif, fikir ve teknik)	• Verilen bir sanat eserinin/öğrenci sanat eserinin motifini, fikrini ve tekniğini tanır. • Bir sanat eserini/bir öğrencinin sanat eserini görsel bir dil kullanarak anlatır.
Bilgilerin değerlendirilmesi Konu: Sanat dili	1. seviye Öğrenci sanatın temel ayrımını (iki boyutlu ve üç boyutlu) bilir. Çalışırken ve internetten alana göre malzeme seçerken zorlanır. Yardım alarak çalışmayı sunar ve bir analiz yapar. 2. seviye Öğrenci iki boyutlu ve üç boyutlu sanatı tanımlayabilir. Yardımla sanatsal alanları da ayırt eder. Sanatsal öge ve ilkeleri tanımlamakta güçlük çeker. Yardım alarak çalışmayı sunar ve bir analiz yapar. 3. seviye Öğrenci iki boyutlu ve üç boyutlu sanatı tanımlayabilir. Sanatsal alanları bağımsız olarak ayırt eder. Sanatın unsur ve ilkelerini tanımlamakta güçlük çeker, ama bunları sanat alanlarından ayırabilir. Yardım alarak çalışmayı sunar ve bir analiz yapar.

	4. seviye Öğrenci iki boyutlu ve üç boyutlu sanatı tanımlayabilir. Sanatsal alanları bağımsız olarak ayırt eder. Sanatın unsurlarını ve ilkelerini tanımlar ve bunları sanat alanlarına göre ayırır. İnternette doğru arama yapar ve bilgisayar araçlarının nasıl kullanılacağını bilir. Çalışma sunar ve analiz yapar. Böyle devam edin! 5. seviye Öğrenci sınıf arkadaşlarıyla takım halinde çalışır. İki boyutlu ve üç boyutlu sanatın nasıl tanımlanacağını bilir. Sanatsal alanları bağımsız olarak ayırt eder. Sanatın unsurlarını ve ilkelerini tanımlar ve her biri için ayrı ayrı fotoğraf örnekleri gösterebilir, ayrıca bunları sanat alanlarına göre ayırabilir. Dersleri anlatırken mecazi dili aktif olarak kullanır. İnternette doğru arama yapar ve sunum oluşturmak için bilgisayar araçlarının nasıl kullanılacağını bilir. Sunum tekniklerini başarıyla kullanır. Kendi görüşlerini ve düşüncelerini paylaşır. Bravo! Böyle devam edin!
--	--

Konu: ÜÇBOYUTLU SANAT Toplam ders sayısı: 24	
Öğrenme çıktıları Öğrenci şunları yapabilecektir: 1. Farklı türdeki çizgileri ve çizgi değerlerini ayırt edip uygulayabilecek, farklı dokuları temsil edebilecek, malzemeleri dokuya göre sınıflandırabilecek ve farklı çizim tekniklerini kullanarak farklı çizgi, şekil ve boyutları birleştirebilecek; 2. Gözlem yoluyla, hafızayla ve kendi hayal gücüyle resim yaparken renk türlerini ayırt etmek ve farklı resim tekniklerini uygulamak ve mükemmelleştirmek; 3. Grafik çalışmalarda simetriyi asimetriden ayırabilme ve farklı grafik teknik ve prosedürlerini uygulayabilme; 4. Grafik tasarımdan ürünleri ayırt edebilmek ve grafik tasarımdan belirli motifler ve kendi düşüncesine göre kavramsal çözümler ve ürünler yaratabilmek. Öğrenci şu konuda kendini geliştirecektir: 1. Sanat eserlerinin oluşturulmasında hayal gücü ve yaratıcılık; 2. Sanat eserlerinin ve öğrenci çalışmalarını estetik değerlendirme anlayışı.	
İçerikler (ve kavramlar)	Değerlendirme standartları
• Çizim ve çizim teknikleri (çizgi, doku, çizim tekniği, şekil, ölçü ve lake mürekkep)	• Farklı satır değerleri arasında ayırım yapar. • Çizim yaparken farklı türde çizgiler uygular. • Çevredeki farklı nesneleri/materyalleri dokularına göre anlatır. • Malzemeleri dokuya göre sınıflandırır:

	pürüzsüz/pürüzlü, parlak/mat, yumuşak/sert, şeffaf/opak, sulu/kuru. - Farklı dokuları temsil etmek için farklı çizim tekniklerini uygular. - Çizim yaparken farklı çizgileri, şekilleri ve boyutları birleştirir. - Lake mürekkep tekniğini uygular. - Yaptığı işin (çizim) anlamını yorumlar. - Ünlü sanatçıların çizimlerindeki motiflere dayalı çizim yapmak için grafik bilgisayar programlarını kullanır.
Boyama ve boyama teknikleri (renk çarkı, ana renkler, ara renkler, kromatik renkler, akromatik renkler, şekil, boyut, boyama tekniği, tempera renkler, sulu boyalar, guaj ve kolaj)	- Renk çarkında ana ve ara renkleri ayırt eder. - Kromatiği akromatik renklerden ayırır. - Belirli bir ayara uygun renkleri birleştirerek şekilleri ve boyutları boyar. - Boyama tekniklerini uygular: tempera boya kalemleri, sulu boya, guaj ve kolaj. - Fantezi ve hayal gücünü kullanarak hafızadan ve kendi hayal gücünden resim yapar. - Kişinin kendi görüntüsünün anlamını/sembolizmini yorumlar. - Ünlü sanatçıların resimlerinin renklerine göre resim oluşturmak için grafik bilgisayar programlarını kullanır.
Grafik ve grafik teknikleri (simetri, asimetri, tipo baskı, eskiz, balmumu dirençli çizim (<i>Wax resist drawing</i>), matris, karton baskı, monotip ve grafik baskı)	- Sanat eserlerinde simetriyi asimetriden ayırır. - Simetrik bir grafik çalışması oluşturur. - Çeşitli araç, malzeme ve prosedürleri kullanarak (ayrı ayrı ve birlikte) tipo baskı grafik tekniklerini uygular. - Grafik bir çizim oluşturmak için Balmumu dirençli çizim tekniğini kullanır. - Karton baskı sanatı tekniği için matris oluşturur. - Grafik baskı üretmek için monotip ve karton baskı tekniklerini kullanır. 2 boyutlu tasarım ve görsel iletişim (grafik tasarım, marka/logo, el ilanı, poster, broşür, davetiye).
2 boyutlu tasarım ve görsel iletişim (grafik tasarım, marka/logo, el ilanı, poster, broşür, davetiye)	- İki boyutlu grafik tasarım alanındaki ürünleri farklılaştırır: marka/logo, el ilanı, poster, afiş, broşür, davetiye vb. - Poster için fikir çözümü üretir. - Kendi eserinin (poster) anlamını yorumlar. - Kendi hayal gücünün marka/logosuna kavramsal bir çözüm oluşturmak için grafik bilgisayar programlarını kullanır.
Bilgilerin değerlendirilmesi Konu: Üçboyutlu sanat-çizim	1. seviye Öğrenci sanatın temel öğelerini ve ilkelerini bilir. Pratik görev üzerinde zorlukla çalışır. Yardımla bir sanat eserinin oluşturulmasını sunar.

	2. seviye Öğrenci çizimdeki sanatsal unsurları ve ilkeleri tanımlayabilir. Yardım alarak eserdeki sanatsal unsurları ve ilkeleri uygular. Yardım alarak çalışmayı sunar ve bir analiz yapar. 3. seviye Öğrenci çizimdeki sanatsal unsurları ve ilkeleri tanımlayabilir. Bunları bağımsız olarak türlere ayırır. Yardımla sanatsal dili kullanarak bir sanat eseri oluşturur. Yardım alarak çalışmayı sunar ve bir analiz yapar. 4. seviye Öğrenci çizimin ne olduğunu tanımlayabilir. Çizimdeki sanatsal unsurları ve ilkeleri bağımsız olarak ayırt eder. Sanatsal unsurları ve ilkeleri tanımlar ve bunları türlere ayırabilir. Çalışmanın pratik performansında sanatsal dili doğru şekilde uygular. Çalışma sunar ve analiz yapar. Böyle devam edin! 5. seviye Öğrenci sınıf arkadaşlarıyla takım halinde çalışır. İki boyutlu sanatın ve çizimin nasıl tanımlanacağını bilir. Sanatsal unsurları ve ilkeleri bağımsız olarak ayırt eder. Sanatsal öge ve ilkeleri tanımlar. Her biri için ayrı fotoğraf örnekleri gösterebileceği gibi, türlerine ve sembollerine göre de ayırabilir. Dersleri anlatırken mecazi dili aktif olarak kullanır. Eserin pratik icrasında çizim tekniklerini ve sanatsal dili doğru kullanır. Sunum tekniklerini başarıyla kullanır. Kendi görüş ve düşüncelerini paylaşır. Bravo! Böyle devam edin!
--	--

Konu: ÜÇBOYUTLU RESİM Toplam ders sayısı: 8	
Öğrenme çıktıları Öğrenci şunları yapabilecektir: 1. Plastik kalıplamanın üç boyutlu formlarını ayırt edebilecek, modelleme ve montaj tekniklerini uygulayabilecektir; 2. Endüstriyel tasarımın gerekliliğini tanıyabilecek, dekupaj tekniğini uygulayabilecek, mobilya tasarımı için fikir çözümü oluşturabilecek ve kullanışlı bir nesnenin tasarımı için grafik bilgisayar programlarını kullanabilecektir. Öğrenci şu konuda kendini geliştirecektir: 1. Sanat eserlerinin yaratılmasında hayal gücü ve yaratıcılık; 2. El becerileri; 3. Sanat eserlerinin ve öğrenci tasarımlarının estetik değerlendirme anlayışı.	
İçerikler (ve kavramlar)	Değerlendirme standartları
• Plastik modelleme (rölyef, yüksek rölyef, alçak rölyef, derin rölyef, tam plastik, şekil, hacim, boyut, doku, boşluk, modelleme, tam hacim, boş hacim, montaj ve denge)	• Rölyefi (yüksek, alçak ve derin) katı plastikten ayırır. • Üç boyutlu bir çalışmada şekli, hacmi, boyutu, dokuyu, rengi ve alanı tanımlar. • Renk rölyefini oluşturmak için modelleme uygular. • Üç boyutlu çalışmalarda dolu ve boş hacimleri ayırt eder. • Farklı şekil, boyut ve dokuya sahip birden fazla malzemeden nesnelerin ve nesne parçalarının bir araya getirilmesini oluşturur. • Bir montaj oluştururken dengeyi uygular. • Yapılan düzenlemenin anlamını/sembolizmini yorumlar.
• 3 boyutlu tasarım ve görsel iletişim (endüstriyel tasarım, dekupaj ve kullanışlı nesne)	• Endüstriyel tasarım alanında bir ürünü ve ona olan ihtiyacı tanır. • Dekupaj tekniğini kullanır. • Farklı malzemelerden mobilya tasarımı için fikir çözümü oluşturur. • Faydalı bir nesnenin tasarımına yönelik kavramsal bir çözüm oluşturmak için grafik bilgisayar programlarını kullanır.

Konu 1: SANAT DİLİ

İçerikler (ve kavramlar)

Sanat alanları (SANAT DİLİ, iki boyutlu sanat, 2 boyutlu çizim, resim, grafik, tasarım ve görsel iletişim, 3 boyutlu sanat, heykel, 3 boyutlu tasarım ve görsel iletişim)

Değerlendirme standartları

- İki boyutlu sanat (çizim, boyama, grafik ve tasarım ve 2 boyutlu görsel iletişim) ile üç boyutlu sanat (heykel ve tasarım ve 3 boyutlu görsel iletişim) arasında ayrım yapın.
- SANAT DİLİ kullanarak sanat alanlarını (çizim, resim, grafik ve tasarım ile 2 boyutlu görsel iletişim) açıkla.

Öğrenme çıktıları

SANAT DİLİ'yi kullanarak iki boyutlu ve üç boyutlu sanatı ayırt eder ve sanat alanlarını tanımlar.

Ders senaryosu No. 1

Etkinlik: Öğrenciler iki boyutlu ve üç boyutlu sanatın ayrımını gösteren ve sanat alanlarını temsil eden görsel bir sunum oluştururlar. Daha sonra sunumu sınıf arkadaşlarına sunarlar.

Giriş etkinliği - ön bilgilerin aktifleştirilmesi (5 – 10 dakika)

Beyin Fırtınası tekniği ile öğrencilerin sanat türlerini ifade etmeleri teşvik edilir. Bir grupta fikir ve görüşleri tartışılır ve öğretmen sanatlar arasındaki farkları ve benzerlikleri tahtaya yazar ve birlikte güzel sanatın neyi temsil ettiği - kişinin duygularını çizgi, şekil, kompozisyon, doku, renk yoluyla ifade etme - hakkında bir sonuca varılır. , simetri veya sanatsal unsurlar ve ilkeler. Ayrıca sanat dilinin ne olduğu ve güzel sanatlar bölümünün ne olduğu tartışılıyor.

Ana etkinlik - deneyimsel öğrenme (25 dakika)

Öğrencilere bir çalışma sayfası verilir ve verilen talimatlara göre çalışırlar (Ek 1). Verilen gereksinimlere göre bir şekli neden iki boyutlu veya üç boyutlu olarak adlandırdıklarını açıklıyorlar. Bir grup öğrenci bir arama motorunda araştırma yapıyor, görsel ve metin dosyalarını seçiyor, indiriyor. Ön bilgilerini kullanarak dijital bir koleksiyon oluştururlar, iki boyutlu sanattan (çizim, resim, grafik ve tasarım) sunum materyallerini seçip planlarlar ve başka bir öğrenci grubu üç boyutlu sanattan (heykel, tasarım ve görsel iletişim) materyalleri araştırır.

- Öğretmen Power Point sunum programını, araçlarını ve konseptini, yani sunum yapma yöntemini/sürecini/adımlarını açıklar.
- Birinci grubun sunumu 5 slayttan oluşuyor:
- İlk slaytın başlığı "İki Boyutlu Sanat".
- İkinci slaytta iki boyutlu sanat ve onun alanları (2 boyutlu çizim, resim, grafik, tasarım ve görsel iletişim) ile iki boyutlu sanatın tanımı yer almaktadır.

- Çizim ve boyama kavramları üçüncü slaytta anlatılmıştır.
- Dördüncü slaytta grafiğin, tasarımın ve görsel iletişimin tanımı; iki boyutluluğun tanımı.
- Beşinci slaytta sunumu hazırlayan öğrencilerin adı ve soyadı yer almaktadır.

İkinci grubun sunumu 4 slayttan oluşuyor:

- İlk slaytın başlığı "Üç Boyutlu Sanat".
- İkinci slaytta heykel ve tasarım alanları ile üç boyutlu sanatın tanımı ve 3 boyutlu görsel iletişim yer almaktadır.
- Üçüncü slaytta heykelin tanımı ve üç boyutlulukta tasarım ve görsel sanatın tanımı yer almaktadır.
- Dördüncü slaytta sunumu hazırlayan öğrencilerin adı ve soyadı yer almaktadır.

Sonuç etkinliği - özetlemek(5 – 7 dakika)

Sınıf arkadaşlarına sunumlar yapılır ve iki boyutlu ve üç boyutlu sanat ile güzel sanatlar arasındaki farklara ilişkin çıkarımlar yapılır.

Yansıma(2 – 3 dakika)

Öğrenciler Resim Eğitimi dersinde neler yaptıkları, derste neler hissettikleri, 2B ve 3B sanata dair neler öğrendikleri ile ilgili soruları yanıtlıyorlar.

Araç ve gereçler

Bilgisayar, projektör, akıllı tahta, internet, ders notları.

Gelişim takip süreci

Öğretmen veya sınıf arkadaşları tarafından sorulan sorulara sözlü cevaplar, öğrencinin gözlem yaptığı araştırma faaliyetleri, sonuçların sunumu ve sunumu, sunumun hazırlanması sırasında sınıfın pratik performansı ve etkinliği. (Öğrencilerin başarılarını izlemeye yönelik liste - Ek 2.)

İçerikler (ve kavramlar)

Sanat unsurları ve sanat ilkeleri (çizgi, doku, şekil, boyut, renk, hacim, simetri, asimetri ve denge)

Değerlendirme standartları

- Her sanat alanı için sanat unsurlarını (çizgi, doku, şekil, boyut, renk ve hacim) ve sanat ilkelerini (simetri – asimetri ve denge) açıklar.

Öğrenme çıktıları

Her sanat alanı için sanat unsurlarını ve sanat ilkelerini açıklar.

Ders senaryosu No. 2

Etkinlik: Öğrenciler her sanat alanı için sanat öğeleri (çizgi, doku, şekil, boyut, renk ve hacim) ve sanat ilkeleri (simetri – asimetri ve denge) üzerine görsel materyal oluştururlar.



Giriş etkinliği - ön bilgilerin aktifleştirilmesi (5 – 10 dakika)

Öğrenciler, güzel sanatçıların güzel sanat fikirlerini ifade etmek için neler kullandıkları, hangi unsur ve ilkelerden yararlandıkları tartışılır... Konuşma yoluyla sanatçıların güzel sanat öğelerini (çizgi, doku, şekil, boyut, renk ve hacim) ve ilkeler (simetri – asimetri ve denge) kullandıkları öğrenilir. Her sanat unsuru ve ilkesi bir sanat alanına aittir, örneğin: çizim sanat alanında çizgi temel bir sanat unsurudur, ancak aynı zamanda çizgi türleri ve sembolizmleri de eserin yaratılmasında önemli bir role sahiptir.

Ana etkinlik - deneyimsel öğrenme (20 dakika)

Çiftlere ayrılan öğrencilere, her bir sanat unsuru ve ilkesi için görsel materyal oluşturmak amacıyla görsel ve metinsel materyali toplama ve seçme görevi verilir (örneğin, ilk çift çizgi türlerini, ikinci çift ana ve ikincil renkleri gösterir). , üçüncü çift hem çizimde hem de boyamada dokuyu, dördüncü çift ise formu vb. gösterir. Sanat ilkeleri için görsel malzeme oluşturacak çiftler de onları aynı şekilde gösterecektir.

Sonuç etkinliği - özetlemek (5 – 7 dakika)

Öğrenciler ikiye ayrılan gruplara ayrılarak, katkılarında sunulan sanat öğesini (Powerpoint veya poster) diğer öğrencilere sunarlar ve onu daha ayrıntılı olarak açıklarlar. (Örnek: Hazırlanan materyaller üzerinden çizgiyi temel sanatsal unsur olarak gösterdik. Düz ve eğri çizgileri, kısa ve uzun çizgileri, kalın ve ince çizgileri gösterdik. Örneklerimiz çizgi ile bir şeklin dış çizgisini anlattığımızı gösteriyor. - bir kontur çizgisi ve çizginin yardımıyla çizilen nesnenin yüzeyindeki malzemeyi tanımlayan doku çizgisi). Prosedür diğer öğrenciler tarafından sanatın geri kalan unsurları ve ilkeleri için tekrarlanır. Oluşturulan görsel materyaller eğitim-öğretim yılı boyunca kullanılmaktadır.

Yansıma (2 – 3 dakika)

Aşağıdaki sorular üzerinde bir tartışma var:

Bugün Resim Eğitimi dersinde ne yaptınız?

Sanatsal unsurları sunmak zor muydu?

Ne yaptığının neden önemi var?

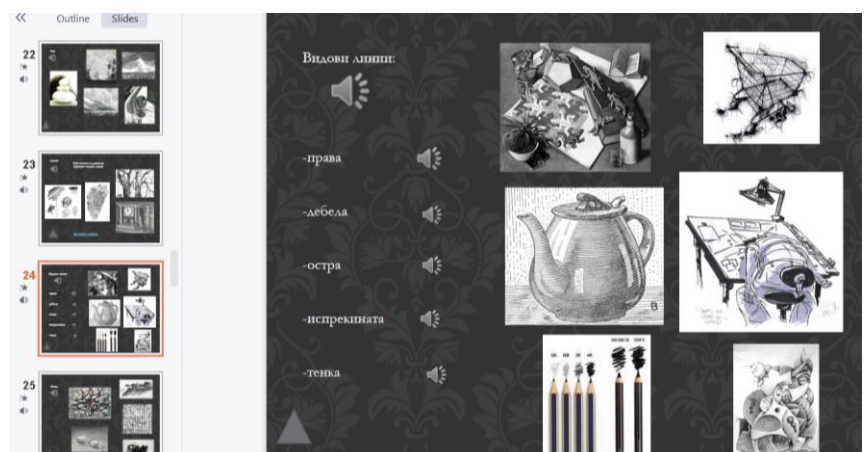
Bugünkü derste kazanılan bilgiler nerede kullanılacak?

Araç ve gereçler

Bilgisayar, çalışma malzemeleri, açıklayıcı ve metinsel materyaller, yapıştırıcı, makas, keçeli kalem vb.

Gelişim takip süreci

Öğretmenin veya sınıf arkadaşlarının sorduğu sorulara sözlü yanıtlar, görsel materyalin toplanması, seçilmesi ve üretilmesine ilişkin uygulamalı performans ve etkinlik, bilgisayar ve sunum programının doğru kullanımı (sanat öğeleri ve ilkeleri), yaratımlar - görsel malzeme, anlatımda görsel dilin kullanılması.



İçerikler (ve kavramlar)

Estetik değerlendirme (motif, fikir ve teknik)

Değerlendirme standartları

- Verilen bir sanat eserinin/öğrencinin motifini, fikrini ve tekniğini tanır.
- Sanat dilini kullanarak bir sanat eserini/öğrenci sanat eserini anlatır.

Öğrenme çıktıları

Sanat eserinin/öğrenci sanat eserinin motif, fikir ve tekniğini tanımak ve sanat dili kullanarak anlatmak.

Ders senaryosu No. 3

Etkinlik: Küçük gruplara/çiftlere ayrılan öğrenciler, ünlü sanatçıların eserlerini inceler, her grup/çift bir eser seçer, motif, fikir, teknik ve sanatsal unsur ve ilkeleri sanat diliyle analiz eder ve sunum yapar (poster veya dijital ortamda). "Sanatçı eserleriyle neler anlatıyor?" Daha sonra sunumu sınıf arkadaşlarına sunarlar.

Giriş etkinliği - ön bilgilerin aktifleştirilmesi (5 – 10 dakika)

Estetik değerlendirme kavramına ilişkin öğrencilerle tartışma yapılır. Estetik ve değerlendirme kelimelerinin anlamını nasıl anladıkları, bu terimi nerede duydukları ya da belki kullandıkları konusunda kendi fikirlerini paylaşırlar. Estetiğin güzellik bilimi olduğu ve değerlendirmenin bir şey hakkında fikir vermek olduğu kabul edilmektedir. Ayrıca bir şeyin güzel olup olmadığına karar verebilmek için neyi yargıladığımızı bilmemiz ve anlamamız gerektiği sonucuna varılır.

Öğrencilere bir önceki dersten sunum için seçtikleri görsellerin estetik değerlendirmesini yapacakları, değerlendirme konusunun motif, fikir ve sanatsal unsur ve ilkeler olacağı anlatılır. Güzel sanatlarda motifin ne anlama geldiği, güzel sanatlarda ise fikir ve teknikten ne kastedildiği, bunların nasıl bağlantılı olduğu ve birbirine nasıl bağlı olduğu üzerinde durulmuştur.

Ana etkinlik - deneyimsel öğrenme (20 dakika)

Öğrenciler çiftlere ayrılır. Her çift PowerPoint sunumundan bir sanat eseri seçer. Sanat dilini kullanarak ortak bir estetik değerlendirmeye geçerler. Kendi aralarında motifi, sanatçının fikrinin ne olduğunu, sanatçının eserle neyi aktarmak istediğini, hangi unsur ve ilkeleri uyguladığını gözlemlerler, tartışır ve bir sunum yaparlar (dijital olarak "Sanatçı eserleriyle ne anlatıyor?" konulu).

Sonuç etkinliği - özetlemek (8 dakika)

Her çift sanat dili ve sunum tekniğini kullanarak sunum yapar (Ek 3).

Yansıma (2 dakika)

Bugün Resim Eğitimi dersinde ne yaptık?
Estetik değerlendirmede zorluklarla karşılaştınız mı?
Nasıl başa çıktınız?
Bu olay sizde hangi duyguları uyandırdı?

Araç ve gereçler

Elektronik tahta, sanatçıların sanat eserlerinin resimleri.

Gelişim takip süreci

Öğretmenin ve sınıf arkadaşlarının sorduğu soruların sözlü yanıtları, ders içi etkinliklere ve üretilere katılım, estetik değerlendirmenin yapılma şekli, sunum tekniklerinin kullanımı (dijital olarak "Sanatçı eserleriyle neler anlatıyor?" konusunda) .

Konu 2: İKİBOYUTLU SANAT**İçerikler ve kavramlar**

Çizim ve çizim teknikleri (çizgi, doku, çizim tekniği, şekil, ölçü ve lavi tekniği)

Değerlendirme standartları

- Farklı satır değerleri arasında ayırım yapar.
- Çizim yaparken farklı türde çizgiler uygular.

Öğrenme çıktıları

Farklı dokuları temsil eden çizgi türlerini ve çizgi değerlerini ayırt edebilir ve uygulayabilir; Malzemeleri dokuya göre sınıflandırıp, farklı çizim tekniklerini kullanarak farklı çizgi, şekil ve boyutları bir araya getirebilir; sanat eserlerinin meydana getirilmesinde hayal gücü ve yaratıcılık; sanat eserlerinin ve öğrenci çalışmalarının estetik değerlendirme anlayışı.

Ders senaryosu No. 4

Etkinlik: Öğrenciler yakın çevredeki çizgi değerlerini algılayıp tanır ve bitki ve hayvan yaşamından motifleri farklı çizgi türlerini kullanarak kurşun kalem, karakalem ve keçeli kalem teknikleriyle (Dürer, Van Gogh vb. örneklere göre) çizerler.

Giriş etkinliği - ön bilgilerin aktifleştirilmesi (5 – 10 dakika)

Öğretmen öğrencileri konuyla tanıştırmak için öğrencilerden etraflarında çizgiler bulunan nesneleri gözlemlemelerini ve isimlendirmelerini ister. Konuşma öğretmen tarafından gösterilecek örneklerle devam ediyor: mağara duvarlarındaki resimler ve hiyeroglifler. Çizginin hem günümüzde hem de geçmişte en eski ifade aracı olduğunu belirten kaynaklardır (Ek 4).

Ana etkinlik - deneyimsel öğrenme (25 dakika)

Tartışma şu soruyla devam eder:

Çizgi türleri nelerdir?

Verilen cevaplardan sonra çizgi türleri açıklanmıştır.

Düz çizgiler: _____

(Sabit görünümlü çizgiler – yatay çizgiler, yükseklik hissi – dikey çizgiler.)

Kıvrımlı çizgiler.



(Dinamizm ve hareket duygusu uyandıran çizgiler.)

Daha sonra öğretmen öğrencilere nesneleri şekillendiren konturları ve nesnelerin dokusunu gösteren yapısal çizgileri anlatır.

Öğretmen öğrencilere Albrecht Dürer ve Vincent van Gogh'u daha önce duyup duymadıklarını sorar. Cevaplara göre önce onların hayatı, ardından en meşhur eserleri hakkında bilgi verir. Öğrenciler bir PowerPoint sunumuyla Albrecht Dürer ve Vincent van Gogh'un eserlerindeki çizgi türlerini, dokuyu, yapıyı analiz ederler.

Fikir üretirler ve fikirlerini öğretmenle paylaşırlar. Öğrenciler keçeli kalemle (tek renk) farklı çizgi türlerini uygulayarak hayvanlar aleminden motifler çizerler. (Dürer, Van Gogh vb. örneklerle göre)

Sonuç etkinliği - özetlemek (5 – 8 dakika)

Öğrenciler bitmiş çizimlerini sınıfta gösterirler. Çizimleri oluşturmak için kullanılan çizgi türleri tartışılmıştır.

Neden bu çizgileri seçtiler?

Neden bu tekniği kullandılar?

Yansıma(2 dakika)

Aşağıdaki sorular üzerinde bir tartışma var:

Bugün Resim Eğitimi dersinde ne yaptınız?

Sizin için en ilginç olay hangisiydi?

Hangi sanatçının çizimleri size ilham verdi?

Araç ve gereçler

Bilgisayar, projektör, akıllı tahta, internet, blok 5, keçeli kalem (tek renk).

Gelişim takip süreci

Öğretmenin veya sınıf arkadaşlarının sorduğu sorulara sözlü cevaplar, Öğrencinin gözlem, uygulamalı performans ve çizim yaptığı etkinlikler.

İçerikler (ve kavramlar)

Çizim ve çizim teknikleri (çizgi, doku, çizim tekniği, şekil, ölçü, lavi tekniği)

Değerlendirme standartları

- Çevredeki farklı nesneleri/materyalleri dokularına göre anlatır.
- Malzemeleri dokuya göre sınıflandırır: pürüzsüz/pürüzlü, parlak/mat, yumuşak/sert, şeffaf/opak ve sulu/kuru.
- Farklı dokuları temsil etmek için farklı çizim tekniklerini uygular.

Öğrenme çıktıları

Farklı çizgi türlerini ve çizgi değerlerini ayırt eder ve uygular; farklı dokuları temsil etmek; Malzemeleri dokuya göre sınıflandırıp, farklı çizim tekniklerini kullanarak farklı çizgi, şekil ve boyutları bir araya getirebilir; sanat eserlerinin yaratılmasında hayal gücü ve yaratıcılık; sanat eserlerinin ve öğrenci yaratımlarının estetik değerlendirme anlayışı.

Ders senaryosu No. 5

Etkinlik: Küçük gruplara/çiftlere ayrılan öğrenciler çevredeki (sınıf/okul bahçesi) farklı nesneleri/materyalleri gözlemler ve bunları dokularına göre tanımlarlar. Daha sonra bunları pürüzsüz/pürüzlü, parlak/mat, yumuşak/sert, şeffaf/opak, sulu/kuru olarak sınıflandırıp bulgularını herkese sunarlar.

Giriş etkinliği - ön bilgilerin aktifleştirilmesi (5 – 10 dakika)

Öğrenciler 5 dakikalık kompozisyon tekniğini kullanarak doku hakkında bildikleri her şeyi (doku nedir, ne olabilir, nasıl belirleriz vb.) yazarlar. Daha sonra öğrencilerden birkaçı yazılanları okudu. Öğrencilerle sınıfta bulunan çeşitli nesneler hakkında sohbet başlatılır. Açıklama sırasında öğretmen dikkat çekmeden nesnelere dokunur ve onları yüzeyleri hakkında düşünmeye yönlendirir. Öğrenciler süngerin yumuşak ve kabarcıklı dokudan oluştuğunu, bankın sert ve çizgi dokudan oluştuğunu, pencere camının parlak ve şeffaf ve tonlu dokudan oluştuğunu belirtmektedirler.

Ana etkinlik - deneyimsel öğrenme (25 dakika)

Öğrenciler küçük gruplara ayrılır. Her gruba farklı dokularda birkaç farklı nesne verilir (ağaç kabuğu, teneke kutu, bulaşık süngeri, tarak, taş, metal parçası, kağıt ve öğrenciler tarafından sağlanan diğer malzemeler). Nesneleri gözlemler ve dokularına göre tanımlarlar.

Daha sonra öğrencilere bunları şu şekilde sınıflandırma görevi verilir: Birkaç üzerine numaralar yazılmış olan kutu sınıfta göze çarpan bir yere yerleştirilir. Gruptaki her öğrencinin elinde bir nesne vardır.

Öğretmen, yüzeyi parlak olan tüm nesnelerin 1 numaralı kutuya, yüzeyi pürüzlü olan tüm öğrencilerin ise 2 numaralı kutuya yerleştirilmesi yönünde talimat verir. 3 numaralı kutuda pürüzsüz ve katı olan nesneler yerleştirilmelidir. Yumuşak ve pürüzlü nesneler 4 numaralı kutuya yerleştirilmelidir. Tüm nesnelerin sınıflandırılması tamamlanıncaya kadar işlem tekrarlanır.

Sonuç etkinliđi - özetlemek (5 – 8 dakika)

Öğretmen doku terimini yazar ve Beş Sıra tekniđi aracılığıyla nesnelerin yüzeylerinin karakteri hakkında sonuçlar çıkarılır (Ek 5).

Örneđin: Doku (kelime).

Pürüzsüz, kaba.

Gösteriyor, açığa çıkarıyor, temsil ediyor.

Dokunarak algılanır.

Alan.

Yansıma (2 dakika)

Aşağıdaki sorular üzerinde bir tartışma var: Bugün Resim Eğitimi dersinde ne yaptınız? Nesneleri dokularına göre tanımlamak kolay mıydı?

Dokuyu doğru belirlediğinizden ve nesneleri sınıflandırdığınızdan nasıl emin oldunuz?

Belki bir an için biraz güvensizlik hissettiniz mi? Neden?

Araç ve gereçler

Sınıftan ve bahçeden materyaller ve nesneler.

Gelişim takip süreci

Öğretmenin veya sınıf arkadaşlarının sorduđu sorulara sözlü yanıtlar verilmesi, nesnelerin dokularına göre tanımlanması ve sınıflandırılması etkinliklerine katılım.

İçerikler (ve kavramlar)

Çizim ve çizim teknikleri (çizgi, doku, çizim tekniđi, şekil, ölçü ve lavi tekniđi)

Değerlendirme standartları

- Çevredeki farklı nesneleri/materyalleri dokularına göre anlatır.
- Malzemeleri dokuya göre sınıflandırır: pürüzsüz/pürüzlü, parlak/mat, yumuşak/sert, şeffaf/opak ve sulu/kuru.
- Farklı dokuları temsil etmek için farklı çizim tekniklerini uygular.

Öğrenme çıktıları

Farklı çizgi türlerini ve çizgi değerlerini ayırt edebilir ve uygulayabilir; farklı dokuları temsil eder; Malzemeleri dokuya göre sınıflandırıp, farklı çizim tekniklerini kullanarak farklı çizgi, şekil ve boyutları bir araya getirebilir; sanat eserlerinin yaratılmasında hayal gücü ve yaratıcılık; sanat eserlerinin ve öğrenci yaratımlarının estetik değerlendirme anlayışı.

Ders senaryosu No. 6

Etkinlik: Öğrenciler farklı dokulara sahip motifleri (örneğin: ağaç kabuğu, yaprak, çiçek, kumaş, ahşap ve beton/taş yüzeyler vb.) farklı çizim tekniklerini kullanarak çizerler.

Giriş etkinliği - ön bilgilerin aktifleştirilmesi (5 – 8 dakika)

Öğrenciler, öğretmen tarafından hazırlanan kartlara veya dijital içeriğe (quiz) yazılan ifadelerin doğruluğunu belirler ve bir satıra ilişkin ön bilgilerini harekete geçirir (Ek 6). İfadenin doğruluğu/yanlışığı tartışılır ve öğrenciler cevap tercihlerini açıklar.

"Sihirli çantaya" çeşitli nesneler yerleştirdi: ağaç kabuğu, yaprak, çiçek, kumaşlar, ahşap ve beton/taş yüzeyler. Gözleri bağlı öğrenciler yüzeyi hisseder, tanımlar, nesneyi adlandırır ve onu dışarı çekerler.

Sorular ve cevaplar aracılığıyla öğrenciler, dokunun herhangi bir doğal veya yapay yüzeyin karakteri olduğu sonucuna varırlar - pürüzsüz, pürüzlü, sert, yumuşak... Her doku türünden örnekler verirler.



Ana etkinlik - deneyimsel öğrenme (25 dakika)

Öğrencilere ünlü sanatçıların eserleri sunulmakta, soru-cevap yoluyla dokuyu ve farklı çizim tekniklerini (kurşun kalem, fırça ve kalem, fırça ve fırça, tek renk ve karakalem) algılamaktadırlar. (Ek 7.) Genel olarak dokusal çizgilerin bize çizdiğimiz formun görünüşünü ve malzemesini açıkladığı, onlarla formun içini sanatçıların doldurduğu tespit edilmiştir.

Öğrencilerin bir kısmı öğretmenin gösterisini, geri kalanı ise video klipler aracılığıyla takip eder. Bunu yaparken, her çizim tekniğinin çizim yaparken kullandığımız belirli prosedürleri olduğu tartışılıyor.

Kömürün yatay durumdayken bir alan bırakacak, dikey durumdayken ise çizgiler bırakacak şekilde çekildiği sonucuna varılmıştır. Öğrencilere çizimin bulaşmaması için yüzeye avuçlarıyla dokunmamaları vurgulanır, çizim bittiğinde okul koşullarında saç spreyi veya sabitleyici ile sabitlenir. Mürekkebin ince fırça veya mürekkep kalemi ile uygulanan bir sıvı olduğu sonucuna varılmaktadır. Damla ve uç ile hassas çizgiler çizerler ve farklı uç boyutları kullanarak çizginin kalınlığını değiştirirler. Mürekkep ve fırça tekniği ile birbirinden farklı özelliklere sahip çizgiler ve tonlar oluştururlar.

Öğrenciler seçtikleri bir çizim tekniğini kullanarak kalın, ince, uzun, kısa, düz ve eğri çizgilerden oluşan dokular çizerler. Çizgileri farklı şekillerde çizerler - daha seyrek veya daha yoğun, daha kalın veya daha ince, çizgilerin üst üste geldiği ve doku aldığı yerlerde çapraz tarama (örneğin: ağaç kabuğu, yaprak, çiçek, kumaş, ahşap ve beton/taş yüzeyler vb.).

Sonuç etkinliği - özetlemek (5 dakika)

Öğrenciler yaptıkları çizimleri sınıfta sergiler ve sunarlar. Sınıf arkadaşlarıyla sorular sorarak ve tartışarak çizimin başarısını değerlendirirler.

Yansıma (2 dakika)

Aşağıdaki sorular üzerinde bir tartışma var:

Bugün Resim Eğitimi dersinde ne yaptınız?

Hangi tekniklerle çizim yaptınız?

Kurşun kalemle, ince fırça ve mürekkep kalemle, keçeli kalemle, tek renk ve kömürle çizim yapmak kolay mıydı?

Bugün öğrendiklerinizi nerede uygulayabileceğinize dair bir fikriniz var mı?

Araç ve gereçler

Bilgisayar, projektör, akıllı tahta, internet, içinde ağaç kabuğu, yaprak, çiçek, kumaş, ahşap ve beton/taş yüzeylerin bulunduğu "sihirli çanta".

Gelişim takip süreci

Öğretmen veya sınıf arkadaşları tarafından sorulan soruların sözlü yanıtları, kişinin kendi çalışmaları sırasındaki pratik performans ve sınıf aktiviteleri, eserler (çizim) ve sınav yanıtları (kısa test).

İçerikler (ve kavramlar)

Çizim ve çizim teknikleri (çizgi, doku, çizim tekniği, şekil, ölçü ve lavi tekniği)

Değerlendirme standartları

- Çizim yaparken farklı çizgileri, şekilleri ve boyutları birleştirir.
- Lavi tekniğini uygular.
- Yaptığı işin (çizim) anlamını yorumlar.

Öğrenme çıktıları

Farklı çizgi türlerini ve çizgi değerlerini ayırt edebilir ve uygulayabilir; farklı dokuları temsil etmek; Malzemeleri dokuya göre sınıflandırıp, farklı çizim tekniklerini kullanarak farklı çizgi, şekil ve boyutları bir araya getirebilir; sanat eserlerinin yaratılmasında hayal gücü ve yaratıcılık; sanat eserlerinin ve öğrenci çalışmalarını estetik değerlendirme anlayışı.

Ders senaryosu No. 7

Etkinlik: Öğrenciler lavi tekniğini uygulayarak (Japon sanatından vb. örneklerle göre) doğa olaylarından (bulutlar, yağmur, kar taneleri, fırtına, yanardağ vb.) boyut farklılıklarını temsil eden motifler çizerler. Daha sonra çalışmalarının anlamını yorumlarlar.

Giriş etkinliği - ön bilgilerin aktifleştirilmesi (5 – 10 dakika)

Öğrenciler kendileriyle paylaşılan çeşitli çizimleri elektronik beyaz tahtada gözlemlerler. Ortak noktalarını (çizgi, şekil ve boyut) algılama görevi vardır (Ek 8). Öğrenciler soru-cevap yoluyla lavi tekniği ile çizildiklerini, en koyu siyahtan en açık ya da griye kadar tonların hakim olduğunu ve aynı zamanda daha önceki deneyimlerden edindikleri bilgilere dayanarak ortak noktalarının farkına varırlar. Siyah ve beyazın (boya) suyla karıştırılmasıyla bu tonların nasıl elde edildiğini anlatıyorlar.

Ana etkinlik - deneyimsel öğrenme (25 dakika)

Öğretmen lav duşu tekniğinin uygulandığını açıklar. Öğrencilere bu tekniğin Çin kökenli olduğunu ve bu teknikle anılan sanatçının Fu Baoshi olduğunu anlatır. Öğrenciler onun büyük bir doğa aşığı olduğunu, çok seyahat ettiğini ve izlenimlerini tam olarak bu teknikle aktardığını öğrenirler. Belirtilen örnekler tartışılmış, çizimlerin oluşturulduğu çizgi türleri, şekiller ve boyutlar tanımlanmış ve adlandırılmıştır (Ek 9).

Öğrencilere bu tekniğin uygulanma yolları öğretmen tarafından yapılan bir gösteri aracılığıyla tanıtılır.

Mürekkebin suyla temas ettiğinde farklı siyah veya gri tonlarının elde edildiğini, ne kadar çok su olursa tonun o kadar açık olacağını, beyaz tempera boyası eklenerek veya lavi yapıldıktan sonra rengin açılabilceğini fark ederler.

Öğrenciler bağımsız çalışmaya geçerler - doğa olaylarından motifler çizerler: bulutlar, yağmur, fırtına. Bulutları, fırtınayı gösterecekleri çizgi türleri, şekilleri, boyutları (düz, eğri çizgiler, açık, kapalı, ince, büyük, küçük...) ve ilk olarak kontur hakkında düşünmeye teşvik edilirler. Çizgiler çizilir, ardından fırça ile su sürülür, ardından fırça ile üzerine bir miktar su ilave edilen duş uygulanır, ardından yayılır ve daha koyu veya daha açık ilginç tonlar elde edilir.

Öğretmen Faaliyetlerini izler ve onları fikir üretmeye teşvik eder, özellikle yardıma ihtiyacı olan öğrencilere ihtiyaç duyulduğunda yardımcı olur ve faaliyeti bireysel yeteneklere göre uyarlar.

Sonuç etkinliği - özetlemek (5 – 8 dakika)

Dersin bu bölümünde öğrenciler öncelikle eserlerini bir pano üzerinde sergilerler, daha sonra kendi eserlerinin estetik değerlendirmesini yaparlar. Aynı zamanda lavi tekniğini doğru uygulayıp uygulamadıkları, ne ölçüde doğru uyguladıkları, çizimlerde ne tür çizgi, şekil ve büyüklüklerin gösterildiği vb. konularda sanat eserlerinden kendi görüşlerini tartışır.

Öz değerlendirme aracı – Bir sanat eserinin estetik değerlendirmesi (Ek 10).

Yansıma (2 dakika)

Aşağıdaki sorular üzerinde bir tartışma yürütülür:

Bugün Resim Eğitimi dersinde ne yaptınız?

Mürekkep kullanırken bu kadar başarılı olmayı bekliyor muydunuz?

Kendi çalışmanızda en çok neyi beğendiniz?

Kalemle mi yoksa fırçayla mı çizdiğinizde size daha ilginç gelen şey neydi?

Çalışmalarınızın nerede sergilenmesi gerektiğini düşünüyorsunuz?

Kendinizi nasıl hissettiniz?

Araç ve gereçler

Bilgisayar, elektronik tahta, mürekkep, kalem, farklı boyutlarda yumuşak fırça (6, 8 ve 12), su kabı, blok no. 5.

Gelişim takip süreci

Öğretmen veya sınıf arkadaşları tarafından sorulan sorulara sözlü cevaplar, kişinin kendi eserlerini oluşturması sırasındaki pratik performans ve etkinlikler, sanat eserleri (çizimler).

İçerikler (ve kavramlar)

Çizim ve çizim teknikleri (çizgi, doku, çizim tekniği, şekil, ölçü ve lavi tekniği)

Değerlendirme standartları

- Ünlü sanatçıların çizimlerindeki motiflere dayalı çizim yapmak için grafik bilgisayar programlarını kullanır.

Öğrenme çıktıları

Farklı çizgi türlerini ve çizgi değerlerini ayırt edin ve uygulayın; farklı dokuları temsil etmek; Malzemeleri dokuya göre sınıflandırıp, farklı çizim tekniklerini kullanarak farklı çizgi, şekil ve boyutları bir araya getirebilir; sanat eserlerinin oluşturulmasında hayal gücü ve yaratıcılık; sanat eserlerinin ve öğrenci çalışmalarının estetik değerlendirme anlayışı.

Ders senaryosu No. 8

Etkinlik: Öğrenciler, ünlü sanatçıların eserlerini incelerken, her öğrenci bireysel olarak bir eser seçip, eserin motifine göre grafik bilgisayar programları yardımıyla çizim yapar.

Giriş etkinliği - ön bilgilerin aktifleştirilmesi (5 – 10 dakika)

Öğretmen öğrencilerin hangi sanatçıları, hangi eserleri bildiği konusunda sohbet başlatır. Hangisinin favori olduğu ve nedeni tartışılır. Öğretmen ünlü sanatçıların eserlerini sunar. Öğrenciler sanatçıların eserlerine bakar, birini seçer ve onu sanat unsurlarına ve sanat ilkelerine göre analiz ederler.

Ana etkinlik - deneyimsel öğrenme (22 – 25 dakika)

Öğretmen çizim için grafik bilgisayar programları hakkında bilgi verir: Gimp, Paint, Corel Painter, vb. Bilgisayar programlarının çizgilerin, şekillerin ve renklerin oluşturulmasına olanak sağladığı, yani bilgisayarın performansının sanatsal bir fikrin sanatsal bir çözüm tanımlanana kadar çok kısa sürede sayısız varyantlara dönüştürülmesine olanak sağladığı sonucuna varılmıştır.

Her öğrenci bireysel olarak bir eser seçer ve motife göre önce hayal gücünü ve sanat dilini kullanarak kalemle kağıt üzerinde eskizler yapar, ardından grafik bilgisayar programlarını kullanarak çizim yapar.

Sonuç etkinliği - özetlemek (3 – 5 dakika)

Öğrenciler tasarımlarını kaydeder ve bunları bir yazıcı (yazıcı) kullanarak yazdırırlar. Eskiz ile çizim - bilgisayar grafikleri arasında bir karşılaştırma yapılır. Öğrenciler bilgisayarda yapılan çizimlerin kalitesinin hayal gücüne ve yaratıcılığa, kullanılan grafik programına ve sanatsal unsur ve ilkelerin kullanımına bağlı olduğu sonucuna varırlar.

Yansıma(2 dakika)

Aşağıdaki sorular üzerinde bir tartışma var:

Çizim yapmanın daha kolay yolu nedir?

Tüm unsur ve prensipler grafik bilgisayar programları kullanılarak çizilebilir mi?

Dersin hangi kısmı sizin için en ilginçti?

Araç ve gereçler

Kağıt, kalem, bilgisayar, yazıcı.

Gelişim takip süreci

Öğretmen ve sınıf arkadaşları tarafından sorulan sorulara sözlü cevaplar, çalışmanın analiz edilme şekli, grafik bilgisayar programları kullanılarak sınıfın pratik performansı ve etkinlikleri, oluşturulan grafik çizimler.

İçerikler (ve kavramlar)

Boyama ve boyama teknikleri (renk çarkı, ana renkler, ara renkler, kromatik renkler, akromatik renkler, şekil, boyut, boyama tekniği, tempera renkler, sulu boya, guaj ve kolaj)

Değerlendirme standartları

- Renk çarkında ana ve ara renkleri ayırt eder.

Öğrenme çıktıları

Renk türlerini ayırt etmek, gözlem yoluyla, hafızayla ve kendi hayal gücüyle resim yaparken farklı resim tekniklerini uygulamak ve mükemmelleştirmek; sanat eserlerinin meydana çıkarılmasında hayal gücü ve yaratıcılık; sanat eserlerinin ve öğrenci çalışmalarının estetik değerlendirme anlayışı.

Ders senaryosu No. 9

Etkinlik: Öğrenciler renk çarkına bakar ve ana ve ara renkleri tanımlar. Daha sonra küçük gruplara/çiftlere ayrılarak ortamdaki (sınıfta, okul bahçesinde vb.) ana ve ara renkleri belirler ve bulgularını sınıf arkadaşlarına sunarlar.

Giriş etkinliği - ön bilgilerin aktifleştirilmesi (5 dakika)

Öğrencilerin en sevdiği renk, renklerin doğadaki temsili, öğrencilerde uyandırdığı duygular vb. konularda tartışma yapılır. Öğretmen onlara renk çarkını gösterir, ona bakarlar ve ana ve ara renkleri tanırlar (Ek 11).

Ana etkinlik - deneyimsel öğrenme (25 dakika)

Öğretmen ve öğrenciler okul bahçesine çıkarlar. Öğretmen öğrencileri etraflarındaki renkleri tanımlamaya yönlendirir. Daha sonra küçük gruplara/çiftlere bölünen öğrencilere ana ve ara renklere sahip kağıtlar verilir. Renkli kağıtların her birine çevrelerinde gördükleri aynı renkteki doğa nesnelerini yazarlar. Örnekler okunur, doğada neden bazı renklerin daha yaygın, bazılarının ise daha az görüldüğü analiz edilir.

Sonuç etkinliği - özetlemek (10 dakika)

Öğrenciler aşağıda verilmiş olan soruları tartışır, sonuçlara varır ve bulgularını sınıf arkadaşlarına sunarlar.

	Sorular	Sonuç
1.	Renk tekerleği nelerden oluşur?	
2.	Renkler neden önemlidir?	
3.	Renkleri nerede görebiliriz?	
4.	Hangi renkler ana hangileri ise ara renklerdir?	
5.	Ara renkler nasıl elde edilir?	

Yansıma

Aşağıdaki sorular üzerinde bir tartışma var:

Sınıfı nasıl beğendin mi?

Ana ve ara renkleri ayırt etmek kolay mı?

Ortamdaki ana ve ara renkleri tanımlamayı ilginç buldunuz mu?

Araç ve gereçler

Renkli kağıtlar.

Gelişim takip süreci

Öğretmen veya sınıf arkadaşları tarafından sorulan sorulara sözlü cevaplar, ikili olarak pratik çalışma ve sonuçların çıkarılması.

ÖĞRENME MATERYALLERİ

Ek 1.



Resimlerdeki nesnelerin şekli nasıldır?

Neden bazı nesnelerin şeklini 2 boyutlu bazılarını ise 3 boyutlu olarak adlandırıyorsunuz? Açıklayın!



Ek 2.

Öğrenci gelişimini takip çizelgesi

Takip										
Öğrenci	Beyin fırtınası	Çalışma kağıdı	Bilgisayar araştırması	Takım çalışması	Power Point programını kullanmak	2 boyutlu sanatı ayırt eder	3 boyutlu sanatı ayırt eder	Sanat alanlarını ayırt eder	Sunum teknikleri	TOPLAM

Puanlama ölçüğü	1 puan – Etkinliğe katkıda bulunma girişiminde bulunur	2 puan – Etkinliğe katkıda bulunmaya çalışır	3 puan – Etkinliğin başarıyla gerçekleştirilmesine katkıda bulunur
-----------------	--	--	--

Ek 3.

Estetik değerlendirme sunum tekniği

(Soruları yanıtlamak estetik yargıyı sunmaya yönelik bir tekniktir.)

Sanat eserindeki motif nedir?

Sanat eserinde hangi sanatsal unsurlar ve ilkeler var?

Sanat eseri hangi malzemeden, hangi tekniklerle yapılıyor?

Eserler nerede kullanılıyorlar?

Sanat eseri izleyiciye hangi mesajı iletiyor?

Ek 4.

Görsel ifade aracı olarak çizgi

https://greekart.com/wp-content/uploads/2019/11/MG_9471.jpg



<https://ancientegyptkl.weebly.com/uploads/5/0/4/5/50459609/4491567.jpg?240>



<https://alexandermcmanus.files.wordpress.com/2009/06/2-lascaux-cave-drawing1.jpg>



Ek 5.

Beş sıra tekniği

- İlk satır konunun tek kelimelik açıklamasıdır (genellikle bu bir isimdir).
- İkinci satırda konunun iki kelimelik (iki sıfat) açıklaması yer almaktadır.
- Üçüncü satırda konunun eylemini ifade eden üç kelime bulunur (genellikle üç fiil).
- Dördüncü satır konu ile ilgili dört kelimeden oluşan bir cümledir.
- Son satırda yine konunun özünü anlatan tek kelimelik eş anlamlılar yer alır.

Ek 6.

Kısa test – çizgi ile ilgili sorular

Verilen ifadelerin doğru olup olmadığını kontrol edin ve gereken cevabı çember içine alın:

1. Çizgiyi çoğunlukla müzikte kullanırız. EVET HAYIR
2. Sanat eserlerinde kendimizi ifade ettiğimiz ilk unsur çizgidir. EVET HAYIR
3. Doğada, bitkilerde, nesnelerde ve figürlerde çizgiyi görmeyiz. EVET HAYIR
4. Çizgileri kavisli ve düz olarak ayırıyoruz ve bunlar kalın ve ince, kısa ve uzun olabilir. EVET HAYIR
5. Doğada ve çizimde olduğu gibi her formun kendine has karakteristik yüzeyi yoktur. EVET HAYIR
6. Yüzeyler aynı değildir; bazıları pürüzlü, bazıları pürüzsüz, sert veya yumuşaktır. EVET HAYIR
7. Çizimde çizilen şekilleri doku çeşitliliğine göre ayırt edemiyorsak çizimdeki malzemeyi göstermeyi başarırız. EVET HAYIR
8. Doku bir sanat unsuru değildir. EVET HAYIR
9. Eserimizde tasvir ettiğimiz şeyin dış karakterini yani şeklini çeşitli çizgilerle tasvir ediyorsak, bu çizgiye kontur çizgisi denir. EVET HAYIR
10. Doku çizgisiyle nesnelerin yüzeyindeki pürüzlü veya pürüzsüz, sert veya yumuşak malzeme çeşitliliğini temsil ederiz. EVET HAYIR

Ek 7.

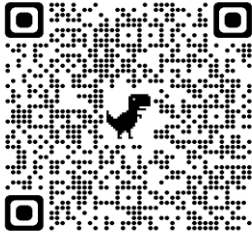
Tanımlanan yüzey dokusu

https://uobjournal.com/img/opis-2020/2776/image_R9tMansgqogmmX.jpg



Leonardo da Vinci: Otoportre, mürekkep ve ince fırça. Yazar saç ve sakalı oluştururken dokusal çizgileri kullanmıştır.

<https://uploads1.wikiart.org/images/matthias-gr%C3%BCnewald/upper-arm-study-1514.jpg!Large.jpg>



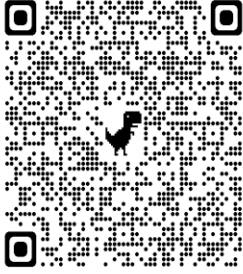
Matthias Grunewald: Eller (detay), kömür. Cilt dokusu.

<https://arthive.net/res/media/img/oy800/work/594/409775.webp>



Pablo Picasso: İlham Perisi, Kalem. Kontur ve doku çizgisi.

<https://www.moma.org/media/W1siZiIsIjE0ODkyNiJdLFsicCIslmNvbnZlcnQiLCltcXVhbGI0eSA5MCAtcMVzaXplIDlwMDB4MjAwMFE1MDAzZSjdXQ.jpg?sha=af09c1817454b285>



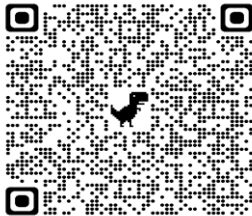
Giorgio Morandi: Natürmort, Mürekkep ve ince fırça, dokulu çizgilerle işlenmiş yüzey

<https://iiif.micr.io/jZsPf/full/1280,/0/default.jpg>



Van Gogh: Selvi Tarlası, Mürekkep ve İnce fırça, Doku.

https://img.freepik.com/premium-photo/3d-rendering-waveform-off-white-abstract-line-texture-texture-background_476006-4781.jpg



Çizgili doku

Ek 8.

Lavi mürekkep tekniği

<https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQ86JglaSAWTWapYRMgNqMpSLDdUNNDT405K3xQBiAHsJJvITG0>



https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRAvfe9k6le9_7xAXG49idgxZ2Gqw5FyovTSJYGqNSO3t_1a3fL



<https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSH9Tqz5PMI4IbA2SLivYMBWOfC0PxIVNACpb0Fes-I7gbceSKt>



https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTMwl_uu_Nn-cqJvJKZbiLAbuXZEqlVrShUIbPkVLBKkvx4M9qN



Ek 9.

Sanatçı Fu Baoshi'nin eserleri

<http://www.chinaonlinemuseum.com/gallery-fu-baoshi.php>



Ek 10.

Bir sanat eserinin estetik değ erlendirmesi

Ad ve soyadı _____ Sınıf _____ No. _____

Konu: _____

Teknik: _____

Sanat eserinin amacı: _____

Sanatsal  alıřma, sanatsal dilin ařağıdaki unsurlarını i erir (analiz):

Sanat eserinin nerede ve nasıl d zenlenmesi gerektiğine dair fikrim

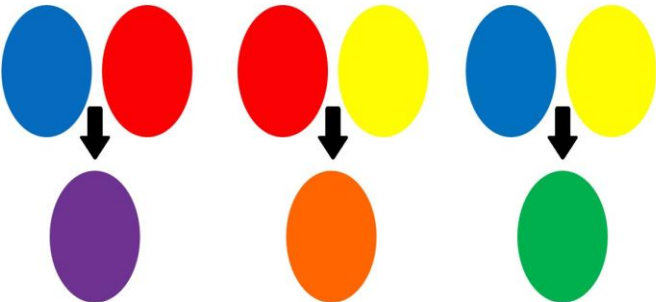
Sanat eserinin  z değ erlendirmesi

Bu sanat eseri řurada sergilenebilir
(yer) _____



Ek 11.

Renk  arkı (ana renkler ve ara renkler)



İçerikler (ve kavramlar)

Boyama ve boyama teknikleri (renk çarkı, ana renkler, ara renkler, kromatik renkler, akromatik renkler, şekil, boyut, boyama tekniği, tempera renkler, sulu boya, guaj, kolaj).

Değerlendirme standartları

- Kromatiği akromatik renklerden ayırır.
- Verilen direktiflere uygun renkleri birleştirerek çeşitli şekillerde ve boyutlarda resimler çizer.
- Boyama tekniklerini uygular: tempera renkleri, sulu boyalar, guaj ve kolaj.

Öğrenme sonuçları

Gözlem yoluyla, hafızayla ve kendi hayal gücüyle resim yaparken renk türlerini ayırt etmek ve farklı resim tekniklerini uygulamak ve düzenlemek; sanat eserleri oluştururken hayal gücü ve yaratıcılık; sanat eserlerinin ve öğrenci çalışmalarının estetik değerlendirme anlayışı.

Ders senaryosu No. 10

Etkinlik: Öğrenciler basit geometrik şekillerden oluşan akromatik bir kompozisyonu tempera renkleri ile boyarlar.

Giriş etkinliği-ön bilgilerin aktifleştirilmesi (5 – 8 dakika)

Beyin fırtınası tekniği ile öğrenciler RENK terimine ilişkin duygularını ifade ederler. Öğrenciler kendi fikir ve görüşlerini söylerler, öğretmen de bunları şemaya yazar (Ek 12). Tartışma şu soruları takip ediyor: Renkleri görmek için neye ihtiyacımız var? Gökkuşağı kaç renkten oluşur?



Ana etkinlik-deneyimsel öğrenme (25 dakika)

Sorular ve cevaplar aracılığıyla öğrenciler, etrafımızdaki dünyanın farklı renklerle renklendirildiği ancak bunları görebilmek için beyaz ışığa, yani güneş ışığına ihtiyacımız olduğu sonucuna varmaktadır. Öğretmen rengin, ışınların kırılması sonucu gözlerimizde oluşan izlenim olduğunu açıklar. Gökkuşağının renkleri şunlardır: kırmızı, turuncu, sarı, yeşil, mavi ve mor. Yunanca renk kelimesine "chroma" denildiği ve bu kelimedenden gökkuşağındaki tüm renklere kromatik renkler denildiği, beyaz ve siyahın ise birbirine karıştırılmasıyla elde edilen tüm tonlarla aydınlık ve karanlığı ifade ettiği ve bunlara akromatik renkler (valeria) denildiği anlatılır. (Ek 13).

Akromatik ölçekte kromatik rengin gücünü algılamak için öğrencilere dünyaca ünlü sanatçılardan (kromatik ve akromatik resim) görsel örnekler sunulur. Öğrenciler sözlü olarak hangi resmin kromatik renklerle, hangisinin akromatik ölçekle boyandığını söylerler (Ek 14). Öğretmenden talimat aldıktan sonra öğrenciler bağımsız çalışmaya geçerler. Basit geometrik şekillerden oluşan akromatik bir kompozisyonu tempera renkleriyle boyarlar. Öğretmen Faaliyetlerini izler ve sanat malzemelerinin iş için doğru kullanımını belirtir. Öğrenciler mümkün olduğu kadar çok ton elde etmeye çalışırlar.

Sonu etkinlięi-zetlemek (5 – 8 dakika)

ğrenciler yaptıkları izimleri sınıfta sergiler ve sunarlar. Bunu yaparken kendi grşlerini tartıřırlar, her bir sanat eserini aıklar ve tartıřırlar.

Yansıma (2 dakika)

Ařaęıdaki sorular zerinde bir tartıřma yrtlr:

- Bugn Resim Eęitimi dersinde ne yaptınız?
- Eseri nasıl boyadınız?

ğrencilere kromatik ve akromatik lekleri listelemeleri gereken bir z deęerlendirme sayfası verilir.

Malzemeler ve aralar

LT ve LCD projektr, grsel rnekler – resimler, alıřma sayfası, tempera boyası, palet, blok kaęıtları, fıralar ve su kapları.

Geliřim takip sreci

ğretmen tarafından sorulan sorulara szl cevaplar, ders sırasındaki uygulamalı faaliyet (resim), yaratılan sanat eserleri – akromatik kompozisyonlar (resimler).

z deęerlendirme formu: ğrendim ki...

Kromatik renkler:	Akromatik renkler:

İçerikler (ve kavramlar)

Boyama ve boyama teknikleri (renk çarkı, ana renkler, ara renkler, kromatik renkler, akromatik renkler, şekil, boyut, boyama tekniği, tempera renkler, sulu boya, guaj, kolaj).

Değerlendirme standartları

- Fantezi ve hayal gücünü kullanarak hafızadan ve kendi hayal gücünden resim yapar.
- Kişinin kendi görüntüsünün anlamını/sembolleri yorumlar.

Öğrenme sonuçları

Gözlem, hafıza ve hayal gücüyle resim yaparken renk türlerini ayırt etmek ve farklı resim tekniklerini uygulamak ve geliştirmek; sanat eserleri yaratırken hayal gücü ve yaratıcılık; sanat eserlerinin ve öğrenci yaratımlarının estetik değerlendirme anlayışı.

Ders senaryosu No. 11

Etkinlik: Öğrenciler kendi hayal güçlerinden bir motifi (motif örneği: bilim kurgu, hikâye veya peri masalı) öğrencinin seçeceği bir teknikle (Marc Chagall, Salvador Dali, René Magritte, Vasco Tashkovski vb. 'den örnekler izleyerek) boyarlar. Daha sonra öğrenciler eserlerini sergiler ve anlamını/sembolleri yorumlayarak sınıf arkadaşlarına sunarlar.

Giriş etkinliği-ön bilgilerin aktifleştirilmesi (5 – 8 dakika)

Öğrenciler gözlerini kapatır. Yönlendirilmiş Hayal Gücü tekniğiyle öğretmen, onların düşüncelerini, fikirlerini, duygularını ve hayal güçlerini harekete geçirmek için onlara bir metinden kısa bir alıntı okur (Ek 15). Her şeyin her zamankinden daha tuhaf ve daha büyük görüldüğü, bilinmeyen bir gezegeni nasıl ziyaret ettiklerini hayal ederler. Kısa bir süre sonra gözlerini açarlar ve hayal ettiklerini sınıf arkadaşlarıyla paylaşırlar.

Aşağıdaki sorular aracılığıyla bir tartışma başlatılır:

- Bilinmeyen gezegende nasıl hissettin?
- Fantezinde bunu nasıl hayal ettin?
- Hangi yerler, yaratıklar ve nesnelerle karşılaştınız?

Bir sanat eseri yarattığımızda hayal gücümüzün meyvesi olan düşüncelerimizi, fikirlerimizi ve duygularımızı ifade ettiğimiz sonucuna varırız.

Ana etkinlik-deneyimsel öğrenme (25 dakika)

Öğrenciler Marc Chagall, Salvador Dali, René Magritte ve Vasko Tashkovski'nin (Ek 16) tablolarını inceler ve şu soruları yanıtlar:

- Resimlerde ne boyalı?
- Sizce ressamlar bu eserleri neyle, nasıl yapmışlar?
- Bu kadar benzer resimleri herhangi bir yerde gördünüz mü?
- Nerede?

Tempera boyama tekniğinde öğrenciler hayal güçlerinden yola çıkarak kendi hayal güçlerine ait bir motifi (motif örneği: bilim kurgu, hikâye veya masal) boyarlar. Öğretmen tempera boyama tekniğinin doğru uygulanması için talimatlar verir. Öğrenciler, farklı semboller içeren bir resim oluştururken, renklerin uygulanmasına ve anlamlarına dikkat ederek çalışmalarını oluşturmaya devam ederler.

Sonuç etkinliđi-özetlemek (5 – 8 dakika)

Öğrenciler eserlerini sergiler ve anlamını/sembollerini yorumlayarak sınıf arkadaşlarına sunarlar.

Yansıma (2 dakika)

Öğrencilerle ders izlenimleri üzerine sohbet:

- Bugün Resim Eğitimi dersinde ne yaptık?
- Nasıl hissettin?
- Eğer fantezinizi yeniden resmetme fırsatınız olsaydı neyi değıştirirdiniz?

Malzemeler ve araçlar

LT ve LCD projektör, fırçalar, tempera boyalar, blok No. 5, renk paleti ve su kabı.

Gelişim takip süreci

Ders sırasında pratik Faaliyetle bağlantılı olarak sorulan soruların sözlü yanıtları (Etkinliklere katılım), yaratılan sanat eserleri (resimler) ve bunların sembolizminin yorumlanması.

İçerikler (ve kavramlar)

Boyama ve boyama teknikleri (renk çarkı, ana renkler, ara renkler, kromatik renkler, akromatik renkler, şekil, boyut, boyama tekniği, tempera renkler, sulu boya, guaj, kolaj)

Değerlendirme standartları

- Ünlü sanatçıların resimlerinin renklerine göre resim oluşturmak için grafik bilgisayar programlarını kullanır.

Öğrenme sonuçları

Gözlem, hafıza ve hayal gücüyle resim yaparken renk türlerini ayırt etmek ve farklı resim tekniklerini uygulamak ve geliştirmek; sanat eserleri yaratırken hayal gücü ve yaratıcılık; sanat eserlerinin ve öğrenci yaratımlarının estetik değerlendirme anlayışı.

Ders senaryosu No. 12

Etkinlik: Öğrenciler, ünlü sanatçıların eserlerini incelerken, her öğrenci bireysel olarak bir eser seçip, eserin rengine göre grafik bilgisayar programları yardımıyla boyamaktadır.

Giriş etkinliği-ön bilgilerin aktifleştirilmesi (5 – 8 dakika)

Öğretmen ünlü sanatçı Piet Mondrian'ın eserlerini gösterir (Ek 17).
Motif, form, renk çeşitleri ve boyama tekniği öğrencilerle tartışılır.

Ana etkinlik-deneyimsel öğrenme (25 dakika)

Öğrenciler bir eser seçerler. Grafik bilgisayar programlarının yardımıyla: Gimp, Paint, Corel Painter, vb. boyama araçlarını (fırçalar) kullanırlar, renk paletinden bir renk ve renk tonu seçerler, farklı boyutlarda şekiller verirler, seçimi değiştirirler, farklı varyantlar denerler, eserin rengine göre boyarlar ve boyalı görüntünün sınırlarını belirlerler.

Sonuç etkinliği-özetlemek (5 – 8 dakika)

Öğrenciler kreasyonları kaydeder ve bunları bir yazıcı (yazıcı) kullanarak yazdırırlar. Tahtadaki resimleri vurgularlar ve anlatırlar: Motifi fark ederler, rengini, tonunu, şeklini ve boyutunu adlandırırlar.

Yansıma (2 dakika)

Aşağıdaki sorular üzerinde bir tartışma var:
- Sizin için en ilgi çekici etkinlik hangisiydi?
- Bilgisayarda fotoğraf çekmek kolay mı?
- Nasıl hissettin?

Malzemeler ve araçlar

Bilgisayar, bilgisayar grafik programları ve yazıcı.

Gelişim takip süreci

Öğretmen ve sınıf arkadaşları tarafından sorulan sorulara sözlü cevaplar, çalışmanın analizi, pratik performans ve dersin grafik bilgisayar programlarını kullanarak etkinliği, grafik görüntüler oluşturuldu.

İçerikler (ve kavramlar)

Grafik ve grafik teknikleri (simetri, asimetri, tipo baskı, eskiz, mum dirençli çizim, matris, karton baskı, monotip, grafik baskı).

Değerlendirme standartları

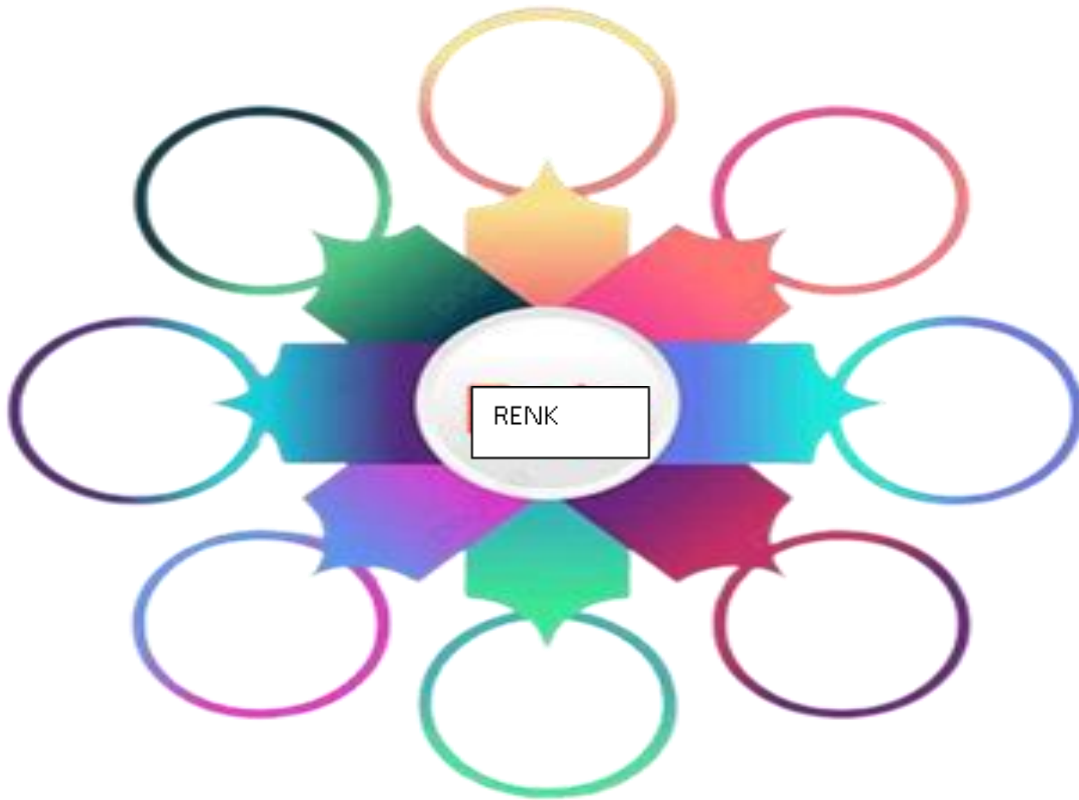
- Sanat eserlerinde simetriyi asimetriden ayırır.
- Simetrik bir grafik çalışması oluşturur.

Ek 12

FİKİR FIRTINASI

RENK kelimesini duyduğunuzda onunla ne ilişkilendirirsiniz?

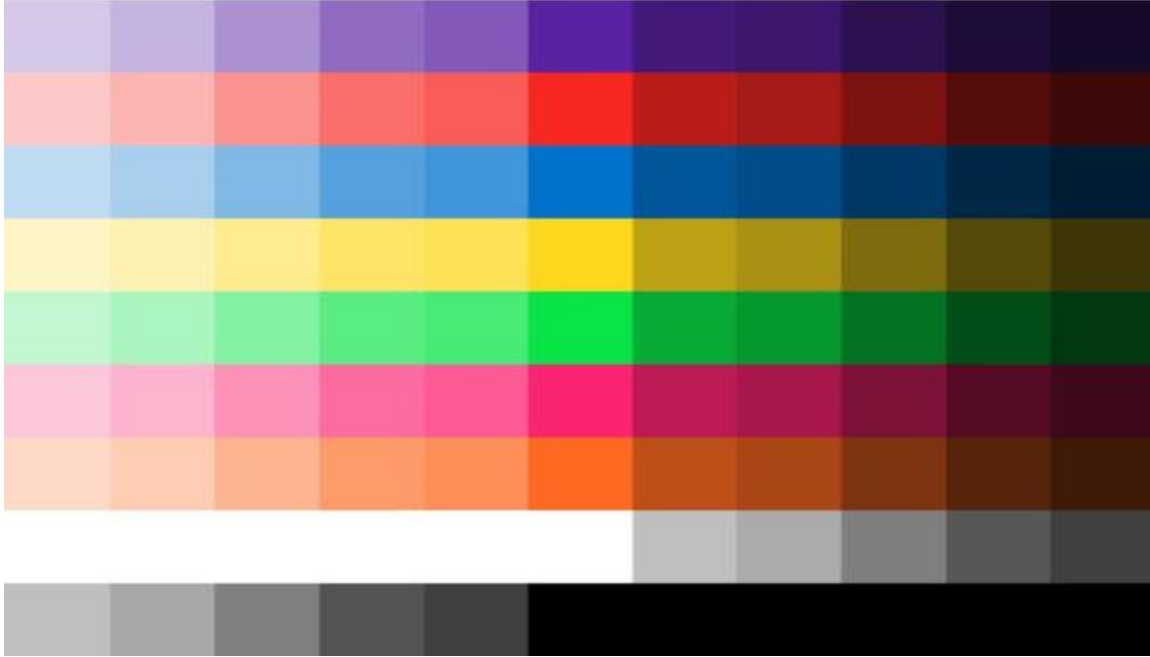
Fikirlerinizi ve düşüncelerinizi bir grupta paylaşın ve sayfayı birlikte doldurun.



Ek 13

Valerie deseni

<https://i.pinimg.com/564x/25/4e/da/254eda52f79ba791d5b76d3a63f7a8c2.jpg>



Ek
14

<https://paddykool2.files.wordpress.com/2014/07/guernica-picasso.jpg?w=768&h=432>



Kromatik renklerle boyama- Picasso'dan "Guernica".

<http://www.ljplus.ru/img/k/i/kiselek/imgbyid.jpeg>



Akromatik renklerle resim- Picasso'nun "Guernica" tablosu.

Araştırın!

Bu kromatik kompozisyonu siyah veya beyaz ekleyerek akromatik bir kompozisyona dönüştürmeye çalışın. Bu size açık ve koyu tonlar verecektir.



Ek 15

Öğrenci metninden alıntı

Bilinmeyen bir gezegene ziyaret

Günün sonu çoktan yaklaşmıştı. Gecenin gelmesi. Odamdaki yatak, dolunay ve güzel yıldızlı gökyüzüyle aydınlatılıyordu. Daha büyük bir nokta dikkatimi çekti. Uzun süre ona baktım, beni cezbetmeye devam etti. Bir anda gözlerimi kırptığımda kendimi bambaşka bir yerde buldum. Her şey normalden çok daha tuhaf ve daha büyük görünüyordu.

Ek 16

Fantezi resimler

<https://muzei-mira.com/templates/museum/images/paint/sinii-dom-shagal+.jpg>



Marc Chagall: "Mavi Ev", fantastik bir tablo.

https://cs13.pikabu.ru/post_img/big/2020/05/03/6/1588493795140754272.jpg



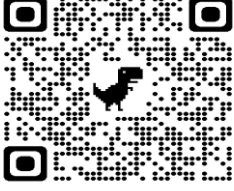
René Magritte: "Aşıklar", fantezi üzerine motif.

https://m.media-amazon.com/images/I/61qKsb6mwwL._AC_UF1000,1000_QL80_.jpg



Salvador Dali: "Kelebekli tekne", fanteziye dayalı resim.

<https://marh.mk/wp-content/uploads/2021/10/Unidentified10.jpg>



Vasko Tashkovski: "Marh", fantazi motifi.

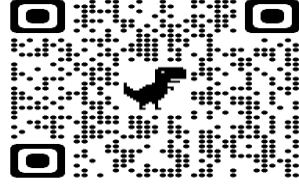
Gönüllüler için görevler

Suluboya tekniğinde su altında bir şehir hayal edin ve tasvir edin. Bu teknikteki renk sıçramasının şehrin su altında olduğuna dair daha ikna edici bir izlenime katkıda bulunup bulunamayacağını düşünün.

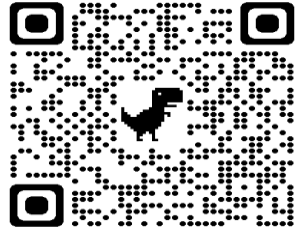
Ek 17

Sanatçı Piet Mondrian'ın eserleri

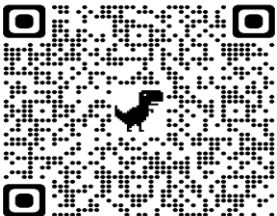
https://mediaartbox.files.wordpress.com/2014/03/cr_262040.jpg?w=1400&h=&crop=1



https://mediaartbox.files.wordpress.com/2014/03/cr_265883.jpg?w=1400&h=&crop=1



<https://mediaartbox.files.wordpress.com/2014/03/03-07-mondrian-bwaybw.jpg?w=1400&h=&crop=1>



İçerikler (ve kavramlar)

Grafik ve grafik teknikleri (simetri, asimetri, tipo baskı, eskiz, balmumu dirençli çizim, matris, karton baskı, monotip, grafik baskı)

Değerlendirme standartları

- Sanat eserlerinde simetriyi asimetriden ayırır.
- Simetrik bir grafik çalışması oluşturur.

Öğrenme çıktıları

Grafik çalışmalarda simetriyi asimetriden ayırmak ve farklı grafik teknik ve prosedürlerini uygulamak; sanat eserleri yaratmada hayal gücü ve yaratıcılık; sanat eserlerinin ve öğrenci yaratımlarının estetik değerlendirme anlayışı.

Ders senaryosu no. 13

Etkinlik: Öğrenciler örneklere (profil-ön yüz, kanatları açık ve kapalı kelebek vb.) bakarak simetri ve asimetri ayrımını yapar. Daha sonra monotip tekniğini (Rorschach yöntemine göre) kullanarak ana renkleri kullanarak simetrik bir eser oluştururlar.

Giriş etkinliği-ön bilgilerin aktifleştirilmesi(5 – 8 dakika)

Öğrenciler gruplara ayrılarak farklı şekillerdeki nesneleri gözlemleyerek bazı nesnelerin düzenli, bazılarının ise düzensiz olduğu izlenimini edinirler. Grupların simetrik ve asimetrik şekiller arasında ayırım yapması teşvik edilir.

Öğrencilere, şeklin diğer yarısını doğru ve simetrik olacak şekilde çizmeleri gereken üç şekil içeren bir çalışma sayfası verilir (Ek 18).

Simetri ekseninin, şekli iki parçaya bölebileceğimiz hayali bir çizgi olduğu sonucuna varılır.

Şeklin iki parçasını karşılaştırdığımızda ve aynı görünüyorlarsa, ayna görüntüsü ise şeklin simetrik olduğunu söyleriz. Şeklin bu iki kısmı farklıysa bu şekil asimetriktir.

Ana etkinlik-deneyimsel öğrenme (25 dakika)

Öğrenciler simetrik ve asimetrik görsellerin çeşitli örneklerine bakarlar (profil-ön yüz, kanatları açık ve kapalı kelebek) (Ek 19). Simetri ile asimetri arasında ayırım yaparlar ve tartışarak hangilerinin simetrik, hangilerinin asimetrik görüntüler olduğunu keşfederler.

Öğretmen öğrencileri monotip tekniğiyle (Rorschach yöntemine göre, aslında mürekkep olan birkaç görüntüyü uygulayarak kişiliğimizi değerlendirmek için kullanılabilecek bir teknik) tempera boya veya renkli mürekkep kullanarak simetrik bir sanat eseri yaratmaya teşvik eder). Öğrenciler önce blok kağıdını ikiye katlayarak iki eşit parça oluştururlar. Tempera boyaları kullanılarak boya, levhanın yarısına noktalar, daireler vb. şeklinde uygulanır. Öğretmen aynı zamanda kurumaması için renkleri daha hızlı sürmeleri gerektiğini ve her rengi daha kalın bir tabaka halinde sürmeleri gerektiğini belirtir. Öğrencilere kağıdı katlayıp aşağıdaki bölümlere tahminlerini yazdıklarında ne olacağını tahmin etmek için iki saniyeleri vardır:

Gerçekte ne olacağını düşünüyorsunuz?

Bunun için ne gibi kanıtlarınız var? (Ek 20)

Öğrenciler kağıdı katladıktan sonra simetrik unsurlara sahip, tekrar edemeyecekleri bir monotip sanat eseri elde edeceklerini fark ederler.

Son tahminlerini, sayfayı katladıktan sonra gerçekte ne olduğuyla karşılaştırırlar ve gerçekte ne olduğunu tablodaki tahmin edilen alana yazarlar. Monotipin yalnızca tek bir baskı elde edilmesini sağlayan bir grafik tekniği olduğu anlatılmaktadır. Kelime mono – bir (sadece bir baskı) kelimesinden gelir. Bu nedenle her baskı benzersizdir ve tekrarlanamaz.

Sonuç etkinliği-özetlemek (5 – 8 dakika)

Öğrenciler sanat dilini uygulayarak sanat eserlerini sunar ve analiz ederler.

Yansıma(2 dakika)

Aşağıdaki sorular üzerinde bir tartışma var:

Bugün Resim Eğitimi dersinde ne yaptık?

Sanat tekniği monotipi en iyi nerede gerçekleştirilir?

Nasıl hissettin?

En çok hangi eserler ilginizi çekiyor ve neden?

Malzemeler ve araçlar

Ünlü yazarların resimleri, blok no. 5, tempera boyları, farklı kalınlıkta fırçalar, çalışma sayfası ve grafik.

Gelişim takip süreci

Öğretmenin veya sınıf arkadaşlarının sorduğu sorulara sözlü cevaplar, ders sırasında yapılan uygulamalı etkinlik ve oluşturulan sanat eserleri (simetrik çalışma - monotip).

İçerikler (ve kavramlar)

Grafik ve grafik teknikleri (simetri, asimetri, tipo baskı, eskiz, balmumu dirençli çizim, matris, karton baskı, monotip, grafik baskı)

Değerlendirme standartları

- Tipo baskının grafik tekniğini farklı araçlar, malzemeler ve prosedürler kullanarak (ayrı ayrı ve birlikte) uygular.

Öğrenme çıktıları

Grafik çalışmalarda simetriyi asimetriden ayırmak ve farklı grafik teknik ve prosedürlerini uygulamak; sanat eserleri oluşturmada hayal gücü ve yaratıcılık; sanat eserlerinin ve öğrenci yaratımlarının estetik değerlendirme anlayışı.

Ders senaryosu no. 14

Etkinlik: Küçük gruplara/çiftlere ayrılan öğrenciler, çevrelerinde (sınıf, okul bahçesi) farklı dokuya sahip, boya ile kaplanmış, kağıda başarıyla basılabilen nesneler bulurlar. Daha sonra objelerden alınan baskıları birleştirerek kendi fikirlerine göre manzara motifli bir çalışma yaparlar.

Giriş etkinliği-ön bilgilerin aktifleştirilmesi(5 – 8 dakika)

Öğrencilerle grafik kavramıyla ilgili bir konuşma yapılması teşvik edilir:

Grafik terimi hakkında ne biliyorsunuz?

Nereden duydun?

Kişisel deneyimlerinizden bazı örnekler verebilir misiniz?

Tartışmanın ardından öğretmen, grafiğin güzel sanatların alanlarından biri olduğunu ve baskı yoluyla kendimizi ifade ettiğimizi anlatır.

Tipo baskı, düz baskı ve gravür gibi çeşitli grafik teknikleri olduğunu öğrenirler.

Ana etkinlik-deneyimsel öğrenme (25 dakika)

Öğretmen öğrencilere teknik ayrımının baskı yüzeyinin hangi kısımlarının grafik kağıdına basıldığına bağlı olarak yapıldığını açıklar. Tipo baskı tekniklerinde kabartmalı kısımlar, derin baskıda girintili kısımlar, düz baskı tekniklerinde ise levhanın renk uygulanmış kısımları basılmaktadır. Grafik tekniklerinin uygulanmasına başlamadan önce öncelikle bir hazırlık çizimi yani grafiğin üzerinde çalışılacağı bir eskiz yaptıklarını belirtiyor.

Küçük gruplara/çiftlere ayrılan öğrenciler, çevrelerinde (sınıf, okul bahçesi) farklı dokuya sahip nesneleri bulup matrise yerleştirir, kendi hayallerindeki motifle bir manzara oluşturur ve grafik tekniğinin adımlarını uygulatır. Çıkıntılı kısımlar fırça veya rulo ile boya ile kaplanır. Levha, matrisin renginin pürüzsüz tarafına yerleştirilir. Rengi emmek için avucunuzla dikkatlice bastırın. Son olarak, sayfayı yavaşça matristen çıkarırlar ve grafik bir baskı alırlar.

Sonuç etkinliği-özetlemek (5 – 8 dakika)

Öğrenciler kendi grafik çalışmalarını tahtada sergilerler ve her öğrencinin oluşturduğu grafikler analiz edilir. Analiz sırasında çalışmaların yalnızca grafiklerle çoğaltılabileceği sonucuna varıyorlar. Sanatsal unsur ve ilkelerden en çok kullanılanlar şunlardır: simetri, asimetri, doku, form. Grafik baskıyı, ne kadar basarsak basalım bağımsız bir sanat eseridir.

Yansıma(2 dakika)

Aşağıdaki sorular üzerinde bir tartışma yürütülür:

Bugün Resim Eğitimi dersinde ne yaptınız?

Grafik sanatları adımlarının hangi bölümünü en ilginç buldunuz?

Farklı dokulara sahip nesnelerden başka hangi motif oluşturulabilir?

Malzemeler ve araçlar

Farklı dokulara sahip nesneler, tempera - akrilik boya, fırçalar, rulo ve kağıt.

Gelişim takip süreci

Öğretmenin veya sınıf arkadaşlarının sorduğu sorulara sözlü yanıtlar, ders sırasında uygulamalı etkinlik (tipo baskı grafik tekniğinin uygulanması), kendi eserlerinin ve yapılan sanat eserlerinin - grafiklerin üretimine katılım.

İçerikler (ve kavramlar)

Grafik ve grafik teknikleri (simetri, asimetri, tipo baskı, eskiz, balmumu dirençli çizim, matris, karton baskı, monotip, grafik baskı)

Değerlendirme standartları

- Grafik çizim oluşturmak için Balmumu dirençli çizim tekniğini (balmumu çizimi) kullanır.

Öğrenme çıktıları

Grafik çalışmalarda simetriyi asimetriden ayırmak ve farklı grafik teknik ve prosedürlerini uygulamak; sanat eserleri oluşturmada hayal gücü ve yaratıcılık; sanat eserlerinin ve öğrenci çalışmalarının estetik değerlendirme anlayışı.

Ders senaryosu no. 15

Etkinlik: Öğrenciler Balmumu dirençli çizim tekniğini kullanarak bir grafik eskiz oluştururlar (bir mum veya parlak mum boya kalem ile kağıt üzerine çizim yaparlar ve ardından balmumu çizimini lake bir mürekkeple kaplarlar - Henry Moore'un bir barınaktaki çizimlerinin örneklerine dayanarak).

Giriş etkinliği-ön bilgilerin aktifleştirilmesi (5 – 8 dakika)

Öğrencilere çeşitli örnekler, Henry Moore'un barınak çizimleri ve soru-cevap yoluyla içerik tanıtılıyor, çeşitli çizgi ve dokuların, dokudaki koyu ve açık alanların birleşiminin zenginliği algılanıyor, temiz, basit ve kusursuz göründükleri fark ediliyor (Ek 21). İkili gruplara ayrılan öğrencilere, sanatçının eserleri nasıl ve hangi teknikle yaptığını düşünmeleri ve düşüncelerini paylaşmaları görevi verilir.

Ana etkinlik-deneyimsel öğrenme (25 dakika)

Öğrencilere, grafik bir eskiz yapmak için bir video eki aracılığıyla Balmumu dirençli çizim (balmumu çizimi) tekniği tanıtılır ve sanatsal öğeler ve ilkelere odaklanarak video ekinde belirtilen örnekleri tartışılır.

<https://www.youtube.com/watch?v=vfKqUT8PZbo>



<https://www.youtube.com/watch?v=hnc3SDLsiy0>



Öğrenciler ilk olarak Wax resist çizim tekniğini kullanacakları bir yaparlar. Eskizde öğrenciler fikirlerini sunarlar ve hangi parçaların basılacağını, hangilerinin basılmayacağını belirlerler.

Öğrenciler bir mum veya hafif mum boya kalem kullanarak kağıdın tüm yüzeyine iyice bastırarak çizim yaparak başlarlar. Balmumu çizimini bir lav yağmuru (içine biraz su eklenmiş bir mürekkep) ile kaplarlar. Bu sayede mum formları ortaya çıkar, beyaz kalır ve lake mürekkep ile tabakanın tüm yüzeyi doldurularak daha koyu ve daha açık tonlar elde edilir. Sayfada beyaz boşluk bırakılmaması tavsiye edilir.

eskiz

Sonuç etkinliği-özetlemek (5 – 8 dakika)

Öğrenciler çalışmalarını bir panel/panoda sergileyerek hem kendilerinin hem de sınıf arkadaşlarının eserlerini değerlendirirler. Bunu yaparken kendi görüşlerini ve her bir sanat eserini tartışır.

Yansıma(2 dakika)

Aşağıdaki sorular üzerinde bir tartışma yürütülür:

Çalışmalarınızda hangi grafik tekniğini kullandınız?

Grafiğin taslağını nasıl oluşturdunuz?

Sizin için en ilginç olay hangisiydi?

Nasıl hissettiniz?

Malzemeler ve araçlar

LT ve LCD projektör, sanat çizimleri, kağıt, mum boya kalemleri, spreyci boya ve fırçalar.

Gelişim takip süreci

Öğretmenin veya sınıf arkadaşlarının sorduğu sorulara sözlü cevaplar, ders sırasındaki uygulamalı etkinlik (Balmumu dirençli çizim tekniğinin uygulanması), kendi sanat eserlerinin ve yapılan sanat eserlerinin - grafiklerin üretimine katılım.

İçerikler (ve kavramlar)

Grafik ve grafik teknikleri (matris, karton baskı, monotip, grafik baskı)

Değerlendirme standartları

- Karton baskı sanat tekniğine matris oluşturur.
- Grafik baskı oluşturmak için monotip ve karton baskı tekniklerini kullanır.

Öğrenme çıktıları

Grafik çalışmalarda simetriyi asimetriden ayırmak ve farklı grafik teknik ve prosedürlerini uygulamak; sanat eserleri oluşturmada hayal gücü ve yaratıcılık; sanat eserlerinin ve öğrenci çalışmalarının estetik değerlendirme anlayışı.

Ders senaryosu no. 16

Etkinlik: Öğrenciler bir motif üzerinde farklı araçlar, malzemeler ve prosedürler (kesme, yırtma, yapıştırma) kullanarak bir karton damga için bir matris oluşturur: bir bina, bir köprü, bir araba vb. Daha sonra öğrenciler matrisi boyayla kaplar ve tip baskı tekniğini kullanarak uygularlar.

Giriş etkinliği-ön bilgilerin aktifleştirilmesi(5 – 8 dakika)

Grozd tekniği sayesinde öğrenciler grafikler ve grafik teknikleri hakkında düşünürler (Ek 22). Öğretmen ilk turda temel GRAFİK terimini yazar ve bu terim daha genel terimlere ayrılır (tipi baskı, gravür, düz baskı, aktarıcı baskı, birleştirilmiş baskı ve son zamanlarda bilgisayar grafikleri giderek daha fazla mevcuttur). Daha sonra her biri daha spesifik terimlere ayrılır (karton baskı, linolyum, alçı kesim, gravür, monotip...). Öğrenciler kümeyi önceki derslerden bildikleri terimlerle doldururlar.

Ana etkinlik-deneyimsel öğrenme (25 dakika)

Öğretmen bir tür grafik açıklar - bir karton damga ve boyayla kaplanmış ve kağıt üzerine basılmış bir matrisin (bir alt tabakaya yapıştırılmış bir karton formu) yapımı, bu da birkaç özdeş baskıyla sonuçlanır.

Karton baskı tekniğinin şu aşamalarda gerçekleştiğini öğrenirler:

1. Grafikler için taslak çizilmesi.
2. Matrisin çizilmesi ve kesilmesi.
3. Matrisin tabana yapıştırılması.
4. Boyanın uygulanması.
5. Bastırma.

Öğretmen öğrencilere karton damga tekniğini görebilecekleri çeşitli öğrenci çalışma örnekleri gösterir (Ek 23). Karton baskı tekniğinde grafiğin gerçekleştirilebilmesi için bir bütünün ortaya konulması yani birkaç basit formdan daha karmaşık bir form elde edilmesi gerektiği sonucuna varılmıştır.

Öğrenciler bir motif üzerinde farklı araçlar, malzemeler ve prosedürler (kesme, yırtma, yapıştırma) kullanarak bir karton damga için bir matris oluşturur: bir bina, bir köprü, bir araba vb. Öğretmen, bitmiş baskının çok küçük ve çok detaylı olmaması gerektiğini, bir veya birden fazla renkte olabileceğini belirtir. Daha sonra öğrenciler kalıbı boyayla kaplarlar ve kalıbın üzerine nemli kalıp boyutunda bir tabaka yerleştirilerek tipo baskı tekniğiyle baskı yapılır. Sayfa rengi yüzeyden emene kadar avuç içine bastırarak manuel olarak yazdırırlar ve ayrıca bir rulo ile de baskı yapabilirler. Daha sonra arkadaki kağıdı kaldırarak kağıdı dikkatlice soyarlar. Son olarak kurumuş kağıdı kurşun kalemle imzalarlar - bu bir imzadır (sol alt köşede baskının seri numarası/toplam baskı sayısı 1/2 belirtilir, ortasına başlık yazılır, gün, ay ve yıl, sağ alt köşeye isim ve soyadı yazılır).

Sonuç etkinliği-özetlemek (5 – 8 dakika)

Öğrenciler bitmiş eserlerden oluşan bir sergi düzenlerler. Her öğrencinin oluşturduğu grafikler analiz edilir, böylece eleştirel görüş geliştirilir, aynı zamanda diğer öğrencilerin tavsiyeleri, yorumları ve eleştirileri de alınır. Analiz sırasında grafiklerde eskiz, resim, çizim kadar baskının da önemli olduğu sonucuna varılmıştır.

Yansıma(2 dakika)

Aşağıdaki sorular üzerinde bir tartışma yürütülür:

Matbaacılıkla elde edilen sanat eserlerine ne denir?

Baskı nasıl yapılır?

Sanat tekniği en iyi şekilde nasıl gerçekleştirilir?

Öğrendiklerinizi nerede uygulayabileceğiniz hakkında bir fikriniz var mı?

Malzemeler ve araçlar

Çalışma sayfası, kurşun kalem, karton, kağıt, tempera boya, makas, rulo ve yapıştırıcı.

Gelişim takip süreci

Öğretmenin veya sınıf arkadaşlarının sorduğu sorulara sözlü cevaplar ve ders sırasındaki uygulamalı etkinlik (karton baskı tekniğini kullanarak sanat eseri basmak).

İçerikler ve kavramlar

2 boyutlu tasarım ve görsel iletişim (grafik tasarım, marka/logo, el ilanı, poster, banner, afiş, davetiye)

Değerlendirme standartları

- İki boyutlu grafik tasarım alanındaki ürünleri farklılaştırır: marka/logo, el ilanı, poster, afiş, banner, davetiye vb.
- Poster için fikir çözümü üretir.
- Kendi eserinin (poster) anlamını yorumlar.

Öğrenme çıktıları

Ürünleri grafik tasarımdan ayırmak, verilen motifler ve kendi fikri doğrultusunda grafik tasarımdan kavramsal çözümler ve ürünler oluşturmak; sanat eserleri yaratmada hayal

gücü ve yaratıcılık; sanat eserlerinin ve öğrenci çalışmalarının estetik değerlendirme anlayışı.

Ders senaryosu no. 17

Etkinlik: Öğrenciler "Suyun akılcı kullanımı" konulu bir poster için fikir çözümü oluştururlar. Kavramsal çözümü anlam/sembolizmi yorumlayarak sınıf arkadaşlarına sunarlar.

Giriş etkinliği-ön bilgilerin aktifleştirilmesi(5 – 8 dakika)

Aşağıdaki sorular üzerinde bir tartışma başlatılır:

Tasarımın sanat alanı nedir?

Tasarımda oluşturulan çalışmalar nasıl bir çözümü temsil ediyor?

Tasarım bölümü nedir?

Tasarımın tüm sanat alanlarının (çizim - çizgi, resim - renk vb) birleşimini temsil ettiği, tasarımda oluşturulan eserlerin bir nesnenin üretimine yönelik fikir çözümünü temsil ettiği, grafik ve endüstriyel olmak üzere ikiye ayrıldığı sonucuna varılmıştır.

Öğrenciler gruplara ayrılarak farklı grafik tasarım ürünlerini içeren bir çalışma sayfası üzerinde çalışır ve bunları tanır (Ek 24). Grafik tasarım ürünlerinin; marka/logo, el ilanı, poster, afiş, banner, davetiye vb. olduğu sonucuna varılmıştır.

Ana etkinlik-deneyimsel öğrenme (25 dakika)

Öğrencilere (tasarım konusundan) bir problem verilir ve bu problemle ilgili NEDEN soru kelimesiyle başlayan sorular sormaları istenir (Ek 25). Son olarak sunum yaparlar ve diğer öğrencilerle paylaşırlar.

Öğretmenin cesaretlendirdiği öğrenciler, iklim değişikliğini, bunun su döngüsündeki değişikliklerle nasıl ortaya çıktığını ve dünyanın içme suyu sıkıntısıyla karşı karşıya olduğunu tartışıyorlar.

Çizgi, şekiller, renkler, doku, hacim, boyut, ışık, kompozisyon kullanırlar ve grup halinde poster kağıdı üzerinde boyama teknikleriyle (kolaj ve sulu boya) "Suyun akılcı kullanımı" konulu bir poster için fikir çözümü oluştururlar.

Sonuç etkinliği-özetlemek (5 – 8 dakika)

Kavramsal çözümü anlam/sembolizmi yorumlayarak sınıf arkadaşlarına sunarlar. Öğrenciler birbirlerini değerlendirerek posterin avantaj ve dezavantajlarını görerek iyileştirme yönünde yön verirler. Posterin grafik tasarım ve görsel iletişimin bir parçası, daha geniş bir alanda yapılan bir çalışma olduğu, amacının bir etkinlik hakkında bilgi vermek veya bir şeyin reklamını yapmak olduğu sonucuna varılmıştır. Tasarımlar okuldaki diğer öğrencilere sunulabilir, okul panosunda sergilenebilir veya okulun web sitesinde yayınlanabilir.

Yansıma(2 dakika)

Aşağıdaki sorular üzerinde bir tartışma yürütülür:

Bugün Resim Eğitimi dersinde ne yaptınız?

Bu derste hangi yeni terimleri öğrendiniz?

Oluşturulan posterin işlevi nedir?

Sizin için en ilginç olan şey neydi?

Dijital bir araçla poster yapmayı dener misiniz ve hangi mesajı iletirsiniz? Neden?

Malzemeler ve araçlar

Bilgisayar, projektör, internet, kağıt, poster kağıdı, kurşun kalem ve boyalar (kolaj, sulu boya ve yapıştırıcı).

Gelişim takip süreci

Ortak çalışmaların ve tasarımların (poster) oluşturulması sırasında öğretmen veya sınıf arkadaşları tarafından sorulan sorulara sözlü cevaplar, araştırma faaliyetleri, pratik performans ve sınıf etkinliği.

İçerikler (ve kavramlar)

2 boyutlu tasarım ve görsel iletişim (grafik tasarım, marka/logo, el ilanı, poster, banner, afiş, davetiye)

Değerlendirme standartları

- Kendi hayal gücünüzün marka/logosuna kavramsal bir çözüm oluşturmak için bilgisayar grafik programlarını kullanır.

Öğrenme çıktıları

Ürünleri grafik tasarımdan ayırmak, verilen motifler ve kendi fikri doğrultusunda grafik tasarımdan kavramsal çözümler ve ürünler yaratmak; sanat eserleri yaratmada hayal gücü ve yaratıcılık; sanat eserlerinin ve öğrenci çalışmalarının estetik değerlendirme anlayışı.

Ders senaryosu no. 18

Etkinlik: Öğrenciler bilgisayar grafik programları yardımıyla çizgileri, şekilleri, renkleri, harfleri vb. birleştirerek kendi fikirlerine göre okul için bir marka/logo oluştururlar ve fikirlerini kullanıcı/okul adı bilgisiyle ilişkilendirirler.

Giriş etkinliği-ön bilgilerin aktifleştirilmesi(5 – 8 dakika)

Öğrenciler problemleri bir soru aracılığıyla şu konu hakkında düşünürler: Günümüzde reklamcılık için benzersiz ve etkili bir çözüm nasıl bulunur?

Sanatta bilgisayarın tasarımda en büyük uygulamaya sahip olduğu ve bilgisayar grafik programlarının sunduğu olanakların tasarım işini kolaylaştırdığı ve hızlandığı sonucuna varılmıştır.

Ana etkinlik-deneyimsel öğrenme (25 dakika)

Öğretmen grafik tasarım için araçlar ve programlar sunacaktır: Gimp, Paint, Corel Painter, vb.

Çiftlere ayrılan öğrencilere, BİT şirketlerinden, otomotiv şirketlerinden ve spor malzemeleri üreten şirketlerden kartlar üzerinde logoların bulunduğu bir zarf verilir (Ek 26). Logonun ait olduğu kategoriyi belirlerler. Çiftler, kartlardan bir logo sunar ve tanımlar ve onun ne içerdiğini (çizgiler, şekiller, renkler, harfler vb.) belirtir, böylece öğrenci logo oluşturma tekniklerini ve kurallarını anlar. Çiftlere ayrılarak, farklı türdeki sanat unsurlarını ve ilkelerini birleştirerek grafik bilgisayar programlarının yardımıyla kendi hayal güçlerine göre okul için bir marka/logo tasarlarlar.

Sonuç etkinliđi-özetlemek (5 – 8 dakika)

Çiftler oluşturulan logoyu kullanıcıya sunar. Tartışma sonucunda, logonun bir kurumu/şirketi veya kişiyi temsil eden bir sembol olduđu ve marka/logo oluşturmanın amacının, kurumu/şirketi veya kişiyi kamuoyuna kolayca tanınabilecek şekilde tanıtmak olduđu sonucuna varılmıştır.

Yansıma(2 dakika)

Bugün Resim Eğitimi dersinde ne yaptınız?

Bir logoyu nasıl oluşturdunuz?

Markayı/logoyu yeniden oluşturabilseydiniz neyi deđiştirir veya eklerdiniz?

Sizin için en ilginç olay hangisiydi?

Malzemeler ve araçlar

Bilgisayarlar, projektör, akıllı tahta, internet, kartlarda logolu zarflar: BİT şirketleri, otomobil şirketleri ve spor malzemeleri şirketleri.

Gelişim takip süreci

Öğretmenin veya sınıf arkadaşlarının sorduđu sorulara sözlü cevaplar, öğrencinin gözlem yaptıđı araştırma etkinlikleri, pratik performans ve ortak yaratımların ve tasarımların (ticari marka/logo) oluşturulması sırasındaki sınıf etkinliđi.

Konu 3: ÜÇ BOYUTLU SANAT**İçerikler (ve kavramlar)**

Plastik modelleme (kabartma, yüksek kabartma, alçak kabartma, derin kabartma, tam plastik, şekil, hacim, boyut, doku, boşluk, modelleme, tam hacim, boş hacim, asemblaj, denge)

Değerlendirme standartları

- Rölyefi (yüksek, alçak ve derin) katı plastikten ayırır.
- Üç boyutlu bir çalışmada şekli, hacmi, boyutu, dokuyu, rengi ve alanı tanımlar.
- Renk rölyefini oluşturmak için modelleme uygular.

Öğrenme çıktıları

Plastik kalıplamanın üç boyutlu formlarını ayırt eder, modelleme ve asemblaj tekniklerini uygular; sanat eserleri yaratmada hayal gücü ve yaratıcılık; el becerileri; sanat eserlerinin ve öğrenci yaratımlarının estetik değerlendirme anlayışı.

Ders senaryosu no. 19

Etkinlik: Öğrenciler kil modelleme tekniğinde çizgi ve dokuyu kullanarak, boyuta dikkat ederek insan figürü motifli rölyef oluştururlar. Daha sonra rölyefleri tempera renkleriyle boyarlar (Mısır sanatı, Asur sanatı, Juan Miro, Aneta Svetieva vb. örneklere göre).

Giriş etkinliđi-ön bilgilerin aktifleştirilmesi (5 – 8 dakika)

Öğrenciler çevrede yürüyüş yaparak heykel çalışmalarını keşfeder ve çevredeki üç boyutlu nesnelerdeki şekil, hacim, boyut, doku, renk ve mekanı tanımlarlar. Heykellerde

ise rölyef ile tam plastik, heykel, büst, anıt arasındaki farklara dikkat çekilerek rölyef ile tam plastik arasında ne kadar fark olduğu görülüyor.

Öğretmen kabartmanın uzayda serbestçe durmadığını, belli bir yüzeye bağlı olduğunu, yani sadece tek taraftan görülebildiğini (resim gibi) açıklar. Üç tür kabartmanın (yüksek, alçak ve derin) olduğu ve tam plastiğin her yönden tam hacimde işlendiği sonucuna varmışlardır (Ek 27).

Ana etkinlik-deneyimsel öğrenme (25 dakika)

Öğrenciler Mısır sanatı, Asur sanatı, Juan Miró, Aneta Svetieva'nın çeşitli örneklerine bakar ve yüksek, alçak ve derin kabartmayı birbirinden ayırır (Ek 28).

Kil modelleme tekniğinde çizgi ve doku kullanarak, ölçülere dikkat ederek insan figürü motifli rölyef yaparlar. Ahşap veya plastik aletler kullanarak, parmaklarıyla toplama ve çıkarma yaparak kili şekillendirirler. Bu işlemlerle malzeme üzerinde farklı dokular ve çizgiler oluştururlar, yani kili işleyerek yüzeyini az çok pürüzlü hale getirirler. Kilin yumuşak kalması için ara sıra nemlendirilirler. Daha sonra rölyefleri tempera renkleriyle boyarlar.

Sonuç etkinliği-özetlemek (5 – 8 dakika)

Yapılan rölyefler sınıfta sergi alanına yerleştirilir. Her çalışmanın başarısı tartışılır. Öğrenciler kilinin en çok renk rölyef modellemesi için kullanıldığını ve farklı sanat öğelerinin (hacim, çizgi, doku, renk, şekil, boyut) ve sanat ilkelerinin (simetri, asimetri ve denge) kullanıldığı sonucuna varırlar.

Yansıma(2 dakika)

Aşağıdaki sorular üzerinde bir tartışma yürütülür:

Bugün Resim Eğitimi dersinde ne yaptınız?

Sizin için en ilginç olan neydi ve neden?

Nasıl hissettin?

Malzemeler ve araçlar

Bilgisayar, akıllı tahta, internet, kil, ahşap veya plastik şekillendirme aletleri, tempera boyalar ve fırçalar.

Gelişim takip süreci

Öğretmenin veya sınıf arkadaşlarının sorduğu sorulara sözlü cevaplar, öğrencinin gözlem yaptığı araştırma etkinlikleri, uygulamalı performans ve renkli rölyef oluşturma sırasında sınıf içi etkinliklere katılır.

İçerikler (ve kavramlar)

Plastik modelleme (rölyef, yüksek rölyef, alçak rölyef, derin rölyef, tam plastik, şekil, hacim, boyut, doku, mekan, modelleme, tam hacim, boş hacim, assemblaj, denge)

Değerlendirme standartları

- Üç boyutlu çalışmalarda dolu ve boş hacimleri ayırt eder.
- Farklı şekil, boyut ve dokuya sahip birden fazla malzemedan nesnelerin ve nesne parçalarını bir araya getirilir.

Öğrenme çıktıları

Plastik kalıplamanın üç boyutlu formlarını ayırt eder, modelleme ve assemblaj tekniklerini uygular; sanat eserleri oluşturmada hayal gücü ve yaratıcılık; el becerileri; sanat eserlerinin ve öğrenci çalışmalarının estetik değerlendirme anlayışı.

Ders senaryosu no. 20

Etkinlik: Öğrenciler çevreden üç boyutlu eser ve objelere bakarak katı ve boş hacimleri tespit ederler. Daha sonra farklı boyut, şekil, doku ve malzemeden nesneler seçiyorlar ve üç boyutlu bir çalışma oluşturuyorlar - hayvanlar dünyasından bir motif içeren bir assemblaj (Picasso'nun assemblajlarından alınan örneklerle göre).

Giriş etkinliği-ön bilgilerin aktifleştirilmesi(5 – 8 dakika)

Aşağıdaki sorular tartışılmaktadır:

Üç boyutlu form nasıl ortaya çıkıyor?

Üç boyutlu formda mekana ne denir?

Öğretmenin yönlendirdiği öğrenciler, Picasso ve diğer ünlü sanatçıların assemblajlarının sunumunu izlerler (Ek 29).

Öğrenciler, bir sanat eserini (heykel, seramik, kil, ahşap, taş) mekanda şekillendirmek için sert veya yumuşak bir malzeme kullanıldığında üç boyutlu bir formun oluştuğunu öğrenirler. Üç boyutlu form belli bir alanı kaplar. Biz buna uzay hacmi diyoruz. Öğretmen onlara üç boyutlu eserlerde hacmin boş olabileceğini, havayla dolu olabileceğini veya işin yapıldığı malzemeye dolu olabileceğini açıklar. Eğer işin tamamı maddi ise, hacmi kadar kütlesi de vardır deriz.

Ana etkinlik-deneyimsel öğrenme (25 dakika)

Öğretmen öğrencilere assemblaj kelimesinin Fransızca assemblaj anlamına gelen assemblage kelimesinden geldiğini söyler. Sanatsal ifadede assemblajın, halihazırda başka bir amaç için kullanılmış veya atık malzemelerden çeşitli malzeme ve nesnelerin bir araya getirilmesi, birleştirilmesi yoluyla eserlerin yaratıldığı bir heykel tekniği olduğunu öğretir. Ayrıca bulunmuş ve kullanılmış nesnelerden heykel yapmaya başlayan ilk sanatçıların Pablo Picasso ve Marcel Duchamp olduğunu da açıklar.

Öğretmenin cesaretlendirmesiyle, bir assemblaj oluşturmaya yönelik tüm materyallerin okulda kullanılabilmesine dair fikirlerini paylaşırlar. Öğrenciler gruplara ayrılır, farklı boyut, şekil, doku ve malzemeden kullanılmış nesneleri seçer, bunları birleştirir ve hayvanlar dünyasından bir motif içeren üç boyutlu çalışmalar oluştururlar.

Sonuç etkinliği-özetlemek (5 – 8 dakika)

Üç boyutlu çalışmalar – assemblajlar sınıfa yerleştiriliyor ve “galeride gezinilerek” estetik bir değerlendirme yapılıyor. Bunu yaparken şu konular tartışılır:

Hangi malzemeler ve formlar kullandınız?

Assemblajı nasıl oluşturdunuz?

Hangi sanatsal unsurları ve ilkeleri uyguladınız?

Yansıma(2 dakika)

Aşağıdaki sorular üzerinde bir tartışma yürütülür:

Bugün Resim Eğitimi dersinde ne yaptınız?

Sizin için en ilginç olay hangisiydi?

Bir assemblaj oluşturmak temiz bir çevrenin korunmasına nasıl katkıda bulunur?

Malzemeler ve araçlar

Bilgisayar, projektör, akıllı tahta, internet, karton veya plastik ambalaj, daha önce kullanılmış plastik şişe veya kutular, düğmeler, tüpler, yapıştırıcı ve makas.

Gelişim takip süreci

Öğretmenin veya sınıf arkadaşlarının sorduğu sorulara sözlü yanıtlar, öğrencinin gözlem yaptığı araştırma etkinlikleri, uygulamalı performans ve ortak çalışmaların, üretimlerin (asemblaj) oluşturulması sırasındaki sınıf etkinliği.

İçerikler (ve kavramlar)

Plastik modelleme (rölyef, yüksek rölyef, alçak rölyef, derin rölyef, tam plastik, şekil, hacim, boyut, doku, mekan, modelleme, tam hacim, boş hacim, asemblaj, denge)

Değerlendirme standartları

- Bir asemblaj oluştururken dengeyi uygular.
- Yapılan düzenlemenin anlamını/sembolizmini yorumlar.

Öğrenme çıktıları

Plastik kalıplamanın üç boyutlu formlarını ayırt eder, modelleme ve asemblaj tekniklerini uygular; sanat eserleri yaratmada hayal gücü ve yaratıcılık; el becerileri; sanat eserlerinin ve öğrenci çalışmalarının estetik değerlendirme anlayışı.

Ders senaryosu no. 21

Etkinlik: Büyük gruplara ayrılan öğrenciler, fantezi motifli karmaşık şekillerden oluşan bir asemblaj oluştururlar (örneğin: bir araç, bir uçak, bir ev, gelecekte bir okul vb.). Üretim sırasında, Louis Nevelson, Robert Rauschenberg, Arman, Tony Craig vb. çalışmalarına göz atarlar. Öğrenciler kendi yaratımlarını (asembajlarını) sergiler ve anlamlarını/sembolizmlerini yorumlayarak sınıf arkadaşlarına sunarlar.

Giriş etkinliği-ön bilgilerin aktifleştirilmesi(5 – 8 dakika)

Öğrenciler Louis Nevelson, Robert Rauschenberg, Armand ve Tony Craig'den (Ek 30) örnekleri gözlemler, tartışır ve soruları yanıtlar:

Sanatçılar bu eserleri meydana getirmek için hangi tekniği kullandılar?

Bunlarda hangi malzemeleri ve nesneleri kullandılar?

Eserleri nasıl meydana getirdiler?

Sembolizmleri/anlamları nedir?

Hangi sanatsal unsurları ve ilkeleri uyguladılar?

Bu sanatçıların eserlerini eski, atıl nesnelerden veya bunların asıl amacını kaybetmiş parçalarından meydana getirip, bunları kendi anlam/sembolizmleriyle özgün heykel eserlerine dönüştürdükleri sonucuna varmışlardır. Eserlerinde sanat unsurlarını bir bütün halinde birleştirerek bütünü korumasına yönelik sanatsal bir prensip olan dengeyi (rölyef, yüksek rölyef, alçak rölyef, derin rölyef, tam plastik, şekil, hacim, boyut, doku, mekan, modelleme, vb.) uygular.

Ana etkinlik-deneyimsel öğrenme (25 dakika)

Öğrenciler, kendisini "orijinal geri dönüşümcü" olarak adlandıran Louise Nevelson'un sanatının video klibini izlerler.

https://www.youtube.com/watch?v=aheXj1ggd_Y

Büyük gruplara ayrılan öğrenciler, fantezi motifli karmaşık şekillerden oluşan bir assemblaj oluştururlar (örneğin: bir araç, bir uçak, bir ev, gelecekte bir okul vb.). Üretim sırasında orijinal amacını kaybetmiş malzeme ve nesneler veya bunların parçalarını kullanırlar (örneğin: plastik, karton parçaları, farklı kağıt türleri, ambalaj ve diğer bulunan malzemeler ve eski nesneler). Nesneler parçalara ayrılır, kesilir, birleştirilir, sanat unsur ve ilkeleri simetri ve asimetri yoluyla bir bütün halinde birleştirilir ve sanat eserinin çalışmasında dengeyi temsil eder.



Sonuç etkinliği-özetlemek (5 – 8 dakika)

Gruplar çalışmalarını (assemblajlar) sergiler ve bunları sınıf arkadaşlarına sunarlar (anlamalarını/sembolizmelerini yorumlayarak).

Şu soruları tartışın:

Eserlerinizde hangi sanat unsurlarını kullandınız?

Bunda bir denge var mı?

Yaptığınız iş sizi neyle ilişkilendiriyor?

Hangi duyguları uyandırıyor?

Yansıma(2 dakika)

Aşağıdaki sorular üzerinde bir tartışma yürütülür:

Bugün Resim Eğitimi dersinde ne yaptık?

Eserlerinizi meydana getirirken hangi tekniği kullandınız?

En çok hangi eserler ilginizi çekiyor ve neden?

Benzer sanat eserleri meydana getirme fikriniz var mı?

Malzemeler ve araçlar

Bilgisayar ve LCD projektör, plastik, karton parçaları, farklı kağıt türleri, ambalajlar, tempera boya, fırçalar, makaslar ve yapıştırıcılar.

Gelişim takip süreci

Öğretmenin veya sınıf arkadaşlarının sorduğu sorulara sözlü cevaplar, ortak çalışmaların oluşturulmasına, ders sırasındaki pratik faaliyet (bir assemblaj oluşturma) ve sanat eserleri çalışmasına (birleştirmeler) katılım.

İçerikler (ve kavramlar)

3 boyutlu tasarım ve görsel iletişim (endüstriyel tasarım, dekupaj, faydacı nesne)

Değerlendirme standartları

- Endüstriyel tasarım alanında bir ürünü ve ona olan ihtiyacı tanımlar.
- Dekupaj tekniğini kullanır.
- Farklı malzemelerden mobilya tasarımı için fikir çözümünü oluşturur.

Öğrenme çıktıları

Endüstriyel tasarımın gerekliliğini tanımak, dekupaj tekniğini uygulamak, mobilya tasarımında fikir çözümünü oluşturmak ve faydacı bir nesnenin tasarımında grafik bilgisayar programlarını kullanmak, sanat eserleri meydana getirmede hayal gücü ve

yaratıcılığı; el becerileri; sanat eserlerinin ve öğrenci çalışmalarının estetik değerlendirme anlayışı.

Ders senaryosu no. 22

Etkinlik: Öğrenciler dekupaj tekniğini kullanarak dekoratif öğeler oluşturma prosedürünü tartışır. Daha sonra dekupaj tekniğiyle peçete, dekoratif kağıt, kanvas, yün, ip, tempera kullanarak çeşitli obje ve kapları (örneğin: kil kaplar, cam veya plastik şişeler, cam veya plastik kavanozlar, plastik kutular vb.) süslerler.

Giriş etkinliği-ön bilgilerin aktifleştirilmesi (5 – 8 dakika)

Beyin fırtınası yoluyla endüstriyel tasarım kavramı tartışılır. Verilen terimle ilgili fikir ve anlayışlar paylaşılır (bununla ilgili düşünceleri nelerdir, bunu neyle ilişkilendirirler, endüstriyel tasarım hakkında neler bilirler).

Çiftlere ayrılan öğrencilere renkli heceli (sayfa-nerede) kartlar verilir ve onlara heceleri doğru bir şekilde düzenleyerek elde edilecek kelimeyi düşünme ve keşfetme görevi verilir. DE-KU-PAJ kelimesi ortaya çıkar.

Daha sonra öğrencilerin terimle ilgili ifadeleri ve önceki deneyimleri özetlenmiş ve dekupajın, kağıt parçalarının çeşitli yüzeylere yapıştırılmasıyla nesneleri veya kapları süslemek için kullanılan bir teknik olduğu belirlenmiştir. Öğretmen onlara bu kelimenin kökenini, yani Fransızca yapıştırmak anlamına gelen découper kelimesinden geldiğini anlatır. Ayrıca dekupajla nesnelerin yeni bir tasarıma kavuştuğuna dikkat çeker. Öğrenciler evlerinde sahip oldukları veya çevrelerindeki nesnelere yeni ve modern bir görünüm kazandırmak için günlük yaşamdan deneyimlerini paylaşırlar.

Ana etkinlik-deneyimsel öğrenme (25 dakika)

Öğrenciler önce bir cam kabın dekupaj tekniğiyle süslenme prosedürünü öğrendikleri bir video izlerler.

<https://www.youtube.com/shorts/EcG5xu7p0a8>



Aynı zamanda duraklamalar yapılır ve işlemin her adımı tartışılır (önce dekorasyonun nesnesi olacak kabın iyice temizlendiğini, ardından fırça veya süngerle akrilik boya ile kaplandığını fark ederler. kesilmesi gereken peçete kesilerek tüm yüzeye uygulanması mümkün değilse, peçetenin en üst tabakası uygulanır ve son olarak su ile seyreltilmiş ahşap tutkalı ile yüzey korunur.

Öğrenciler bağımsız olarak pratik uygulamaya geçerler. Gelecekteki mobilya tasarımlarının dekupaj tekniğiyle dekore edilmiş karton ve plastik aksamalar üzerinde nasıl görünmesini istediklerine dair geçici olarak bir araya gelerek kendi yaratıcı çözümlerini düşünürler. Peçetenin hangi kısmının/ne kadarının kullanılmasının uygun olacağını tahmin ederler. Öğretmen öğrencilerin aktivitelerini izler, ek içerik sunar, aktiviteleri yeteneklerine göre ayarlar.

Sonuç etkinliği-özetlemek (5 – 8 dakika)

Dekore edilen tüm eşyalar sınıfta sergilenir. Fikir yaratmanın başarısı tartışılır. Öğrenciler fikrin yaratıcılığı ve dekoratif eşya oluşturma prosedürünün uygulanmasına ilişkin değerlendirme yapar, tartışır ve görüşlerini ifade ederler.

Yansıma(2 dakika)

Aşağıdaki sorular üzerinde bir tartışma yürütülür:

Bugün Resim Eğitimi dersinde ne yaptınız?

Bu materyallerle çalışmak ilginç ve eğlenceli miydi?

Sizin için en ilginç olan kısım hangisiydi?

Dekupaj tekniğiyle evinizdeki herhangi bir nesnenin görünümünü değiştirme fikriniz var mı?

Eğer her şeyi yeniden yapabilseydiniz, dekorasyonda neyi değiştirirdiniz?

El emeğinizle yaptığınız çalışmayı kime hediye etmek istersiniz?

Malzemeler ve araçlar

Bilgisayar, elektronik tahta, karton, plastik eşyalar, peçete, fırça, sünger, züccaciye, akrilik boya (beyaz tutkal) ve akrilik dekapaj verniği.

Gelişim takip süreci

Öğretmen veya sınıf arkadaşları tarafından sorulan sorulara sözlü cevaplar, kişinin kendi çalışmalarının ve üretimlerinin (endüstriyel tasarım nesneleri) pratik performans ve etkinliklere katılım.

İçerikler (ve kavramlar)

3 boyutlu tasarım ve görsel iletişim (endüstriyel tasarım, dekapaj, faydacı nesne)

Değerlendirme standartları

- Faydalı bir nesnenin tasarımına yönelik kavramsal bir çözüm oluşturmak için bilgisayar grafik programlarını kullanır.

Öğrenme çıktıları

Endüstriyel tasarım ihtiyacını tanımak, dekapaj tekniğini uygulamak, mobilya tasarımı için fikir çözümü oluşturmak ve faydacı bir nesne tasarımında grafik bilgisayar programlarını kullanmak; sanat eserleri yaratmada hayal gücü ve yaratıcılık; el becerileri; sanat eserlerinin ve öğrenci çalışmalarının estetik değerlendirme anlayışı.

Ders senaryosu no. 23

Etkinlik: Öğrenciler grafik bilgisayar programları yardımıyla kendi fikirlerine göre geleceğe yönelik faydacı bir nesnenin (örneğin: mutfak aletleri, ev yemekleri vb.) tasarımına yönelik bir taslak (kavramsal çözüm) oluştururlar. Hayal ettikleri nesnenin/cihazın fikrini ve gelecekteki kullanımını tanımlayıp açıklayarak kavramsal çözümü sınıf arkadaşlarına sunarlar.

Giriş etkinliği-ön bilgilerin aktifleştirilmesi(5 – 8 dakika)

Öğrencilerin günlük yaşamda kullandıkları nesneler hakkında tartışılır. Mutfak aletlerinin, ev tabaklarının, kıyafetlerin, mobilyaların, çatal bıçak takımlarının, yazı gereçlerinin vb. türlerini listeler ve adlandırır. Öğretmen, günlük yaşamda kullanılan ve pratik olarak kullandığımız nesnelere faydacı nesneler denildiğini açıklar. Gelecekte dünyayı nasıl gördükleri, hangi nesnelerin hayatımızı kolaylaştırabileceği ve görünüşlerini nasıl hayal ettikleri hakkında bir konuşma yürütülür.

Ana etkinlik-deneyimsel öğrenme (25 dakika)

Öğrenciler, Gimp (Gimp) grafik bilgisayar programlarının yardımıyla, kendi fikirlerine göre geleceğe yönelik faydacı bir nesnenin (örneğin: mutfak aletleri, ev yemekleri vb.) tasarımı için bir taslak (kavramsal çözüm) oluştururlar. Painter, Corel Painter vb. sanat öğelerini kullanarak: çizgi, doku, şekil, boyut, renk, hacim ve sanat ilkeleri: simetri, asimetri, denge, çünkü tasarımda ilk dikkat çeken şey, görünüm ve renk, ardından amaç ve işlevsellik olduğundan, bu işlemler uygulanır

Sonuç etkinliği-özetlemek (5 – 8 dakika)

Öğrenciler çözümleri bilgisayara kaydeder ve sınıf arkadaşlarına sunar, hayal ettikleri nesnenin/cihazın geleceğe yönelik fikrini ve kullanımını anlatıp açıklarlar.

Yansıma(2 dakika)

Aşağıdaki sorular üzerinde bir tartışma yürütülür:

Geleceğe yönelik faydacı bir nesnenin tasarımına yönelik kavramsal bir çözüm oluşturma konusunda sizin için en ilginç olan şey neydi?

Neden bu konuyu/cihazı seçtiniz?

Ders sırasındaki etkinlikleri beğendiniz mi?

Malzemeler ve araçlar

Bilgisayar ve grafik bilgisayar programları.

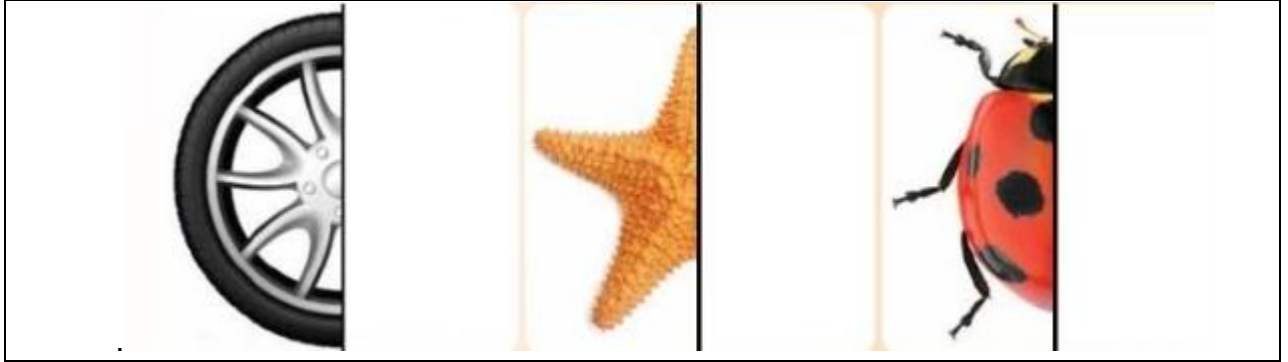
Gelişim takip süreci

Öğretmenin ve sınıf arkadaşlarının sorduğu sorulara sözlü cevaplar, grafik bilgisayar programları kullanılarak sınıfın pratik performansı ve etkinliği, oluşturulan fikir çözümü, fikrin tanımlanması ve açıklanmasına katılır.

Ek 18

Simetri/asimetri

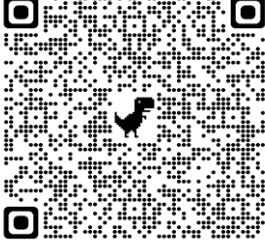
Verilen şekillerin diğer yarısını düzgün olacak şekilde çizin.



Ek 19

Örnekler (profil, tam yüz, açık ve kapalı kanatlı kelebek).

<https://pictures.pibig.info/4568-lico-v-profil-i-anfas-risunok.html>



Kadın yüzü - profil, tam yüz

https://as2.ftcdn.net/v2/jpg/05/14/12/07/1000_F_514120744_NUVXpAVF74A3liPq4FC055lkchZ4Pkwq.jpg



Kanatları açık ve kapalı olan kelebek

Ek 20

Tahmin tablosu

Gerçekte ne olacağını düşünüyorsunuz?	Bununla ilgili ne gibi delilleriniz var?	Gerçekte ne oldu?

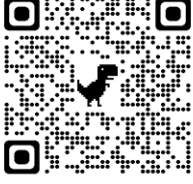
Ek 21

<https://i.pinimg.com/564x/f1/e8/3b/f1e83b44468b13778d5cf1e9c6fb25a1.jpg>



Henry Moore: Sığınak, Wax resist drawing.

<https://www.accessart.org.uk/wp-content/uploads/2013/07/hm1-290x290.jpg>



Henry Moore: Sığınak, Wax ax resist drawing.

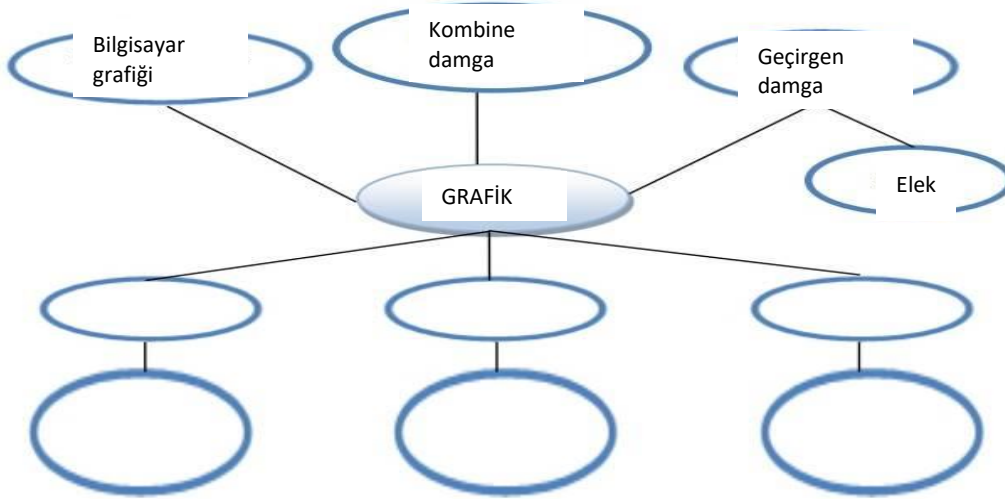
<https://i.pinimg.com/236x/2d/7b/c0/2d7bc086ea3ddf56dfed9436d5c913bf.jpg>



Henry Moore: Sığınak, Wax resist drawing.

Ek 22

Grozd tekniği



Ek 23

Öğrenci karton baskı ve monotip teknikleriyle çalışır.

<http://likovna-kultura.ufzg.unizg.hr/images4/ptica.JPG>



Kar kuşu, karton pul, monotip.

<http://likovna-kultura.ufzg.unizg.hr/images11/ptica11.jpg>



Öğrenci çalışması - kuş, karton damga, monotip.

Ek 24

İki boyutlu grafik tasarım



Ek 25

5 NEDEN tekniği

İlk soru belirlendi. İlk sorunun cevabı, aynı zamanda NEDEN soru kelimesiyle başlaması gereken ikinci soruya yol açmalıdır. İkincinin cevabı, yine NEDEN kelimesiyle başlayan ve beşinci soruya kadar devam eden üçüncü soruya kadar devam eder.

	NEDEN...?		ÇÜNKÜ...?
1	Neden böyle (değil)...?	1	
2		2	
3		3	
4		4	
5		5	

Ek 26

TİCARİ MARKA/LOGO

BİT şirketlerinin logosu



Araba şirketlerinin logosu

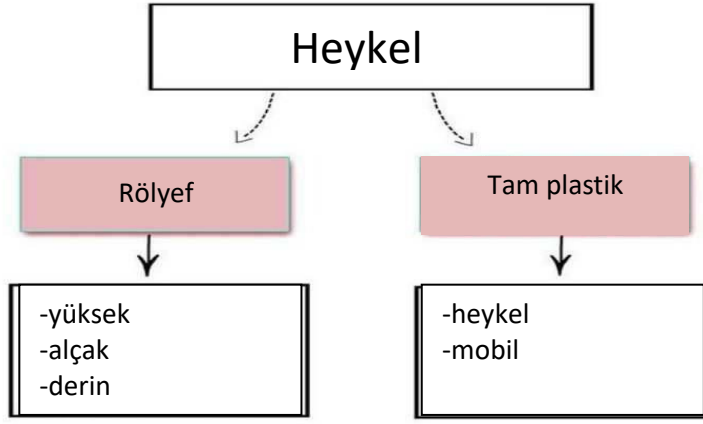


Spor malzemeleri üreten firmaların logosu



Ek 27

Heykel



Ek 28

<https://i.pinimg.com/564x/58/ca/49/58ca49efceca565328e79469cbd9b197.jpg>



Asur Sanatı: Hazine Bekçisi (Alçak Rölyef).

https://www.egyptian-museum-berlin.com/bilder/g_n_relief_echnaton_01.jpg



Amen Hotep'in portresi, Mısır (derin Rölyef).

<https://terra.rs/cutsophe/2022/08/1982-International-Sculpture-Symposium-Terra-00001-aneta-svetieva-44x33x16-e1660553708775.jpg>



Aneta Svetieva: Terra (yüksek Rölyef).

https://static5.museoreinasofia.es/sites/default/files/obras/AS10573_0.jpg



Juan Miró: Kadın (yüksek Rölyef).

Ek 29

Асемблаж

<https://www.pablo-ruiz-picasso.net/images/works/3968.jpg>



Pablo Picasso: Babun/papio ve yavrusu.

<https://www.pablo-ruiz-picasso.net/images/works/3982.jpg>



Pablo Picasso: Keçi.

https://media.mutualart.com/Images/2022_08/25/09/091840678/bronze-sculpture-after-pablo-picasso-7NGX7.Jpeg?w=768



Pablo Picasso: İb Atlavan Küçük Kız.

<https://uploads0.wikiart.org/00292/images/pablo-picasso/1.jpg!Large.jpg>



Pablo Picasso: Boğa Başı.

[https://en.wikipedia.org/wiki/File:Vorwärts!_\(Go_Forward!\),_1897_F.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Vorwärts!_(Go_Forward!),_1897_F.jpg)



Jeff Wassman: İleri!

https://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-duchamp_en/images/2-rouebicyclette.jpg



Marcel Duchamp: Bir bisiklet tekerleği.

<https://madparis.fr/local/cache-responsive/cache-1090/b857855135a7466e769cae10e6211c1b.jpg.webp?1626109990>



Jean Dibiffe: *Coursegoules*.

Ek 30

https://artprep.weebly.com/uploads/2/8/4/9/28493185/9900185_orig.jpg



Louise Nevelson: Kraliyet Dalgası, asemblaj.

<https://i.pinimg.com/originals/a3/b9/5b/a3b95b0244d3c16d9ae4e811c71a1d16.jpg>



Robert Rauschenberg, asemblaj.

<https://d1dzh206jt2san.cloudfront.net/posts-content-images/1518608683yeQXz.jpg>



Armand: Akordeonlar, asemblaj.

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a7/Craggplastik_2014.jpg/220px-Craggplastik_2014.jpg



Tony Craig, asemblaj.

Наслов на оригиналот: Прирачник по ликовно образование за шесто одделение
ALTINCI SINIF
SANAT EĞİTİMİ REHBERİ

Yayımlayan: Eğitimi Geliştirme Bürosu

Editör: Abdülfeta Fetai

Yazarlar:

Mr. Vesna Niçeva

Leyla Hazir

Anka Angelovska

Vange Maneva

Profesyonel destek:

Mr. İvanka Miyiç, Koordinatör

Raymonda Neziri, Koordinatör

Zoran Maznovski

Преведено од македонски јазик: Sabiha Loçi Hasan

Makedonca dilinden tercüme edilmiştir: Sabiha Loçi Hasan

Basım ve yayımlama yılı- 2024

Yayımlama yeri: Üsküp

Elektronik yayın

CIP - Каталогизација во публикација
Национална и универзитетска библиотека "Св. Климент Охридски", Скопје

373.3.016:74(035)=512.161

SANAT eğitimi rehberi altinci sinif için [Електронски извор] : 2023/2024 eğitim-öğretim yılı / Vesna Niçeva ... [и др.] ; [Makedonca dilinden tercüme edilmiştir Sabiha Loçi Hasan]. - Üsküp : Eğitimi Geliştirme Bürosu, 2024

Начин на пристапување (URL): https://brogovmk-my.sharepoint.com/:b:/g/personal/bro_macedonia_bro_gov_mk/EXQabTF-5P5DmhV1hJdexLYBT3o1NVVhgcaZ6Z9S0Bs5Bw?e=ohzLUI. - Превод на делото: Прирачник по ликовно образование за шесто одделение. - Текст во ПДФ формат, 70 стр., илустр. - Наслов преземен од екранот. - Опис на изворот на ден 15.07.2024. - Други автори: Leyla Hazir, Anka Angelovska, Vange Maneva

ISBN 978-608-206-155-9

1. Niçeva, Vesna [автор] 2. Hazir, Leyla [автор] 3. Angelovska, Anka [автор] 4. Maneva, Vange [автор]

COBISS.MK-ID 64089861