12. Hafta

7–11 Aralık · 1. dönem · 2 ders saati

TEMA / ÜNİTE

Çizgiden Boyuta

KONU / METİN

Üç boyutlu Karakter Tasarımı

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

Kod	Öğrenme çıktısı
—	GS.H.2.4. Kendi hayal kahramanını üç boyutlu oluşturabilme • a) Üç boyutlu sanatsal ürün oluşturmaya yönelik görsel anlatım araçlarını ifade eder. • b) Kendi hayal kahramanını üç boyutlu ürüne dönüştürür.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

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

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

Kaynak: MEB 2026-2027 GÖRSEL SANATLAR H,9,10,11,12. SINIF TASLAK YILLIK PLAN 260826.xlsx (HAZIRLIK) · https://tymm.meb.gov.tr/assets/file/gorsel-sanatlar-dersi-taslak-yillik-planlar_20260827_083808_000.zip · Kontrol: 2026-11-21. Maarif Rehberi tarafından düzenlenmiştir; resmî metin için kaynağa bakınız.