6. Hafta

19–23 Ekim · 1. dönem · 2 ders saati

TEMA / ÜNİTE

Çizgiden Boyuta

KONU / METİN

Karakter Tasarımı

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

Kod	Öğrenme çıktısı
—	GS.H.2.2. Kendi hayal kahramanı ile ilgili karakter oluşturabilme • a) Karakter tasarımına uygun görsel anlatım araçlarını ifade eder. • b) Kendi hayal kahramanı ile ilgili imgeleri karakter tasarımına dönüştürür.

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.