

2020-2021 Eğitim Öğretim Yılı

4.Sınıf Görsel Sanatlar Kazanım Listesi ve Açıklamaları

4.1. Görsel İletişim ve Biçimlendirme

1) G.4.1.1. Görsel sanat çalışmasını oluştururken biçimlendirme basamaklarını kullanır.

Beyin fırtınası ile başlayan, fikirleri sentezleme, tasarlama, eskiz yapma ve görsel sanat çalışmasını oluşturmaya kadar devam eden sürecin bilinmesi ve uygulanması sağlanır.

İsraf konusunun ele alınacağı ve biçimlendirme basamaklarını (fikir, eskiz, malzeme seçimi, tasarım ve ürün) içeren bir çalışma yapması istenir. Kazanımla ilgili değerler üzerinde durulmalıdır.

2) G.4.1.2. Deneyimlerini farklı fikirler, sanat formları ve kültürel temalarla ilişkilendirerek görsel sanat çalışması oluşturur.

3) G.4.1.3. Görsel sanat çalışmasında kompozisyon birliğini oluşturmak için seçimler yapar.

Görsel sanat çalışmasında sanat elemanları ve tasarım ilkelerinin bir kompozisyon dâhilinde kullanılması sağlanır.

4) G.4.1.4. İki boyutlu yüzey üzerinde derinlik etkisi oluşturur.

Oluşturulan biçimlerle derinlik etkisi sağlamak için üst üste yerleştirme, ölçüde değişiklik ve kompozisyonda yer değişikliği kullanılır.

5) G.4.1.5. Gözleme dayalı çizimlerinde kontur çizgisini ve gölgeleme tekniklerini kullanır.

Kontur, tek çizgi olarak ele alınmalıdır. Örneğin çevredeki mimari yapılar seçilebilir. Mimari yapının ışık alan ve almayan yüzeylerini basit düzeyde karalayarak gölgelendirmesi sağlanır.

6) G.4.1.6. Farklı materyalleri kullanarak üç boyutlu çalışmalar yapar.

4.2.4. numaralı kazanımda belirtildiği gibi müzelerdeki farklı kültürlere ait eserler incelendikten sonra öğrencilerde oluşan fikirler doğrultusunda (kil vb. malzemelerle) uygulamalar yaptırılabilir. Ayrıca 4.1.7. numaralı kazanımda belirtilen renk ve doku elemanlarını çalışmasında gösterir.

7) G.4.1.7. Görsel sanat çalışmalarını oluştururken sanat elemanları ve tasarım ilkelerini kullanır.

Renk: Rengin türleri, açık, koyu, yoğun

Doku: Gerçek, yapay

Değer (valör): Bir rengin şiddeti, derecelendirme ve gölgelendirme

Çeşitlilik: Bir veya birden fazla sanat elemanının ilgi yaratmak için bir arada kullanılması

4.2. Kültürel Miras

8) G.4.2.1. Sanatçı ve zanaatkârın rollerini söyler.

9) G.4.2.2. Türk kültürüne ve diğer kültürlere ait mimari yapıların belirgin özelliklerini karşılaştırır.

Özellikle bu kazanımda tarihî yapılar tercih edilir. En az iki kültüre ait tarihî yapılardaki kubbe, kemer, pencere, kapı, mekân içi süsleme vb. yapı unsurları arasındaki farklılıklara dikkat çekilir.

10) G.4.2.3. Farklı kültürlerde yapılmış sanat eserlerinin genel özelliklerini karşılaştırır.

Türk kültürü başta olmak üzere Avrupa, Asya, Afrika vb. gibi en az iki kültüre ait sanat eserlerinin form, konu, malzeme, teknik özellikleri vb. bakımından karşılaştırılması sağlanır.

11) G.4.2.4. Müzedeki farklı kültürlere ait sanat eserlerindeki ortak özellikleri söyler.

Müze, sanat galerisi, sanatçı atölyesi, öğrenme yeri vb. yerlere planlı ziyaretler yapılır. Bu imkânların bulunmadığı yerlerde tıpkıbasımlardan, belgesellerden vb. materyallerden yararlanılır. Arslan, boğa, kartal, hayat ağacı motifi gibi örnekler üzerinde durulabilir.

12) G.4.2.5. Görsel sanat alanındaki meslekleri söyler.

Fotoğraf sanatçısı, heykeltıraş, ressam, mimar, illüstratör, tasarımcı, küratör, restoratör, nakkaş, hattat gibi meslekler üzerinde durulur.

4.3. Sanat Eleştirisi ve Estetik

13) G.4.3.1. Soyut, gerçekçi ve figüratif sanat eserleri arasındaki farkları açıklar.

14) G.4.3.2. Bir sanat eserini seçmesindeki tercih sebebini açıklar.

Farklı üsluplarda yapılmış sanat eseri örnekleri öğrencilere seçtirilebilir. Öğrencilerin seçtikleri o eseri niçin tercih ettiklerini açıklamaları sağlanabilir.

15) G.4.3.3. Estetik tercihlerin kişilere göre nasıl değiştiğini ifade eder.

Kazanımla ilgili değerler üzerinde durulmalıdır.

16) G.4.3.4. Görsel sanat alanındaki etik kurallara uyar.

Öğrenciye sanat alanındaki etik kurallara ilişkin olarak başkasına ait eserlerin kopyalanmaması, akran değerlendirmesinde nesnel davranılması, çalışmaların bir başkasına yaptırılmaması gerektiği vurgulanmalıdır.