

BİR ATIĞI ELMASA DÖNÜŞTÜREBİLİRİZ!

BÖLÜM

Öğrenciler görsel sanat eserleri yaratırken, malzemelerin özelliklerini keşfeder ve bunlarla denemeler yaparlar. Çocuklar için gelişim düzeylerine uygun sanat etkinliklerinin klasik örnekleri arasında pastel boya ile çizim yapmak, şövale başında resim yapmak veya kağıt kolaj hazırlamak sayılabilir. Bu tür sanat deneyimleri, çocuklara iki boyutlu uzayda keşif yapma fırsatı sunar.

Bu deneyimler sayesinde çocuklar fikirlerini ifade eder ve çizgi, şekil ve renk gibi çeşitli tasarım unsurlarını kavrarlar. Çocuklar elleriyle ince motor koordinasyonunu geliştirir, bir göreve odaklanma becerilerini geliştirir ve hem sanat eserleri hem de yaratımları hakkında yaptıkları sohbetler aracılığıyla fikirlerini paylaşır.

Genç sanatçılar ayrıca üç boyutlu (3-D) ortamlarla da çalışabilir. Fiziksel uzaya üçüncü bir boyut eklemek, genç sanatçıların tasarım özelliklerini yeni yollarla keşfetmelerini sağlar. Üç boyutlu malzemeler, çocukların uzunluk, genişlik ve derinlik ile tasarım yapmalarına olanak tanır. Üç boyutlu çalışmak, genç sanatçılar için yeni zorluklar sunar.

Ders

Görsel Sanatlar

SINIF DÜZEYİ

6

ÖĞRENME HEDEFİ

Üç boyutlu çalışmaların gerçekleştirilmesinde kullanılan malzemeleri, araçları ve ilgili süreçleri ve teknikleri belirlemek;

Geleneksel ve geleneksel olmayan malzemeler kullanarak, bir doğal afet yaşamış canlıları temsil eden üç boyutlu sanat eserleri tasarlamak ve üretmek;

Afetlerin insanları nasıl etkilediği ve bu afetlerden kurtulmamıza neyin yardımcı olduğu üzerine düşünmek.

ETKİNLİK SÜRESİ

1 Ders Saati (45 Dakika)

GEREKLİ MALZEMELER

Kağıt, eskiz defterleri veya tuval
Boyalar, keçeli kalem ve boya kalemleri
Çeşitli geri dönüştürülmüş nesneler (şişe kapakları, karton tüpler, ip, küçük kutular), büyük kağıt
Beyaz tahta, grup tartışmaları için flipchart/video projektörü/etkileşimli tahta
Müzik (isteğe bağlı, sizin bir ortam yaratmak için)

HAZIRLIK SÜRECİ VE UYGULAMA

Malzemeleri Hazırlayın:

Her grup için görsel yardımcı materyalleri çoğaltın.
Etkinlik için gerekli malzemeleri içeren bir sanat köşesi düzenleyin.
Düşündürücü sorular hazırlayın ve geleneksel ve geleneksel olmayan malzemelerle sanat eserlerinin nasıl yaratılabileceğine dair örnekler içeren kısa bir video veya slayt gösterisi hazırlayın.

Sınıf Hazırlığı:

İşbirliğine dayalı veya bireysel çalışma için masa ve sandalyeleri düzenleyin.
Arka planda hafif müzik veya doğa sesleri çalarak sizin bir ortam yaratın.

ETKİNLİK TANIMI

1

GİRİŞ (10 Dakika):

- Isınma ile başlayın: Neye dönüşebilir?
- ✓ Birkaç sıra dışı geri dönüştürülmüş nesneyi (şişe kapakları, karton borular, ip, küçük kutular, büyük kağıt) sergileyin ve öğrencilere şunu sorun: “Bu nesneler bir sanat eserinin parçası olsaydı neye dönüşebilir?”
- ✓ Öğrenciler fikirlerini sesli olarak söyleyebilir (örn. bir roket, bir ejderhanın kuyruğu, bir robot kolu).
- ✓ Fikirleri “Yaratıcı Kullanımlar” başlığı altında kaydedin.
- Kısa bir tartışma başlatın:
- ✓ Sanatçılar geleneksel malzemeleri olmadığında ne yaparlar?
- ✓ Farklı malzemeler sanat eserinizin şekline ve tarzına nasıl etki edebilir?
- ✓ Doğal bir afet yaşamak, düşünme, davranış ve hatta tepki verme şeklimizi değiştirir mi?
**Öğretmen, öğrencilerden aldığı etkileşim düzeyine bağlı olarak bu bölüme ayrılan süreyi uzatmayı tercih edebilir.*

2

UYGULAMA (30 Dakika)

Adım 1: Doğal afet yaşamış bir 3B nesne tasarlayın. (Bireysel veya ikili çalışma – 10 dakika)

- ✓ Her öğrenci (veya ikili grup), doğal afet yaşamış bir 3B yaratık için bir taslak çizecektir. Öğrencilerin, doğal afetlerin insanları ve yaşadıkları toplumu nasıl etkilediğini düşünmeleri teşvik edilir. Öğretmen ayrıca öğrencilerden, yaratıklarının felaketten kurtulmasına neyin yardımcı olduğunu nasıl gösterebileceklerini düşünmelerini isteyecektir.
- ✓ Öğrencilere yaratıklarını çizmelerini söyleyin ve aşağıdaki bilgileri verin:
 - Nesnenin adı: _____
 - Bu nesnenin özelliği nedir? _____
 - Bu nesne hangi doğal afeti yaşamış? _____

Adım 2: Yapım Zamanı (Uygulamalı, 20–25 Dakika)

- ✓ Öğrencilerden tasarım planlarını kullanarak geri dönüştürülmüş malzemeler (yumurta kartonları, kutular, kağıt tüpler, iplik, folyo, kumaş artıkları), makas, yapıştırıcı, bant, keçeli kalemler ve boya yardımıyla 3 boyutlu yaratıklarını yapmalarını isteyin.
- ✓ Deneme yanılmayı teşvik edin: “Bir şey işe yaramazsa, bunu nasıl düzeltebilir veya planınızı nasıl değiştirebilirsiniz?”
- ✓ Öğrenciler tek başlarına veya ikili gruplar halinde çalışabilir.
- ✓ Aşağıdaki **Problem Çözme Soruları** tahtaya yazılabilir veya dağıtılabilir:
 - Yapması en zor olan kısım hangisiydi?
 - Farklı bir material kullanılabilir miydi?
 - Parçaları birleştirmek için başka bir yol kullanılabilir miydi?

** Öğretmen, öğrencilerinin sanatsal yeteneklerinin düzeyine göre bu etkinliğin süresini uzatmayı tercih edebilir.*

3 DEĞERLENDİRME VE YANSITMA (10 Dakika)

- **Sınıf Galeri Turu:**
- ✓ Öğrenciler eserlerini masalarının üzerinde bırakır. Herkes etrafta dolaşır ve birbirlerinin yaratıklarını inceler.
- Yansıtıcı bir tartışma yapın:
- ✓ Nesneni yaratırken bir sorunla karşılaştın mı?
- ✓ Sorunu çözmek için hangi yola başvurdun?
- ✓ Afet sonrası nesneni hayatta tutan neydi?
- ✓ 3 boyutlu bir nesne oluşturmanın en sevdiğin yanı neydi?

4 ÇALIŞMAYI BİTİRME (5 Dakika)

- **Nesnenizin Sloganı**
- ✓ Her öğrenci, yaratığı hakkında 1–2 cümlelik bir “slogan” yazar veya söyler:
- ✓ “Yaratığımın adı ____ ve ____’dan sağ kurtuldu çünkü ____.”

ÖĞRETMEN GERİBİLDİRİMİ

- Etkinlik sırasında öğrencileri gözlemleyerek şunları değerlendirin:
 - ✓ Sürece katılım;
 - ✓ Sanat çalışmalarındaki yaratıcılık ve ifade gücü.
- Geri bildirim sürecini kolaylaştırın:
 - ✓ Öğrencileri, bir arkadaşlarının sanat çalışmasıyla ilgili olumlu bir gözlemini paylaşmaya teşvik edin.

Çalışmaları sergilemek üzere toplayın veya okul koridorunda bir sınıf galerisi oluşturarak, öğrencilerin emeklerini diğer öğretmen ve öğrencilere gösterin.

EK

3 boyutlu sanat eserleri yaratmak için kullanılan alışılmadık malzeme örnekleri (bu malzemeler öğrenciler ya da öğretmen tarafından sınıfa getirilebilir.)

- Çeşitli nesneler: şişe kapakları, eski anahtarlar, araba lastikleri, kumaş ve metal artıkları.
- Geri dönüştürülmüş nesneler: plastikler, karton, artıkları.
- Yenilebilir heykeller ve doğum günü pastaları gibi geçici sanat eserleri yaratmak için kullanılacak gıda maddeleri.
- Tekstil: iplik, ip, kumaş, rafya, sisal.
- Dijital ve Sanal Gerçeklik: Teknoloji geliştikçe, bazı sanatçılar üç boyutlu sanat eserleri yaratmak için sanal ve dijital gerçeklikle deneyler yapmaktadır. Yaratılan eserlerin sürükleyici ve katılımcı doğası, fizikselliğe dair geleneksel kavramları altüst etmeye yardımcı olmaktadır.