Seçmeli ders Dijital Sanatlar
Kaba Değerlendirme Formu 2026

Bu form, hafif düzeyde özel eğitim sınıflarında öğrenim gören öğrenciler ve kaynaştırma/bütünleştirme yoluyla eğitim alan öğrenciler için hazırlanmıştır.

Öğrencinin mevcut performansını belirleme ve BEP amaçlarını seçme

Öğrenci adı soyadı:	Okulu:
Uygulanan etkinlik / materyal:	Kullanılan yardım / ipucu:

Dört yıllık değerlendirme bilgileri

Bilgi	1. yıl	2. yıl	3. yıl	4. yıl
Eğitim öğretim yılı	20…/20…	20…/20…	20…/20…	20…/20…
Sınıfı / şubesi				
Değerlendirme tarihi				
Değerlendiren öğretmen				

Açıklama ve gözlem

Puanlama ve kullanım

0 = Hiç Yapamaz 1 = Tepki Verir 2 = Yardımla Yapar 3 = Bağımsız Yapar

Dört sütun dört ayrı eğitim öğretim yılı içindir. Her becerinin ilgili yıl hücresine 0, 1, 2 veya 3 yazın. Başlıklara yılları yazıp aynı sırayı bütün sayfalarda kullanın.

Öğrencinin performansına uygun kısa görev, somut materyal ve güvenli canlandırmalar seçin. Kullanılan materyali ve yardım türünü kaydedin. Değerlendirilmeyen maddeyi boş bırakıp nedenini yazın; boş madde 0 sayılmaz. Toplam puan oluşturmayın.

Kodlar ve kaynak sürümü

Açık gri satırlar ana öğrenme çıktısı veya kazanımı; beyaz satırlar gözlenebilir alt amacı gösterir. AG numaraları forma aittir. Bileşen harfleri kaynak programa atıftır; — işareti öğretmen uyarlamasını gösterir.

Bu formun kaynak sürümü aşağıda gösterilmiştir. Okulunuzda uygulanan program, dersin alınma düzeyi ve öğrencinin BEP'i esas alınır.

MEB Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, [TYMM] DİJİTAL SANATLAR DERSİ (2026). İlgili sınıf, düzey veya modülün ana çıktıları ve süreç bileşenleri.

Resmî kaynak: https://mufredat.meb.gov.tr/ProgramDetay.aspx?PID=2332

2026 formun hazırlanma ve kontrol yılıdır. Bu belge MEB tarafından yayımlanmış resmî bir form değildir. Kaynak kontrolü: 6 Ekim 2026.

Seçmeli ders Dijital Sanatlar

Öğrenci adı soyadı: .....

0 = Hiç Yapamaz 1 = Tepki Verir 2 = Yardımla Yapar 3 = Bağımsız Yapar

Alt amaç	Bileşen	Değerlendirilecek beceri	1. yıl … / …	2. yıl … / …	3. yıl … / …	4. yıl … / …
DS.1.1.1 Dijital sanatlara ilişkin temel kavram ve özellikleri sorgulayabilme						
AG001	a	Dijital sanat ile ilgili merak ettiklerini tanımlar.				
AG002	b	Dijital sanat türleri ve estetik kavramı hakkında sorular sorar.				
AG003	c	Dijital sanat ürünlerinin tarihsel gelişimine ilişkin bilgi toplar.				
AG004	ç	Edindiği bilgilerin doğruluğunu değerlendirir.				
AG005	d	Dijital sanatın tarihsel gelişiminin estetik boyutuna etkisi hakkında çıkarım yapar.				
DS.1.1.2 Dijital sanat ürünlerinde estetik ögeleri yorumlayabilme						
AG006	a	Dijital sanat ürünlerinde yer alan görsel bileşenlerle eserin teması arasında ilişki kurar.				
AG007	b	Dijital sanat ürünlerinin estetik yönlerine ilişkin çıkarım yapar.				
DS.1.1.3 Dijital sanat yaparken kullanılan bilişim teknolojilerini sınıflandırabilme						
AG008	a	Dijital sanat yaparken kullanılan bilişim teknolojilerini belirler.				
AG009	b	Dijital sanat yaparken kullanılan bilişim teknolojilerini kullanım amaçları ile ilişkilendirir.				
AG010	c	Dijital sanat yaparken kullanılan bilişim teknolojilerini işlevlerine göre gruplandırır.				
DS.1.2.1 Dijital ortamdaki etik davranışlara ilişkin kavramları sorgulayabilme						
AG011	a	Dijital ortamda etik davranış ve özgünlükle ilgili merak ettiklerini tanımlar.				
AG012	b	Etik ilkelere uygun dijital içerikler hakkında sorular sorar.				
AG013	c	Etik ilkelere uygun dijital içeriklere nasıl erişeceğine ilişkin bilgi toplar.				
AG014	ç	Edindiği bilgilerin doğruluğunu değerlendirir.				
AG015	d	Etik davranışların dijital içerik üretimine etkisi hakkında çıkarım yapar.				
DS.1.2.2 Dijital görsellerde özgünlük ve kopya içerikleri sanatsal ögeler üzerinden karşılaştırabilme						
AG016	a	Dijital içeriklerde yer alan görsel bileşenlerdeki benzerlikleri belirler.				
AG017	b	Dijital içeriklerde yer alan görsel bileşenlerdeki farklılıkları belirler.				
DS.1.3.1 Görsel sanat eserlerinde temel sanat elemanlarını gözlemleyebilme						
AG018	a	Görsel sanat eserlerinde yer alan bileşenleri fark ettiği özelliği belirtir.				

Bölüm gözlemi ve öncelikli BEP amaçları (yıl belirterek):

.....

Seçmeli ders Dijital Sanatlar

Öğrenci adı soyadı: .....

0 = Hiç Yapamaz 1 = Tepki Verir 2 = Yardımla Yapar 3 = Bağımsız Yapar

Alt amaç	Bileşen	Değerlendirilecek beceri	1. yıl … / …	2. yıl … / …	3. yıl … / …	4. yıl … / …
DS.1.3.1 Görsel sanat eserlerinde temel sanat elemanlarını gözlemleyebilme devam						
AG019	b	Görsel sanat eserlerinde yer alan bileşenleri sözel olarak ifade eder.				
DS.1.3.2 Görsel düzenleme sürecinde dijital tasarım araç, teknoloji ve yöntemlerinden yararlanabilme						
AG020	a	Görsel düzenleme sürecinde kullanılan dijital araç, teknoloji ve yöntemleri tanır.				
AG021	b	Görsel düzenleme sürecine uygun araç, teknoloji ve yöntemleri belirler.				
AG022	c	Görsel düzenleme yapmak için tasarım ilkelerine uygun belirlediği araç, teknoloji ve yöntemleri kullanır.				
AG023	ç	Görsel düzenlemede kullanılan araç, teknoloji ve yöntemleri değerlendirir.				
DS.1.4.1 Dijital görsel çizim ve düzenleme araçlarından yararlanabilme						
AG024	a	Dijital görsel oluşturma ve düzenleme sürecinde kullanılan dijital çizim araçlarını tanır.				
AG025	b	Dijital görsel oluşturma ve düzenleme sürecine uygun dijital çizim araçlarını belirler.				
AG026	c	Dijital görsel oluşturma ve düzenleme için belirlenen çizim araçlarını kullanır.				
AG027	ç	Dijital görsel oluşturma ve düzenlemede kullanılan araç ve yöntemleri değerlendirir.				
DS.1.4.2 Dijital ses kayıt ve düzenleme araçlarından yararlanabilme						
AG028	a	Dijital ses dosyası oluşturma ve düzenleme sürecinde kullanılan araçları tanır.				
AG029	b	Dijital ses dosyası oluşturma ve düzenleme sürecine uygun araçları belirler.				
AG030	c	Dijital ses kaydı oluşturma ve düzenleme için belirlenen araçları kullanır.				
AG031	ç	Dijital ses kaydında kullanılan araç ve yöntemleri teknik ve etik boyutlarıyla değerlendirir.				
DS.1.5.1 Dijital içerik oluşturmada kullanılan yapay zekâ araçlarını sınıflandırabilme						
AG032	a	Dijital içerik oluşturmada kullanılan yapay zekâ araçlarını belirler.				
AG033	b	Dijital içerik oluşturmada kullanılan yapay zekâ araçlarını sanat alanları ile ilişkilendirir.				
AG034	c	Dijital içerik oluşturmada kullanılan yapay zekâ araçlarını işlevlerine göre gruplandırır.				

Bölüm gözlemi ve öncelikli BEP amaçları (yıl belirterek):

.....

Seçmeli ders Dijital Sanatlar

Öğrenci adı soyadı: .....

0 = Hiç Yapamaz 1 = Tepki Verir 2 = Yardımla Yapar 3 = Bağımsız Yapar

Alt amaç	Bileşen	Değerlendirilecek beceri	1. yıl … / …	2. yıl … / …	3. yıl … / …	4. yıl … / …
DS.1.5.2 Yapay zekâ ile oluşturulmuş dijital içeriklerdeki mesajı anlamlandırabilme						
AG035	a	Yapay zekâ ile oluşturulmuş dijital içeriklerdeki nesnel ve öznel mesajlarını belirler.				
AG036	b	Dijital içeriklerin üretim biçimi ile ilettiği mesajlar arasındaki ilişkileri tespit eder.				
DS.1.5.3 Dijital içerik oluşturmada sanatsal yapay zekâ araçlarından yararlanabilme						
AG037	a	Dijital içerik oluşturma ve düzenlemede kullanılan yapay zekâ araçlarını tanır.				
AG038	b	Dijital içerik oluşturma ve düzenlemede kullanılan uygun araç ve yöntemleri belirler.				
AG039	c	Dijital içerik oluşturma ve düzenlemede belirlediği yapay zekâ araç ve yöntemlerini etik ve güvenli kullanım ilkelerini gözeterek kullanır.				
AG040	ç	Dijital içerik oluşturmada kullandığı yapay zekâ araç ve yöntemleri değerlendirir.				
DS.1.6.1 Dijital tasarım sürecinde üç boyutlu modelleme araçlarından yararlanabilme						
AG041	a	Üç boyutlu modelleme araçlarını tanır.				
AG042	b	Üç boyutlu modelleme araçlarını belirler.				
AG043	c	Üç boyutlu modelleme araçlarını kullanır.				
AG044	ç	Oluşturduğu üç boyutlu tasarımı görsel tasarım ilkeleri açısından değerlendirir.				
DS.2.1.1 Dijital sanat eserlerini estetik açıdan yorumlayabilme						
AG045	a	Dijital sanat eserlerinde yer alan görsel ögeler ile konu / mesaj arasında ilişki kurar.				
AG046	b	Dijital sanat eserinin teması ya da destekleyici temaları hakkında çıkarım yapar.				
DS.2.2.1 Dijital sanat içeriklerinde telif hakkı türlerini karşılaştırabilme						
AG047	a	Telif hakkı, lisans türleri ve açık kaynak kavramlarının özelliklerini belirler.				
AG048	b	Telif hakkı, lisans türleri ve açık kaynak kavramlarının etik ve yasal yönleri açısından benzerliklerini listeler.				
AG049	c	Dijital sanat içerik üretimi bağlamında telif hakkı, lisans türleri ve açık kaynak kavramları arasındaki farklılıkları listeler.				
DS.2.2.2 Dijital içeriklerdeki etik risklerle ilgili dijital güvenlik önlemlerini yönetebilme						
AG050	a	Dijital içerik üretiminde karşılaşılabilecek etik riskleri belirler.				

Bölüm gözlemi ve öncelikli BEP amaçları (yıl belirterek):

.....

Seçmeli ders Dijital Sanatlar

Öğrenci adı soyadı: .....

0 = Hiç Yapamaz 1 = Tepki Verir 2 = Yardımla Yapar 3 = Bağımsız Yapar

Alt amaç	Bileşen	Değerlendirilecek beceri	1. yıl … / …	2. yıl … / …	3. yıl … / …	4. yıl … / …
DS.2.2.2 Dijital içeriklerdeki etik risklerle ilgili dijital güvenlik önlemlerini yönetebilme devam						
AG051	b	Yapay zekâ ile içerik üretiminde etik ve şeffaf kullanıma yönelik ilkeleri ve telif ihlali, intihal gibi hukuka aykırı durumlara karşı alınabilecek güvenlik önlemlerini belirler.				
AG052	c	Dijital içeriklerinin güvenli ve etik şekilde üretilebilmesi için bilgi güvenliğinin temel bileşenlerini ayırt eder.				
AG053	ç	Etik ihlallerle üretilen farklı dijital içerik örneklerini dijital güvenlik önlemleri açısından değerlendirir.				
DS.2.3.1 T asarım ilkelerinin dijital ürünlere katkısını yorumlayabilme						
AG054	a	Dijital ürünlerin konusuyla görsel bileşenler arasında ilişki kurar.				
AG055	b	Dijital ürünlerin tasarım ilkelerine uygunluğuna ilişkin çıkarım yapar.				
DS.2.3.2 Dijital ürün oluşturmada tasarım ilkelerinden yararlanabilme						
AG056	a	Dijital ürün oluşturma ve düzenlemede kullanılan tasarım ilkelerini tanır.				
AG057	b	Dijital ürün oluşturma ve düzenlemede kullanılan tasarım ilkelerini belirler.				
AG058	c	Dijital ürün oluşturma ve düzenlemede belirlediği tasarım ilkelerini kullanır.				
AG059	ç	Tasarım ilkelerine uygun olarak geliştirdiği dijital ürünü değerlendirir.				
DS.2.4.1 Animasyon geliştirme araçlarından yararlanabilme						
AG060	a	Animasyon geliştirme sürecinde kullanılan dijital araç ve yöntemleri tanır.				
AG061	b	Animasyon geliştirme sürecine uygun dijital araç ve yöntemleri belirler.				
AG062	c	Animasyon geliştirme için belirlenen dijital araç ve yöntemleri kullanır.				
AG063	ç	Animasyon geliştirmede kullanılan dijital araç ve yöntemleri değerlendirir.				
DS.2.4.2 Dijital hikâye geliştirme araçlarından yararlanabilme						
AG064	a	Dijital hikâye geliştirme sürecinde kullanılan dijital araç ve yöntemleri tanır.				
AG065	b	Dijital hikâye geliştirme sürecine uygun dijital araç ve yöntemleri belirler.				
AG066	c	Dijital hikâye geliştirme için belirlenen dijital araç ve yöntemleri kullanır.				

Bölüm gözlemi ve öncelikli BEP amaçları (yıl belirterek):

.....

Seçmeli ders Dijital Sanatlar

Öğrenci adı soyadı: .....

0 = Hiç Yapamaz 1 = Tepki Verir 2 = Yardımla Yapar 3 = Bağımsız Yapar

Alt amaç	Bileşen	Değerlendirilecek beceri	1. yıl … / …	2. yıl … / …	3. yıl … / …	4. yıl … / …
DS.2.4.2 Dijital hikâye geliştirme araçlarından yararlanabilme devam						
AG067	ç	Dijital hikâye geliştirmede kullanılan dijital araç ve yöntemleri değerlendirir.				
DS.2.5.1 Dijital ürün geliştirmede yapay zekâ araçlarından yararlanabilme						
AG068	a	Dijital ürün geliştirme sürecinde kullanılan yapay zekâ araçlarını tanır.				
AG069	b	Dijital ürün geliştirme sürecine uygun yapay zekâ araçlarını belirler.				
AG070	c	Dijital ürün geliştirme sürecinde belirlenen yapay zekâ araçlarını etik ilkelere uygun biçimde kullanır.				
AG071	ç	Dijital ürün geliştirme sürecinde kullanılan yapay zekâ araçlarını değerlendirir.				
DS.2.5.2 Yapay zekâ araçları ile geliştirilen dijital sanat eserlerini etik açıdan yorumlayabilme						
AG072	a	Yapay zekâ araçları ile geliştirilen dijital ürünler ile konu-mesaj arasında ilişki kurar.				
AG073	b	Dijital sanat eserlerinin teması ya da destekleyici temaları hakkında çıkarım yapar.				
DS.2.6.1 Dijital tasarım sürecinde üç boyutlu animasyon geliştirme araçlarından yararlanabilme						
AG074	a	Üç boyutlu modelleme araçlarını tanır.				
AG075	b	Üç boyutlu modelleme araçlarını belirler.				
AG076	c	Üç boyutlu modelleme araçlarını kullanır.				
AG077	ç	Oluşturduğu üç boyutlu tasarımı görsel tasarım ilkeleri açısından değerlendirir.				
DS.2.6.2 Animasyon geliştirme sürecinde üç boyutlu modelleme araçlarından yararlanabilme						
AG078	a	Animasyon geliştirme sürecinde kullanılan üç boyutlu modelleme araçlarını tanır.				
AG079	b	Animasyon geliştirme sürecine uygun üç boyutlu modelleme araçlarını belirler.				
AG080	c	Animasyon geliştirme için belirlenen üç boyutlu modelleme araçlarını kullanır.				
AG081	ç	Animasyon geliştirmede kullanılan üç boyutlu modelleme araçlarını değerlendirir.				

Bölüm gözlemi ve öncelikli BEP amaçları (yıl belirterek):

.....