

T.C.  
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI  
Ortaöğretim Genel Müdürlüğü

**GÜZEL SANATLAR LİSESİ**  
**GRAFİK TASARIM DERSİ**  
**ÖĞRETİM PROGRAMI**



Ankara 2016

## İÇİNDEKİLER

GİRİŞ.....	3
GRAFİK TASARIM DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN GENEL AMAÇLARI .....	4
GRAFİK TASARIM DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN ÖĞRENCİYE KAZANDIRMAYI HEDEFLEDİĞİ BECERİLER .....	5
GRAFİK TASARIM DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN ÖĞRENME-ÖĞRETME YAKLAŞIMI.....	6
GRAFİK TASARIM DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME YAKLAŞIMI.....	7
GRAFİK TASARIM DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINA İLİŞKİN AÇIKLAMALAR .....	8
GRAFİK TASARIM DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN YAPISI.....	9
GRAFİK TASARIM DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN ÜNİTE VE SÜRELERİ .....	10
GRAFİK TASARIM DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ÜNİTE, KONU VE KAZANIMLARI .....	11

## GİRİŞ

Grafik, tasarım sanat alanından fonksiyon ile ayrılan tasarım alanıdır. Yazmak, çizmek, görüntülemek ve çoğaltmak anlamına gelir. Sonuna “graf” alan fotoğraf, litografi, serigrafi, kaligrafi gibi tasarım alanları da grafik tasarım yelpazesini oluşturan ve genel olarak grafik tasarım isimlendirmesi altında anılan disiplinlerdir.

Güzel Sanatlar Liselerinin görsel sanatlar bölümünde tüm iki ve üç boyutlu sanatlar ile tasarım alanını kapsayan bir lisans eğitimine hazırlık niteliğinde bir eğitim ve öğretim amaçlandığından öğrencinin grafik tasarım ve alt disiplinleri ile tanışması onun görsel sanatlar eğitimi için oldukça önemli ve gereklidir.

Grafik Tasarım Dersi Öğretim Programı öğrenci merkezli, öğrenci ilgi ve ihtiyaçlarını gözeten ve mevcut koşullarda çevresini algılayan, olup biteni yorumlayabilen ve teknolojiyi takip eden bilinçte gençleri yetiştirmeyi hedefleyerek organize edilmiştir. Grafik tasarım eğitimi almış öğrenciler meslek seçimlerinde tasarım alanına yöneldiklerinde kendilerine gerekli tasarım bilgisi altyapı kuramsal bilgi ve beceriyi öğretim programının sarmal yapısıyla kazanabileceklerdir.

## GRAFİK TASARIM DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN GENEL AMAÇLARI

Grafik Tasarım Dersi Öğretim Programı 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nun 2. maddesinde ifade edilen Türk Millî Eğitiminin genel amaçları ile Türk Millî Eğitimin Temel İlkeleri esas alınarak hazırlanmıştır.

Bu programla öğrencinin;

1. Tasarım ve sanat arasındaki farkı algılaması,
2. Grafik Tasarımın dünyadaki ve Türkiye'deki tarihî gelişimi hakkında bilgi sahibi olması,
3. Temel grafik çalışma yöntemlerini kavraması ve uygulaması,
4. Millî değerlerimizi yaşatma ve kültürün devamlılığı noktasında özgün ve nitelikli çalışmalar yapması,
5. Günlük hayatında kullanılan tüm materyallerin ve basılmış ürünlerin tasarımın farklı dallarını temsil eden ürünler olduğunu kavraması,
6. Lisans eğitiminde, seçmesi durumunda tasarım ve grafik sanatlar hakkında altyapı niteliğinde bilgi ve beceriye sahip olmalarının sağlanması.

## **GRAFİK TASARIM DERSİ PROGRAMI'NIN ÖĞRENCİLERE KAZANDIRMAYI HEDEFLEDİĞİ BECERİLER**

Grafik Tasarım Dersi Öğretim Programı'yla öğrencilere kazandırılması hedeflenen beceriler aşağıda sunulmuştur.

1. Görsel okuma
2. Görsel yolla iletişim kurma
3. Araştırma
4. Düşünceleri görselleştirme
5. Bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanma
6. Görsel kurgu yapma
7. Estetik düşünme
8. Yaratıcı düşünme
9. Eleştirel düşünme
10. Türkçeyi doğru, etkili ve güzel kullanma
11. Analitik düşünme
12. Problem çözme

## GRAFİK TASARIM DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN ÖĞRENME- ÖĞRETME YAKLAŞIMI

Öğrenmeyi etkileyen en önemli faktör öğrencinin mevcut bilgi birikimidir. Bu ortaya çıkarılıp ona göre öğretim planlanmalıdır. Öğrenme anlamlı olmalıdır. Yeni öğrenilecek kavram, bilgi ve ilkeler daha önceki bilgilerle ilişkilendirilmelidir. Öğrencinin öğrendiği ilkeyi veya bilgiyi farklı durumlara ve problemlere uygulayabilmesine olanak sağlanmalıdır. Yeni konunun ana ilkeleri çeşitli örneklerle uygulatarak öğrencinin birleştirme, kaynaştırma ve bağdaştırma yapması sağlanmalıdır. Anlatım yöntemin yanında derslerde soru cevap ve tartışma tekniklerinin kullanılması önemlidir. Öğretmen, öğrencinin bilgiyi anlamasını sağlamak için daha önce öğrendikleriyle yeni bilgilerini birleştirilmesine yardım etmelidir. Öğrenciler konunun temel yapısını (kavramları, ilkeleri) tümevarım yoluyla keşfederler. Bu amaçla öğretmen öğrencilere çok fazla örnek sunmalıdır.

Öğrenci bu özel örneklerdeki benzerlik ve farklılıkları gözleyerek, inceleyerek genel yapıyı keşfetmelidir. Öğrencilerin temel yapıları keşfedebilmeleri için öğrenme sürecine aktif katılmaları gerekir. Öğrenciyi harekete geçiren en önemli güdü merak, başarılı olma ve birlikte çalışmadır. Öğrenciler başarılı ve yeterli oldukları alanlara daha çok ilgi duyarlar. O nedenle sınıfta öğrencilerin başarma güdüsü doyurulmalıdır. Öğretmen, öğrencinin kendi kendini denetlemesini ve dıştan etki olmadan içten gelen bir istekle öğrenmeyi pekiştirmesini sağlamalıdır. Öğrencilerin, bir problemi kendi başlarına çözmeleri, yeni bir bilgiyi kendi kendilerine bulmaları birer pekiştirici rolü oynar. Öğrenme-öğretme sürecinde öğrenme güçlük ve eksikliklerini tespit edici çalışmalar yapılmalı ve bunlar bir sonraki konuya geçmeden önce tamamlanmalıdır.

Sınıf ortamı, öğrencileri öğrenmeye motive etmek ve öğrencilerin konuya ilgisini çekmek için öğrenmeye uygun olarak düzenlenmelidir. Bu düzenlemenin nasıl olacağına öğretmen ve öğrenciler birlikte karar vermelidir. Öğrencilerin yeni öğrendikleri ile geçmiş yaşantılarında kazandıkları bilgileri bütünleştirmeleri ve bilgiyi anlamlandırmaları için anlamlandırma ve örgütleme stratejilerinden yararlanılabilir. Bu amaçla proje çalışmaları, tasarımıyarak öğrenme, öğretmek öğrenme, iş birlikli öğrenme yöntem ve teknikleri kullanılabilir. Eğitim ortamı, öğrencilerin öğrenme ortamıyla daha fazla etkileşimde bulunmalarına, dolayısıyla zengin öğrenme yaşantıları geçirmelerine olanak sağlayacak şekilde düzenlenmelidir. Böylece öğrenciler, daha önceki öğrendiklerini sınama, yanlışlarını düzeltme ve hatta önceki bilgilerinden vazgeçerek yerine yenilerini koyma fırsatı elde edeceklerdir. Öğretmen, öğrencilerin bireysel farklılıklarına uygun seçenekler sunmalı, yönergeler vermeli ve her öğrencinin kendi kararını kendisinin oluşturmasına yardımcı olmalıdır.

## GRAFİK TASARIM DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME YAKLAŞIMI

Değerlendirme; öğretimi geliştirmek, öğrencilerin ilgi ve motivasyonunu artırmak, öğrenci ilerlemesi hakkında öğretmene sürekli veri sağlamak ve değerlendirme verilerine yanıt olarak öğretim metotlarını adapte etmek için bilgi toplama sürecidir. “Yapma” ve “oluşturma”, görsel sanatlar eğitiminin önemli bileşenleridir. Grafik tasarım dersinde bilgi, süreç ve ürün birbirleriyle iç içedir ve her biri değerlendirme sistemi içinde temsil edilmelidir.

Grafik tasarım dersinde değerlendirme genellikle performansa dayalıdır. Farklı türdeki performansları değerlendirmek için üst düzey düşünme becerilerinin de ölçülmesini sağlayan çoklu değerlendirme stratejileri kullanılmalıdır. Bu tarz bir değerlendirme, ortaya konan ürünün yanı sıra ürünün meydana getirildiği süreci ve yapılan işlemleri de dikkate alır. Bu işlemler, ürün oluşturmada temel olan düşünme ve problem çözme becerilerini de içermektedir. Programda yer alan psikomotor ve duyuşsal becerilerin değerlendirilmesi için performansa dayalı değerlendirme kullanılabilir. Performansa dayalı değerlendirme amacıyla ürün ve ürünün oluşturulması sürecinde öğrencilerden beklenenlere ilişkin net ve güvenilir ölçütlerden oluşan derecelendirme ölçeği ya da dereceli puanlama anahtarı şeklinde tasarlanmış gözlem formları kullanılabilir. Grafik tasarım dersinde öğrencileri değerlendirmek için oluşturulan ölçüt kategorileri; öğrencinin gösterdiği çaba, problem çözme becerisi, teknik gelişim, sınıf içi davranışlar, öz motivasyon ya da inisiyatif alma şeklinde olabilir. Öğrencilerin kendi çalışmalarını ve arkadaşlarının çalışmalarını eleştirel bir gözle değerlendirmelerine, yapmış oldukları değerlendirmeleri uygun bir dille ifade etmelerine fırsat sağlayan öz ve akran değerlendirme formları desen çalışmaları dersinde kullanılabilir. Öğrenci ürün dosyaları (portfolyo) da öğrencinin yıl içinde göstermiş olduğu gelişimi değerlendirmek amacıyla kullanılacak ölçme araçlarındandır. Grafik tasarım ile ilgili bilgi ve kavramaların yanı sıra araştırma, eleştirel ve analitik düşünme becerilerinin ölçülmesi ve geliştirilmesi amacıyla proje ve performans çalışmaları kullanılabilir. Değerlendirmenin öğrenci öğrenmelerinin gelişimine hizmet edebilmesi için belirli aralıklarla öğrencilere yapıcı geri bildirimler verilmelidir.

## GRAFİK TASARIM DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINA İLİŞKİN AÇIKLAMALAR

1. Grafik Tasarım Dersi Öğretim Programı uygulanırken Türkiye'nin ihtiyaç duyduğu gençlerin nitelikleri ve millî değerlerin "iyi bir vatandaş" yetiştirme noktasında örtüştüğü ortak ve ilerici ülkü asla unutulmamalı, gençlerin dersin ve genel anlamda tasarımın tarihi ve Türkiye'deki gelişimi hakkında araştırmalar yapmalarına, raporlar hazırlamalarına imkân ve zemin hazırlayacak çalışmalar verilmelidir.

2. Öğretmen, programı uygularken teknolojiyi takip etmeli, terminolojiye hâkim olmalı ve öğrencileri ile tasarımın kendine özgü dilini kullanmaya özen göstermelidir.

3. Grafik tasarım alanında, görsel iletişimin önemi kavratılmalı ve program kazanımları görsel iletişimin araçlarını en etkili kullanılabilecek yeterliliği kazandırma yönünde etkinliklerle kurgulanmalıdır.

4. Öğrencilerin grafik tasarım programı kapsamında yapılacak uygulamalarda Türkçeyi güzel ve etkili kullanmaları gerekmektedir. Bu nedenle gençlerin okuma alışkanlıklarını pekiştirecek, henüz kazandırılmamış ise okuma alışkanlığı kazandıracak ek etkinliklerle desteklenmesi zorunluluktur.

5. Öğretmenlerin öğrencilerini tasarım alanında düzenlenen sempozyum, konferans ve sergilere yönlendirmesi, öğrencinin tasarım kültürüne aşinalığını destekleyecektir.

6. Öğrencilerin öğretim programının kazanımlarını günlük hayattan örneklerle destekli ve uygulanabilir nitelikte yapılandırmaları zaruridir. Bu konuda en önemli desteği ders öğretmeni ve öğretmenin vizyonu belirleyeceğinden; öğretmenin niteliği ve becerisi programın ve öğrencinin başarısında kıyas kabul etmez bir etkidir.

7. Öğretmenlerin programı planlı bir şekilde yürütmesi esastır. Grafik Tasarım Dersi Öğretim Programı'ndaki üniteler, birbirini izleyen ve bir önceki öğrenmeyi pekiştiren bir nitelikte verilmiş olup öğretmenler ders planlarını hazırlarken kazanımların sırasını değil; kendi önceliklerini, sınıfın fiziksel altyapısı ve okulun imkânlarını, öğrencinin hazır bulunuşluğunu ve kabiliyetlerini göz önünde bulundurarak istedikleri gibi yapılandırabilir.

8. Sanat manevi, kültürel ve evrensel değerlerin aktarılmasında önemli bir yer tutmaktadır. Bu bakımdan öğrenme sürecinde programda yer alan üniteler ve kazanımlarla ilişkilendirilerek tabloda sunulan değerlerle ilgili çalışmalara yer verilmesi önemlidir. Etkinlik ve çalışmalar tasarlanırken örnek olarak verilmiş konu başlıklarından yararlanılabilir.

Değerler	Konu Başlığı
Doğruluk ve dürüstlük	Kendine karşı dürüst olmak (öz eleştiri)
Çalışkanlık	Azimli olma
Ahlak	İş ahlakı (etik değerler)

Bu değerlerin, öğrencilere aktarılabilmesi için öğrenme-öğretme sürecinde kullanılacak ders kitabında etkinlik, çalışma, araştırma konusu veya okuma parçası olarak yer alması sağlanmalıdır.



## GRAFİK TASARIM DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN YAPISI

Programda ünite temelli yaklaşım esas alınmıştır. Program beş üniteden oluşmuştur. Kazanımlar; ünite numarası, konu numarası ve kazanım numarası esas alınarak numaralandırılmıştır. Kazanımlara ilişkin açıklamalar, sınırlamalar veya uyarılar kazanımı takip eden satırda italik yazı karakteriyle ifade edilmiştir.

Kazanımların yapısı aşağıda şematik olarak gösterilmiştir.

Ünite no.	Konu no.	Kazanım no.	Kazanım İfadesi	Kazanım Açıklaması
		2.1.1.	Grafik terimi ile diğer disiplinler arasında ilişkiyi fark eder.	<i>Grafik sözcüğünün litografi, serigrafi, fotoğraf, animasyon, web tasarımı vb. alanlarla ilişkisinin araştırılması sağlanmalıdır.</i>

**GRAFİK TASARIM DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI  
ÜNİTE VE SÜRELERİ**

Üniteler	Kazanım Sayıları	Süre/Ders Saati	Oranı (%)
Teknoloji ve Tasarım	9	8	5,5
Grafik Tasarımın Kapsamı	5	8	5,5
Temel Grafik Çalışma Yöntemleri	4	8	5,5
Grafik Tasarım Ürünleri	25	72	50
Baskı Teknikleri	6	48	33,5
<b>TOPLAM</b>	<b>49</b>	<b>144</b>	<b>100</b>

## GRAFİK TASARIM DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ÜNİTE, KONU VE KAZANIMLARI

### 1. TEKNOLOJİ VE TASARIM

#### 1.1. Teknoloji-Tasarım İlişkisi

- 1.1.1. Tasarım ve sanat arasındaki farkı açıklar.
- 1.1.2. Tasarım ürünü ile sanat eseri arasındaki farkı örneklerle açıklar.
- 1.1.3. Teknoloji ve tasarım arasındaki birbirini besleyen ilişkiyi fark eder.
- 1.1.4. Teknolojik gelişmelerin endüstriyel üretime katkısını açıklar.
- 1.1.5. Teknolojik gelişmeler ve buluşları takip eder.

#### 1.2. Yazı- Kâğıt-Matbaa

- 1.2.1. Yazının bulunuşu ve gelişim sürecini kavrar.
- 1.2.2. Kâğıdın bulunuşu ve gelişim sürecini kavrar.
- 1.2.3. Matbaacılığın doğuşu ve gelişmesi hakkında bilgi verir.  
*Öğrencilerin matbaacılığın doğuşu ve gelişmesi hakkında yaptıkları araştırma sonucunda elde ettikleri bilgileri sunmaları sağlanmalıdır.*
- 1.2.4. Yazı ve grafik tasarım ilişkisinin iletişime katkısını sorgular.

### 2. GRAFİK TASARIMIN KAPSAMI

#### 2.1. Türkiye ve Dünyada Grafik Tasarımın Tarihi

- 2.1.1. Grafik terimi ile diğer disiplinler arasında ilişkiyi açıklar.  
*Grafik sözcüğünün litografi, serigrafi, fotoğraf, animasyon, web tasarımı vb. alanlarla ilişkisinin araştırılması sağlanmalıdır.*
- 2.1.2. Grafik tasarımın kapsamına giren tasarım alanlarını örneklerle açıklar.
- 2.1.3. Grafik tasarımın Mısır, Çin, Hindistan gibi kültür ve medeniyetlerdeki gelişimini karşılaştırır.
- 2.1.4. Türkiye’de grafik tasarımın gelişimi hakkında bilgi verir.  
*Öğrencilerin Türkiye’de grafik tasarımın gelişimi hakkında araştırma yapmaları ve elde ettikleri bilgileri sınıfta sunmaları sağlanmalıdır.*
- 2.1.5. Tasarım terminolojisini kullanır.

### 3. TEMEL GRAFİK ÇALIŞMA YÖNTEMLERİ

#### 3.1. Temel Grafik Çalışmaları

- 3.1.1. Geometrik şekillerle grafik kompozisyonlar düzenler.
- 3.1.2. Nokta-çizgi ve leke ile düzenlemeler yapar.
- 3.1.3. Farklı dokularda obje etüdüleri yapar.
- 3.1.4. Nesneleri sadeleştirme ve soyutlama yoluyla görsel olarak ifade eder.

## 4. GRAFİK TASARIM ÜRÜNLERİ

**Terimler:** Piksel, kurumsal kimlik, marka, logotype, amblem, logo, tipografi, logotype, piktogram, slogan, ilüstrasyon, konsept.

### 4.1. Photoshop ve Uygulamaları

- 4.1.1. Görsel iletişim aracı olarak grafik tasarım ürünlerini tanır.
- 4.1.2. Piksellerden oluşan görüntülerle ya da fotoğraf üzerinde işlem yaparak tasarımlar oluşturur.

*Pikselin nokta etkisinde olduğu vurgulanmalıdır.*

### 4.2. Kurumsal Kimliğe Giriş

- 4.2.1. Markanın kurumsal kimliğin belirleyicisi olduğunu fark eder.
- 4.2.2. Markaların kendilerini simgelerle ifade ettiklerini örneklerle açıklar.
  - a) *Markaların kendilerini görsel olarak ifade ederken yazı, görsel ya da yazı ile görselin bir arada kullanıldığı simgelerle ifade ettikleri vurgulanmalıdır.*
  - b) *Logotype (sadece yazı karakterlerinden oluşan kurumsal marka simgesi), amblem (sadece şekil ya da resimden oluşan kurumsal marka simgesi) ve logo (yazı ve görselin bir arada kullanıldığı kurumsal marka simgesi) ifadelerinin anlamları üzerinde durulmalıdır.*
- 4.2.3. Aynı markanın tarihsel süreçte görsel ifadesindeki farklılıkları ayırt eder.
- 4.2.4. Markanın kullandığı imajla kalıcılığı arasındaki ilişkiyi kavrar.
- 4.2.5. Harflerden oluşan bir marka tasarımı/logotype yapar.

### 4.3. Tipografi Bilgisi

- 4.3.1. Yazı tasarımı (tipografi) çalışmalarını yapar.
- 4.3.2. Yazı karakteri türlerini tanır.

*Yazı karakteri türlerinin tarihçesi hakkında bilgi verilir.*
- 4.3.3. Harflerin perspektif kurallara uygun çizimlerini yapar.
- 4.3.4. Manuel grafik tasarımlar yapılırken kullanılan malzeme ve boya çeşitlerini kavrar.
- 4.3.5. Manuel logotype tasarımları yapar.

### 4.4. Piktogram

- 4.4.1. Görsel bilgi işaretlerinin (piktogram) iletişimdeki işlevini açıklar.
- 4.4.2. Piktogramın tarihi gelişimini açıklar.
- 4.4.3. Piktogram tasarımları yapar.

### 4.5. Afiş

- 4.5.1. Afişin kullanım amacını ve özelliklerini açıklar.
- 4.5.2. Afiş tasarımları yapar.

#### 4.6. İllüstrasyon

- 4.6.1. İllüstrasyonu ve tekniklerini tanıır.
- 4.6.2. İllüstrasyon çeşitlerini örneklerle açıklar.
- 4.6.3. İllüstrasyon tekniklerini kullanarak illüstrasyonlar yapar.
- 4.6.4. Belirli bir konsepte uygun illüstrasyonlar yapar.

#### 4.7. Kitap Kapağı

- 4.7.1. Kitap kapağı tasarımlarını karşılaştırır.
- 4.7.2. Kitabın içeriğine uygun teknik ve araçları kullanarak kitap kapağı tasarımları yapar.

#### 4.8. Ambalaj Tasarımı

- 4.8.1. Ambalaj tasarımının üç boyutlu özelliğini kavrar.
- 4.8.2. Ürün niteliğine uygun teknik ve tasarım araçlarıyla ambalajlar tasarlar.

### 5. BASKI TEKNİKLERİ

**Terimler:** Ağaç baskı, linolyum baskı, monotipi baskı, endüstriyel baskı, serigrafi.

#### 5.1. Baskının Tarihî Gelişimi

- 5.1.1. Baskının tarihî gelişimini açıklar.
- 5.1.2. Baskının tasarımdaki işlevini kavrar.

#### 5.2. Baskı Teknikleri

- 5.2.1. Sanatsal ve endüstriyel baskı tekniklerini kavrar.
- 5.2.2. Sanatsal amaçlı baskı tekniklerinin çeşitlerini ve özelliklerini açıklar.
- 5.2.3. Ağaç ve linolyum baskının işlem basamaklarını uygular.
- 5.2.4. Monotipi baskı uygulamaları yapar.