

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
Ortaöğretim Genel Müdürlüğü

GÜZEL SANATLAR LİSESİ
DİJİTAL GRAFİK DERSİ
ÖĞRETİM PROGRAMI



Ankara 2016

İÇİNDEKİLER

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

GİRİŞ

Dijital grafik dersinin hedefi; öğrencilerin Grafik tasarım dersinde öğrendikleri tasarım ilkelerini ve uygulama alanlarını, gelişen teknolojiyi takip ederek dijital ortama aktarıp paylaşmalarını, bu şekilde zamandan ve malzemeden tasarruf ederek daha hızlı sonuç almalarını öğretmektir. Bilindiği gibi içinde yaşadığımız yüzyıl; insanların birbiriyle sanal ortamdan iletişim kurabildikleri, her tür mesajın dijital olarak yayıldığı ve takip edilebildiği bir dönemdir. 20. yüzyılda ivmesini hızlandıran teknolojik yenilenme, eğitim ortamını da doğrudan etkilemiş ve grafik tasarıma; sanal müze gezilerine imkân veren, tasarımların web üzerinde internet aracılığıyla tanıtılabildiği bir tasarım alanı olarak katkı yapmıştır. Dijital ortamın, avantajları kadar dezavantajları da oldukça fazladır. “Bilgi kirliliği” olarak tabir edilen; yanlış, asılsız, temelsiz ya da elden ele dolaşırken bozulmuş, kaynakçası değişmiş ya da tamamen yok edilmiş veriler, hem bilgi-kuramsal hem de görüntü-resim, fotoğraf, video olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu nedenle öğrencilerin bilinçli alıcılar olarak yetiştirilmesi önemli bir ihtiyaçtır. Telif hakları ve hukuksal işlemler, dersin içeriğinde zorunlu olarak değinilecek konular arasındadır.

Dijital tabanlı tasarımın; gençlerin kendilerini sanal ortam tabir edilen dünyanın içinde buldukları günümüzde, tasarım eğitimi almış olanlarının, diğerlerine oranla daha bilinçli, sanat alıcısı ve üreticisi, konularının farkında olan bireyler olarak yetiştirilmesine katkı sağlayacağı, ayrıca lisans ve lisansüstü eğitimlerine de zemin hazırlayacağı düşünülmektedir.

DİJİTAL GRAFİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN GENEL AMAÇLARI

Dijital Grafik 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 algılayabilmesi,
2. Dijital tasarım araçları hakkında bilgi sahibi olması,
3. Dijital ortamda tasarım yapabilme deneyimi kazanması,
4. Günlük hayatta kullanılan tüm materyallerin, basılmış ve web ortamında karşılaştıkları ürünlerin, tasarımın farklı dallarını temsil eden ürünler olduğunu kavraması,
5. Lisans eğitiminde seçmesi durumunda, tasarım ve grafik sanatlar hakkında altyapı niteliğinde bilgi ve beceriye sahip olması amaçlanmaktadır.

DİJİTAL GRAFİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN ÖĞRENCİLERE KAZANDIRMAYI HEDEFLEDİĞİ BECERİLER

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

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

DİJİTAL GRAFİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN ÖĞRENME-ÖĞRETME YAKLAŞIMI

Öğrenmeyi etkileyen en önemli faktör öğrencinin mevcut bilgi birikimidir. Bu ortaya çıkılarak 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 uygulanarak öğrencinin birleştirme, kaynaştırma ve bağdaştırma yapması sağlanmalıdır. Anlatma yanında derslerde soru cevap ve tartışma tekniklerinin kullanılması önemlidir. Öğrenme, etkinliklerinin ve yaşantılarının ilişkilendirilmesi için öğrenciye pozitif transfer yapma imkânı sağlanmalıdır. Bu amaçla öğrenci, önceki birikimlerinden yararlanabileceği problem durumları ile karşı karşıya bırakılarak yaparak ve yaşayarak öğrenmesine fırsat verilmelidir. Öğrenci, bilgilerini yeni durumlara genellemesi için güdülenmelidir. Bu bakımdan öğrenme etkinlikleri ve yaşantıları, öğrenciler için anlamlı, önemli günlük hayattan örneklerle uygulanabilir nitelikte olmalıdır. Çok sayıda ve nitelikli örneklerle karşılaşan öğrencinin görsel hafızası kuvvetlenir ve bu yolla kendi yaratıcı çizgisini keşfeder. Bu konuda en önemli desteği ders öğretmeni ve öğretmenin vizyonu belirleyeceğinden öğretmenin niteliği ve becerisi, öğrencinin başarısında önemli bir etkidir.

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 başarıma 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 pekiştirme 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.

DİJİTAL GRAFİK 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. Dijital grafik dersinde bilgi, süreç ve ürün birbirleriyle iç içedir ve her biri değerlendirme sistemi içinde temsil edilmelidir.

Dijital grafik 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. Dijital grafik 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 dijital grafik dersinde kullanılabilir. Öğrenci ürün dosyaları (portfolyo) da öğrencinin yıl içinde göstermiş olduğu gelişimi değerlendirmek amacıyla kullanılacak ölçme araçlarındandır. Dijital grafik 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.

DİJİTAL GRAFİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINA İLİŞKİN AÇIKLAMALAR

1. Dijital grafik eğitimi almış öğrenciler; meslek seçimlerinde tasarım alanına yöneldiklerinde kendilerine gerekli olan tasarım bilgisi altyapısına ek olarak dijital ortam koşullarını, masaüstü yayıncılık programlarının temelini, kuramsal bilgi ve beceriyi öğretim programının sarmal yapısıyla kazanabileceklerdir.

2. Programdaki üniteler; birbirini izleyen ve bir önceki öğrenmeyi pekiştiren bir nitelikte verilmiştir. Öğretmenler ders planlarını hazırlarken kazanımların sırasını değil; kendi önceliklerini, sınıfın fiziksel altyapısını, okulun imkânlarını, öğrencinin hazır bulunuşlukları ve kabiliyetlerini göz önünde bulundurarak istedikleri gibi yapılandırabilirler. Yıl sonuna kadar kazanımların tümünün verilmesi esastır.

3. Programın, dijital ortamdaki uygulamalarının etkili bir şekilde öğretilmesi için okulun bilgisayar laboratuvarına sahip olması ve dersin, tasarım bilgisine ek olarak masaüstü yayıncılığı bilen öğretmenler tarafından verilmesi gerekmektedir.

4. Öğretmenlerin; öğrencileri tasarım alanında düzenlenen sempozyum, konferans ve sergilere yönlendirmesi öğrencinin tasarım kültürüne aşinalığını destekleyecektir.

5. Dijital Grafik 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.

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

7. Öğrencilerin dijital 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.

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
Öz güven	Kendini ifade edebilme
Ahlak	Etik değerler
Çalışkanlık	Azimli olma
Sevgi	İnsan ve doğa sevgisi

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

DİJİTAL GRAFİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN YAPISI

Programda ünite temelli yaklaşım esas alınmıştır. Program üç üniteden oluşmaktadır. 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
		3.1.3.	Tasarımlarda kullanılan fotoğraf ve görseller için kaynak göstermenin gerekliliğini kavrar.	<i>Tasarımlarda kullanılacak görsel materyalin (fotoğraf, resim, illüstrasyon vb.) seçiminde mevcut yasa ve telif haklarının gözetilmesi gerektiği vurgulanmalıdır.</i>

DİJİTAL GRAFİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN ÜNİTE VE SÜRELERİ

Üniteler	Kazanım Sayıları	Süre/Ders Saati	Oranı (%)
Kavram Bilgisi	4	4	5,5
Dijital Tasarım Araçları	9	20	27,7
Dijital Grafik Tasarıma Giriş	31	48	66,6
TOPLAM	44	72	100

DİJİTAL GRAFİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI ÜNİTE, KONU VE KAZANIMLARI

1.KAVRAM BİLGİSİ

Terimler: Masaüstü yayıncılık, dijital grafik.

1.1. Dijital Tasarım Nedir?

- 1.1.1. Endüstrileşme sürecini buluşlarla açıklar.
- 1.1.2. Masaüstü yayıncılığın tarihsel gelişimini açıklar.
- 1.1.3. Dijital grafik sanatın toplumsal yaşamdaki yeri ve önemini kavrar.
- 1.1.4. Dijital grafik sanat örneklerini ayırt eder.

2. DİJİTAL TASARIM ARAÇLARI

2.1. Bilgisayar ve Donanımları

- 2.1.1. Bilgisayar ve donanımlarını işlevleri ile birlikte tanımlar.
- 2.1.2. Bilgisayar donanım ve araçlarına ilişkin terimleri kavrar.
Klavye, mouse (fare), çizim tableti, monitör (ekran), ram, ekran kartı, hard disk ve modem gibi bilgisayar donanım ve araçlarının tasarım dilinde kullanılması üzerinde durulmalıdır.
- 2.1.3. Bilgisayarın tasarımdaki işlevini açıklar.
- 2.1.4. Tasarım için üretilen bilgisayarları ayırt eder.
- 2.1.5. Dijital ortam dışında yaptığı çizim ve tasarımlarını tarayıcı ile dijital ortama aktarır.

2.2. Tasarım Programları

- 2.2.1. Sayfa düzenleme, vektörel ve görüntü işleme programlarını sınıflandırır.
- 2.2.2. Sayfa düzenleme, vektörel ve görüntü işleme programlarının kapsam ve sınırlılıklarını ayırt eder.
- 2.2.3. Logo ve geometrik çizimlerinde vektörel programları kullanır.
- 2.2.4. Piksellerden oluşan görüntülerle ve fotoğraf üzerinde işlem yaparak tasarımlar oluşturur.

3. DİJİTAL GRAFİK TASARIMA GİRİŞ

Terimler: Kurumsal kimlik, marka, logotype, amblem, logo, font, flyer, billboard, web sayfası

3.1. Resim Seçme ve Fotoğraf İşleme

- 3.1.1. Tasarımına uygun görseli seçer.
- 3.1.2. Seçtiği görseli uygun programı kullanarak işler.

3.1.3. Tasarımlarda kullanılan fotoğraf ve görseller için kaynak göstermenin gerekliliğini kavrar.

Tasarımlarda kullanılacak görsel materyalin (fotoğraf, resim, illüstrasyon vb.) seçiminde mevcut yasa ve telif haklarının gözetilmesi gerektiği vurgulanmalıdır.

3.2. Font Seçme

3.2.1. Tasarımında kullanacağı görsellere ve konuya uygun font seçer.

3.2.2. Tasarımında kullanacağı metni seçtiği fontu kullanarak uygun programda yazar.

3.3. Harf Tasarımı

3.3.1. Harf tasarımının grafik tasarımın alt dallarından biri olduğunu kavrar.

3.3.2. Dijital harf tasarımlarının özelliklerini kavrar.

Dijital harf tasarımlarının el yazısı gibi kimlik belirttiği vurgulanır.

3.3.3. Özgün harf tasarımı oluşturur.

3.4. Marka Tasarımı

3.4.1. Markanın kurumsal kimliğin belirleyicisi olduğunu fark eder.

3.4.2. 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 vurgulanır.

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 vurgulanır.

3.4.3. Aynı markanın tarihsel süreçteki görsel ifadesindeki farklılıkları ayırt eder.

3.4.4. Markanın kullandığı imajla kalıcılığı arasındaki ilişkiyi kavrar.

3.4.5. Dijital ortamda harflerden oluşan bir marka tasarımı yapar.

3.4.6. Dijital ortamda görsellerden oluşan bir marka tasarımı yapar.

3.4.7. Dijital ortamda görsellerin ve yazının birlikte kullanıldığı bir marka tasarımı yapar.

3.5. Afiş Tasarımı

3.5.1. Afişin işlevini kavrar.

3.5.2. Afişin görsel iletişimdeki etkisini ifade eder.

3.5.3. Farklı amaçlarla hazırlanan afişleri ayırt eder.

3.5.4. Afiş tasarımının tarihî süreçteki gelişimini açıklar.

3.5.5. Afiş tasarımında slogan yazmanın önemini kavrar.

3.5.6. Dijital ortamda afiş tasarlamak için uygun görsel, font, slogan ve fotoğraf seçmenin önemini kavrar.

3.5.7. Dijital ortamda afiş tasarlar.

3.6. Flyer (Broşür) Tasarımı

- 3.6.1. Flyerin işlevini kavrar.
- 3.6.2. Görsel iletişimde flyerın etkisini açıklar.
- 3.6.3. Dijital ortamda amacına uygun flyerlar tasarlar.

3.7. Billboard Tasarımı

- 3.7.1. Billboardun işlevini kavrar.
- 3.7.2. Görsel iletişimde billboardun etkisini açıklar.
- 3.7.3. Dijital ortamda billboard tasarımları yapar.
Billboardun kullanım yeri ve zemininin yüzey alanının billboard tasarımlarında belirleyici olduğu vurgulanmalıdır.

3.8. Web Tasarımı

- 3.8.1. Web tasarımın dijital ortamın ürünü olduğunu kavrar.
- 3.8.2. Web tasarımın yapıldığı ortamın niteliğinin önemini fark eder.
Renk, fotoğraf büyüklüğü, ekran çözünürlüğü gibi özelliklerin web tasarımın yapıldığı ortamın niteliğinin en önemli unsurları olduğu belirtilmelidir.
- 3.8.3. Çeşitli kurumların web sitelerini inceleyerek tasarımları karşılaştırır.