

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
MESLEKÎ VE TEKNİK EĞİTİM GENEL MÜDÜRLÜĞÜ

GÜZEL SANATLAR LİSESİ

DİJİTAL GRAFİK DERSİ

Öğretim Programı



2022

İÇİNDEKİLER

1. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI ÖĞRETİM PROGRAMLARI 3

1.1. ÖĞRETİM PROGRAMLARININ GENEL AMAÇLARI	3
1.2. ÖĞRETİM PROGRAMLARININ PERSPEKTİFİ	3
1.2.1. Değerlerimiz	4
1.2.2. Yetkinlikler	4
1.3. ÖĞRETİM PROGRAMLARINDA ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME YAKLAŞIMI	5
1.4. BİREYSEL GELİŞİM VE ÖĞRETİM PROGRAMLARI	6

2. DİJİTAL GRAFİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI..... 7

2.1. DİJİTAL GRAFİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN ÖZEL AMAÇLARI	7
2.2. DİJİTAL GRAFİK DERSİNE ÖZGÜ BECERİLER.....	8
2.3. DİJİTAL GRAFİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINDA DİKKAT EDİLECEK HUSUSLAR	8
2.4. KAZANIM SAYISI VE SÜRE TABLOSU	10

3. DİJİTAL GRAFİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN YAPISI 11

3.1. KAZANIMLARIN YAPISI	11
3.2. ÜNİTE, KONU, KAZANIM VE AÇIKLAMALARI	12

1. MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI ÖĞRETİM PROGRAMLARI

Bilim ve teknolojide yaşanan hızlı değişim, bireyin ve toplumun değişen ihtiyaçları, öğrenme öğretme teori ve yaklaşımlarındaki yenilik ve gelişmeler bireylerden beklenen rolleri de doğrudan etkilemiştir. Bu değişim; bilgi üretebilen ve bu bilgiyi hayatta işlevsel olarak kullanabilen, problem çözebilen, eleştirel düşünebilen, girişimci, kararlı, iletişim becerilerine sahip, empati yapabilen, topluma ve kültüre katkıda bulunabilen bir bireyi tanımlamaktadır. Öğretim programları; bu niteliklere sahip bireylerin yetişmesine hizmet edecek şekilde salt bilgi aktarmaktan ziyade bireysel farklılıkları dikkate alan, değer ve beceri kazandırma hedefli, sade ve anlaşılır bir yapıda hazırlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda bir taraftan farklı konu ve sınıf düzeylerinde sarmal bir yaklaşımla tekrar eden kazanım ve açıklamalara, diğer taraftan bütünsel ve bir kerede kazandırılması hedeflenen öğrenme çıktılarına yer verilmiştir. Bu kazanım ve açıklamalar ile öğrenme çıktıları ilgili disiplinin yetkin, güncel ve geçerli olduğunu; eğitim öğretim sürecinin hayatla doğrudan ilişkili şekilde tasarlandığını gösterir niteliktedir. Bu kazanımlar ve bu kazanımların sınırlarını belirleyen açıklamalar; sınıflar ve eğitim kademeleri düzeyinde değerler, beceriler ve yetkinlikler perspektifinde bütünlük sağlayan bir bakış açısıyla yalın bir içeriğe işaret etmektedir. Böylelikle üst bilişsel becerilerin kullanımına yönlendiren, anlamlı ve kalıcı öğrenmeyi sağlayan, sağlam ve önceki öğrenmelerle ilişkilendirilmiş, diğer disiplinlerle ve günlük hayatla değerler, beceriler ve yetkinlikler çerçevesinde bütünlüştürmüş bir öğretim programları toplamı oluşturulmuştur.

1.1. ÖĞRETİM PROGRAMLARININ GENEL AMAÇLARI

Öğretim programları, 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nun 2. maddesinde ifade edilen "Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları" ile "Türk Millî Eğitiminin Temel İlkeleri" esas alınarak hazırlanmıştır.

Eğitim öğretim programlarıyla sürdürülen tüm çalışmalar; okul öncesi, ilköğretim ve ortaöğretim seviyelerinde birbirini tamamlayıcı bir şekilde aşağıdaki amaçlara ulaşmaya yöneliktir:

1. Okul öncesi eğitimi tamamlayan öğrencilerin bireysel gelişim süreçleri göz önünde bulundurularak bedensel, zihinsel ve duygusal alanlarda sağlıklı şekilde gelişimlerini desteklemek
2. İlkokulu tamamlayan öğrencilerin gelişim düzeyine ve kendi bireyselliğine uygun olarak ahlaki bütünlük ve öz farkındalık çerçevesinde, öz güven ve öz disipline sahip, gündelik hayatta ihtiyaç duyacağı temel düzeyde sözel, sayısal ve bilimsel akıl yürütme ile sosyal becerileri ve estetik duyarlılığı kazanmış, bunları etkin bir şekilde kullanarak sağlıklı hayat yönelimli bireyler olmalarını sağlamak
3. Ortaokulu tamamlayan öğrencilerin ilkokulda kazandıkları yetkinlikleri geliştirmek suretiyle millî ve manevi değerleri benimsemiş, haklarını kullanan ve sorumluluklarını yerine getiren, Türkiye Yeterlilikler Çerçevesi'nde (TYÇ) ve ayrıca disiplinlere özgü alanlarda ifadesini bulan temel düzeydeki beceri ve yetkinlikleri kazanmış bireyler olmalarını sağlamak
4. Liseyi tamamlayan öğrencilerin ilkokulda ve ortaokulda kazandıkları yetkinlikleri geliştirmek suretiyle millî ve manevi değerleri benimseyip hayat tarzına dönüştürmüş, üretken ve aktif vatandaşlar olarak yurdumuzun iktisadi, sosyal ve kültürel kalkınmasına katkıda bulunan, TYÇ'de ve ayrıca disiplinlere özgü alanlarda ifadesini bulan temel düzeydeki beceri ve yetkinlikleri kazanmış, ilgi ve yetenekleri doğrultusunda yükseköğretime, bir mesleğe ve hayata hazır bireyler olmalarını sağlamak

1.2. ÖĞRETİM PROGRAMLARININ PERSPEKTİFİ

Eğitim sistemimizin temel amacı değerlerimiz ve yetkinliklerle bütünlüştürmüş bilgi, beceri ve davranışlara sahip bireyler yetiştirmektir. Bilgi, beceri ve davranışlar, öğretim programlarıyla kazandırılmaya çalışılırken değerlerimiz ve yetkinlikler bu bilgi, beceri ve davranışlar arasındaki bütünlüğü sağlamaktadır. Değerlerimiz, toplumumuzun millî ve manevi kaynaklarından damıtılarak dünden bugüne ulaşmış ve yarınlara aktarılabilecek öz mirasımızdır.

Yetkinlikler ise bu mirasın hayata ve insanlık ailesine katılmasını ve katkıda bulunmasını sağlayan eyleme dayalı becerilerimizdir. Bu yönüyle değerlerimiz ve yetkinlikler birbirinden ayrılmaz bir şekilde teori ve pratik bütünlüğünü sağlayan asli parçamızı oluşturmaktadır. Güncellik içinde öğrenme öğretme süreçleriyle kazandırmaya çalıştığımız bilgi, beceri ve davranışlar ise bizi biz yapan değerlerimizin ve yetkinliklerin günün şartları içinde görünürlük kazanma araç ve platformlarıdır; günün şartları içinde değişiklik gösterebilir yapısıyla arızidir ve bu sebeple sürekli gözden geçirmelerle güncellenerek yenilenmektedir.

1.2.1. Değerlerimiz

Değerlerimiz öğretim programlarının perspektifini oluşturan ilkeler toplamıdır. Kökleri geleneklerimiz ve dünümüz içinde bulunmakta, gövdesi ve dalları bu köklerden beslenerek bugünüme ve yarınlarımıza uzanmaktadır. Temel insani özelliklerimizi oluşturan değerlerimiz, hayatın rutin akışında karşılaştığımız sorunlarla başa çıkmada eyleme geçmemizi sağlayan gücün kaynağıdır.

Bir toplumun geleceği, değerlerini benimseyen ve bu değerleri sahip olduğu yetkinliklerle ete kemiğe büründüren insanlara bağlıdır. Bundan dolayı eğitim sistemimiz, her bir üyesine uygun ahlaki kararlar alma ve bunları davranışlarında sergileme yeterliliğini kazandırmayı amaçlamaktadır. Eğitim sistemi sadece akademik açıdan başarıya odaklanan, belirlenmiş bazı bilgi, beceri ve davranışları kazandıran bir yapı değildir. Asli görevi temel değerleri benimsemiş bireyler yetiştirmektir; yeni neslin değerlerini, alışkanlıklarını ve davranışlarını etkileyebilmelidir. Eğitim sistemi, değerleri kazandırma işlevini eğitim programlarını da kapsayan eğitim ortamıyla yerine getirir. Eğitim programı; öğretim programları, öğrenme öğretme ortamları, eğitim araç gereçleri, ders dışı etkinlikler, mevzuat gibi eğitim sisteminin tüm unsurları göz önünde bulundurularak oluşturulur. Bu anlayışla değerlerimiz öğretim programlarında ayrı bir program veya öğrenme alanı, ünite, konu vb. olarak görülmemiştir. Tam aksine bütün eğitim sürecinin nihai gayesi ve ruhu olan değerlerimiz, öğretim programlarının her birinde ve her bir biriminde yer almıştır.

Öğretim programlarında yer alan kök değerler; adalet, dostluk, dürüstlük, öz denetim, sabır, saygı, sevgi, sorumluluk, vatanseverlik ve yardımseverliktir. Bu değerler, öğrenme öğretme sürecinde hem kendi başlarına hem ilişkili olduğu alt değerlerle hem de öteki kök değerlerle birlikte ele alınarak hayat bulacaktır.

1.2.2. Yetkinlikler

Eğitim sistemimiz yetkinliklerde bütünleşmiş bilgi, beceri ve davranışlara sahip karakterde bireyler yetiştirmeyi amaçlar. Öğrencilerin hem ulusal hem de uluslararası düzeyde kişisel, sosyal, akademik ve iş hayatlarında ihtiyaç duyacakları beceri yelpazeleri olan yetkinlikler TYÇ'de belirlenmiştir. TYÇ, sekiz anahtar yetkinlik belirlemekte ve bunları aşağıdaki gibi tanımlamaktadır:

1. Ana dilde iletişim: Kavram, düşünce, görüş, duygu ve olguları hem sözlü hem de yazılı olarak ifade etme, yorumlama (dinleme, konuşma, okuma, yazma); eğitim ve öğretim, iş yeri, ev, eğlence gibi her türlü sosyal ve kültürel bağlamda uygun ve yaratıcı bir şekilde dilsel etkileşimde bulunmadır.

2. Yabancı dillerde iletişim: Çoğunlukla ana dilde iletişimin temel beceri boyutlarını paylaşmakta olup duygu, düşünce, kavram, olgu ve görüşleri hem sözlü hem yazılı olarak kişinin istek ve ihtiyaçlarına göre eğitim ve öğretim, iş yeri, ev, eğlence gibi uygun bir dizi sosyal ve kültürel bağlamda anlama, ifade etme ve yorumlama becerisine dayalıdır. Yabancı dillerde iletişim, aracılık etme ve kültürler arası anlayış becerilerini de gerektirmektedir. Dinleme, konuşma, okuma ve yazma boyutları bireyin yeterlilik seviyesi, sosyal ve kültürel geçmişi, çevresi, ihtiyaçları ve ilgilerine bağlı olarak farklı diller arasında değişiklik gösterecektir.

3. Matematiksel yetkinlik ve bilim/teknolojide temel yetkinlikler: Günlük hayatta karşılaşılan bir dizi problemi çözmek için matematiksel düşünme tarzını geliştirme ve uygulamadır. Sağlam bir aritmetik becerisi üzerine inşa edilen süreç, faaliyet ve bilgiye vurgu yapmaktadır. Matematiksel yetkinlik, düşünme (mantıksal ve uzamsal düşünme) ve sunmanın (formüller, modeller, kurgular, grafikler ve tablolar) matematiksel modlarını farklı derecelerde kullanma beceri ve isteğini içermektedir.

Bilimde yetkinlik, soruları tanımlamak ve kanıta dayalı sonuçlar üretmek amacıyla doğal dünyanın açıklanmasına yönelik bilgi varlığına ve metodolojiden yararlanma beceri ve arzusuna atıfta bulunmaktadır. Teknolojide yetkinlik, algılanan insan istek ve ihtiyaçlarını karşılama bağlamında bilgi ve metodolojinin uygulanması olarak görülmektedir. Bilim ve teknolojide yetkinlik, insan etkinliklerinden kaynaklanan değişimleri ve her bireyin vatandaş olarak sorumluluklarını kavrama gücünü kapsamaktadır.

4. Dijital yetkinlik: İş, günlük hayat ve iletişim için bilgi iletişim teknolojilerinin güvenli ve eleştirel şekilde kullanılmasını kapsamaktadır. Söz konusu yetkinlik; bilgiye erişim ve bilginin değerlendirilmesi, saklanması, üretimi, sunulması ve alışverişi için bilgisayarların kullanılması ayrıca internet aracılığıyla ortak ağlara katılım sağlanması ve iletişim kurulması gibi temel beceriler yoluyla desteklenmektedir.

5. Öğrenmeyi öğrenme: Bireyin kendi öğrenme eylemini etkili zaman ve bilgi yönetimini de kapsayacak şekilde bireysel olarak veya grup hâlinde düzenleyebilmesi için öğrenmenin peşine düşme ve bu konuda ısrarcı olma yetkinliğidir. Bu yetkinlik, bireyin var olan imkânları tanıyarak öğrenme ihtiyaç ve süreçlerinin farkında olmasını ve başarılı bir öğrenme eylemi için zorluklarla başa çıkma yeteneğini kapsamaktadır. Yeni bilgi ve beceriler kazanmak, işlemek ve kendine uyarlamak kadar rehberlik desteği aramak ve bundan yararlanmak anlamına da gelir. Öğrenmeyi öğrenme; bilgi ve becerilerin ev, iş yeri, eğitim öğretim ortamı gibi çeşitli bağlamlarda kullanılması ve uygulanması için önceki öğrenme ve hayat tecrübelerine dayanılması yönünde öğrenenleri harekete geçirir.

6. Sosyal ve vatandaşlıkla ilgili yetkinlikler: Kişisel, kişiler arası ve kültürler arası yetkinlikleri içermektedir. Bireylerin farklılaşan toplum ve çalışma hayatına etkili ve yapıcı biçimde katılmalarına imkân sağlayacak, gerektiğinde çatışmaları çözecek özelliklerle donatılmasını sağlayan tüm davranış biçimlerini kapsar. Vatandaşlıkla ilgili yetkinlik ise bireyleri toplumsal ve siyasal kavram ve yapılarla ilişkin bilgiyle, demokratik ve aktif katılım kararlılığıyla medeni hayata tam olarak katılmaları için donatmaktadır.

7. İnisiyatif alma ve girişimcilik: Bireyin düşüncelerini eyleme dönüştürme becerisini ifade etmektedir. Yaratıcılık, yenilik ve risk almanın yanında hedeflere ulaşmak için planlama yapma ve proje yönetme yeteneğini de içerir. Bu yetkinlik, herkesi sadece evde ve toplumda değil, işlerine ait bağlam ve şartların farkında olabilmeleri ve iş fırsatlarını yakalayabilmeleri için aynı zamanda iş hayatında da desteklemekte; toplumsal ve ticari etkinliklere girişen veya katkıda bulunan kişilerin ihtiyaç duydukları daha özgün bilgi ve beceriler için de bir temel teşkil etmektedir. Etik değerlerin farkında olmayı ve iyi yönetimi desteklemeyi de kapsar.

8. Kültürel farkındalık ve ifade: Müzik, sahne sanatları, edebiyat ve görsel sanatlar dâhil olmak üzere çeşitli kitle iletişim araçları kullanılarak görüş, deneyim ve duyguların yaratıcı bir şekilde ifade edilmesinin öneminin takdiridir.

1.3. ÖĞRETİM PROGRAMLARINDA ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME YAKLAŞIMI

Her birey birbirinden farklı kişisel özelliklere sahiptir. Bu sebeple öğretim programlarının ve buna bağlı olarak ölçme ve değerlendirme sürecinin “herkese uygun”, “herkes için geçerli ve standart” olması insan doğasına tersdir. Dolayısıyla ölçme ve değerlendirme sürecinde azami çeşitlilik ve esneklik anlayışıyla hareket edilmesi şarttır. Öğretim programları bu açıdan bir yol göstericidir. Öğretim programlarından ölçme ve değerlendirmeye ait bütün unsurları içermesini beklemek gerçekçi bir yaklaşım değildir. Eğitimde çeşitlilik; birey, eğitim düzeyi, ders içeriği, sosyal ortam, okul imkânları vb. iç ve dış dinamiklerden ciddi şekilde etkilendiği için ölçme ve değerlendirme uygulamalarının etkililiğini sağlamada öncelik öğretim programlarında değil, eğitim uygulayıcılarında ve öğretmenlerdedir. Bu noktada özgünlük ve yaratıcılık öğretmenlerden temel beklentidir.

Bu bakış açısından hareketle öğretim programlarında ölçme ve değerlendirme uygulamalarına yön veren ilkeleri aşağıdaki gibi özetlemek mümkündür:

1. Ölçme ve değerlendirme çalışmaları öğretim programının tüm bileşenleri ile azami uyum sağlamalı, bu çalışmalarda kazanım ve açıklamaların sınırları esas alınmalıdır.
2. Öğretim programı, ölçme sürecinde kullanılabilecek ölçme araç ve yöntemleri açısından uygulayıcılara kesin

sınırlar çizmez, sadece yol gösterir. Ancak tercih edilen ölçme ve değerlendirme araç ve yönteminde gereken teknik ve akademik standartlara uyulmalıdır.

3. Ölçme ve değerlendirme uygulamaları eğitimin ayrılmaz bir parçasıdır ve eğitim süreci boyunca yapılır. Ölçme sonuçları tek başına değil, izlenen süreçlerle birlikte bütünlük içinde ele alınır.

4. Bireysel farklılıklardan dolayı bütün öğrencileri kapsayan, bütün öğrenciler için genel geçer, tek tip bir ölçme ve değerlendirme yönteminden söz etmek uygun değildir. Öğrencilerin akademik gelişimi tek bir yöntem veya teknikle ölçülüp değerlendirilmez.

5. Eğitim sadece “bilme (düşünce)” için değil, “hissetme (duygu)” ve “yapma (eylem)” için de verilir; dolayısıyla eğitimde sadece bilişsel ölçümler yeterli kabul edilemez.

6. Çok odaklı ölçme ve değerlendirme esastır. Ölçme ve değerlendirme uygulamaları öğretmen ve öğrencilerin aktif katılımıyla gerçekleştirilir.

7. Bireylerin ölçme ve değerlendirmeye konu olan ilgi, tutum, değer ve başarı gibi özellikleri zamanla değişebilir. Bu sebeple söz konusu özellikleri tek bir zamanda ölçmek yerine süreç içindeki değişimleri dikkate alan ölçümler kullanmak esastır.

1.4. BİREYSEL GELİŞİM VE ÖĞRETİM PROGRAMLARI

Öğretim programları geliştirilirken insanın çok yönlü gelişim özelliklerine dair bilimsel bilgi ve birikim dikkate alınarak bütün bileşenler arasında ahengi gözetilen bir yaklaşım benimsenmiştir. Bu bağlamda bazı temel gelişim ilkelerine değinmek yerinde olacaktır.

Öğretim programları, insanın gelişiminin belirli bir dönemde sonlanmadığı ve hayat boyu sürdüğü ilkesi ile hazırlanmıştır. Bu sebeple öğretim programlarında bireylerin yaş dönemlerine dair gelişim özellikleri gözetilerek destekleyici önlemler alınması önerilmektedir.

Gelişim, hayat boyu sürer fakat tek ve bir örnek yapıda değildir. Evreler hâlinde ilerler ve her evrede bireylerin gelişim özellikleri farklıdır. Evrelerin başlangıç ve bitişleri de homojen değildir. Programlar bunu olabildiğince göz önünde bulunduran bir hassasiyetle yapılandırılmıştır. Programların amaç ve kazanımlarını gerçekleştirme sürecinde gerekli uyarlamaların öğretmen tarafından yapılması beklenir.

Gelişim dönemleri ardışık ve değişmeyen bir sıra izler. Her evrede olup bitenler takip eden evreleri etkiler. Öte yandan bu ardışıklık basitten karmaşığa, genelden özele ve somuttan soyuta doğru gelişim gibi belirli yönelimlerle karakterize edilir. Program geliştirme sürecinde söz konusu yönelimler hem bir alandaki yeterliliği oluşturan kazanım ve becerilerin ön şart ve ardılığı noktasında dikkate alınmış hem de derslerin sınıf düzeyinde dağılımı ve birbirleriyle ilişkilerinde göz önünde bulundurulmuştur.

Öğretim programlarında insan gelişiminin bir bütün olduğu ilkesi ile hareket edilmiştir. İnsanın farklı gelişim alanlarındaki özellikleri birbirleri ile etkileşim hâlinindedir. Söz gelimi dil gelişimi düşünce gelişimini etkiler ve düşünce gelişiminden etkilenir. Bu sebeple öğretmenlerden öğrencinin edindiği bir kazanımın, onun gelişiminde başka bir alanı da etkileyeceğini dikkate almaları beklenir.

Öğretim programları bireysel farklılıklara ilişkin hassasiyetler göz önünde bulundurularak yapılandırılmıştır. Kalıtsal, çevresel ve kültürel faktörlerden kaynaklanan bireysel farklılıklar ilgi, ihtiyaç ve yönelme açısından da kendini belli eder. Bireyler hem başkalarından farklılık gösterir hem de kendi içinde farklı özelliklere sahiptir.

Gelişim hayat boyu sürmekle birlikte bu gelişimin hızı evrelere göre değişkendir. Hızın yüksek olduğu evreler gelişim açısından riskli ve kritiktir. Söz gelimi ergenlik dönemi kimlik edinimi için kritik dönemdir ve eğitim bu dönemde kimlik edinimini destekleyici sosyal etkileşimleri artırır ve yönetir. Bu sebeple öğretmenlerin gelişim hızının yüksek olduğu zamanlarda öğrencilerin durumuna daha duyarlı davranması beklenir.

2. DİJİTAL GRAFİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI

Dijital uygulamaların grafik sanatlarının içinde çok daha önemli bir yere sahip olması grafik tasarımcıların bilgisayar programlarını öğrenmelerini zorunlu hâle getirmiştir. Geleneksel sanat dallarında dijitalleşme yaygınlaşmış olsa da sanatın temelini oluşturan tasarım ve uygulama hâlâ geleneksel yapısını korumaktadır. Bunun yanında tasarımcılar, sorunlara çözüm ararken teknolojinin getirdiği yeni imkânlardan ve çeşitli kaynaklardan faydalanır. Dijital ortamda yaratıcı çözümler üretmek için geliştirilen piksel ve vektörel tabanlı profesyonel grafik programlarının yanı sıra ulaşılabilirliği daha kolay olan web tabanlı grafik tasarım programları da kullanılmaktadır. Dijital Grafik dersi, dijital grafik tasarım hakkında temel bilgilere sahip olunmasının yanında masaüstü yayıncılık programlarının temelini de öğretmeyi hedeflemektedir. Aynı zamanda kuramsal bilgi ve beceriyi kazandırmayı amaçlamaktadır. Dijital Grafik dersinde; öğretilen bilgisayar programlarını uygulama, yardımlaşma, uyumlu çalışma, ortak projelerde görev alma, iş bilinci ve sorumluluğu kazanma, zamanı verimli ve planlı kullanma ve özgün eserler üretebilme becerisi kazanılması hedeflenmektedir. Yayınlanan bilimsel makale ve dergilerin takibinin yapılması, atölye çalışması (workshop), sergi, sempozyum gibi etkinliklere katılım, dijital grafik programlarında gelişimi sağlayacaktır.

2.1. DİJİTAL GRAFİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN ÖZEL AMAÇLARI

Bu programla öğrencilerin aşağıda belirtilen amaçlara ulaşmaları beklenmektedir:

- Çalışma sürecinde zamanı verimli ve planlı kullanmaları
- Kendilerini resim yolu ile ifade etmeleri
- Kendilerini dijital grafik tasarım yolu ile ifade etmeleri
- Sanatsal duyarlılık kazanmaları
- Sanatsal düşünme yeteneği kazanmaları
- Analiz yapabilme yeteneği kazanmaları
- Tasarım ve dijital grafik tasarım arasındaki ilişkiyi algılamaları
- Grafik tasarımcı ve dijital grafik tasarımcı arasındaki farkları anlamaları
- Tasarım süreci hakkında bilgi sahibi olmaları
- Tasarımda genel uygulama ve tasarımın teknik özelliklerini kavrama yeteneğine sahip olmaları
- Tasarıma neden ihtiyaç duyulduğunu ve var olan bilgileriyle bu ürünleri nasıl üretilbileceğine dair fikirler oluşturmaları
- Masaüstü yayıncılık kavramını ifade etmeleri
- Masaüstü yayıncılığın tarihi süreci hakkında bilgi sahibi olmaları
- Dijital tasarım araçları hakkında bilgi sahibi olmaları
- Dijital ortamda tasarım yapma deneyimi kazanmaları
- Yaratıcılık gücünü geliştirmeyi, karşılaştıkları sorunları yeni bir biçimde çözümlemeyi öğrenmeleri
- Grafik tasarım öge ve ilkelerini kullanarak tasarım oluşturmaları
- Dijital grafik tasarımda kullanılan programların kullanımında yetkinlik kazanmaları
- Dijital grafik dersi grup çalışmalarında birlikte düşünme, hareket etme ve sorumluluk bilincini kazanmaları
- Toplumun sosyal ve kültürel gelişimine katkıda bulunmaları
- Kendi kişisel gelişimlerine katkıda bulunmaları
- Dijital grafik tasarımda yapılan çalışmaları ve gelişmeleri takip etmeleri
- Evrensel bir dijital kültürüne sahip olmaları, ulusal ve uluslararası sanat etkinlikleriyle toplumun sosyal ve kültürel gelişimine katkıda bulunmaları
- Dijital grafik sanatlar yoluyla millî birlik ve beraberlik bilinci geliştirmeleri
- Atatürk'ün sanata ilişkin görüş ve düşüncelerini tasarım uygulamalarında özümsemeleri
- Dijital grafik tasarım çalışmalarında özgün bir bakış açısı geliştirmeleri

- Yaptığı tasarımları içselleştirerek yeni grafik tasarım ürünleri ortaya koymaları
- Kendi yaşamışlıklarından yola çıkarak varlığını ortaya koyacak ürün tasarımları
- Dijital grafik dersinde yapmış olduğu özgün tasarımlarla sanat ruhu kazanmaları
- Yaratıcı yönünü keşfetmesi ve geliştirmesini sağlamaları
- Yaptığı özgün dijital grafik tasarım ürünleri ile kendi üsluplarını oluşturmaları
- Kişisel gelişimlerine katkıda bulunarak kendini ifade etme becerisi kazanmaları

2.2. DİJİTAL GRAFİK DERSİNE ÖZGÜ BECERİLER

Dijital Grafik Dersi Öğretim Programı ile ulaşılmaması beklenen alana özgü beceriler şunlardır:

- Gözlem yapma
- Disiplinli çalışma
- Algılama
- Zamanı kullanma
- Eleştirel düşünme
- Yaratıcı düşünme
- Analitik düşünme
- İletişim
- Özgün olma
- Araştırma
- Işık ve gölgeyi ifade etme
- Problem çözme
- Vurgu yapma
- Kompozisyon kurma
- Birlik ve bütünlük oluşturma
- Bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanma
- Ritim, denge ve hareketi ifade etme
- Kendini sanat yolu ile ifade etme
- Sanatın öge ve ilkelerini kullanma
- Portfolyo oluşturma

2.3. DİJİTAL GRAFİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN UYGULANMASINDA DİKKAT EDİLECEK HUSUSLAR

- Öğretmen; öğrencileri millî, ahlaki, insani, manevi ve kültürel değerler bakımından besleyici, öğrencilere demokratik, laik ve sosyal bir hukuk devleti olan Türkiye Cumhuriyeti'ne karşı görev ve sorumluluklarını yerine getirmede yol gösterici olmalıdır.
- Dijital Grafik Dersi Öğretim Programı öğrencilere dijital grafik tasarım hakkında temel bilgiler vermeyi hedeflemektedir. Bu hedefin gerçekleşmesinde 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 kazanabileceklerdir.
- Dijital Grafik Dersi Öğretim Programı ile kazandırılması hedeflenen beceriler, güncel yöntemlerle kazandırılmalıdır.
- Öğrenci grubunun ilgileri, ihtiyaçları, beklentileri, hazır bulunuşluk düzeyleri ve çevre özellikleri dikkate alınmalıdır.
- Etkinlikler uygulanırken ya da yeni etkinlikler geliştirilirken programda yer alan kazanım açıklamaları verilmelidir.

- Programın, dijital ortamdaki uygulamalarının etkili şekilde öğretilmesi için okulun dijital grafik atölyesine sahip olması gerekmektedir.
- Dijital grafik dersi, program bilgisine sahip öğretmenler tarafından verilmelidir.
- Öğrencilere teknik düzeylerinin çok altında ve/veya çok üstünde görevler verilmemelidir.
- Dijital grafik tasarım becerilerini kazanma ve pekiştirme sürecinde öğrencilere yeteri kadar süre tanınmalı, bir beceri yeterince pekiştirilmeden yeni bir beceri verilmemelidir.
- Öğretmenlerin, öğrencileri tasarım alanında düzenlenen sempozyum, konferans, yarışma, bienal, çalıştay ve sergilere yönlendirmesi tasarım kültürünün aşılması bakımından önemlidir.
- Öğrencilere dijital grafik tasarımın teknik özelliklerinin ve öğretim yaklaşımlarının sürekli geliştiği bilgisi verilmeli; bu konuda yayınlanmış dergi, kitap, dijital yayın vb. takip etmesi önerilmelidir. Öğrenme-öğretme etkinliklerinde, kazanımların edinilmesine yardımcı olabilecek uygun görsel, basılı olan ya da olmayan materyallerden (web sayfaları) de yararlanılmalıdır.
- Programın uygulanması sürecinde öğrencilerin bilgisini ve yaratıcılığını kullanmalarını sağlayacak çalışmalara yer verilmelidir.
- Öğrencinin eski ve yeni bilgileri arasında bağlantılar kurmasına önem verilmelidir.
- Her öğrencinin başarabilme deneyimi yaşaması için bireysel farklılıklarını dikkate alan fırsatlar yaratılmalıdır.
- Sanatsal etkinlikler aracılığı ile öğrencilerin sanat zevki ve estetik duygularını geliştirmeleri amaçlanır.
- Öğrencilerin her tür sanatsal etkinlikleri takip etmelerine önem verilmelidir.
- Programda yer alan değerlerin yeri geldiğinde, etkinlik, çalışma, araştırma konusu veya okuma parçası olarak yer alması sağlanmalıdır.
- Programın uygulanmasında etkili ve anlamlı öğrenmeyi sağlamak amacıyla disiplinler arası yaklaşıma dikkat edilmelidir. Disiplinler arası yaklaşımla farklı disiplinlere ait bilgi ve becerileri anlamlı bir biçimde bir araya getirme ve kullanma yönünde etkili bir strateji oluşturulabilmektedir.
- Öğrenciler program doğrultusunda kazandırılması hedeflenen becerilerin pekiştirilmesi adına araştırmaya ve tartışmaya yönlendirmelidir.
- Programın uygulanması sürecinde öğrencilerin bilgi ve iletişim teknolojilerini aktif olarak kullanmalarına olanak sağlayacak etkinlik ve çalışmalara yer verilmelidir.
- Programda yer alan kazanımların pekiştirilmesi aşamasında farklı öğrenme stilleri ve zekâ türlerine sahip öğrencilerin ilgi, yetenek ve ihtiyaçları göz önüne alınarak aktif öğrenmeye dayalı etkinlikler hazırlanmalıdır. Etkinlikleri planlarken, bir sonraki haftanın etkinlikleri dikkate alınarak planlama yapılması öğretmenin ve öğrencilerin hazırlığı açısından önemlidir.
- Başlangıç seviyesinde konu hakkında bilgi verilmesi hedeflenerek öğrencinin ileri seviyede uygulayıcı olması sağlanmaya çalışılmaktadır.
- Dijital grafik sanatından örnekler öğrenciye gösterilerek ayırt edici bilgiye ulaşması sağlanır. Bu bilgiler yaptırılacak uygulamalarla desteklenir.
- Dijital Grafik Tasarım Dersi Öğretim Programı ile kazandırılması hedeflenen teorik ve teknik becerilerin kişisel beceri ve yeteneklerle bir tarza dönüştürülmesi sağlanmalı, öğrenciye bir stil ve bakış açısı kazandırılmalıdır.
- Öğretmen programda yer alan kazanımlara ve içeriğe bağlı kalmak koşuluyla ödev ve projeler vererek öğrencinin gelişim düzeyini desteklemelidir.

- Öğrenme-öğretme etkinliklerinde, kazanımların edinilmesine yardımcı olabilecek uygun görsel ve basılı materyallerden de yararlanılmalıdır.
- Ders uygulamalarında öğrencilerin kullanacağı materyallerin sağlanmasında öğrenciye yardımcı olunmalıdır.
- Öğretilmesi hedeflenen tasarım programlarının temininde okul, öğretmen ve öğrenci iş birliği halinde olmalıdır.
- Derste kullanılması istenen programların uygulanması esnasında ortaya çıkan eksik ya da hatalı öğrenmelere anında müdahale edilmeli, yanlış öğrenmelerin önüne geçilmelidir.
- Öğrencilerin bilgi ve becerilerindeki eksiklikleri fark etmeleri sağlanmalı ve bu eksiklikleri giderebilmeleri için öğrencilere bireysel hedefler belirlemelerinde gerekli rehberlik çalışmaları yapılmalıdır.
- Öğrencilerin yeni fikirlere ulaşması birbirleriyle olumlu ilişkiler geliştirmesini sağlayacağından grup çalışmaları özendirilmeli, desteklenmelidir.

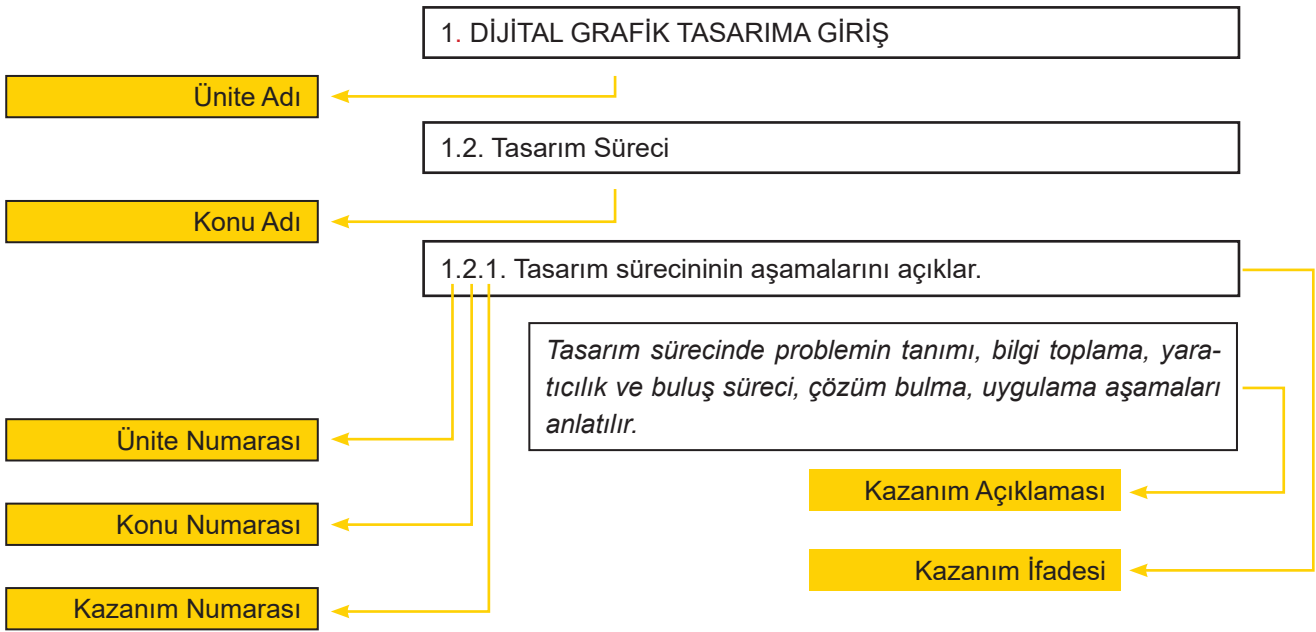
2.4. KAZANIM SAYISI VE SÜRE TABLOSU

ÜNİTE	Kazanım Sayısı	Ders Saati	Oran %
DİJİTAL GRAFİK TASARIMA GİRİŞ	11	12	18
DİJİTAL GRAFİK TASARIM ARAÇLARI	6	10	10
DİJİTAL GRAFİK TASARIM PROGRAMLARINDA UYGULAMA ALANLARI	44	50	72
TOPLAM	61	72	100

3. DİJİTAL GRAFİK DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMI'NIN YAPISI

3.1. KAZANIMLARIN YAPISI

Programda ünite temelli yaklaşım esas alınmıştır. Programda 3 ünite bulunmaktadır. 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.



Şekil 1. Kazanımların Yapısı

3.2. ÜNİTE, KONU, KAZANIM VE AÇIKLAMALARI

1. DİJİTAL GRAFİK TASARIMA GİRİŞ

Terimler: Tasarım, grafik tasarım, dijital grafik tasarım, masaüstü yayıncılık

1.1. Tasarım

- 1.1.1. Tasarımı tanımlar.
- 1.1.2. Tasarımın önemini açıklar.

1.2. Tasarım Süreci

- 1.2.1. Tasarım sürecinin aşamalarını açıklar.

Tasarım sürecinde problemin tanımı, bilgi toplama, yaratıcılık ve buluş süreci, çözüm bulma, uygulama aşamaları anlatılır.

- 1.2.2. Tasarımın görsel iletişimdeki etkisini açıklar.

1.3. Masaüstü Yayıncılık

- 1.3.1. Masaüstü yayıncılığı tanımlar.
- 1.3.2. Masaüstü yayıncılığın tarihsel gelişim sürecini açıklar.
- 1.3.3. Masaüstü yayıncılığın iletişimdeki önemini açıklar.

1.4. Dijital Sanat ve Dijital Grafik Tasarım İlişkisi

- 1.4.1. Dijital sanatı tanımlar.
- 1.4.2. Dijital grafik tasarımı tanımlar.
- 1.4.3. Dijital grafik tasarımın önemini açıklar.
- 1.4.4. Dijital grafik tasarım türlerini ayırt eder.

2. DİJİTAL GRAFİK TASARIM ARAÇLARI

Terimler: Vektörel tabanlı program, piksel tabanlı program

2.1. Dijital Grafik Tasarım Programları ve Temel Uygulamalar

- 2.1.1. Vektörel tabanlı programların özelliklerini açıklar.

Vektörel tabanlı programlar hakkında bilgi verilir.

- 2.1.2. Vektörel tabanlı programda yüzey düzenlemesi yapar.

a) Vektörel tabanlı programda geometrik şekiller kullanılarak yüzey düzenlemesi yapılır.

b) Web tabanlı vektörel grafik tasarım programları hakkında bilgi verilir.

- 2.1.3. Piksel tabanlı programların özelliklerini açıklar.

Piksel tabanlı programlar hakkında bilgi verilir.

- 2.1.4. Piksel tabanlı programda yüzey düzenlemesi yapar.

a) Piksel tabanlı programda geometrik şekiller kullanılarak yüzey düzenlemesi yapılır.

b) Web tabanlı piksel grafik tasarım programları hakkında bilgi verilir.

- 2.1.5. Sayfa düzenleme programlarının özelliklerini açıklar.

Sayfa düzenleme programları hakkında bilgi verilir.

- 2.1.6. Sayfa düzenleme programında yüzey düzenlemesi yapar.

a) Sayfa düzenleme programında görsel, geometrik şekiller ve yazı kullanılarak sayfa düzenlemesi yapılır.

b) Vektörel tabanlı ve piksel tabanlı programlarda yapılan düzenlemeler sayfa düzenleme programında bir araya getirilerek programların kullanım alanları hakkında bilgi verilir.

3. DİJİTAL GRAFİK TASARIM PROGRAMLARINDA UYGULAMA ALANLARI

Terimler: Tipografi, kurumsal kimlik, marka, logotype, logo

3.1. Harf Tasarımı

3.1.1. Harf anatomisinin özelliklerini sıralar.

3.1.2. Yazı stillerini ve özelliklerini açıklar.

3.1.3. Harf tasarım örneklerini karşılaştırır.

Harf tasarım örnekleri incelenir.

3.1.4. Harf tasarlar.

a) Vektörel tabanlı programı kullanılır.

b) Grafik tasarım sektöründe tercih edilen bazı açık kaynak kodlu ücretsiz yazılımlar ile web tabanlı programlar hakkında bilgi verilir.

3.2. Tipografi Tasarımı

3.2.1. Tipografiyi tanımlar.

3.2.2. Metin düzenleme biçimlerini ayırt eder.

3.2.3. Tipografik tasarım özelliklerini karşılaştırır.

3.2.4. Vektörel tabanlı programda tipografik uygulama yapar.

a) Vektörel tabanlı programı kullanılır.

b) Grafik tasarım sektöründe tercih edilen bazı açık kaynak kodlu ücretsiz yazılımlar ile web tabanlı programlar hakkında bilgi verilir.

3.3. Logo Tasarımı

3.3.1. Logo tasarımını açıklar.

3.3.2. Farklı logo tasarım özelliklerini karşılaştırır.

3.3.3. Logo tasarlar.

a) Vektörel tabanlı programı kullanılır.

b) Grafik tasarım sektöründe tercih edilen bazı açık kaynak kodlu ücretsiz yazılımlar ile web tabanlı programlar hakkında bilgi verilir.

3.4. Marka Tasarımı

3.4.1. Marka tasarımını açıklar.

3.4.2. Marka tasarımının önemini açıklar.

3.4.3. Farklı marka tasarım özelliklerini karşılaştırır.

Farklı marka tasarımlarının özelliklerini ayırt etmeleri sağlanır.

3.4.4. Marka tasarlar.

a) Vektörel tabanlı programı kullanılır.

b) Grafik tasarım sektöründe tercih edilen bazı açık kaynak kodlu ücretsiz yazılımlar ile web tabanlı programlar hakkında bilgi verilir.

3.5. Kurumsal Kimlik

3.5.1. Kurumsal kimliği açıklar.

3.5.2. Kurumsal kimliğin işlevini açıklar.

3.5.3. Farklı kurumsal kimlik tasarım özelliklerini karşılaştırır.

Farklı kurumsal kimlikler incelenir.

3.5.4. Kurumsal kimlik tasarımlar.

- a) Verilen bilgiler doğrultusunda kurumsal kartvizit, antetli kâğıt ve zarfın siyah beyaz ve renkli eskiz çalışmaları yapılır.
- b) Belirlenen kartvizit, antetli kâğıt ve zarf eskizleri dijital ortama aktarılarak vektörel tabanlı programda hazırlanır.
- c) Grafik tasarım sektöründe tercih edilen bazı açık kaynak kodlu ücretsiz yazılımlar ile web tabanlı programlar hakkında bilgi verilir.

3.6. Görsel Seçimi ve Fotoğraf İşleme

3.6.1. Dijital tasarım uygulamasında kullanacağı farklı türden görselleri seçer.

- a) Farklı türdeki görsellerin özellikleri anlatılır.
- b) Dijital tasarımda kullanılacak görsellere ulaşma yöntemleri açıklanır.
- c) Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu hakkında bilgi verilir.

3.6.2. Dijital tasarımda görselin boyutunun tasarım açısından önemini açıklar.

- a) Farklı yayın alanlarında görsel boyutunun önemi konusunda bilgi verilir.
- b) DPI kavramı hakkında bilgi verilir.
- c) Piksel tabanlı programlardaki dosya uzantıları hakkında bilgi verilir.

3.6.3. Dijital tasarımda kullanılacak görsel boyutlarının düzenlenmesinin önemini açıklar.

- a) Kadraj alma kavramı hakkında bilgi verilir.
- b) Yapacağı tasarımda kullanmak istediği görselin gerektiğinde yeniden boyutlandırılabilceği anlatılır.
- c) Piksel tabanlı programlarda fotoğraf ve görüntü işleme konusunda bilgi verilir.

3.6.4. Dijital tasarımda kullanacağı görsellerin renk sistemlerinin özelliklerini açıklar.

RGB, Grayscale ve CMYK renk sistemleri hakkında bilgi verilir.

3.6.5. Fotoğraf işleme uygulaması yapar.

- a) Piksel tabanlı programı kullanılır.
- b) Grafik tasarım sektöründe tercih edilen bazı açık kaynak kodlu ücretsiz yazılımlar ile web tabanlı programlar hakkında bilgi verilir.

3.7. Fotoğrafta Manipülasyon

3.7.1. Fotoğrafta manipülasyonu açıklar.

3.7.2. Fotoğrafta manipülasyon örneklerinde benzerlik ve farklılıkları ayırt eder.

Fotoğrafta manipülasyon uygulama örnekleri incelenir.

3.7.3. Fotoğrafta manipülasyon yapar.

- a) Piksel tabanlı programı kullanılır.
- b) Grafik tasarım sektöründe tercih edilen bazı açık kaynak kodlu ücretsiz yazılımlar ile web tabanlı programlar hakkında bilgi verilir.

3.8. Afiş Tasarımı

3.8.1. Afişi açıklar.

- a) Afişin tanımı yapılır.
- b) Afiş tasarımının önemi anlatılır.

c) Afiş tasarım çeşitleri hakkında bilgi verilir.

3.8.2. Afiş sanatçılarına ait eserleri sınıflandırır.

Çeşitli afiş tasarımlarındaki benzerlik ve farklılıklar hakkında bilgi verilir.

3.8.3. Afiş tasarlar.

a) Piksel tabanlı programı kullanılır.

b) Grafik tasarım sektöründe tercih edilen bazı açık kaynak kodlu ücretsiz yazılımlar ile web tabanlı programlar hakkında bilgi verilir.

3.9. Billboard Tasarımı

3.9.1. Billboard tasarımının özelliklerini açıklar.

Billboardun kullanım amacıyla ilgili bilgi verilir.

3.9.2. Billboard örneklerini ayırt eder.

Billboard tasarım örnekleri incelenir.

3.9.3. Dijital ortamda billboard tasarlar.

a) Piksel tabanlı programı kullanılır.

b) Grafik tasarım sektöründe tercih edilen bazı açık kaynak kodlu ücretsiz yazılımlar ile web tabanlı programlar hakkında bilgi verilir.

3.10. Animasyon

3.10.1. Animasyonu açıklar.

a) Geleneksel ve dijital animasyon konuları anlatılır.

b) Üç boyutlu animasyon anlatılır.

3.10.2. Animasyon örneklerini ayırt eder.

Dijital grafik tasarım, resim, sinema, televizyon animasyonları arasındaki benzerlik ve farklılıklar açıklanır.

3.10.3. Animasyon yapar.

a) Özgün karakter tasarımı, hareket eskizi, bilgisayara aktarım, renklendirme, hareketlendirme anlatılır.

b) Piksel tabanlı program kullanılır.

c) Grafik tasarım sektöründe tercih edilen bazı açık kaynak kodlu ücretsiz yazılımlar ile web tabanlı programlar hakkında bilgi verilir.

3.11. Broşür Tasarımı

3.11.1. Broşürü açıklar.

a) Broşürün ürün ya da hizmet tanıtımındaki amacı ve işlevi açıklanır.

b) Broşür tasarımlarının özellikleri anlatılır.

c) Broşür tasarım örnekleri incelenir.

3.11.2. Broşür tasarlar.

a) Sayfa tasarım programı kullanılır.

b) Grafik tasarım sektöründe tercih edilen bazı açık kaynak kodlu ücretsiz yazılımlar ile web tabanlı programlar hakkında bilgi verilir.

3.12. Kitap Kapağı Tasarımı

3.12.1. Kitap kapağı tasarımını açıklar.

a) Kitap kapağı tasarımı konusu anlatılır.

b) Kitap kapağı tasarım örnekleri incelenir.

c) Kitap kapağı tasarımları türlerine göre sınıflandırılır.

3.12.2. Kitap kapağı tasarlar.

a) Sayfa tasarım programı kullanılır.

b) Grafik tasarım sektöründe tercih edilen bazı açık kaynak kodlu ücretsiz yazılımlar ile web tabanlı programlar hakkında bilgi verilir.

3.13. Yeni Medya Yayıncılığı ve İnteraktif Grafik Tasarım

3.13.1. Yeni medya yayıncılığının özelliklerini açıklar.

3.13.2. İnteraktif grafiği açıklar.

3.13.3. Arayüz tasarımını açıklar.

3.13.4. Arayüz tasarlar.

a) Sayfa tasarım programı kullanılır.

b) Grafik tasarım sektöründe tercih edilen bazı açık kaynak kodlu ücretsiz yazılımlar ile web tabanlı programlar hakkında bilgi verilir.