DERS BİLGİ FORMU

DERSİN ADI	**BASKI ÖNCESİ TEKNİKLERİ**	
DERSİN SINIFI	**9. Sınıf**	
DERSİN SÜRESİ	**Haftalık 5 Ders Saati**	
DERSİN AMACI	Bu derste öğrenciye; iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uygun baskı öncesi üretime hazırlık işlemlerini yapma ile ilgili bilgi ve becerilerin kazandırılması amaçlanmaktadır.	
DERSE AİT ALAN / DAL BECERİSİ	Baskı öncesi tasarım ve üretime hazırlık işlemlerini yapma	
EĞİLİMLER	E3.3. Yaratıcılık E3.5. Açık fikirlilik E3.7. Sistematiklik	
PROGRAMLAR ARASI BİLEŞENLER	**Sosyal-Duygusal Öğrenme Becerileri**	SDB2.1. İletişim Becerisi SDB2.2. İş Birliği Becerisi
	Değerler	D5. Duyarlılık D7. Estetik D16. Sorumluluk D17. Tasarruf D18. Temizlik
	Okuryazarlık Becerileri	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB2. Dijital Okuryazarlık OB4. Görsel Okuryazarlık OB7. Veri Okuryazarlığı OB8. Sürdürülebilirlik Okuryazarlığı OB9. Sanat Okuryazarlığı
DİSİPLİNLER ARASI İLİŞKİLER	Grafik ve Fotoğraf, Bilişim Teknolojileri	
BECERİLER ARASI İLİŞKİLER	KB2.2. Gözlemleme Becerisi KB2.4. Çözümleme Becerisi KB2.5. Sınıflandırma Becerisi KB2.6. Bilgi Toplama Becerisi KB2.7. Karşılaştırma Becerisi KB2.13. Yapılandırma Becerisi KB2.14. Yorumlama Becerisi	
ÖĞRENME ÇIKTILARI	Renk karışımları hazırlayabilme Vektörel çizim programında temel şekil ve metin işlemlerini yapabilme Nesnelerin vektörel çizimini yapabilme Amblem ve logo tasarlayabilme Kartvizit tasarlayabilme Davetiye tasarlayabilme	
ÖĞRENME KANITLARI (Ölçme ve Değerlendirme)	Öğrencilerin; renk karışımları hazırlama, vektörel çizim programında temel şekil ve metin işlemlerini yapma, nesnelerin vektörel çizimini yapma, amblem ve logo, kartvizit ve davetiye tasarlama öğrenme çıktılarına ulaşma düzeyleri süreç ve ürün odaklı öğrenme kanıtları aracılığıyla değerlendirilebilir. Öğrenme sürecinde gerçekleştirilen uygulama çalışmaları sırasında öğrencilerin performansları; işlem basamaklarına uygun çalışma, teknik doğruluk, görsel bütünlük, tasarım ilkelerine uyum ve özgünlük ölçütlerini içeren kontrol listeleri, dereceli puanlama anahtarları ve derecelendirme ölçekleri kullanılarak izlenebilir. Öğrencilerin oluşturduğu dijital tasarımlar, eskizler, ara ürünler ve nihai çalışmalar portfolyo dosyasında toplanarak gelişimlerinin bütüncül biçimde değerlendirilmesi sağlanabilir. Kavramsal bilgi ve teknik temeli yoklamak amacıyla kısa cevaplı sorular, doğru-yanlış, eşleştirme ve boşluk doldurma türünde ölçme araçlarından	

<table>
<tr><td></td><td colspan="3">yararlanılabilir. Ayrıca öğrenme-öğretme uygulamalarında yer verilen Venn şeması, kavram haritası ve yapılandırılmış grid gibi grafik düzenleyiciler aracılığıyla öğrencilerin karşılaştırma, ilişkilendirme, sınıflandırma ve yapılandırma becerileri değerlendirilebilir. Tasarım ve üretim süreçlerinde öğrencilerin aldıkları kararları gerekçelendirmeleri sözlü sunumlar ve açıklayıcı notlar üzerinden incelenerek iletişim becerileri desteklenebilir. Değerlendirme süreci öz değerlendirme ve akran değerlendirme formları ile desteklenerek öğrencilerin öğrenme sorumluluğu kazanmaları, güçlü yönlerini fark etmeleri ve gelişime açık alanlarını belirlemeleri sağlanabilir.
Elde edilen tüm veriler doğrultusunda öğrencilere zamanında ve geliştirici geri bildirim verilerek öğrenme süreci iyileştirilebilir.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">ÖĞRENME-ÖĞRETME YAŞANTILARI</td><td>Temel Kabuller

Öğrencilerin baskı öncesi teknikleri dersinde temel renk ve ışık kavramları ile amblem, logo, kartvizit ve davetiyenin kullanım amaçlarına ilişkin temel bilgilere sahip olduğu kabul edilir.
Öğrencilerin temel düzeyde dijital tasarım araçlarını kullanabilme becerisine sahip oldukları kabul edilir.
Öğrencilerin bu temel bilgileri, yeni öğrenme alanlarında yapılacak uygulamalara aktarabilecekleri varsayılır.</td><td>Ön Değerlendirme

Öğrencilerin derse hazırlık düzeylerini belirlemek amacıyla baskı öncesi teknikleri dersinde yer alan temel konulara ilişkin yazılı veya dijital tanılayıcı ön değerlendirme uygulamaları yapılır. Bu uygulamalarda temel renk bilgisi, amblem ve logo kavramları ile kartvizit ve davetiye tasarımında bulunması gereken temel ögelere yönelik kısa cevaplı ve doğru-yanlış türünde sorulara yer verilir. Ön değerlendirme sonuçları, öğrencilerin önceki öğrenmelerini yeni öğrenme alanlarıyla ilişkilendirme düzeylerini belirlemek amacıyla kullanılır.</td><td>Köprü Kurma

Öğrencilerin önceki bilgileri ile yeni öğrenmeleri arasında bağlantı kurmalarını sağlamak amacıyla renk kavramına ilişkin sınıf içi tartışma yapılır. Günlük hayatta karşılaşılan amblem ve logoların görsel özellikleri üzerine örnekler üzerinden değerlendirme yapılması sağlanır. Kartvizit ve davetiyede bulunması gereken ögelere ilişkin beyin fırtınası etkinliği gerçekleştirilerek öğrencilerin mevcut bilgi ve deneyimlerini paylaşmaları teşvik edilir.</td></tr>
<tr><td colspan="3">Öğrenme-Öğretme Uygulamaları

Renk Karışımları Hazırlama: Öğrencilerin renk ve ışık kavramlarına ilişkin ön bilgilerini belirlemek amacıyla kısa bir uyaran video izletilir. Video sonrasında öğretmen rehberliğinde renk, ışık ve tayf kavramları ile RGB ve CMYK renk modelleri açıklanır. Öğrencilerin RGB ve CMYK renk modellerini karşılaştırma ve ayırt etme becerileri eşleştirme etkinliği ve Venn şeması kullanılarak yoklanır (OB4, KB2.7, KB2.4). Ardından öğrenciler küçük gruplara ayrılarak maddesel renk karışımlarına yönelik uygulama çalışmasını gerçekleştirir. Ana renklerden ara renkleri oluşturma sürecinde doğru malzeme kullanma, oran belirleme ve işlem basamaklarını takip etme becerileri desteklenir (KB2.13, SDB2.2, D16.3). Öğrencilerin renkler arasındaki ilişkileri analiz etme ve sınıflandırma becerilerini geliştirmek amacıyla yapılandırılmış grid kullanılabilir (KB2.4, KB2.5, KB2.13, E3.7). Öğrenciler mürekkeple sıcak, soğuk ve kontrast renkleri hazırlamaya yönelik uygulama çalışmasını gerçekleştirir. Verilen renk skalası doğrultusunda sıcak-soğuk ve kontrast renk örneklerini oluşturmaları istenir. Uygulama sürecinde uygun renk seçimi yapma, renkleri doğru oranlarda karıştırma ve elde edilen renkleri sınıflandırma becerileri desteklenir (OB4, KB2.5, KB2.2). Öğrenciler çevrelerinde karşılaştıkları baskı ürünlerini inceleyerek kullanılan renkleri gözlemler ve bulgularını not eder (KB2.2). Elde ettikleri verilerden yararlanarak okul ortamında seçtikleri Pantone renklerine uygun mürekkep karışımlarını adım adım oluşturur ve basit bir Pantone renk numune sayfası hazırlar. Öğrencilerin Pantone kataloğundan seçilen renk ile oluşturdukları</td></tr>
</table>

	karışımı eşleştirme ve doğruluk açısından analiz etme becerileri bağlam temelli sorularla değerlendirilebilir **(OB7, KB2.4, KB2.13, E3.7).** Uygulamalar süresince çalışma ortamının düzenli kullanılması, malzemelerin verimli kullanılması ve atık oluşumunun azaltılmasına dikkat edilmesi sağlanır **(D17.2, D18.2).** Etkinlik sonunda öğrenciler hazırladıkları maddesel, sıcak-soğuk, kontrast ve Pantone renk örneklerini sınıf ortamında sunar **(SDB2.1, OB4).** Yapılan uygulama çalışmalarında öğrencinin performansı kontrol listesi, dereceli puanlama anahtarı veya derecelendirme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir. Süreç akran ve öz değerlendirme formları ile desteklenebilir. **Vektörel Çizim Programında Temel Şekil ve Metin İşlemleri:** Vektörel çizim programının temel menü ve panelleri örnek bir arayüz üzerinden tanıtılır. Öğrencilerden menü ve panellerin hangi işlevlere hizmet ettiğini ifade etmeleri istenir. Öğrencilerin menü ve panel yapılarını ayırt etme ve sınıflandırma becerileri; eşleştirme etkinlikleri ile doğru-yanlış maddelerinden oluşan kısa cevaplı çalışma yaprakları kullanılarak yoklanabilir **(OB1, OB2, KB2.5, KB2.4).** Ardından sayfa açılış ayarları öğretmen tarafından adım adım gösterilir. Öğrencilerin verilen ölçülere uygun yeni bir çalışma sayfası oluşturmaları sağlanır. Ölçü birimi seçimi, sayfa yönü ve çalışma alanı ayarlarını doğru yapılandırmaları sağlanır **(KB2.13, E3.7, D16.3).** Bir sonraki aşamada temel geometrik şekil araçları kullanılarak farklı boyutlarda şekiller oluşturulur. Öğrencilerin doğru aracı seçme, şekli uygun ölçüde oluşturma ve dolgu ve kontur ayarlarını yapma becerileri desteklenir. Oluşturulan şekillerin renk ve biçim özelliklerine göre sınıflandırılması sağlanarak görsel düzenleme becerileri desteklenir **(OB4, KB2.2, KB2.5).** Metin aracı kullanılarak farklı boyutlarda yazı alanları oluşturulur ve temel tipografik ayarlar yaptırılır. Öğrenciler aynı metni farklı yazı tipleriyle düzenleyerek tercih ettikleri tasarımı kısa açıklamalarla gerekçelendirir. Bu süreçte öğrencilerin görsel tercihleri analiz etme ve yorumlama becerileri kısa cevaplı sorularla yoklanabilir **(OB4, OB9, KB2.4, KB2.14).** Yazı ve nesnelerin hizalanması ve konumlandırılması örnek çalışmalar üzerinden gösterilir. Öğrenciler oluşturdukları şekil ve metinleri belirlenen ölçütlere göre hizalayarak sayfa düzenini oluşturur. Bu süreçte planlı ve sistematik çalışma alışkanlıkları desteklenir **(KB2.13, E3.7, D16.3).** Son aşamada öğrenciler günlük hayatta kullanılabilecek tanıtıcı bir yaka kartını vektörel çizim programında tasarlar. Tasarım sürecinde şekil ve metin araçlarını amacına uygun kullanmaları, görsel dengeyi sağlamaları ve çalışmayı planlı biçimde tamamlamaları beklenir. Öğrenciler tasarım sürecinde aldıkları kararları kısa notlar veya görsellerle belgeleyerek sınıf ortamında sunar. Bu süreçte iletişim becerileri ve estetik farkındalıklarının gelişimi desteklenir **(SDB2.1, SDB2.2, OB9, D7.3).** Yapılan uygulama çalışmalarında öğrencinin performansı kontrol listesi, dereceli puanlama anahtarı veya derecelendirme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir. Süreç akran ve öz değerlendirme formları ile desteklenebilir. **Nesnelerin Vektörel Çizimi:** Öğrencilerin dikkatini çekmek amacıyla hayvan hakları ve çevre sorunlarına ilişkin yaş düzeylerine uygun kısa bir video veya görsel sunusu izletilir. Öğrencilerden izledikleri içerikte dikkatlerini çeken görsel unsurları değerlendirmeleri ve görsellerin hangi mesajları ilettiğine ilişkin fikirlerini gerekçelendirmeleri istenir. Öğrencilerin görsel ögeleri fark etme ve yorumlama becerileri kısa cevaplı sorular içeren çalışma yaprakları ile yoklanabilir **(OB4, KB2.2, KB2.14, D5.2).** Ardından öğrenciler, hayvan hakları veya çevre sorunları ile ilişkili bir imge seçer. Seçtikleri imgeye ilişkin doğru ve güvenilir bilgiye ulaşmak için uygun kaynakları belirler, araştırma yapar ve elde ettikleri bilgileri kısa notlar hâlinde düzenler **(OB1, KB2.6, D16.3).** Topladıkları bilgiler doğrultusunda öğrenciler, seçtikleri imgeyi vektörel çizime uygun hâle getirmek amacıyla taslak (eskiz) oluşturur. Eskiz çalışmaları üzerinden çizim sürecinin hangi aşamalardan oluşacağı sınıf ortamında tartışılır. Öğrenciler, çizim sürecini planlı ve sıralı biçimde yapılandırarak vektörel çizim programında nesne çizimini tamamlar **(KB2.13, E3.7).** Çizim aşamasında öğrenciler Kalem (Pen) ve Kurşun Kalem (Pencil) araçlarını kullanarak çizgi oluşturma, dolgu ve kontur ayarlarını yapma, çizimi görsel bütünlük sağlayacak biçimde düzenleme çalışmaları yapar.

	Öğrencilerin çizim araçlarını amacına uygun kullanma ve görsel anlatımı güçlendirme becerileri desteklenir **(OB4, OB9).** Vektörel çizim araçlarının farklı anlatım biçimlerinde kullanımını desteklemek amacıyla öğrencilerden aynı imge üzerinden basit bir karikatür çalışması yapmaları istenir. Öğrencilerin imgeyi özgün biçimde yorumlamaları, görsel mesaj oluşturmaları ve estetik düzenleme yapmaları teşvik edilerek yaratıcı düşünme becerilerinin gelişimi desteklenir **(OB9, E3.3, D7.3).** Süreç sonunda öğrenciler seçtikleri imgeyi teknik kurallara uygun biçimde vektörel olarak çizerek sınıf ortamında sunar. Bu süreçte iletişim becerileri desteklenir **(SDB2.1).** Yapılan uygulama çalışmalarında öğrencilerin performansları; kontrol listeleri, dereceli puanlama anahtarları veya derecelendirme ölçekleri kullanılarak süreç ve ürün temelli olarak değerlendirilebilir. Süreç akran ve öz değerlendirme formları ile desteklenebilir**.** **Amblem ve Logo Tasarlama:** Dersin başında öğrencilere amblem ve logo kavramlarına ilişkin kısa bir görsel uyaran sunulur. Öğrencilerden sunulan örnekler üzerinden amblem ve logo arasındaki farkları belirlemeleri istenir. Amblem ve logo kavramlarına ait temel özellikler sınıf ortamında tartışılarak karşılaştırma tablosu üzerinde yapılandırılır. Öğrencilerin kavramsal ayırt etme ve karşılaştırma becerileri kısa cevaplı sorular ve karşılaştırma tablosu kullanılarak yoklanabilir **(KB2.7, OB9).** Ardından öğrenciler farklı sektörlere ait amblem ve logoları inceleyerek kullanılan biçim, renk ve sembollerin firma kimliği üzerindeki etkilerini analiz eder. Öğrencilerden bu değerlendirmelerini gerekçeleriyle sözlü olarak ifade etmeleri istenir. Bu süreçte görsel çözümleme ve estetik değerlendirme becerileri desteklenir **(OB4, OB9, KB2.4, SDB2.1, D7.3).** Öğrenciler belirlenen iş kolları (gıda, temizlik, banka, teknoloji vb.) özelinde amblem ve logolarda tercih edilen renkleri araştırır. Renk tercihleri ile firma kimliği arasındaki ilişkiyi analiz ederek elde ettikleri bilgileri kısa notlar hâlinde düzenler **(OB1, KB2.6).** Geometrik formlarla tasarıma geçilmeden önce öğrencilerden temel geometrik şekillerin amblem ve logo tasarımında neden tercih edildiğine ilişkin çıkarımlarda bulunmaları istenir. Öğrenciler, geometrik formların çağrışımlarını örnekler üzerinden açıklayarak tasarım sürecini planlar **(KB2.13).** Öğrenciler seçtikleri bir iş koluna ait hayalî bir firma belirler ve bu firma için yalnızca geometrik formlar kullanarak amblem ve logo eskizleri oluşturur. Eskiz sürecinde ölçü, oran, simetri ve denge unsurlarını dikkate almaları beklenir **(E3.7, D16.3).** Eskizlerin ardından öğrenciler vektörel çizim programında geometrik şekil araçlarını kullanarak amblem ve logo tasarımını dijital ortamda tamamlar. Bu süreçte tasarımı eskizden uygulamaya planlı biçimde aktarmaları, özgün çözümler üretmeleri, görsel bütünlük ve estetik dengeyi sağlamaları beklenir. Öğrencilerin özgün tasarım kararları almaları teşvik edilerek yaratıcı düşünme becerilerinin gelişimi desteklenir **(E3.3, OB9, D7.3).** Süreç sonunda ortaya konan amblem ve logo tasarımları sınıf ortamında sunulur. Öğrenciler tasarım sürecinde aldıkları kararları ve yaptıkları düzenlemeleri kısa notlar veya eskiz örnekleriyle belgeleyerek paylaşır. Bu süreçte iletişim becerileri desteklenir **(SDB2.1).** Yapılan uygulama çalışmalarında öğrencilerin performansları; kontrol listeleri, dereceli puanlama anahtarları veya derecelendirme ölçekleri kullanılarak süreç ve ürün temelli olarak değerlendirilebilir. Süreç akran ve öz değerlendirme formları ile desteklenebilir**.** **Kartvizit Tasarlama:** Farklı sektörlere ait kartvizit örneklerinin incelenmesiyle derse başlanır. Öğrencilerden kartvizitin ne olduğu, hangi amaçlarla kullanıldığı ve mesleki iletişimdeki rolü hakkında görüş bildirmeleri istenir. İncelenen örnekler üzerinden kartvizitte bulunması gereken temel ögeler belirlenir ve sınıflandırılır. Öğrencilerin kartvizitin kullanım alanları ve temel ögelerine ilişkin bilgi düzeyleri kısa cevaplı sorular ve tanılayıcı dallanmış ağaç kullanılarak değerlendirilebilir **(OB4, KB2.5).** Bu aşamada kartvizitin standart ölçüleri, kartvizitte bulunması gereken zorunlu bilgiler ve ölçü-boşluk ilişkisi ele alınır. Öğrencilerin bu konulara ilişkin kavramsal bilgi düzeyleri boşluk doldurma ve doğru-yanlış maddelerinden oluşan çalışma yaprağı ile değerlendirilebilir **(KB2.4).** Ardından öğrenciler, seçilen kartvizit örneklerini sanatsal açıdan inceler. Düzen, renk, tipografi ve görsel denge açısından olumlu ve olumsuz yönleri belirler ve değerlendirmelerini

	gerekçelendirerek sınıf ortamında paylaşır. Öğrencilerin estetik değerlendirme ve gerekçelendirme becerileri desteklenir **(OB9, D7.3, SDB2.1).** Öğrenciler dijital çalışmaya geçmeden önce tasarım kararlarını planlamak amacıyla taslak çalışmalar yapar. Taslaklar hazırlanırken ölçü, hizalama, boşluk kullanımı ve bilgi yerleşimi unsurlarını dikkate alarak tasarım sürecini planlı ve düzenli biçimde yapılandırmaları sağlanır **(KB2.13, E3.7, D16.3).** Öğrenciler kartvizit ölçülerine uygun biçimde taşma payı, kesim payı ve hizalama çizgilerini dikkate alarak montaj planı hazırlar. Ardından vektörel çizim programını kullanarak kartvizit tasarımını dijital ortamda gerçekleştirir ve dijital üretim süreçlerine uyum sağlamaları desteklenir. Bu süreçte ölçü doğruluğu, hizalama, görsel bütünlük ve okunabilirlik unsurlarına dikkat etmeleri beklenir **(OB4, E3.3).** Süreç sonunda öğrenciler belirlenen ölçütlere uygun kartvizit tasarımlarını sınıf ortamında sunar. Öğrenciler tasarım sürecinde aldıkları ölçü, hizalama ve yerleşim kararlarını kısa notlar veya taslak örnekleriyle belgeleyerek paylaşır. Bu süreçte iletişim becerileri desteklenir **(SDB2.1, E3.5, D7.3).** Yapılan uygulama çalışmalarında öğrencilerin performansları; kontrol listeleri, dereceli puanlama anahtarları ve derecelendirme ölçekleri kullanılarak süreç ve ürün temelli olarak değerlendirilir. Süreç öz ve akran değerlendirme formları ile desteklenir. **Davetiye Tasarlama:** Derse, farklı türlerde davetiye örneklerinin incelenmesiyle başlanır. Öğrencilerden davetiyenin kullanım amacı, kullanım alanları ve davetiyede bulunması gereken temel öğeleri belirlemeleri ve sınıflandırmaları istenir. Öğrencilerin bu konulara ilişkin kavramsal bilgi düzeyleri kısa cevaplı sorular ve sınıflandırma tablosu kullanılarak değerlendirilebilir **(OB4, KB2.5).** İncelenen davetiye örnekleri; renk, tipografi, görsel düzen ve mesajın hedef kitleye uygunluğu açısından sanatsal yönden değerlendirilir. Öğrenciler olumlu ve olumsuz yönleri gerekçelendirerek paylaşır. Bu süreçte estetik değerlendirme ve çözümleme becerileri desteklenir **(OB9, D7.3, KB2.4).** Belirlenen bir tema doğrultusunda (örneğin çevre bilinci ve farkındalık oluşturmak amacıyla “Dünya Su Günü”) etkili bir davetiyenin hangi mesajları içermesi gerektiği tartışılır. Tema ile görsel tasarım arasındaki ilişkiyi yorumlamaları sağlanır. Öğrencilerin çevreye duyarlılık ve tema-mesaj-görsel ilişkilendirme düzeyleri yapılandırılmış açık uçlu sorular aracılığıyla değerlendirilebilir **(OB8, KB2.14, D5.2).** Davetiye tasarım sürecinde öğrenciler dijital çalışmaya geçmeden önce tasarım kararlarını planlar ve vektörel çizim programını kullanarak tematik davetiye tasarımı oluşturur. Tasarım sürecinde dijital araçları etkin kullanmaları ve kaynakları verimli yönetmeleri teşvik edilir. Bu süreçte tasarım ilkelerine uygun hareket etmeleri, görsel bütünlük sağlamaları ve özgün çözümler üretmeleri beklenir. Öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerinin gelişimi desteklenir **(E3.3, OB4).** Süreç sonunda öğrenciler belirlenen tasarım ölçütlerine uygun davetiye tasarımlarını sınıf ortamında sunar. Öğrenciler tasarım sürecinde aldıkları tema, renk, tipografi ve yerleşim kararlarını kısa notlar veya taslak örnekleriyle belgeleyerek paylaşır. Bu süreçte iletişim becerileri desteklenir **(SDB2.1, D16.3).** Yapılan uygulama çalışmalarında öğrencinin performansı kontrol listesi, dereceli puanlama anahtarı veya derecelendirme ölçeği kullanılarak değerlendirilebilir. Süreç akran ve öz değerlendirme formları ile desteklenebilir.
ÖĞRENME ÖĞRETME ORTAM VE DONANIMI	**Ortam:** Bilgisayar atölyesi **Donanım** Vektörel çizim programı yüklü bilgisayarlar, projeksiyon cihazı veya akıllı tahta, internet bağlantısı, çizim tableti (varsa), prova çıktıları almak için yazıcı, örnek baskı ürünleri (amblem, logo, kartvizit, broşür vb.), eskiz çalışmaları için kâğıt, kalem, cetvel ve yardımcı çizim araçları. **Güvenlik ve Altyapı:** İlk yardım seti, uyarı levhaları, yangın söndürücü, atık sınıflandırma ve geri dönüşüm üniteleri ile gerekli durumlarda kullanılmak üzere kişisel koruyucu donanımlar.

	Ölçüm ve Kontrol Araçları: Ölçü cetvelleri ve temel baskı kontrol araçları, lup, densitometre (varsa), renk kontrol şeritleri. **Baskı Öncesi Materyalleri:** Farklı baskı sistemlerine ait numune panoları (tipo, ofset, dijital), kâğıt numune setleri (gramaj, doku, tür) ve bitmiş ürün örnekleri. **El Aletleri:** Temel kesim ve katlama araçları. **Sunum, Kayıt ve Düzen:** Bilgisayar, akıllı tahta veya projeksiyon cihazı, yazıcı.

	ÖĞRENME BİRİMİ / MODÜL ADI	**ÖĞRENME BİRİMİ / MODÜL SÜRESİ**
ÖĞRENME BİRİMİ / MODÜL VE SÜRE TABLOSU	Renk Karışımları Hazırlama	40/30
	Vektörel Çizim Programında Temel Şekil ve Metin İşlemleri	40/35
	Nesnelerin Vektörel Çizimi	40/30
	Amblem ve Logo Tasarlama	40/35
	Kartvizit Tasarlama	40/25
	Davetiye Tasarlama	40/25
TOPLAM		**240/180**

ÖĞRENME BİRİMİ / MODÜL	**ÖĞRENME ÇIKTISI GRUBU VE AÇIKLAMALARI**		**İÇERİK ÇERÇEVESİ**
Renk Karışımları Hazırlama	**Renk karışımları hazırlayabilme**	**Renk modellerini açıklar.** Renk ve ışık tanımlanır. Işığın özellikleri açıklanır. Tayf kavramı açıklanır. Işık-renk ilişkisi açıklanır. CMYK renk modelleri açıklanır. RGB renk modelleri açıklanır. RGB ve CMYK renk modellerinin kullanım alanları açıklanır. **Maddesel renk karışımlarını yapar.** Baskı mürekkepleri açıklanır. Mürekkebi oluşturan maddeler açıklanır. Maddesel renk karışımları açıklanır. Ana ve ara renklerin elde edilmesi örneklendirilir. Maddesel renk karışımları oluşturulur. **Mürekkeple sıcak-soğuk ve kontrast renkleri hazırlar.** Sıcak-soğuk renk kavramları açıklanır. Kontrast renk kavramı açıklanır. Renk skalasında sıcak-soğuk ve kontrast renkler açıklanır.	**Renk kavramı** **Maddesel renk karışımları** **Mürekkeple sıcak-soğuk ve kontrast renkler** **Pantone renk karışımları**

		Renk skalasından mürekkeple sıcak-soğuk renkler oluşturulur. Renk skalasından mürekkeple kontrast renkler oluşturulur. **Pantone renk karışımlarını yapar.** Pantone kavramı açıklanır. Pantone renk kataloğu ve kullanım amacı açıklanır. Pantone kataloğundan seçilen renklere uygun karışımlar oluşturulur. Pantone renk kullanımının baskı sürecine etkisi açıklanır. Yapılan karışımlarla basit Pantone renk kataloğu / numune sayfası oluşturulur.	
Vektörel Çizim Programında Temel Şekil ve Metin İşlemleri	**Vektörel çizim programında temel şekil ve metin işlemlerini yapabilme**	**Vektörel çizim programının temel menü ve araçlarını amacına uygun biçimde kullanır.** Vektörel çizim programında kullanılan menüler açıklanır. Vektörel çizim programında kullanılan paneller açıklanır. Vektörel çizim programında sayfa açılış ayarları açıklanarak yaptırılır. **Vektörel çizim programında geometrik şekiller oluşturur.** Vektörel çizim programında araç kutusu açıklanır. Geometrik şekiller çizdirilir. Geometrik şekillere renk verme işlemi yaptırılır. **Vektörel çizim programında yazılar yazar.** Farklı boyutlarda yazı alanı açtırılır. Yazı alanlarına kelime ve cümleler yazdırılır. Yazıların font ve puntosunun değiştirilmesi açıklanır. Yazıların renklerinin verilmesi sağlanır. Yazı ve nesnelerin birbirine göre hizalanması açıklanır. **Çalışmaları baskıya hazırlar.** Yazıların vektöre dönüştürülmesi işlemi yaptırılır. Resimlerin dosyaya gömülmesi işlemi yaptırılır. Kaydetme seçenekleri açıklanır. Kayıt formatları (PDF/EPS/SVG vb.) açıklanır.	**Vektörel çizim programı** **Vektörel çizim programında geometrik şekiller oluşturma** **Vektörel çizim programında yazı yazma** **Çalışmayı baskıya hazırlama**

Nesnelerin Vektörel Çizimi	**Nesnelerin vektörel çizimini yapabilme**	**Vektörel çizim programında nesne çizimleri yapar.** Kalem Aracı (Pen Tool) ile doğru nesne çizmesi sağlanır. Kalem Aracı (Pen Tool) ile eğri nesne çizmesi sağlanır. Basit nesne ve şekillerin Kalem Aracı (Pen Tool) ile görsel üzerinden geçilerek vektörel hâle getirilmesi sağlanır. **Vektörel çizim programında örnek üzerinden karikatür çizer.** Basit karikatür çizimlerinin Kalem Aracı (Pen Tool) ile vektörel hâle getirilmesi sağlanır. Çizilen karikatürlerin renklendirme işlemi yaptırılır.	**Basit nesne çizimleri** **Örnek üzerinden karikatür çizimi**
Amblem ve Logo Tasarlama	**Amblem ve logo tasarlayabilme**	**Amblem ve logo eskiz çalışması yapar.** Amblem kavramı ve amblem çeşitleri açıklanır. Logo kavramı ve logonun özellikleri açıklanır. Amblem ve logo arasındaki fark açıklanır. Amblem eskizi çizdirilir. **Vektörel çizim programında harflerle amblem ve logo hazırlar.** Paragraf panelindeki menüler açıklanır. Yazının eğilmesi ve dönüştürülmesi açıklanır. Harflerle hazırlanmış amblem ve logo örnekleri inceletilir. Yalnızca harflerden oluşan amblem ve logo çizdirilir. **Vektörel çizim programında geometrik formlarla amblem ve logo hazırlar.** Geometrik formlarla hazırlanmış amblem ve logo örnekleri inceletilir. Ölçülü geometrik çizimler yapması sağlanır. Geometrik formlarla amblem çizdirilir. Geometrik formlarla harf hâline getirilmiş logo çizdirilir. Geometrik form ve yazı birleştirilerek amblem ve logo hazırlatılır. Kalem Aracı (Pen Tool) kullanılarak çizimler sonlandırılır.	**Amblem ve logo eskiz çalışması** **Harflerle amblem ve logo hazırlama** **Geometrik formlarla amblem ve logo hazırlama**

Kartvizit Tasarlama	**Kartvizit tasarlayabilme**	**Temel tasarım kurallarına uygun kartvizit tasarımı yapar.** Kartvizit örnekleri inceletilir. Kartvizit kullanım alanları açıklanır. Kartvizitte bulunması gereken ögeler açıklanır. Kartvizit ölçüleri açıklanır. Kartvizitte tasarım unsurları açıklanır. Zeminli ve zeminsiz kartvizit çalışması yaptırılır. **Kartvizitte temel montaj uygulamaları yapar.** Montaj ve montaj unsurları açıklanır. Vektörel çizim programında kartvizit montajı yaptırılır. Dosyalar baskıya hazırlatılır. Vektörel çizim programında taşma payı, çözünürlük, renk modu kontrolü yaptırılır.	**Kartvizit tasarımı** **Kartvizit montajı**
Davetiye Tasarlama	**Davetiye tasarlayabilme**	**Temel tasarım kurallarına uygun davetiye tasarımı yapar.** Davetiyenin işlevi açıklanır. Davetiyenin kullanım alanları açıklanır. Davetiyede bulunması gereken ögeler açıklanır. Davetiye hazırlanmasında kullanılan baskı altı malzemeler açıklanır. Vektörel çizim programında davetiye tasarımı yaptırılır. **Davetiyede temel montaj uygulamaları yapar.** Vektörel çizim programında davetiye montajı yaptırılır.	**Davetiye tasarımı** **Davetiye montajı**

UYGULAMA FAALİYETLERİ / TEMRİNLER

Uygulama faaliyeti / temrinler; ders öğrenme çıktısına uygun olarak okulun fiziki kapasitesi ve donatımı, öğrenci sayısı göz önünde bulundurularak en fazla uygulama faaliyeti / temrini yaptıracak şekilde meslek alan zümre öğretmenler kurulu tarafından seçilir. Meslek alan zümre öğretmenleri tarafından aşağıda yer alan temrinlerden farklı temrinlerin uygulanmasına karar verilebilir.
Uygulama sürecinde ilişkili bileşenler sütununda yer alan değer, eğilim, sosyal duygusal öğrenme becerileri, okuryazarlık becerileri; öğrenme çıktıları ve içerikle ilişkilendirilerek öğrencilere kazandırılmalıdır.
İlişkili bileşenlere ait açıklamaya ve süreç bileşenlerine TYMM ortak metinde yer alan tablolardan ulaşılabilir.

ÖĞRENME BİRİMİ / MODÜL	UYGULAMA FAALİYETLERİ / TEMRİNLER	İLİŞKİLİ BİLEŞENLER
Renk Karışımları Hazırlama	RGB ve CMYK renk modellerini karşılaştırmak ve kullanım alanlarına göre sınıflandırmak CMYK temel mürekkeplerini kullanarak ana ve ara renkleri elde etmek	OB4. Görsel Okuryazarlık OB7. Veri Okuryazarlığı KB2.2. Gözlemleme Becerisi KB2.4. Çözümleme Becerisi KB2.5. Sınıflandırma Becerisi

	Mürekkeplerle sıcak, soğuk ve kontrast renk örnekleri oluşturmak ve bunları renk skalası üzerinde göstermek Pantone renk kataloğundan seçilen bir renge uygun mürekkep karışımı hazırlamak ve numune oluşturmak	KB2.7. Karşılaştırma Becerisi KB2.13. Yapılandırma Becerisi SDB2.1. İletişim Becerisi SDB2.2. İş Birliği Becerisi E3.7. Sistematiklik D16.3. Görev bilincine sahip olmak D18.2. Yaşadığı ortamın temizliğine dikkat etmek D17.2. İsraftan kaçınmak
Vektörel Çizim Programında Temel Şekil ve Metin İşlemleri	Vektörel çizim programında menü, panel ve araçları kullanarak baskıya uygun bir çalışma dosyası oluşturmak Vektörel çizim programında farklı boyutlarda geometrik şekiller çizmek ve renklendirmek Metin araçlarını kullanarak yazı alanı oluşturmak, font ve punto ayarlarını yapmak Hazırlanan çalışmayı vektöre dönüştürmek ve baskıya uygun formatta kaydetmek	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB2. Dijital Okuryazarlık OB4. Görsel Okuryazarlık OB9. Sanat Okuryazarlığı KB2.2. Gözlemleme Becerisi KB2.4. Çözümleme Becerisi KB2.5. Sınıflandırma Becerisi KB2.13. Yapılandırma Becerisi KB2.14. Yorumlama Becerisi E3.2. Odaklanma E3.7. Sistematiklik SDB2.1. İletişim Becerisi SDB2.2. İş Birliği Becerisi D7.3. Sanatsal ve görsel zevkleri hayatın bir parçası hâline getirmek D16.3. Görev bilincine sahip olmak
Nesnelerin Vektörel Çizimi	Kalem Aracı (Pen Tool) kullanarak basit bir nesneyi vektörel olarak çizmek Basit bir karikatür görselini Kalem Aracı (Pen Tool) kullanarak vektörel hâle getirmek ve renklendirmek	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB4. Görsel Okuryazarlık OB9. Sanat Okuryazarlığı KB2.2. Gözlemleme Becerisi KB2.6. Bilgi toplama Becerisi KB2.13. Yapılandırma Becerisi KB2.14. Yorumlama Becerisi SDB2.1. İletişim Becerisi E3.3. Yaratıcılık E3.7. Sistematiklik D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek D7.3. Sanatsal ve görsel zevkleri hayatın bir parçası hâline getirmek D16.3. Görev bilincine sahip olmak
Amblem ve Logo Tasarlama	Belirlenen bir iş kolu için amblem ve logo tasarımına yönelik eskiz çalışmaları hazırlamak Yalnızca harfleri kullanarak vektörel ortamda bir amblem veya logo tasarlamak Geometrik şekilleri kullanarak vektörel ortamda bir amblem veya logo tasarlamak	OB1. Bilgi Okuryazarlığı OB4. Görsel Okuryazarlık OB9. Sanat Okuryazarlığı KB2.4. Çözümleme Becerisi KB2.6. Bilgi toplama Becerisi KB2.7. Karşılaştırma Becerisi KB2.13. Yapılandırma Becerisi E3.3. Yaratıcılık E3.7. Sistematiklik SDB2.1. İletişim Becerisi D7.3. Sanatsal ve görsel zevkleri hayatın bir parçası hâline getirmek D16.3. Görev bilincine sahip olmak

Kartvizit Tasarlama	Belirlenen ölçü ve tasarım ilkelerine uygun biçimde dijital ortamda kartvizit tasarlamak Taşma payı, kesim payı ve hizalama çizgilerini dikkate alarak kartvizit montajı yapmak	OB4. Görsel Okuryazarlık OB9. Sanat Okuryazarlığı KB2.4. Çözümleme Becerisi KB2.5. Sınıflandırma Becerisi KB2.13. Yapılandırma Becerisi E3.3. Yaratıcılık E3.5. Açık fikirlilik E3.7. Sistematiklik SDB2.1. İletişim Becerisi D7.3. Sanatsal ve görsel zevkleri hayatın bir parçası hâline getirmek D16.3. Görev bilincine sahip olmak
Davetiye Tasarlama	Belirlenen bir tema doğrultusunda dijital ortamda davetiye tasarlamak Hazırlanan davetiye tasarımını ölçü ve hizalama kurallarına uygun biçimde montajlamak	OB4. Görsel Okuryazarlık OB8. Sürdürülebilirlik Okuryazarlığı OB9. Sanat Okuryazarlığı KB2.4. Çözümleme Becerisi KB2.5. Sınıflandırma Becerisi KB2.14. Yorumlama Becerisi E3.3. Yaratıcılık SDB2.1. İletişim Becerisi D5.2. Çevreye ve canlılara değer vermek D7.3. Sanatsal ve görsel zevkleri hayatın bir parçası hâline getirmek D16.3. Görev bilincine sahip olmak

DERSİN UYGULANMASINA İLİŞKİN AÇIKLAMALAR

Ders sürecinde öğrencilerin iş sağlığı ve güvenliği kurallarına uygun çalışma alışkanlığı kazanmalarına özen gösterilmelidir.

Öğretim sürecinde anlatım ve örnek uygulamaların ardından her öğrencinin aktif olarak uygulama yapabileceği öğrenme ortamları oluşturulmalıdır.

Renk karışımları, vektörel çizim ve tasarım çalışmalarında öğrencilerin işlem basamaklarını planlı ve sistematik biçimde takip etmeleri sağlanmalıdır.

Öğrencilerin hazırladıkları tasarımlarda temel tasarım ilkelerine (denge, oran, hizalama, bütünlük ve okunabilirlik) uygun hareket etmeleri desteklenmelidir.

Dijital tasarım çalışmalarında dosya düzeni, doğru kayıt formatı seçimi ve baskıya hazırlık süreçlerine dikkat edilmesi sağlanmalıdır.

Öğrenme faaliyetleri mümkün olduğunca gerçek baskı ürünleri ile ilişkilendirilmeli, hazırlanan tasarımların baskı öncesi üretim süreciyle bağlantısı kurulmalıdır.

Öğrencilere yaptıkları çalışmaları sunma fırsatı verilerek iletişim, iş birliği ve değerlendirme becerilerinin gelişmesi desteklenmelidir.

Ölçme ve değerlendirme sürecinde kontrol listeleri, gözlem formları ve dereceli puanlama anahtarları kullanılarak öğrencilerin hem süreç hem ürün performansları izlenmelidir.

Öz değerlendirme ve akran değerlendirme uygulamalarına yer verilerek öğrencilerin tasarım süreçlerine yönelik farkındalık kazanmaları sağlanmalıdır.

Çalışma ortamında malzeme ve ekipmanların verimli kullanılması, israfın önlenmesi ve düzenin korunmasına dikkat edilmelidir.

Dijital ortamlarda yürütülen çalışmalarda veri güvenliği ve etik kullanım ilkeleri gözetilmelidir.

Ahilik kültürüne ilişkin değerler ile Programlar Arası Bileşenler başlığı altındaki “Değerler” eşleştirilerek öğrenme-öğretme faaliyetleri içinde öğrenciye verilmelidir.

Öğrenme süreçlerinde dijital teknolojilerin etkin kullanımına ve kaynakların verimli tüketilmesine yönelik uygulamalara yer verilerek öğrencilerin dijital ve yeşil dönüşüm becerileri desteklenmelidir.