



1. Proje Amacı ve İçerik

Başlık:

“Geometrik Şekillerle Estetik Tasarım Oluşturma”

Hedef:

Öğrenciler, çember, doğru, doğru parçası ve ışın gibi temel geometrik öğeleri kullanarak yaratıcı ve estetik bir tasarım geliştireceklerdir. Bu tasarım, bir logo, kitap kapağı, halı veya kilim deseni, çini veya başka bir sanatsal formda olabilir. Öğrenciler tasarımlarında bu geometrik şekilleri düzgün ve özgün bir şekilde kullanarak hem matematiksel hem de sanatsal bir ürün ortaya koyacaklardır.

2. Uygulama Adımları

1. Geometrik Öğeleri Tanıma ve Anlama:

Öğrenciler, çember, doğru, doğru parçası ve ışınların tanımlarını yapmalı ve bu öğelerin nasıl çizileceğini öğrenmelidir. Bu adımda öğrenciler, her bir geometrik öğenin özelliklerini inceleyeceklerdir:

- **Çember:** Bir noktadan eşit uzaklıkta olan tüm noktaların oluşturduğu şekil.
- **Doğru:** Sonsuz uzunlukta bir çizgi, başlangıç ve bitiş noktası yoktur.
- **Doğru Parçası:** Bir doğru parçası, iki belirli noktadan oluşan çizgi parçasıdır.
- **Işın:** Bir başlangıç noktası olan ve sonsuza kadar uzanan bir çizgi parçası.

2. Tasarım Konseptinin Belirlenmesi:

Öğrenciler, hangi tür tasarım yapacaklarını seçmelidirler. Seçilecek tasarımlar şunlar olabilir:

- **Logo Tasarımı:** Geometrik şekillerle minimal ve etkileyici bir logo tasarımı yapılabilir.
- **Kitap Kapağı Tasarımı:** Kitapla ilgili temaya uygun, geometrik öğeleri içeren bir kitap kapağı tasarımı oluşturulabilir.
- **Halı veya Kilim Deseni:** Geleneksel veya modern bir halı deseni için geometrik şekillerle bir tasarım yapılabilir.
- **Çini veya Seramik Deseni:** Çini sanatında geometrik formlar kullanılarak estetik bir desen oluşturulabilir.

3. Geometrik Şekillerin Kullanımı:

Öğrenciler, seçtikleri tasarımda çember, doğru, doğru parçası ve ışınları nasıl kullanacaklarına karar vermelidirler. Bu adımda öğrencilere aşağıdaki yönergeler verilebilir:

- **Çember:** Tasarımın merkezine yerleştirilebilir veya başka geometrik şekillerle birleşerek desenler oluşturabilir.

- **Dođru ve Işınlar:** Tasarımda bir yön veya hareket hissi yaratmak için kullanılabilir. Doğruların paralel veya kesişen formasyonları farklı estetik efektler oluşturabilir.
- **Dönüşüm:** Geometrik şekillerin dönmesi, yansıması veya ölçeklendirilmesi, tasarımda dinamik bir görünüm elde edilmesini sağlar.

4. Tasarımın Estetik ve Fonksiyonel Özellikleri:

Tasarımın estetik açıdan çekici olmasının yanı sıra, tasarımın fonksiyonel özellikleri de dikkate alınmalıdır:

- **Denge ve Simetri:** Tasarımda denge ve simetri oluşturulmalı, geometrik şekillerin bir araya getirilmesinde dikkat edilmelidir.
- **Renk ve Doku:** Tasarımda renklerin uyumuna ve kullanılan dokulara dikkat edilmelidir. Renkler, tasarımın ruhunu ve mesajını etkileyebilir.
- **Yaratıcılık ve Özgünlük:** Öğrenciler, tasarımda yaratıcı bir yaklaşım benimsemeli ve sıradışı bir düzenleme yaparak özgün bir eser ortaya koymalıdır.

5. Tasarımın Sunumu:

Öğrenciler tasarımlarını dijital veya fiziksel bir ortamda sunacaklardır. Dijital sunumlar için grafik tasarım yazılımları (Adobe Illustrator, CorelDRAW vb.) kullanılabilirken, fiziksel sunumlar için çizim veya el yapımı yöntemler tercih edilebilir. Öğrenciler, tasarımlarını sunarken tasarımın nasıl oluşturulduğunu ve kullanılan geometrik şekilleri açıklamalıdır.

3. Tasarım Örnekleri ve Uygulama:

Logo Tasarımı Örneđi:

Öğrenciler, basit ama etkili bir logo tasarımı için çemberi merkeze yerleştirebilir, doğru ve ışınları da logo öğelerine entegre edebilirler. Örneđin, bir teknoloji şirketi için bir logo tasarımı:

- **Çember:** Şirketin temsil ettiği evrensel bağlantıyı simgeler.
- **Dođru ve Işınlar:** Hareket ve hız hissi verir, teknoloji ve yenilik simgesi olabilir.

Kitap Kapađı Tasarımı Örneđi:

Bir bilim kurgu romanı için, çemberler ve ışınlar, uzay ve gezegen temalarını simgeleyebilir. Çeşitli doğrular ve doğru parçaları, gezegenler arasındaki yolları veya ışınlanma hatlarını temsil edebilir.

Halı/Kilim Deseni Tasarımı Örneđi:

Öğrenciler geleneksel bir halı deseni oluşturabilirler. Çember ve doğru öğeleri simetrik bir şekilde yerleştirerek estetik bir desen oluşturulabilir. Örneđin:

- **Çember:** Halının merkezinde yer alabilir ve dört ana yönü belirleyen ışınlarla çevrilebilir.
- **Dođru:** Halının kenarlarını oluşturan doğrular, simetrik bir düzen oluşturabilir.

Çini Deseni Örneği:

Çini tasarımlarında, çemberlerin içindeki doğru parçası ve ışınlarla geometrik desenler oluşturulabilir. Örneğin:

- **Çemberler ve Doğrular:** Klasik çini motiflerinde kullanılan dairesel öğeler ve doğrular, desenin ana hatlarını oluşturabilir.
- **Renk Seçimi:** Mavi ve beyaz tonları, geleneksel çini sanatına uygun renk seçimleridir.

4. Değerlendirme Kriterleri

- **Geometrik Öğelerin Kullanımı:** Çember, doğru, doğru parçası ve ışınların uygun ve yaratıcı bir şekilde kullanılması.
- **Estetik Denge:** Tasarımın görsel denge, simetri ve uyum açısından değerlendirilmesi.
- **Yaratıcılık:** Tasarımın özgünlüğü ve yaratıcılığı.
- **Fonksiyonellik:** Tasarımın amacına uygunluğu (logo, kitap kapağı, halı deseni vb.).
- **Sunum:** Tasarımın açık, düzgün ve profesyonel bir şekilde sunulması.

5. Ekstra İpuçları:

- **Teknik Destek:** Dijital araçlar kullanarak tasarım yapmak isteyen öğrenciler için grafik tasarım yazılımları hakkında kısa bir rehber hazırlanabilir.
- **Çizim ve Boyama:** Fiziksel çizimler yapacak öğrenciler için, doğru araçları ve malzemeleri kullanarak tasarımlarını en iyi şekilde ortaya koymaları teşvik edilebilir.
- **Kültürel Etkiler:** Öğrenciler, tasarımlarına farklı kültürlerden gelen geleneksel geometrik şekilleri de dahil edebilirler (örneğin, Osmanlı çini desenleri veya Orta Doğu halı desenleri).