Teknoloji ve Tasarım 7. Sınıf

2. ÜNİTE
TEMEL TASARIM

6 ders saati
TT.7.2.1 - TT.7.2.4

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli
Hasan ÇOLAK 2026

2. ÜNİTE
TEMEL TASARIM
Bu ünitede neler yapacağız?

- TT.7.2.1 Ürün veya eserlerdeki sanat-tasarım eleman ve ilkelerini algılayacağız
- TT.7.2.2 Bir ürünü veya eseri yeniden yorumlayacağız
- TT.7.2.3 Sanat-tasarım eleman ve ilkelerini kullanarak analoji yapacağız
- TT.7.2.4 Sanat-tasarım eleman ve ilkelerini kullanarak özgün bir tasarım oluşturacağız



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

ELEMANLAR: nokta, çizgi, şekil, biçim-form, renk, ton, valör (değer), doku, desen, mekan

İLKELER: denge, ritim, vurgu, hareket, birlik, çeşitlilik, zıtlık, oran-orantı

TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- Başlamadan önce düşünelim:
- Renk olmasaydı yaşam nasıl olurdu?



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- Başlamadan önce düşünelim:
- Çevrende gördüğün zıtlıkları söyle: boş-dolu, koyu-açık, uzun-kısa, yatay-dikey, yakın-uzak.
- Bu zıtlıklar bir nesne ya da tasarım üzerinde nasıl bir etki yaratır? Örnek vererek anlat.



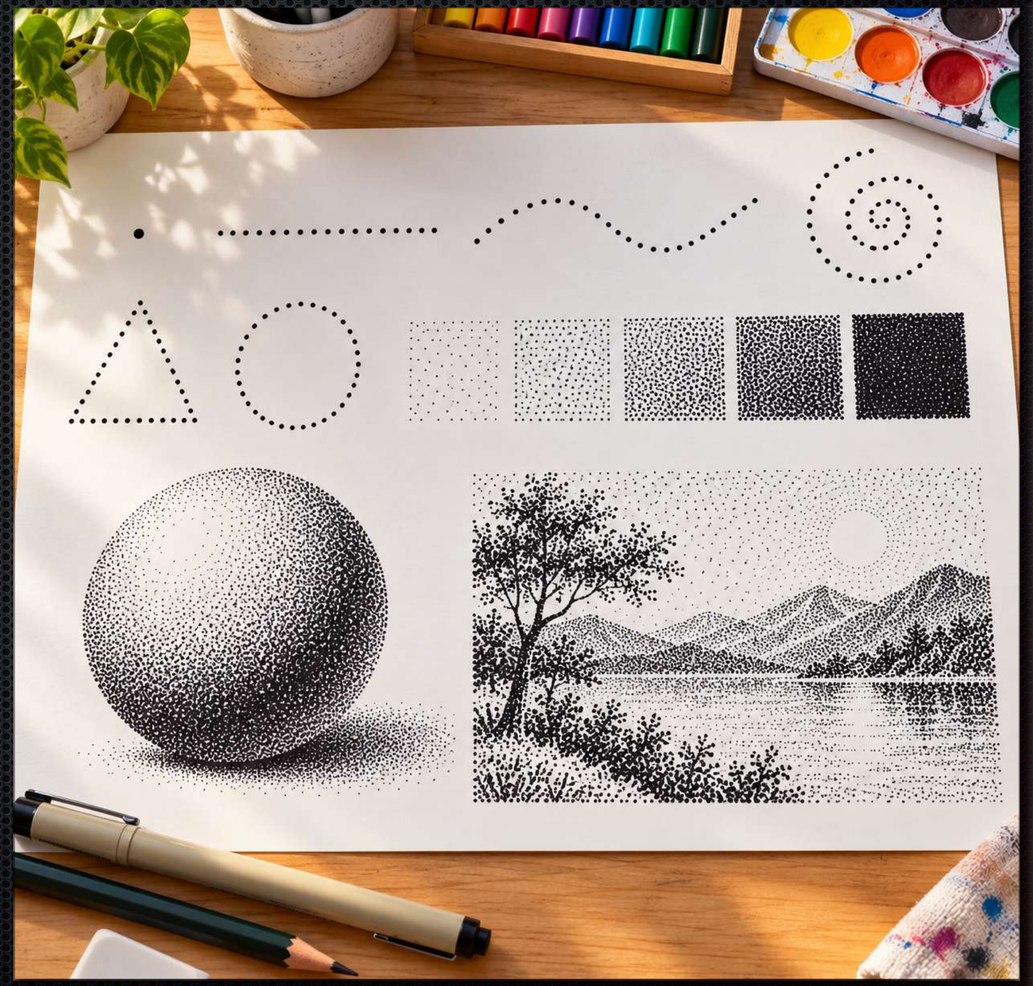
TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- **Sanat-Tasarım Elemanları**
- Elemanlar, bir tasarımı oluşturan yapı taşlarıdır. Her tasarım bu parçalardan oluşur.
- Sanat-tasarım elemanları şunlardır: nokta, çizgi, şekil, biçim-form, renk, ton, valör (değer), doku, desen, mekan.



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- **Nokta**
  - Tasarımın en küçük birimidir. Yan yana gelerek çizgiyi, çoğalarak yüzeyi oluşturur.
  - Sıklaştıkça koyu, seyreldikçe açık bir yüzey algısı verir.



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- **Çizgi**
  - Noktanın bir yönde uzamasıyla oluşur. Sınır çizer, yön gösterir, biçimi belirler.
  - Düz, eğri, kalın, ince ya da kırık olabilir; her biri farklı duygu verir.
  - Kalın çizgi güç ve sertlik, ince çizgi zarafet, eğri çizgi yumuşaklık hissettirir.



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- **Şekil**
- İki boyutlu yüzeydir; eni ve boyu vardır. Kare, daire, üçgen birer şekildir.



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- **Biçim-Form**
- Üç boyutlu bir yapıdır; eni, boyu, derinliği ve hacmi vardır. Küp, küre, koni birer formdur.



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- **Renk**
- Renk, ışığın nesnelere çarpıp gözümüze ulaşmasıyla algıladığımız özelliktir. Tasarımda en güçlü elemandır.



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- Renk Çemberi: Renkler bir çember üzerinde sıralanır. Karşılıklı duran renkler birbirini en güçlü şekilde vurgular.



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- Ana Renkler: Başka renklerin karışımından elde edilemez. Kırmızı, sarı ve mavi.



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- Ara Renkler: İki ana rengin karışımıyla oluşur.

  Kırmızı + sarı = turuncu
  Sarı + Mavi = yeşil
  Mavi + Kırmızı = mor



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- Renkler günlük hayatta ne anlatır?
- Sıcak Renkler: Yakın ve canlı hissettirir. Kırmızı, turuncu, sarı.
- Soğuk Renkler: Uzak ve sakin hissettirir. Yeşil, mavi, mor.
- Renkler tesadüfen seçilmez.



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- Afişlerin dikkat çekmesini hangi renkler sağlar?
- Ambulans ve polis arabalarının siren rengi tesadüf müdür?
- Savaş gemileri neden gri renklidir?
- Kıyafetlerinde hangi renk ve desenleri tercih edersin?



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- **Ton**
  - Tek bir rengin açık ve koyu halleridir. Bir renge beyaz kattıkça açık tonları, siyah kattıkça koyu tonları elde edilir.
  - Örneğin, açık mavi, koyu mavi, gece mavisi, mavinin tonlarıdır.



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- **Valör (Değer)**
  - Renklerin ne kadar açık ya da ne kadar koyu olduğunun ölçüsüdür. Beyazdan siyaha uzanan bir cetvel gibi düşünülebilir: her rengin cetvelde bir yeri vardır.
  - Bir resmi siyah-beyaza çevirdiğimizde geriye kalan şey valördür.



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- Ton ve valör arasındaki ilişki:
- Renk + valör = ton. Örneğin renk mavi, valör açık ise ton açık mavidir. Ton bir rengin adıdır, valör ise o rengin açıklık derecesidir.
- Tek bir rengin içinde kalındığında aynı anlama gelirler. “Mavinin tonunu koyulaştır” ile “mavinin valörünü düşür” aynı işlemdir.



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- Ton ve valör arasındaki fark:
- Valör renkten bağımsızdır, bu yüzden farklı renkler karşılaştırılabilir. “Bu sarı ile bu mavi aynı valörde.” İkisi siyah-beyazda aynı griye dönüşür. Burada “aynı tonda” ifadesi kullanılamaz.
- Ton bir rengi ya da renk ailesini adlandırabilir: “pastel tonlar, toprak tonları”. Burada “valör” kullanılamaz.



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- **Doku**
- Bir yüzeyin dokunarak ya da bakarak algıladığımız özelliğidir. Pürüzlü, düz, sert, yumuşak olabilir.



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- **Desen**
- Çizgi, şekil ve renklerin bir yüzeyde belirli bir düzenle tekrar etmesiyle oluşan görünümdür. Çizgili, kareli, puantiyeli, çiçekli olabilir.



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- **Mekan (Uzam)**
  - Tasarımdaki öğelerin kapladığı alan ile aralarında bıraktıkları boşluktur.
  - Boş alan da tasarımın parçasıdır. İyi bir tasarımda boşluk, doluluk kadar önemlidir.



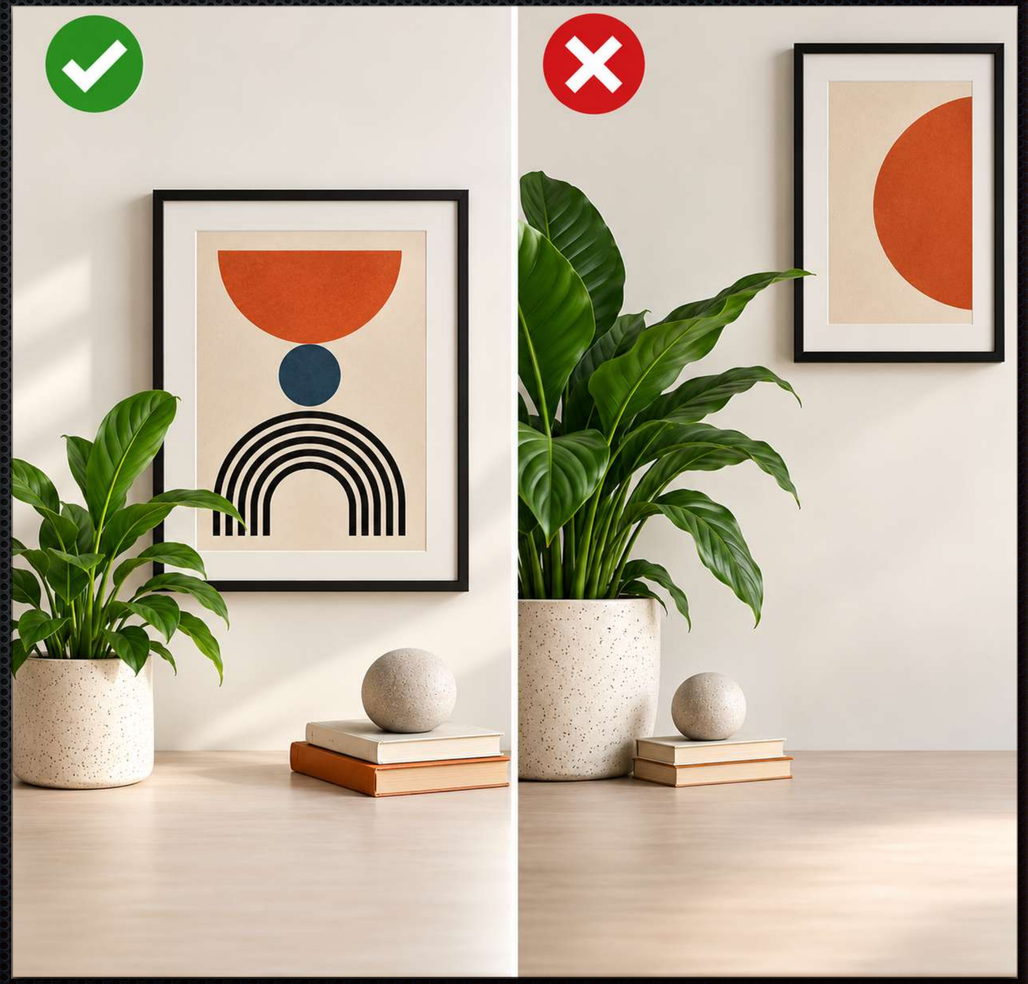
TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- **Sanat-Tasarım İlkeleri**
- İlkeler, elemanların bir arada nasıl kullanılacağını belirleyen kurallardır.
- Elemanları düzene sokarlar.
- Sanat-tasarım ilkeleri şunlardır: denge, ritim, vurgu, hareket, birlik, çeşitlilik, zıtlık (kontrast), oran-orantı



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- **Denge**
  - Tasarımdaki öğelerin görsel ağırlığının dengeli dağılmasıdır.



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- Simetrik Denge: Ortadan ikiye bölündüğünde iki taraf birbirinin aynısıdır. Ciddiyet ve düzen hissi verir.



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- Asimetrik Denge: Ortadan ikiye bölündüğünde iki taraf aynı değildir ama görsel ağırlık eşittir. Daha canlı ve hareketli durur.



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- Radyal (Merkezî) Denge: Ögeler bir merkezin etrafına dizilir. Papatya, tekerlek, çini motifi.



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- **Ritim**
  - Aynı ya da benzer öğelerin düzenli aralıklarla tekrar etmesidir.
  - Bir binanın pencereleri, bir halının deseni ritim örneğidir.



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- **Hareket**
- Bir tasarımda hareket hissinin oluşturulması ve gözün tasarım üzerinde belirli bir yolu izlemesidir.
- Eğik ve kıvrımlı çizgiler hareketi artırır; yatay ve dikey çizgiler durgunluk verir.



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- **Hareket izlenimi:** Duran bir görsel hareket ediyormuş gibi görünür. Koşan çocuk, dalgalanan bayrak, hız çizgileri.
- **Gözün hareketi:** Tasarımcı, gözün önce nereye sonra nereye gideceğini ögelerin dizilişiyle yönetir.



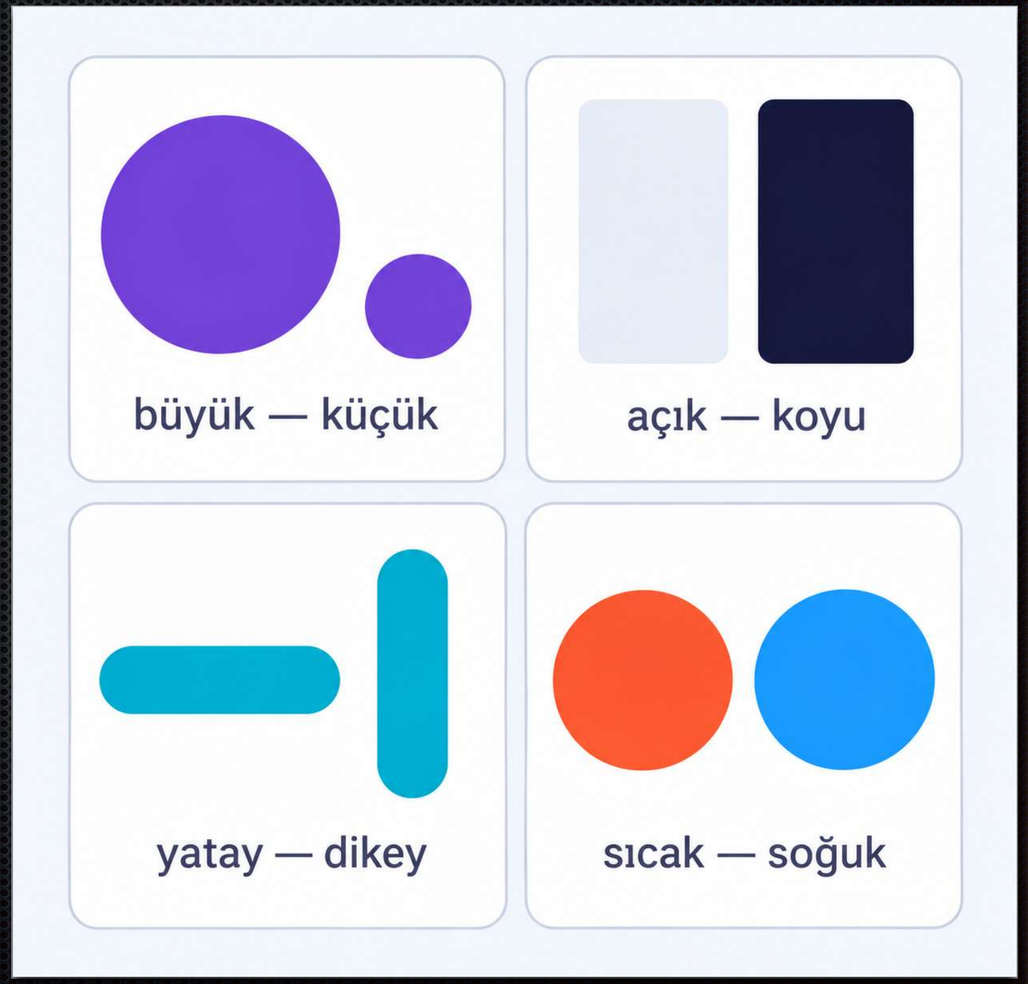
TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- **Vurgu**
  - Tasarımda dikkatin çekilmek istendiği noktadır.
  - Bir ögeyi diğerlerinden farklı kılarak sağlanır: renk, BOYUT, ŞeKiL ya da konum farkı.



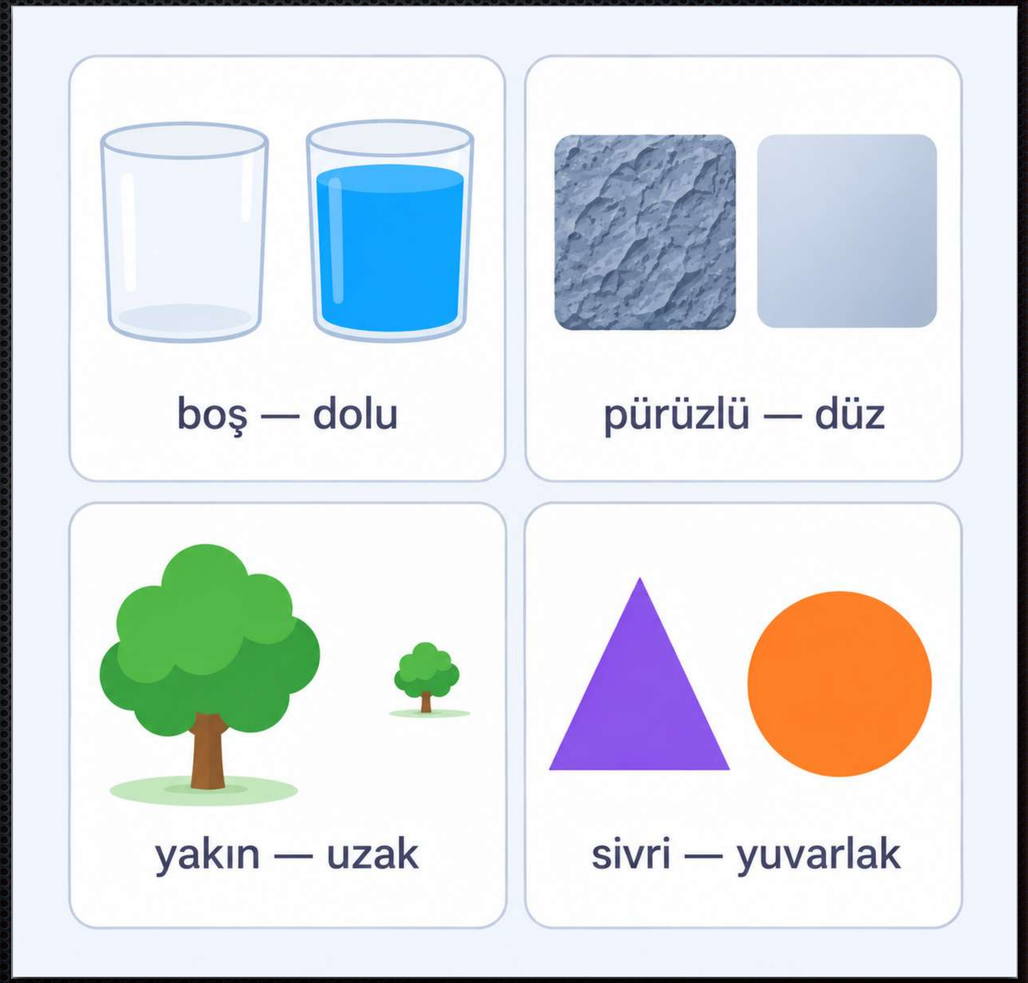
TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- **Zıtlık (Kontrast)**
  - Birbirine karşıt özelliklerin bir arada kullanılmasıdır. Her iki öğeyi de daha belirgin hâle getirir.
  - Büyük-küçük, açık-koyu, yatay-dikey, sıcak-soğuk.
  - Başka hangi zıtlıkları kullanabiliriz?



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- Boş-dolu
- Pürüzlü-düz
- Yakın-uzak
- Sivri-yuvarlak



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- **Oran-Orantı**
  - Öğelerin birbirine ve bütüne göre büyüklük ve miktar ilişkisidir. Boyut, çizgi kalınlığı, renklerin kapladığı alan bu ilişkiye girer.
  - Oran yanlışlıkla bozulursa tasarım rahatsız eder; bilerek bozulursa dikkat çeker (karikatür).



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- Bir kapı ayaktaki insana göre, bir sandalye oturana göre ölçülendirilir. Oran, kullanıcıya göre kurulur.



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- **Birlik (Bütünlük)**
- Tüm öğelerin birbiriyle uyumlu olması ve bir bütün gibi görünmesidir.



TT.7.2.1 Sanat-Tasarım Eleman ve İlkeleri

- **Çeşitlilik**
  - Tasarımın tekdüze olmaması için farklı öğelerin kullanılmasıdır.



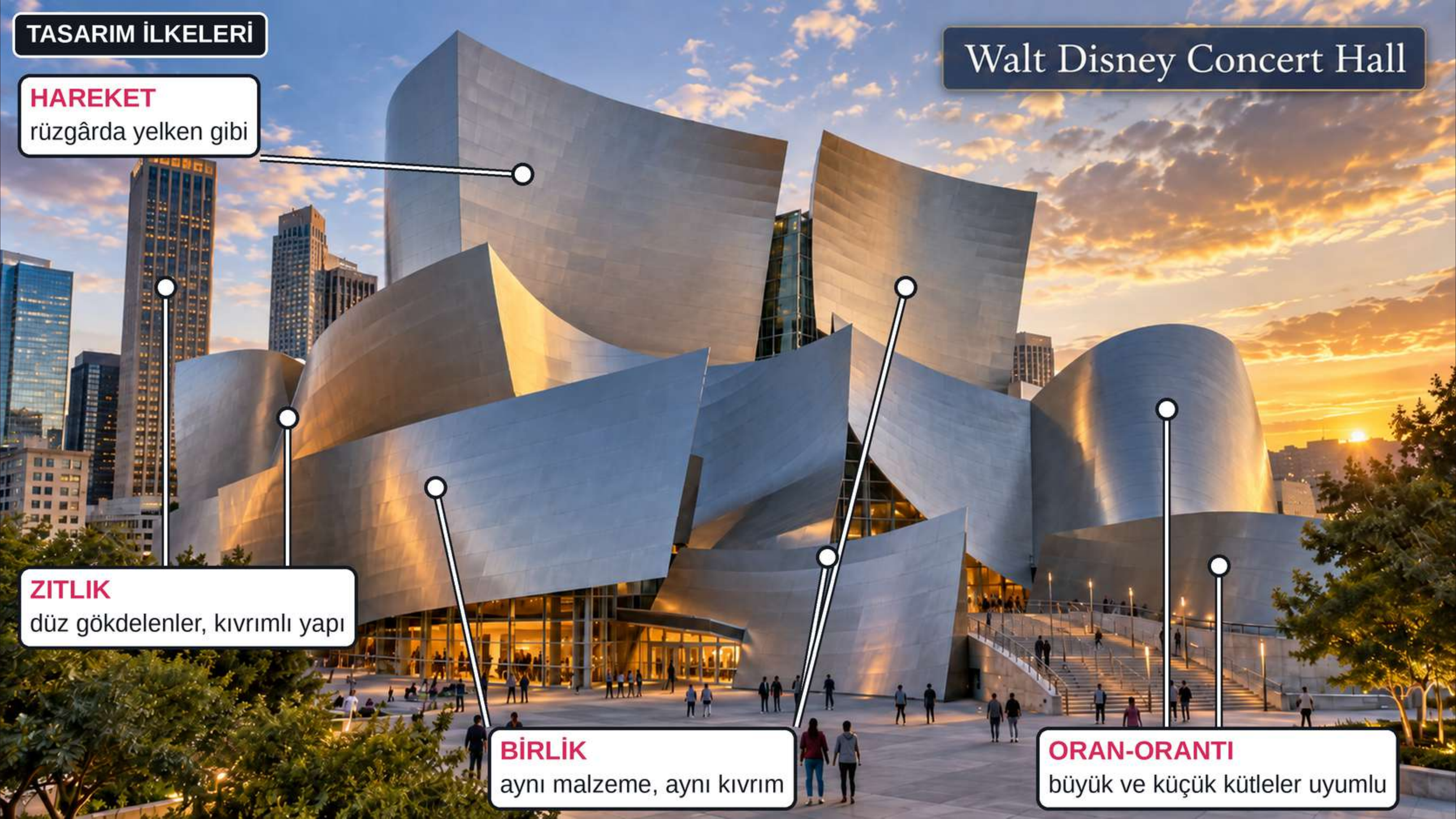
- Şimdi bazı ürün ve eserler üzerindeki sanat-tasarım eleman ve ilkelerini gözlemleyelim.


Walt Disney Concert Hall


SANAT-TASARIM ELEMANLARI
Walt Disney Concert Hall
BİÇİM (FORM)
kıvrımlı, hacimli kütleler
VALÖR
açıktan koyuya geçiş
RENK
turuncu ışık, mavi gök
ÇİZGİ
eğri kenar çizgileri
DOKU
pürüzsüz, parlak metal
MEKÂN
yapının önündeki açık alan

TASARIM İLKELERİ

Walt Disney Concert Hall



HAREKET
rüzgârda yelken gibi

ZITLIK
düz gökdelenler, kıvrımlı yapı

BİRLİK
aynı malzeme, aynı kıvrım

ORAN-ORANTI
büyük ve küçük kütleler uyumlu

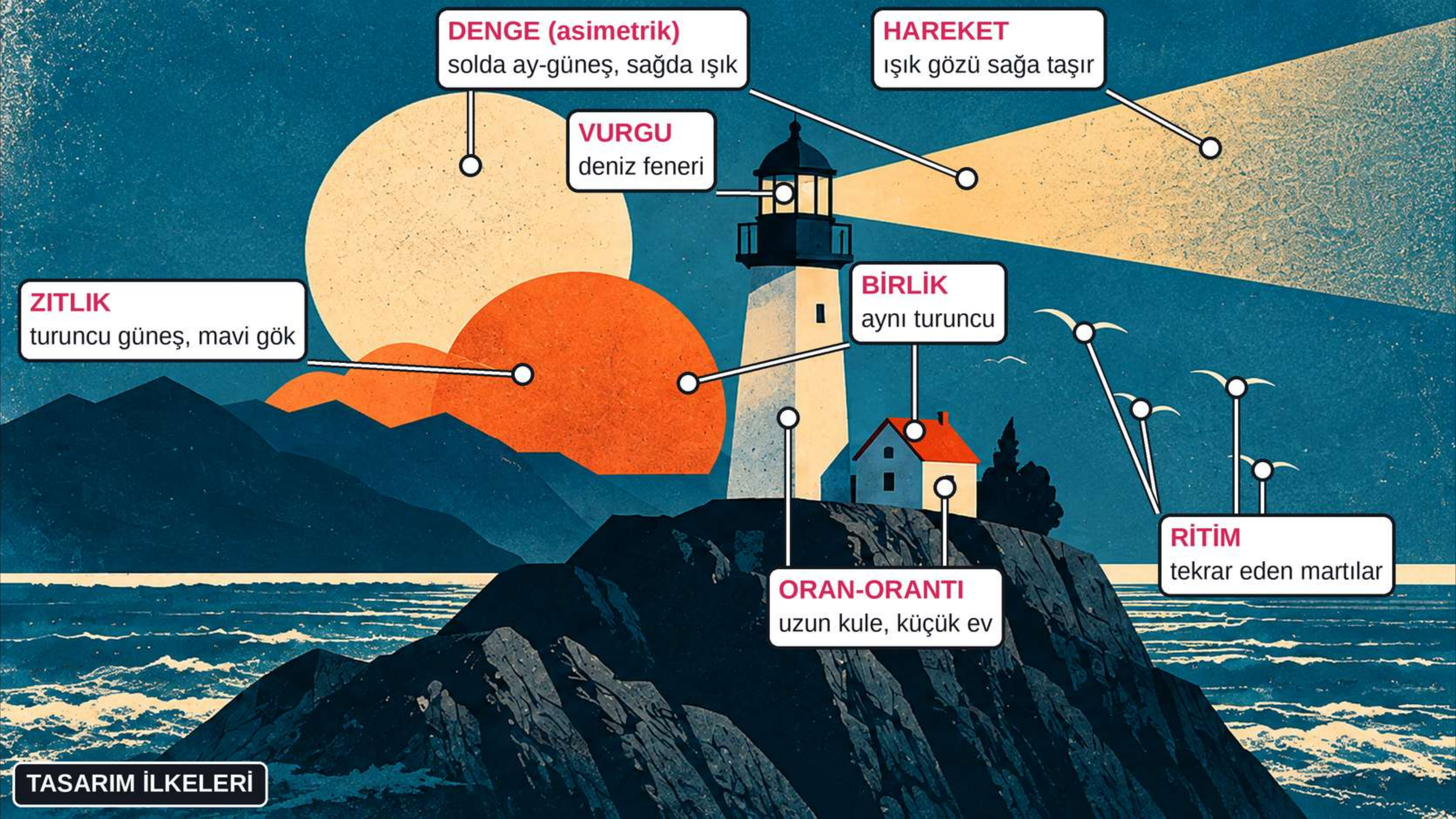

SON IŞIK


VALÖR
yüzde açık ve koyu
BİÇİM (FORM)
küre gibi gezegen
RENK
turuncu ve mavi
SON IŞIK
MEKÂN
uzakta küçülen şehir
DOKU
pürüzlü kayalar
SANAT-TASARIM ELEMANLARI


VURGU
ortadaki büyük yüz
HAREKET
uçan gemiler
SONIŞIK
ZITLIK
sıcak ve soğuk renkler
TASARIM İLKELERİ




SANAT-TASARIM ELEMANLARI
ŞEKİL
daire (ay ve güneş)
RENK
turuncu, mavi, krem
TON
mavinin açık-koyu tonları
ÇİZGİ
ufuk ve dalga çizgileri
BİÇİM (FORM)
hacimli fener kulesi
MEKÂN
önde kaya, arkada deniz
DOKU
çatlaklı kaya


DENGE (asimetrik)
solda ay-güneş, sağda ışık
HAREKET
ışık gözü sağa taşır
VURGU
deniz feneri
ZITLIK
turuncu güneş, mavi gök
BİRLİK
aynı turuncu
RİTİM
tekrar eden martılar
ORAN-ORANTI
uzun kule, küçük ev
TASARIM İLKELERİ




SANAT-TASARIM ELEMANLARI
BİÇİM (FORM)
abajur, sehpa
MEKÂN
odanın iç mekânı
ÇİZGİ
perdenin dikey çizgileri
RENK
sıcak ve soğuk renkler
ŞEKİL
daire, yarım daire
DOKU
tüylü, yumuşak halı


TASARIM İLKELERİ
BİRLİK
turuncu: yastık, koltuk, halı
ÇEŞİTLİLİK
farklı renk ve şekiller
VURGU
renkli halı
RİTİM
tekrar eden yarım daireler




SANAT-TASARIM ELEMANLARI
DOKU
çatlak boya yüzeyi
VALÖR
yüzün açık ve koyu yanı
TON
mavinin tonları
ŞEKİL
üçgenler
MEKÂN
arkada kasaba ve deniz
ÇİZGİ
gitar telleri
RENK
kırmızı, mavi, sarı
BİÇİM (FORM)
hacimli meyveler


TASARIM İLKELERİ
VURGU
en açık renkli yüz
RİTİM
tekrar eden üçgenler
HAREKET
gitar sapı gözü sağa taşır
ZITLIK
sıcak turuncu, soğuk mavi
ORAN-ORANTI
bilerek bozulmuş oranlar
BİRLİK
her yer aynı köşeli parçalarla



1 Afişteki vurgu ve hareket nasıl sağlanmış?

2 Tekstildeki renk ve desenler nasıl kullanılmış?

3 Tasarımlardaki benzerlik ve farklılıklar neler?

CEVAP 1

ANADOLU RENKLERİ

HALK DANSLARI FESTİVALİ



VURGU
sarı daire arkada

VURGU
dansçı ortada, en büyük figür

HAREKET
savrulan etek

HAREKET
kıvrımlı fırça darbeleri

CEVAP 2

RENK
az renk: kırmızı, lacivert, krem

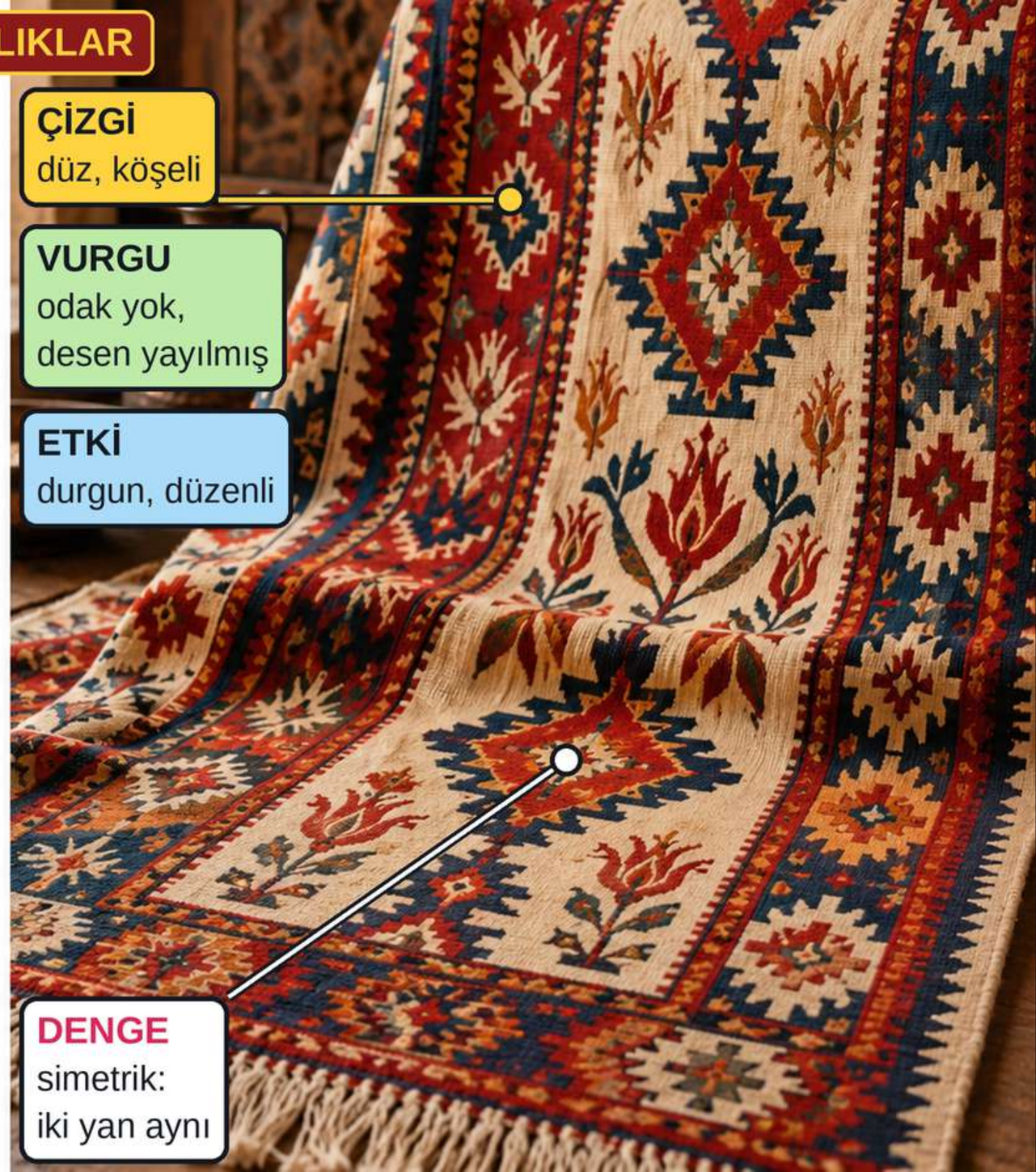
RENK
koyu motif, açık zemin

DESEN
köşeli, geometrik motifler

DESEN
aynı motifler tekrar ediyor


ANADOLU RENKLERİ
HALK DANSLARI FESTİVALİ
BENZERLİKLER
BENZER SÜSLEME
giysideki işlemeler kilim desenine benziyor
AYNI RENKLER
kırmızı, lacivert, krem
AYNI MOTİFLER
lale ve çiçek


ANADOLU RENKLERİ
HALK DANSLARI FESTİVALİ
ÇİZGİ
kıvrımlı, serbest
VURGU
tek odak: dansçı
ETKİ
hareketli
DENGE
asimetrik


FARKLILIKLAR
ÇİZGİ
düz, köşeli
VURGU
odak yok, desen yayılmış
ETKİ
durgun, düzenli
DENGE
simetrik: iki yan aynı

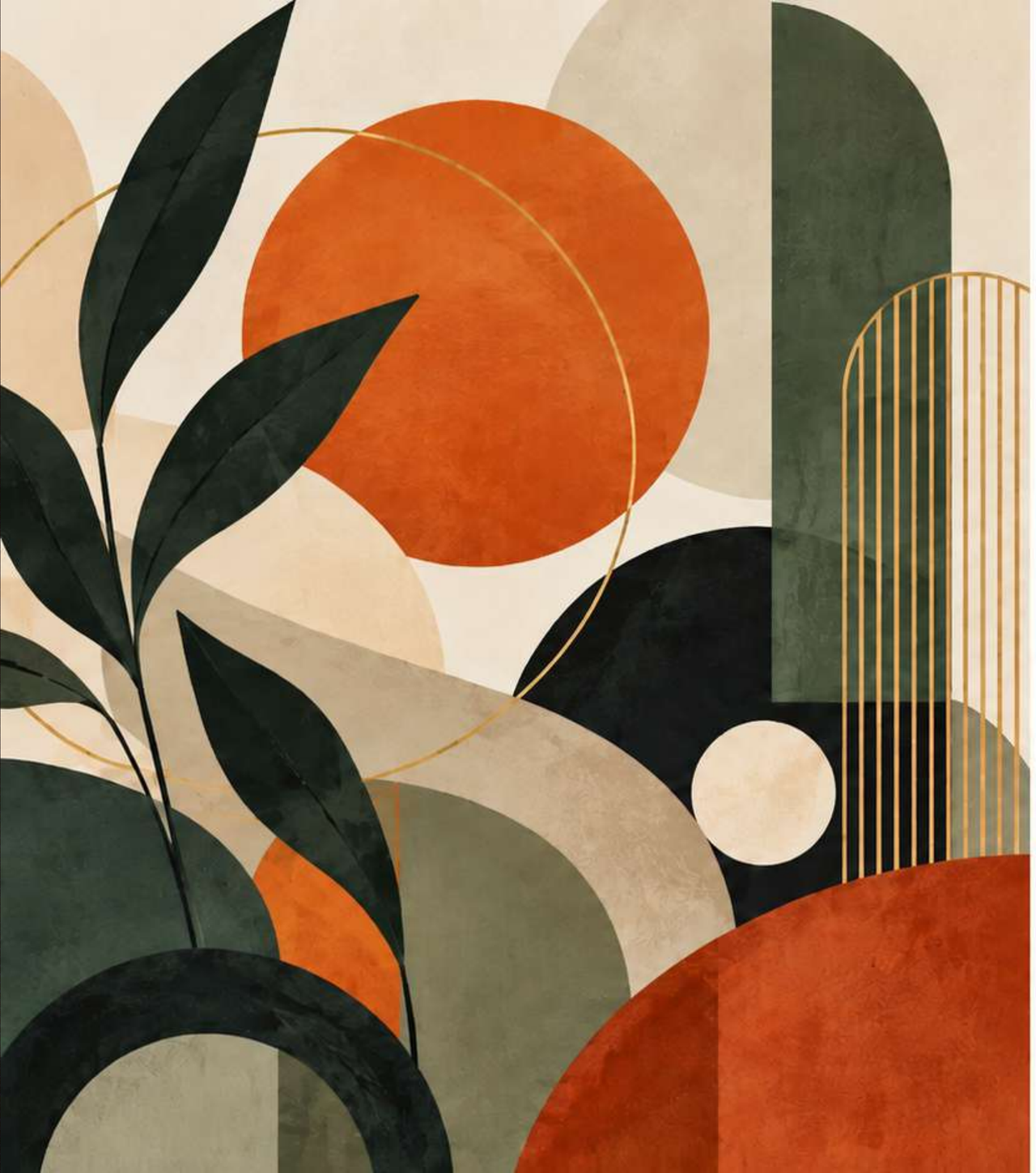
- Şimdi bazı ürün ve eserleri karşılaştıralım.
- Hangisi İyi Örnek, hangisi Hatalı Örnek?





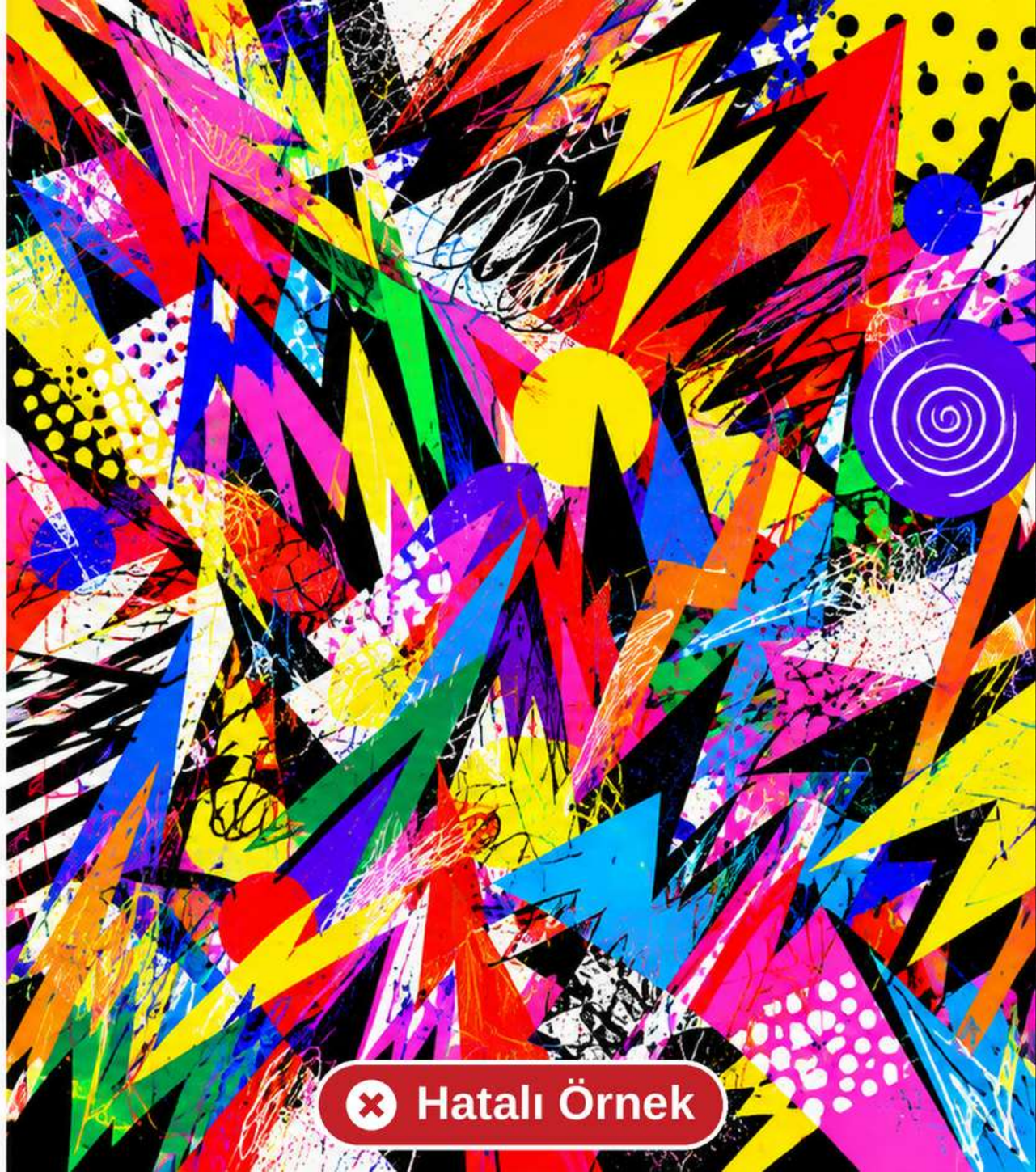

İyi Örnek


Hatalı Örnek






İyi Örnek


Hatalı Örnek

2. ÜNİTE
TEMEL TASARIM
Bu ünitede neler yaptık, neler kaldı?

- ✅ TT.7.2.1 Ürün veya eserlerdeki sanat-tasarım eleman ve ilkelerini algıladık
- 👉🏻 TT.7.2.2 Bir ürünü veya eseri yeniden yorumlayacağız
- TT.7.2.3 Sanat-tasarım eleman ve ilkelerini kullanarak analoji yapacağız
- TT.7.2.4 Sanat-tasarım eleman ve ilkelerini kullanarak özgün bir tasarım oluşturacağız



TT.7.2.2 Bir Ürün veya Eseri Yeniden Yorumlayalım

İncele · Bağlamdan kopmadan dönüştür · Kendi ifadenle anlat

TT.7.2.2 Bir Ürün veya Eseri Yeniden Yorumlayalım

- Yeniden yorumlamak ne demek?
- Var olan bir ürünü ya da eseri inceleyip, anlamını bozmadan kendi bakışınla yeniden ortaya koymaktır.
- Yeniden yorumlamak kopyalamak değildir; anlamı koruyarak yeni bir ifade bulmaktır.



TT.7.2.2 Bir Ürün veya Eseri Yeniden Yorumlayalım

- İçeriğini incele: Bu ürün ne anlatıyor? Hangi eleman ve ilkeler kullanılmış? Kime sesleniyor?
- Bağlamdan kopmadan dönüştür: Ekleme ya da çıkarma yap ama ürünün asıl anlamını ve amacını bozma.
- Kendi ifadenle anlat: Çizim ve renklendirme ile yeni halini ortaya koy. Neyi neden değiştirdiğini açıkla.



TT.7.2.2 Bir Ürün veya Eseri Yeniden Yorumlayalım

- Doğru: Rengi ve yazı düzenini değiştirdin / Simgeyi daha sade bir biçime dönüştürdün / Boş alanı artırıp vurguyu güçlendirdin. Afiş hala “sessiz ol” diyor, anlam korundu.
- Yanlış: Afişe komik karakterler ve şakalar ekledin / Uyarı yazısını küçültüp arkaya attın / Beş farklı parlak renk kullandın. Afiş artık uyarı gibi durmuyor, bağlamdan koptu.



TT.7.2.2 Bir Ürün veya Eseri Yeniden Yorumlayalım

- Şimdi sen dene: Çevrendeki bir ürünü veya eseri seç, ekleme-çıkarma yaparak yeniden çiz ve renklendir. Evinden veya okuldan bir ürün de seçebilirsin.
- Orijinal görselin çıktısını alıp inceleyerek, onu yeniden yorumlayabilirsin.
- Kontrol sorusu: Değiştirdikten sonra ürün hâlâ aynı işi görüyor mu? Cevap evetse bağlam korunmuştur.

2. ÜNİTE
TEMEL TASARIM
Bu ünitede neler yaptık, neler kaldı?

- ✅ TT.7.2.1 Ürün veya eserlerdeki sanat-tasarım eleman ve ilkelerini algıladık
- ✅ TT.7.2.2 Bir ürünü veya eseri yeniden yorumladık
- 👉🏻 TT.7.2.3 Sanat-tasarım eleman ve ilkelerini kullanarak analoji yapacağız
- TT.7.2.4 Sanat-tasarım eleman ve ilkelerini kullanarak özgün bir tasarım oluşturacağız



TT.7.2.3 Analoji Yapmak

Birbirine benzeyen iki şey arasında ilişki kurmak

TT.7.2.3 Analoji Yapmak

- Analoji, birbirine benzeyen ya da birbirini andıran iki şey arasında ilişki kurmaktır.
- Tasarımda analoji, anlatmak istediğimiz şeyi herkesin bildiği başka bir şeyle anlatmamızı sağlar.
- İyi bir analoji, uzun bir açıklamayı tek bir görüntüyle anlatır.



TT.7.2.3 Analoji Yapmak

- Konu: Ormanların korunması.
- İlişkilendirilen unsurlar: Ağaçlar ve akciğerler. İkisi de nefes aldırır.
- Görsel yansıma: Ağacın dalları ve yaprakları akciğeri andıracak biçimde tasarlanır.
- Mesaj: Ormanlar dünyanın akciğerleridir.



TT.7.2.3 Analoji Yapmak

- Şimdi sıra sende:
  - Konuyu belirle: Bir konu ya da problem seç.
  - İki unsuru ilişkilendir: Konuyla doğrudan benzerliği olan ya da onu andıran bir şey bul.
  - Yansıt: İlişkiyi sözel, görsel, soyut ve nesnel olarak yansıt.



2. ÜNİTE
TEMEL TASARIM
Bu ünitede neler yaptık, neler kaldı?

- ✅ TT.7.2.1 Ürün veya eserlerdeki sanat-tasarım eleman ve ilkelerini algıladık
- ✅ TT.7.2.2 Bir ürünü veya eseri yeniden yorumladık
- ✅ TT.7.2.3 Sanat-tasarım eleman ve ilkelerini kullanarak analoji yaptık
- 👉🏻 TT.7.2.4 Sanat-tasarım eleman ve ilkelerini kullanarak özgün bir tasarım oluşturacağız



TT.7.2.4 Özgün Bir Tasarım Oluşturmak

Taslak çiz · Ürüne dönüştür

TT.7.2.4 Özgün Bir Tasarım Oluşturmak

- Konunu belirle
- Eleman ve ilkeleri seç
- Taslak çiz
- Ürüne dönüştür
- Tek bir taslakla yetinme. İyi bir fikir, çizilen taslakların arasından seçilerek çıkar.



TT.7.2.4 Özgün Bir Tasarım Oluşturmak

- Konunu belirle: Ne tasarlayacaksın? Kim için? Hangi mesajı vereceksin?
- Eleman ve ilkeleri seç: Hangi renkleri, çizgileri, dokuları kullanacaksın? Vurguyu nereye koyacaksın?
- Taslak çiz: Fikrini kağıda dök. Birden fazla taslak çiz, en iyisini seç.
- Ürüne dönüştür: Seçtiğin taslağı gerçek bir ürün haline getir.

TT.7.2.4 Özgün Bir Tasarım Oluşturmak

- Hazırladığın taslağı çizim, boyama, kesme, katlama, birleştirme, yırtma-yapıştırma gibi yöntemlerden birini veya birkaçını kullanarak özgün bir tasarım ürününe dönüştür.
- İki veya üç boyutlu programlar ve çizim tabletleri de kullanılabilir.
- Hangi yöntemi seçersen seç, taslağındaki eleman ve ilkeleri kullan.



TT.7.2.4 Özgün Bir Tasarım Oluşturmak

- Atık malzemeyi kullanmak, doğaya bırakılan çöpü azaltır.
- Geri dönüşen malzeme yeniden üretime girer; ham madde alımı azalır.
- Herkesin elinde farklı atık olduğu için ortaya çıkan ürünler eşsiz olur.
- Evden getirebileceğin atıklar: karton kutu, pet şişe, gazete, kumaş parçası, kapak, makara, plastik çatal.



2. ÜNİTE
TEMEL TASARIM
Bu üniteyi tamamladık!

- ✅ TT.7.2.1 Ürün veya eserlerdeki sanat-tasarım eleman ve ilkelerini algıladık
- ✅ TT.7.2.2 Bir ürünü veya eseri yeniden yorumladık
- ✅ TT.7.2.3 Sanat-tasarım eleman ve ilkelerini kullanarak analoji yaptık
- ✅ TT.7.2.4 Sanat-tasarım eleman ve ilkelerini kullanarak özgün bir tasarım oluşturduk

- **Aynı malzemeyle herkes farklı bir şey yapar. Farkı yaratan, seçimlerindir.**

Hangi rengi, hangi çizgiyi, hangi vurguyu seçtiğin senin tasarımını özgün kılar.

Bir sonraki ünite: 3. ÜNİTE - TASARIM ODAKLI SÜREÇ