5. SINIF · 10. HAFTA

Görsel İşleme Programı Arayüzü ve Kullanımı

Paint ve Canva'yı keşfet, ortak butonları kullan, bir problemi görsele dönüştür!



Hangi buton ne işe yarıyor? Haydi keşfedelim! 🔍



BTY.5.2.1 Görsel düzenleme programlarından yararlanabilme

c) Belirlenen görsel düzenleme programının arayüz özelliklerini kullanır.
ç) Kullanılan görsel düzenleme programını kullanım alanları/verimliliği açısından değerlendirir.

BTY.5.2.2 Görsel için kurgu oluşturabilme

a) Görsel tasarlanacak gerçek hayat problemini belirler.
b) Görsel hazırlama sürecinde kullanılacak hikâye/senaryo unsurlarını belirler.
c) Belirlenen unsurları kapsayan hikâye/senaryo oluşturur.
ç) Hikâyeyi/senaryoyu bütünlük/kullanışlılık açısından değerlendirir.

BTY.5.2.3 Görsel dosyası geliştirebilme

a) Tasarlanan hikâye/senaryo unsurlarına uygun bir görsel oluşturur.
b) Oluşturulan görseli belirlenen ölçütler açısından değerlendirir.

MERAK ET

Haydi Düşünelim!



Bir görseli **kâğıt ve kalemle** hazırlamak ile **bilgisayar** kullanarak hazırlamak arasında ne gibi farklılıklar bulunur?



Sosyal medyada ya da **reklamlarda** gördüğünüz dikkat çekici görsellerin hangi program/araçlarla ve nasıl hazırlandığını düşünüyorsunuz?



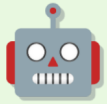
Sizce dijital görsellerin hazırlanmasında **hangi programlar** kullanılmaktadır (çizim programları, fotoğraf düzenleme araçları, 3 boyutlu modelleme yazılımları, yapay zekâ destekli uygulamalar vb.)?



Bir **bilgisayar oyunu karakteri** ya da **animasyon filmi kahramanı** sizce hangi tür program/araçlarla tasarlanıyor olabilir?



Bir görsel düzenleme program/aracını açtığınızda ekranda gördüğünüz **menü, araç çubuğu, katman paneli** vb. sizce ne işe yarıyor olabilir?



Sosyal medyada gördüğünüz bazı görsellerin **yapay zekâ** tarafından üretildiğini fark ettiniz mi? Bu tür görselleri kullanmanın **avantaj ve sakıncaları** neler olabilir?

HATIRLAYALIM

Geçen Hafta: Görsel İşleme Programları

Bu hafta



Paint

Basit çizim · Windows ile gelir

Bu hafta

Canva

Çevrim içi tasarım · ücretsiz sürümü var



Google Çizimler

Çevrim içi çizim · ücretsiz

Adobe Illustrator

Vektör tabanlı çizim · lisanslı

Adobe Photoshop

Fotoğraf düzenleme · lisanslı



GIMP

Fotoğraf düzenleme · ücretsiz

Bitmap: .jpg .jpeg .png .gif .bmp

Vektörel: .ai .eps .svg



Bu hafta Paint ve Canva'nın arayüzünü yakından tanıyor, butonlarını kullanıyoruz!

BÖLÜM 1 · PROGRAM ARAYÜZÜ VE KULLANIMI

Arayüz Nedir?

Arayüz, bir programı açtığımızda ekranda gördüğümüz ve programı kullanmamızı sağlayan **menüler, butonlar (düğmeler), paneller** ve **çalışma alanının** tümüdür.



Menü

Dosya, Düzenle gibi başlıklar. Tıklayınca komutlar listelenir (aç, kaydet...).



Araç çubuğu

Çizim, yazı, silgi gibi **araçların butonları** burada yan yana durur.



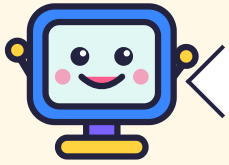
Katman paneli

Görseldeki öğeleri **üst üste**, ayrı ayrı **katmanlarda** düzenlemeyi sağlar.



Çalışma alanı

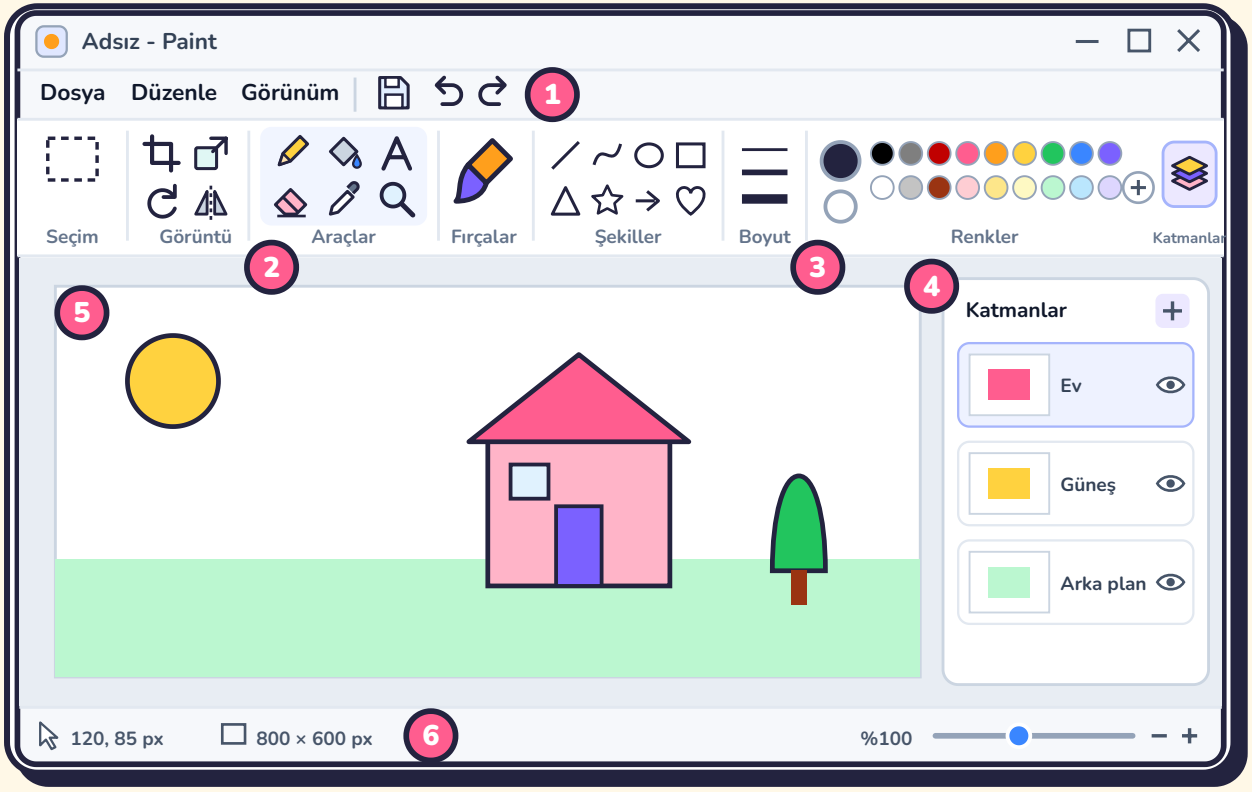
Görseli **oluşturduğumuz** ve **düzenlediğimiz** alan (tuval, sayfa).



Bugün iki programın arayüzünü keşfediyoruz: Paint ve Canva! 🎨

BÖLÜM 1 · PROGRAM ARAYÜZÜ VE KULLANIMI

Paint'in Arayüzü



1. **Menü:** Dosya (aç, kaydet, farklı kaydet), Düzenle, Görünüm. Yanında **Kaydet, Geri al, Yinele**.
2. **Araç çubuğu:** Seçim, Görüntü (kırp, boyutlandır, döndür), **Araçlar** (kalem, dolgu, metin, silgi, renk seçici, büyüteç), Fırçalar, Şekiller, Boyut.
3. **Renkler:** Çizim rengini seçeriz; **+** ile yeni renk ekleriz.
4. **Katmanlar paneli:** Ev, güneş ve arka plan ayrı katmanlarda; göz simgesiyle gizleriz.
5. **Tuval:** Resmi çizdiğimiz alan.
6. **Durum çubuğu:** İmleç konumu, resmin boyutu (px) ve yakınlaştırma.

BÖLÜM 1 · PROGRAM ARAYÜZÜ VE KULLANIMI

Canva'nın Arayüzü



1. **Üst menü:** Dosya, Yeniden boyutlandır, Geri al / Yinele, tasarımın adı ve **Paylaş** (İndir buradadır).
2. **Yan menü:** Tasarım (hazır şablonlar), Öğeler, Metin, Marka, Yüklemeler, Araçlar, Projeler, Uygulamalar.
3. **Açılan panel:** Seçilen sekmenin içeriği; ör. Öğeler'de şekiller, grafikler, fotoğraflar.
4. **Öğe araç çubuğu:** Bir öğeyi seçince açılır: Düzenle, Kırp, Çevir, **Konum** (katmanlar burada)...
5. **Sayfa:** Tasarımı yaptığımız alan. Seçili öğeyi köşelerinden **boyutlandırır**, alttaki tutamaçla **döndürürüz**.
6. **Alt çubuk:** Notlar, yakınlaştırma ve sayfalar.

Canva çevrim içi bir araçtır ve sık güncellenir; arayüzü zamanla biraz değişebilir. Canva'yı **öğretmenimizin yönlendirmesiyle** kullanıyoruz.

BÖLÜM 1 · PROGRAM ARAYÜZÜ VE KULLANIMI

Paint mi, Canva mı?

	Paint	Canva
📍 **Nerede çalışır?**	Bilgisayara kuruludur, **Windows ile gelir**; internet gerekmez.	**İnternet tarayıcısında** ya da uygulamasında çalışır; internet ve hesap gerekir.
🎯 **En çok neye uygun?**	**Serbest çizim** ve basit resim düzenleme.	**Hazır şablonlarla** afiş, davetiye, sunum gibi tasarımlar.
🧩 **Hazır öğeler**	Temel şekiller.	Çok sayıda şablon, grafik ve fotoğraf (bazıları ücretli).
🗂️ **Katmanlar**	**Katmanlar** paneli.	Öğe araç çubuğunda **Konum › Katmanlar**.
💾 **Kaydetme**	**Dosya › Farklı kaydet:** .png, .jpeg, .bmp, .gif	**Paylaş › İndir:** .png, .jpg, .pdf... (.bmp yok)
🏷️ **Ücret**	Ücretsiz.	Ücretsiz sürümü var; bazı özellikler ücretli.



Bu programların avantajları ve dezavantajları neler olabilir? Hangi iş için hangisini seçerdin?

BÖLÜM 1 · PROGRAM ARAYÜZÜ VE KULLANIMI

Görsel Düzenleme Programlarının Ortak Butonları

🧰 Bu butonlar Paint, Canva ve diğer **görsel düzenleme programlarının çoğunda** bulunur. Simgeleri programdan programa biraz değişebilir ama **görevleri aynıdır**.



FIRÇA

Serbest çizim yapmanı sağlar. Çizgi kalınlığını ve rengini ayarlayabilirsin.



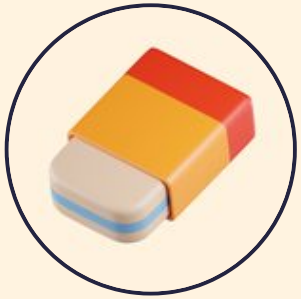
KIRPMA

Görselin istenmeyen bölümlerini kesmek için kullanılır.



METIN

Görsele yazı ekler. Font, boyut ve renk ayarları yapılabilir.



SILGI

Görselin istenilen bölümlerini silmek için kullanılır.

Ortak Butonlar (devam)



BÜYÜTEÇ

Görselin belirli bölümlerine yakınlaştırma veya uzaklaştırma yapar.



DOLGU

Belirli bir alana düz renk dolgusu yapar.



GERI AL

Yapılan son işlemi geri alır.



KATMANLAR

Görselde birden fazla öğeyi üst üste bağımsız olarak düzenlemeyi sağlar.



Gizemli Butonlar etkinliği: Bir buton kartı seç, simgenin işlevini tahmin et ve butonu programın arayüzünde göster. Ardından bir **görev kartı** çek ve karttaki işlemi uygula!

BÖLÜM 1 · PROGRAM ARAYÜZÜ VE KULLANIMI

Görev Kartları: Temel Düzenleme İşlemleri

Boyutlandırma
Paint: Görüntü › Yeniden boyutlandır
Canva: köşe tutamaçları

Döndürme
Paint: Görüntü › Döndür
Canva: döndürme tutamacı

Kırpma
Paint: Görüntü › Kırp
Canva: Kırp

Parlaklık, kontrast, doygunluk
Canva: fotoğrafı seç › Düzenle

Şekil ve metin ekleme
Paint: Şekiller, Metin aracı
Canva: Öğeler, Metin

Renklendirme
Paint: Dolgu, Renkler
Canva: renk kutusu

Silme
Paint: Silgi
Canva: öğeyi seç › Sil tuşu

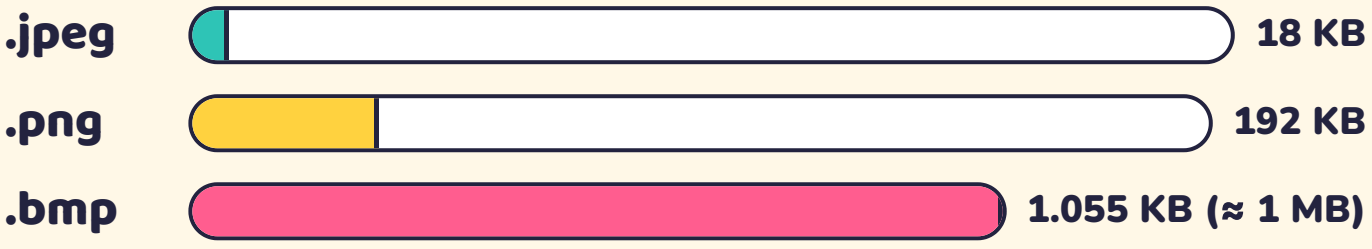
Görselini uygun gördüğün programla düzenle: boyutlandır, döndür, kırp, renklendir, şekil ve metin ekle!

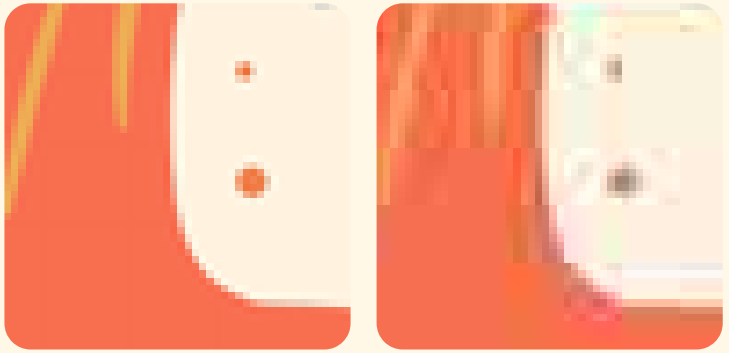
Farklı Dosya Türlerinde Kaydet



Aynı görsel · 600 × 600 piksel

Kırmızı kare: yakından baktığımız bölüm





.png ve .bmp: net

.jpeg: bozulmuş

- **.jpeg** dosyayı en çok küçülttü ama yakından bakınca **kare kare bozulma** var, turuncu noktaların **rengi değişti**.
- **.png** görselin kalitesini korudu. **.bmp** dosyayı küçültmediği için en büyük dosya oldu.

💾 Örnekte .jpeg dosyası **düşük kalite ayarıyla** kaydedildi. Kaydettiğin dosyaların **boyutlarını** ve **görsel kalitesini** karşılaştır. Paint'te: **Dosya › Farklı kaydet**.

BÖLÜM 1 · PROGRAM ARAYÜZÜ VE KULLANIMI

Yapay Zekâ ile Görsel Oluşturma Araçları

Bu araçlara ne istediğimizi **yazarak anlatırız**; yapay zekâ bu yazıya göre yeni bir görsel üretir. Bu yazıya **istem (prompt)** denir.

Google Gemini

Gemini uygulamasında ne istediğimizi **yazarak** görsel üretir ve düzenler (Nano Banana).

ChatGPT

Sohbet eder gibi yazdığımız isteğe göre **görsel üretir**.

Adobe Firefly

Adobe'nin yazıdan **görsel üretme** ve düzenleme aracı.

Canva AI

Canva'nın içinde çalışır; üretilen görseli hemen **tasarımımızda** kullanırız.



Bu araçların çoğu **13 yaş ve üzeri** içindir; onları **öğretmenimizle birlikte** tanıyor ve kullanıyoruz.

BÖLÜM 1 · PROGRAM ARAYÜZÜ VE KULLANIMI

Canva AI ile Görsel Üretelim

✍️ İstem (prompt)

Okul kütüphanesinde kitap okuyan güler yüzlü küçük bir robot; raflarda renkli kitaplar, pencereden gün ışığı giriyor. Çocuk kitabı tarzında, sade bir çizim; sıcak ve canlı renkler, neşeli bir hava. Görselde yazı olmasın.

Konu: Ne olsun?

Ayrıntılar: Nerede? Neler var?

Stil: Hangi tarzda?

Renk ve duygu: Nasıl hissettirsin?

Kural: Ne olmasın?



Ne kadar açık yazarsak görsel o kadar isteğimize uygun olur. Beğenmezsek istemi düzeltip yeniden üretiriz.



Görsel: Canva AI ile üretildi

Yapay Zekâ ile Görsel Üretirken Dikkat!

✅ Yap

✅ **Görseli mutlaka kontrol et.** Yanlış, garip ya da gerçek dışı ayrıntı var mı? (eller, yüzler, yazılar) Gerekirse istemi düzelt.

✅ **Yapay zekâ ile üretildiğini belirt.** Görselin altına yaz: **“Görsel: Canva AI ile üretildi”**.

✅ **Öğretmeninle birlikte kullan.** Bu araçların çoğu **13 yaş ve üzeri** içindir.

🚫 Yapma

🚫 **Başkasının görselini izinsiz kullanma.** Yapay zekâ ile başkasının ürettiği görseli **izin almadan** kullanma.

🚫 **Kişisel bilgilerini yazma.** İsteme adını, adresini, okulunu ya da fotoğrafını **ekleme**.

🚫 **Gerçek kişilerin sahte görüntüsünü üretme.** Bir arkadaşının ya da tanınmış birinin **sahte** görüntüsünü üretme, paylaşma.



Ürettiğin görsel üzerinde de **temel düzenleme işlemlerini** (kırpma, metin ekleme, renklendirme...) uygulayabilirsin.

BÖLÜM 1 · PROGRAM ARAYÜZÜ VE KULLANIMI

Bugün Neler Kullandık?

😍 Bugün kullandığınız araçlardan en çok **hangisi hoşunuza gitti**? Neden?

 Hangi aracı kullanmak **kolaydı**, hangisi sizi **zorladı**?

⚖️ Bu programın **avantajları** ve **dezavantajları** neler olabilir?

✅ Program seçerken dikkat!

- 🛠️ İşlevsellik
- 🎯 Kullanım alanı
- 😊 Kullanım kolaylığı
- 🛡️ Güvenlik
- 📲 Erişilebilirlik
- 🏷️ Ücretsiz mi, lisanslı mı?
- 💾 Hangi dosya türlerinde kaydediyor?



Yapmak istediğin işe en uygun programı seç!

BÖLÜM 2 · PROBLEMDEN TASARIMA

Bir Görsel, Bir Problem

Günlük hayatta sizi **rahatsız eden** veya **değiştirilmesini istediğiniz** bir durum görsel kullanılarak anlatılabilir mi? Böyle bir görsel tasarlasaydınız nasıl olurdu?

Bir problemi anlatmak için görseller kullanmak **neden etkili** olabilir?

Sizce görsel tasarlarken kullandığımız resim veya yazılarda **telif hakkına** dikkat etmek neden önemlidir?



Bir problemi fark etmek, çözümün ilk adımıdır! 💡

BÖLÜM 2 · PROBLEMDEN TASARIMA

Problemden Tasarıma: Adım Adım

1. **Problemi belirle:** Okulda ya da çevrende karşılaştığın **gerçek bir hayat problemini** seç.
2. **Beyin fırtınası yap:** Problem için **çözüm fikirleri** üret. Her fikir değerlidir!
3. **Hikâye / senaryo oluştur:** Olayın geçtiği **ortamı**, **etkilenen kişileri**, **olası çözüm yollarını** ve verilmek istenen **mesajı** düşün.
4. **Görsel anlatım kurgusu: Metin, başlık, görsel ögeler** ve **mesaj** bütünlük içinde olsun.
5. **Paylaş ve geri bildirim al:** Kurgunu sınıfla paylaş, arkadaşlarının **görüşlerini** dinle.



Yazılan hikâye ve senaryolar bir klasörde saklanır; **ilerleyen derste** görsel oluştururken kullanılacak!

BÖLÜM 2 · PROBLEMDEN TASARIMA

Problemleri Nerede Arayabiliriz?

Okulda ya da çevremizde karşılaştığımız **gerçek hayat problemlerini** şu başlıklar doğrultusunda düşünebiliriz:



Sosyal farkındalık



Çevre bilinci



Dijital güvenlik



Sağlıklı yaşam



Tüketim kültürü



Dijital bağımlılık



Siber zorbalıkla mücadele



Kültürel miras



Grubunla gerçek bir problem seç. Okulunda ya da çevrende neler dikkatini çekiyor?

BÖLÜM 2 · PROBLEMDEN TASARIMA

Problem Ne? Görselleri İnceleyelim

🎯 **Amacımız:** Görsel tasarlamadan önce **problemi fark etmek**. Görsellerdeki kişilere dikkatle bak: **Hangi problemi yaşıyorlar?** Tahminini söyle, sonra kartı aç.



🔎 **Problemi göster**

Uzun süre ekrana bakmak **gözleri yoruyor**.

Sağlıklı yaşam



🔎 **Problemi göster**

Aile bir arada ama herkes **kendi ekranına** dalmış.

Dijital bağımlılık



🔎 **Problemi göster**

Telefonuna **kırıcı, üzücü** bir mesaj geldi.

Siber zorbalıkla mücadele



🔎 **Problemi göster**

Gece geç saate kadar tablete bakıp **uykusuz** kalıyor.

Sağlıklı yaşam



Bu problemlerin çözülmesi neden önemli? Birini seçip afiş hazırlasan hangi mesajı vurgulardın?

BÖLÜM 2 · PROBLEMDEN TASARIMA

Senaryonun Unsurları

5N1K	Kendine sor	 Örnek: Problem Ne? slaytındaki 4. görsel
Ne?	Problem ne?	Gece geç saate kadar tablete bakıldığı için uykusuz kalınıyor.
Nerede?	Olay nerede geçiyor? (ortam)	Evde, yatak odasında
Ne zaman?	Problem ne zaman ortaya çıkıyor?	Gece, yatma saatinde
Kim?	Kimler etkileniyor?	Uykusunu alamayan çocuklar ve onların aileleri
Neden?	Çözülmesi neden önemli?	Uykusuz kalan çocuk okulda yorgun olur, derse dikkatini veremez.
Nasıl?	Nasıl çözülebilir? (olası çözüm yolları)	Yatmadan önce tableti kapatmak, ekran yerine kitap okumak
Mesaj	Görselle hangi mesajı vereceğiz?	“Uyku vakti, ekran kapalı!”

Görsel Anlatım Kurgusu (Taslak)



Başlık: Kısa ve dikkat çekici: **“Uyku vakti, ekran kapalı!”**

Görsel ögeler: Çözümü gösterir: yatağında kitap okuyan çocuk, kenarda kapalı tablet, pencerede ay ve yıldızlar.

Metin: Ne yapılması gerektiğini anlatır: **“Yatmadan önce tableti kapat, kitap oku.”**

Mesaj: Başlık, görsel ve metin **aynı mesajı** verir: İyi bir uyku için ekranı kapat!

BÖLÜM 2 · PROBLEMDEN TASARIMA

Senaryonun Görselini Yapay Zekâ ile Üretelim

✍️ İstem (prompt)

"Uyku vakti, ekran kapalı!" mesajını veren bir okul afişi hazırla. Afişin üstünde büyük harflerle "UYKU VAKTİ, EKRAN KAPALI!" başlığı olsun. Ortada: gece yatak odasında, kapalı tabletini komodinin üzerine bırakmış, yatağında kitap okuyan gülümseyen bir çocuk; pencereden ay ve yıldızlar görünüyor. Altta "Yatmadan önce tableti kapat, kitap oku." yazsın. Çocuk kitabı tarzında, düz renkli çizim; sakin ve sıcak renkler.

💬 Mesaj | 📰 Başlık | 🖼️ Görsel ögeler | ✍️ Metin | 🎨 Stil

1. **İstemi kurgudan yaz:** Taslaktaki **mesajı, başlığı, görsel ögeleri** ve **metni** isteme ekle; stili belirt.
2. **Canva AI ile üret:** İstemi yaz, birkaç görsel üret ve senaryoya **en uygun** olanı seç.
3. **Kontrol et ve düzenle:** Senaryoyla uyumlu mu? Tablet kapalı mı? Yazılarda **harf hatası** var mı? Hatalı yazıyı Canva'da **Metin** aracıyla düzelt.
4. **Yapay zekâ ile üretildiğini belirt:** Afişin altına **"Görsel: Canva AI ile üretildi"** yaz.

🔎 3. adım: Kontrol et ve düzelt



✖ Hatalı: "VAKTI"



✔ Düzeltilmiş: "VAKTİ"

Canva AI başlıktaki **İ** harfinin noktasını unuttu. Hatayı Canva'da **Metin** aracıyla düzelttik.

Görsel: Canva AI ile üretildi

Telif Hakkı ve Kaynak Gösterme



İzin almadan kullanmayız

Başkasının fotoğrafını, çizimini ya da yazısını **izinsiz** kullanmayız.



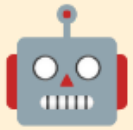
Kaynak gösteririz

Kullandığımız görselin ya da bilginin **nereden alındığını** yazarız.



Kendi eserimizi kullanırız

Kendi çizdiğimiz resimleri ve çektiğimiz fotoğrafları **gönül rahatlığıyla** kullanırız.



Yapay zekâyı belirtiriz

Yapay zekâ ile üretilen bir görseli kullandığımızda bunu **açıkça belirtiriz**.



Senaryonuzu oluştururken **kaynak göstermeye** ve **telif haklarına** dikkat edin!

DEĞERLENDİRELİM

Senaryomuzu Değerlendiriyoruz

🧩 Bütünlük 🛠️ Kullanışlılık

0 Henüz yok 1 Kısmen var 2 Tam olarak var

1	**Problem** açıkça anlaşılıyor.	0 1 2
2	**Ortam, kişiler, çözüm** ve **mesaj** birbiriyle uyumlu.	0 1 2
3	**Başlık, metin** ve **görsel ögeler** aynı mesajı veriyor.	0 1 2
4	Senaryo **gerçek hayatta** karşılaşılan bir probleme dayanıyor.	0 1 2
5	Önerilen çözüm **uygulanabilir**.	0 1 2
6	Senaryo, görsel hazırlarken **kullanılabilecek kadar açık**.	0 1 2
7	**Kaynak gösterdik** ve telif haklarına dikkat ettik.	0 1 2

ÖZETLEYELIM

Neler Öğrendik?

🖥️ **Arayüz**, programı kullanmamızı sağlayan menüler, butonlar, paneller ve çalışma alanıdır.

🎨 **Paint:** Menü, araç çubuğu (Seçim, Görüntü, Araçlar, Fırçalar, Şekiller, Boyut), Renkler, Katmanlar paneli, tuval, durum çubuğu.

🌐 **Canva:** Üst menü, yan menü (Tasarım, Öğeler, Metin...), açılan panel, öğe araç çubuğu, sayfa, alt çubuk.

🧰 **Ortak butonlar:** Fırça, Kırpma, Metin, Silgi, Büyüteç, Dolgu, Geri Al, Katmanlar.

💾 Aynı görsel **.jpeg** ile en küçük, **.bmp** ile en büyük dosya oldu; **.png** kaliteyi korudu.

🤖 **Yapay zekâ araçları** (Google Gemini, ChatGPT, Adobe Firefly, Canva AI) yazdığımız **isteme** göre görsel üretir. Üretilen görseli izinsiz kullanmayız, yapay zekâ ile üretildiğini belirtiriz.

🔎 **Problemden tasarıma:** problemi belirle → beyin fırtınası → hikâye/senaryo → görsel anlatım kurgusu → paylaş.

🧩 Senaryo unsurları: **ortam, etkilenen kişiler, çözüm yolları, mesaj**. Senaryoyu **bütünlük** ve **kullanışlılık** açısından değerlendiririz.

GELECEK HAFTA

Sırada Görsel Tasarlamak Var!



👀 Çevrenizi dikkatle inceleyiniz. **Canlıları olumsuz etkileyen** bir çevre sorununu belirleyiniz.

💡 Belirlediğiniz bu soruna yönelik hayal gücünüzü kullanarak **olası çözüm yollarını** düşününüz.

🖼️ Bunu destekleyebilecek **görsel fikirler** üzerine düşünerek sınıfa geliniz.

KAYNAKLAR

Kaynaklar

- **T.C. Millî Eğitim Bakanlığı** · Bilişim Teknolojileri ve Yazılım 5 Öğretmenler İçin Kılavuz (Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli) · Görsel Düzenleme Programlarına Giriş (BTY.5.2.1), Görsel Tasarıma Yönelik Kurgu Oluşturma (BTY.5.2.2) ve karekod materyalleri