|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TEKNOLOJİ ve TASARIM DERS PLANI** | | | |
| **SINIFLAR** | 7, | | |
| **SÜRE** | 2 Ders Saati | **Tarih** | ( 30 Ekim-03 Kasım 2017 ) |
| **ÖĞRENME ALANI** | **B. TASARIM SÜRECİ VE TANITIM** | | |
| **ÜNİTE** | **B. 1. TASARIM ODAKLI SÜREÇ** | | |
| **AMAÇ** | Bu ünitede tasarım süreci ve tanıtımın, problem tanımlama, araştırma, planlama, oluşturma ve değerlendirme basamaklarından oluştuğunun ve bu sürecin hem bireysel hem de iş birliği yapılarak uygulanabileceğinin öğrenilmesi amaçlanır. | | |
| **KAZANIMLAR** | **B. 1. 3. Belirlediği probleme yönelik çözüm önerileri geliştirebileceğini ifade eder.** **B. 1. 4. Tasarım sürecinin araştırma basamaklarını söyler.** Doğru veri kaynaklarına ulaşma yollarına dikkat edilmesi, veri toplama aşamasında çözüm önerisine yönelik karşılaşılan benzer tasarımlar tespit edildiğinde etik kurallara uyularak belirlenen problemin değiştirilebileceği veya mevcut tasarımın geliştirilmesi yoluna gidilebileceği vurgulanır. **B. 1. 5. Tasarım geliştirme kriterlerini söyler.** Ergonomik, estetik, yaratıcı, özgün, yalın, işlevsel, bakım ve tamir kolaylığı gibi kullanıcı ihtiyaçları ile dayanıklı, kolay bulunabilir, geri dönüşüme uygun, ekonomik olma gibi kriterler üzerinde durulur. Tasarımı oluşturma sürecinde çevresel faktörlere göre bu kriterlere dikkat edilir. | | |
| **DEĞERLER** | Sabır, Çalışkanlık, Duyarlılık, Yardımseverlik, Dürüstlük, Saygı, | | |
| **TEMEL BECERİLER** | Ana Dilde İletişim, Girişimcilik, Dijital Yetkinlik, Öğrenmeyi Öğrenme | | |
| **YÖNTEM - TEKNİKLER** | Anlatım, Tartışma, Soru Cevap, Beyin Fırtınası, Araştırma Yoluyla Öğrenme, Problem Çözme, Grup Çalışması, | | |
| **ARAÇ-GEREÇLER** | Görsel Sunum, (Akıllı tahta / Projeksiyon), Ürün Dosyası | | |
| **KAVRAM – BİLGİLER** | Problem çözümlerinde etik yaklaşım, Tasarımı geliştirme kriterleri, ergo-nomik, estetik, yaratıcı, özgün, işlevsel, bakım tamir kolaylığı, dayanık-lılık, kolay bulunabilir olma, ekonomik ve geri dönüşüme uygun olma. | | |
| **GÜVENLİK** | Projeksiyon veya akıllı tahta kullanımıyla ilgili elektrik tesisatı-kabloların kontrol edilmesi. Sınıf içi genel güvenlik uyarılarının yapılması | | |
| **İŞLENİŞ** | Öğrencilere; kalemliklerinizi yukarı kaldırın? Diye bir ilginç bir soru ile ilgileri çekilir. Sonra onlara bu kalemlikleri neden icat etmişler? Diye sorulur. Problemin tespitine yönelik cevaplar alınır. Peki kalemlerin kaybolmaması, kolay taşınması gibi ihtiyaca-probleme çözüm olarak yapılan kalemlikleriniz neden birbirinden farklı? Diye sorulur. Sonuçta söylediğiniz **problemin çözümüne yönelik farklı çözümler getirilmiş** değil mi? Bu şekilde öğrencilere bir problemin çözümünün farklı farklı olabileceği ve bunlarında birer tasarım olduğu kavratılır.  Konu ile ilgili sunum izletilir. Sonrasında öğrencilerin çözüm önerilerini, patent sitesi ve internet ortamında da araştırması, benzeyen çözümler tespit edildiğinde ise etik kurallara uyularak fikrin değiştirilmesi veya geliştirilmesi yoluna gidilmesi kavratılır.  Tasarımı oluşturma sürecinde, çevresel faktörlere göre, ergonomik, estetik, yaratıcı, özgün, işlevsel, bakım ve tamir kolaylığı gibi kullanıcı ihtiyaçları ile dayanıklı, kolay bulunabilir, geri dönüşüme uygun, ekono-mik olma gibi tasarımı geliştirme kriterlerine dikkat edilmesi kavratılır. | | |
| **DEĞERLENDİRME** | Gözlem-Dereceli Puanlama ile Ders içi Performans değerlendirme | | |

Öğretmenin Adı Soyadı

İMZA **-7-**