|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2017-2018 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI M.R.TUNCER ORTAOKULU 7.SINIF TEKNOLOJİ VE TASARIM DERSİ YILLIK DERS PLANI** | | | | | | | | | |  |
| **AY** | **HAFTA** | **TARİH** | **SÜRE** | **KAZANIMLAR** | **AÇIKLAMALAR** | **ÜNİTE ADI, AMACI VE KAZANDIRILACAK DEĞERLER** | **ÖĞRENME - ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ** | **KAZANIMLARIN KAZANDIRILACAĞI YER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME ARAÇLARI** |  |
| EYLÜL | 1 | 18--22 | 2 | 1. Teknoloji kavramını söyler. | Buluş, icat, keşif, bilim, teknik, teknoloji, endüstri ve endüstri 4.0 kavramları üzerinde durulur. | **A.TEKNOLOJİ VE TASARIMIN TEMELLERİ**  **1. Teknoloji ve Tasarım Öğreniyorum  Amaç:** Bu ünitede öğrencilerin teknoloji ve tasarım kavramlarını ve bu kavramlar arasındaki ilişkiyi öğrenmeleri, ayrıca günlük hayatta karşılaştıkları sorunların çözümlerinde öğrendiklerini kullanmaları amaçlanmıştır.  **(Çalışkanlık, Vatanseverlik Değerleri)**  **Atatürk’ün Bilim ve Teknolojiye verdiği önem** | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf | \*Ürün Dosyası \*Dereceli Puanlama Anahtarı \*Gözlem Formu \*Kontrol Listesi |  |
| 2. Tasarım kavramını söyler | Tasarımın endüstriyel tasarım, grafik tasarım, mimari ve çevre tasarımı alanlarından oluştuğu üzerinde durulur. | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 3. Teknoloji ve tasarım arasındaki ilişkiyi ifade eder. | Bir üründen hareketle, teknoloji ve tasarım kavramlarının arasındaki ilişki ve birbirlerini nasıl etkiledikleri üzerinde durulur. | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 2 | 25--29 | 2 | 4. Teknoloji ve tasarım ürünlerine günlük hayattan örnekler verir. | Teknoloji ve tasarım ikilisinin hayatın günlük akışına yaptığı pozitif katkıların yanında negatif etkilerinin de var olduğu vurgulanır. Günlük hayatta karşılaştığı problemlerin çözümünde teknoloji ve tasarımın üzerinde durulur. | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 5. Ülkemiz ile dünyadaki teknolojik gelişmeleri karşılaştırır. | Bir üründen hareketle, ülkemiz ve dünyadaki teknolojinin (beyaz eşya, otomobil, telefon, gemi yapımı, tarım makineleri vb.) tarihsel gelişimi üzerinde durulabilir. | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| EKİM | 3 | 02--06 | 2 | 1. Sanat/tasarım elemanlarını ifade eder. | Çizgi, renk, doku, mekan, biçim/formun elemanlarının bir fikri ifade ederken nasıl kullanılabileceği örnekler üzerinden gösterilir. | **2. Temel Tasarım  Amaç:** Bu ünitede; öğrencilerin sanat/tasarım elemanlarını ve tasarım ilkelerini kullanarak oluşturdukları fikirlerini taslak, teknik çizim, maket vb. ile ifade adebilmesi amaçlanmıştır.  **(Duyarlılık, Öz denetim Değeri)**  **Eylemsel Düşünür olarak Atatürk** | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Uygulama | Görsel Sanatlar Atölyesi, Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf | \*Ürün Dosyası \*Dereceli Puanlama Anahtarı \*Gözlem Formu \*Kontrol Listesi |  |
| 2. Sanat/tasarım elemanlarını bir ürün üzerinde gösterir. | İki veya üç boyutlu bir tasarım ürünü incelenebilir. Örneğin afiş tasarımları incelenirken çevre bilinci ve tasarruf gibi konularda duyarlık değeri üzerinde durulabilir. | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Uygulama | Görsel Sanatlar Atölyesi, Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 4 | 09--13 | 2 | 3. Tasarım ilkelerini bir ürün üzerinde göstererek açıklar. | Tasarım ilkelerini oluşturan denge, ritim, vurgu, hareket, birlik, çeşitlilik, oran-orantı kavramları verilir. | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Uygulama | Görsel Sanatlar Atölyesi, Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 4. Çevresindeki bir tasarım ürününü yeniden yorumlar. | Ürün analizi ve fikir geliştirme sürecinden sonra bir tasarım ürünü çizim şeklinde yeniden yorumlanır. | Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 5 | 16--20 | 2 | 5. Sanat/tasarım elemanlarını ve tasarım ilkelerini kullanarak bir tasarım oluşturur. | Sanat/tasarım elemanları ve tasarım ilkeleri kullanılarak çizim, boyama, kesme, katlama, birleştirme, yırtma, yapıştırma gibi bir yöntemle tasarım yapılmasına; geri dönüşüm konusuna vurgu yapılarak atık malzemelerden ürün oluşturulmasına ve duyarlılık değerine yer verilir. | Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 6 | 23--27 | 2 | 5. Sanat/tasarım elemanlarını ve tasarım ilkelerini kullanarak bir tasarım oluşturur. |  |
| KASIM | 7 | 30--03 | 2 | 1. Tasarım sürecinin bir problem tanımlama ve çözüm önerme süreci olduğunu söyler. |  | **B.TASARIM SÜRECİ VE TANITIM**  **1. Tasarım Odaklı 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.  **(İş birliğine önem verme, Arkadaşlık Değerleri)**  **Saygı değeri**  **Atatürk’ün kişilik özellikleri**  **Atatürk’ün eğitime verdiği önem**  **Atatürk’ün rehberliği** | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf | \*Ürün Dosyası \*Dereceli Puanlama Anahtarı \*Gözlem Formu \*Kontrol Listesi |  |
| 2. Günlük hayatta karşılaşılan bir sorun veya ihtiyacı “tasarım problemi” şeklinde ifade eder. | Özel gereksinimli bireylerin karşılaştığı zorluklar ile iş sağlığı ve güvenliği problemleri gibi günlük hayattaki sorunlar üzerinde durulur. | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 3. Belirlediği probleme yönelik çözüm önerileri geliştirebileceğini ifade eder. |  | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 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. | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 8 | 06--10 | 2 | 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. | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 6. Tasarım oluşturulurken kullanıcı, malzeme, uygulama ve çevre faktörlerinin önemini açıklar. | Tasarım için uygun malzemeyi temin etme, araç gereçleri seçme, çalışma takvimi oluşturma, maliyet hesaplaması yapma ve değerlendirme süreçleri üzerinde durulur. | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 7. Tasarımı oluşturmak için gerekli aşamaları açıklar. |  | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 9 | 13--17 | 2 | 8. Teknoloji ve tasarım uygulamalarında uyulması gereken güvenlik önlemlerini açıklar. |  | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 9. Tasarım ürünlerinin üretim süreçlerini açıklar. | Tasarımın çıkış noktası, hangi ihtiyaca cevap verdiği, nasıl yapıldığı, nasıl değerlendirildiği ve sonuçlandırıldığı üzerinde durulur. | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 10. Taslak, model, maket ve prototip kavramlarını örnekleyerek açıklar. |  | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 10 | 20--24 | 2 | 11. Kullanımı tamamlanmış ürünlerin ikincil amaçlar için kullanımını değerlendirir. | Kullanımı tamamlanmış ürünlerin geri dönüşümüne yönelik imkânların araştırılması sağlanır. | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 12. Tasarımı değerlendirme kriterlerini sınıflandırır. | Bir tasarımın estetik, özgün, işlevsel, yapılabilir ve sürdürülebilir olması açısından değerlendirilmesi üzerinde durulur. | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 13. Tasarımı değerlendirdikten sonra elde ettiği verilerden hareketle tasarımını yeniden yapılandırabileceğini değerlendirir. |  | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 14. Tasarımını kullanıcıya ulaştırmak üzere tanıtım ve pazarlama imkânlarını değerlendirir. | Görsel ve sözel sunum tekniklerinin araştırılması sağlanır. | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 11 | 27--01 | 2 | 1. Tasarımı için taslak çizimler yapar. | Gerçek hayatta karşılaşılan probleme ilişkin düşünülen çözüm önerisi kâğıt üzerinde iki boyutlu olarak gösterilir. | **2. Bilgisayar Destekli Tasarım  Amaç:** Bu ünitede öğrencilerin bilgisayar destekli tasarım bilgisini ve süreçlerini öğrenmeleri amaçlanmıştır.   **(Öz güven Değeri)** | Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası, Gözlem | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf | \*Ürün Dosyası \*Dereceli Puanlama Anahtarı \*Gözlem Formu \*Kontrol Listesi |  |
| ARALIK | 12 | 04--08 | 2 | 2. Taslak çizimlerini bilgisayar yardımıyla iki boyutlu görsellere dönüştürür. | Resim ve grafik işleme yazılımları açıklanır ve en az bir tanesi kullanılarak görsel oluşturulur. | Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası, Gösterip Yaptırma | Bilişim Teknolojileri Sınıfı, Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 13 | 11--15 | 2 | 2. Taslak çizimlerini bilgisayar yardımıyla iki boyutlu görsellere dönüştürür. | Bilişim Teknolojileri Sınıfı, Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 14 | 18--22 | 2 | 3. Tasarım fikrini açıklamak için çoklu ortam sunusu hazırlar. | Çoklu ortam yazılımları ile sesli ve hareketli sunular hazırlayarak sınıf ortamında sunulması üzerinde durulur.Bu kazanım, 5 ve 6. sınıflardaki zorunlu Bilişim Teknolojileri dersi ile 7 ve 8. sınıflardaki seçmeli Bilişim Teknolojileri dersinin ''Ürün Oluşturma'' ünitesi ile ilişkilendirilmelidir. | Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası, Gösterip Yaptırma | Bilişim Teknolojileri Sınıfı, Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 15 | 25--29 | 2 | 1. İşlevsel farklılıkların mimari tasarımda yapısal farklılıklara yol açtığını söyler. | Farklı bina tasarımları için (sinema salonu, konferans salonu, mahkeme salonu, müze, tiyatro, spor salonu, cami vb.) farklı mekân tasarımları üzerinde durulur. | **C. YAPILI ÇEVRE VE ÜRÜN**  **1.Mimari Tasarım  Amaç:** Öğrencilerin, mimari tasarım eyleminin barınma ihtiyacıyla başlayan mekân yaratma süreci olduğunu öğrenmesi ve çevresindeki farklı işlevsel yapılar konusunda bilinçlendirilmesi amaçlanır.    **(Paylaşma Değeri)** | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma, Gezi, Gözlem | Kale, Stadyum, Kapalı Spor Salonu, Okul Binası, Cami, Alışveriş Merkezi | \*Ürün Dosyası \*Dereceli Puanlama Anahtarı \*Gözlem Formu \*Kontrol Listesi |  |
| OCAK | 16 | 01--05 | 2 | 2. Yakın çevresindeki mimari yapıları işlevsel farklılıklarına göre karşılaştırır. | Yakın çevresindeki farklı işlevdeki iki binanın karşılaştırması yapılabilir. Okul, hastane, müze, konut, kervansaray, kümbet, saray vb. mekânlar fiziksel özellikleri (aydınlatma, renk, doku, fiziksel ölçüler vb.) açısından analiz edilir. | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma, Gezi, Gözlem | Kale, Stadyum, Kapalı Spor Salonu, Okul Binası, Cami, Alışveriş Merkezi |  |
| 17 | 08--12 | 1 | 3. Mimari yapılarla hayat biçimi arasındaki ilişkiyi açıklar. | Kırsal ve kentsel mimari örnekler üzerinde durulur. Farklı coğrafi şartlardaki hayat biçimleri ile kullanılan mimari tasarımlar için Safranbolu evleri, Kapadokya evleri, Beypazarı evleri, Harran evleri, Eğin mimarisi, iglular, pagodalar gibi yapılar üzerinde durulur. | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma, Gözlem | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 1 | 4. Yaşamak istediği konutu farklı coğrafi alan ve şartlara uygun olarak tasarlar. | Ormanlık bölge, dağlık bölge, çöl, kutup gibi farklı coğrafi/iklim koşullarına ve kişisel ihtiyaçlara uygun bir konut tasarlanarak sunulması sağlanır. Tasarımlar çizim veya maket ile gösterilebilir. | Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası, Gözlem | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 18 | 15--19 | 2 | 4. Yaşamak istediği konutu farklı coğrafi alan ve şartlara uygun olarak tasarlar. |  |
|  |  |  |  | **1. DÖNEM SONU** | | | | | |  |
| ŞUBAT | 19 | 05--09 | 1 | 1. Tasarımın kullanıcının ihtiyacına ve beğenisine göre şekillendirildiğini ifade eder. |  | **2.Ürün Geliştirme  Amaç:** Bu ünitede öğrencilerin ürün geliştirme sürecinin kullanıcı odaklı olduğunu, mekanik ve yapısal tasarım özelliklerini içerdiğini, ürün geliştirmenin mevcut veya gelecekteki bir soruna çözüm bulma amacıyla yürütülen analitik bir düşünme süreci olduğunu öğrenmesi amaçlanmıştır.  **(Hoşgörü, Sevgi Değeri)** | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf | \*Ürün Dosyası \*Dereceli Puanlama Anahtarı \*Gözlem Formu \*Kontrol Listesi |  |
| 2. Tasarımda ergonominin önemini örnekler üzerinden açıklar. |  | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 1 | 3. Ergonomik bir ürün tasarlar. | Ergonomi kavramının kullanıcının özelliklerine göre tasarımı şekillendirdiğinden bahsedilir. Ergonomi, antropometri bilim dalı ile ilişkilendirilir. Tasarımlar çizim yoluyla gösterilir. | Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası, Gözlem | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 20 | 12--16 | 2 | 3. Ergonomik bir ürün tasarlar. |  |
| 4. Tasarladığı eşyayı ergonomi kriterlerine göre değerlendirir. |  | Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası, Gözlem | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 21 | 19--23 | 2 | 5. Bir ürünün işlevinin gerektirdiği mekanik özellikleri sınıflandırır. | Tasarımın mekanik özellikleri açıklanarak dayanıklılık, aşınma ve denge gibi unsurların nesne (sıra, sandalye, koltuk, tabure vb.) üzerindeki etkisi analiz edilir. Depreme karşı dayanıklılık da göz önünde bulundurulur. | Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası, Gözlem | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 6. Günlük hayatta kullanılan bir ürünü mekanik tasarım özelliklerini dikkate alarak yeniden tasarlar. |  | Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası, Gözlem | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 22 | 26--02 | 2 | 7. Bir tasarım için gerekli yapısal özellikleri açıklar. | Gerilme, esneme ve basınç faktörlerinin yapıların dayanıklılığını ne şekilde etkilediği vurgulanır. Depreme karşı dayanıklılık da göz önünde bulundurulur. | Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası, Gözlem | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| MART | 23 | 05--09 | 2 | 8. Yapısal özellikleri dikkate alarak bir tasarım yapar. | Basit bir nesne kullanılarak yapısal bir tasarım (kule, köprü vb.) oluşturulur. | Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası, Gözlem | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 24 | 12--16 | 1 | 1. Su, rüzgâr ve güneş gibi doğal kaynakları kullanarak temiz ve sürdürülebilir enerji elde etme teknolojilerini açıklar. |  | **Ç.İHTİYAÇLAR VE YENİLİKÇİLİK**  **1.Enerjinin Dönüşümü ve Tasarım  Amaç:** Bu ünitede öğrencilerin; su, rüzgâr ve güneş gibi doğal kaynakları kullanarak temiz ve sürdürülebilir enerji elde etme teknolojilerini öğrenmeleri ve bir ürün tasarlamaları amaçlanmaktadır.   **(Duyarlılık, Sorumluluk Değeri)** | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf | \*Ürün Dosyası \*Dereceli Puanlama Anahtarı \*Gözlem Formu \*Kontrol Listesi |  |
| 1 | 2. Doğal kaynaklar yoluyla enerji elde edilebilen bir ürün tasarlar. | Enerji dönüşümü ile ilgili olarak imkânlar çerçevesinde su, rüzgâr veya güneş gibi doğal kaynaklardan yararlanılarak üç boyutlu model veya maket tasarımı gerçekleştirilir. | Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası, Gözlem | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 25 | 19--23 | 2 | 2. Doğal kaynaklar yoluyla enerji elde edilebilen bir ürün tasarlar. | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 26 | 26--30 | 1 | 2. Doğal kaynaklar yoluyla enerji elde edilebilen bir ürün tasarlar. |  |
| 1 | 3. Tasarladığı enerji dönüşümü ürününü sunar. |  | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| NİSAN | 27 | 02--06 | 1 | 1. Özel gereksinimli bireylerin yaşama zorluklarını ifade eder. | Bu konuyla ilgili daha önceden yayımlanmış kamu spotları izlenir, görsel-yazılı basındaki haber ve araştırma sonuçları incelenir. | **2.Engelsiz Hayat Teknolojileri   Amaç:** Bu ünitede öğrencilerin özel gereksinimli bireylere yaşama kolaylığı sağlayan teknolojiler hakkında  bilgilendirilmesi ve bu konuda öğrencilerde farkındalık oluşturulması amaçlanmaktadır.   **(Yardımseverlik, Duyarlılık, İyilik, Empati, Sevgi ve Saygı Değerleri)** | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf | \*Ürün Dosyası \*Dereceli Puanlama Anahtarı \*Gözlem Formu \*Kontrol Listesi |  |
| 1 | 2. Özel gereksinimli bireylerin yaşama kolaylığı için geliştirilen ürünlerin tasarım özelliklerini araştırır. |  | Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma | Bilişim Teknolojileri Sınıfı, Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 28 | 09--13 | 2 | 3. Özel gereksinimli bireyler için yaşama kolaylığı sağlayacak bir ürün çizerek tasarlar. | Tasarım oluşturulurken özel gereksinimli bireylere yönelik kullanılabilecek olumsuz ve rencide edici ifadelerden kaçınılmalıdır. | Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası, Gözlem | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 29 | 16--20 | 2 | 1. Tasarım problemini söyler. |  | **D.TASARIM VE TEKNOLOJİK ÇÖZÜM**  **1.Özgün Ürünümü Tasarlıyorum  Amaç:** Bu ünitede öğrencilerin kendi belirleyeceği bir konuda özgün bir ürün veya eser tasarlamaları ve bu eseri  sergilemeleri amaçlanmaktadır.  **(İş Birliğine Önem Verme, Sabretme ve Sorumluluk Değerleri)**  **Atatürk’ün çocuk sevgisi**  **Dürüstlük değeri**  **Atatürk’ün gençliğe verdiği önem**  **Atatürk’ün birleştirme bütünleştirme gücü**  **Atatürk’ün yaratıcı özellikleri** | Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma, Gözlem, Uygulama, İnceleme | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf | \*Ürün Dosyası \*Dereceli Puanlama Anahtarı \*Gözlem Formu \*Kontrol Listesi |  |
| 2. Tasarım probleminin çözümüne yönelik araştırma basamaklarını uygular. | Doğru veri kaynaklarını kullanması, benzer örnekleri araştırarak problemin çözümüne yönelik mevcut çözümleri tartışması ve özgün tasarım fikrini geliştirmesi vurgulanır. | Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma, Gözlem, Uygulama, İnceleme | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 30 | 23--27 | 2 | 3. Tasarım planı hazırlar. | Kullanıcı, malzeme, uygulama ve çevresel faktörlerin dikkate alınması, problemin çözümüne yönelik metod ve tekniklerin araştırılması, çözüm önerilerinin geliştirilmesi, öneriler arasından öğretmen rehberliğinde belirlenenlerden birinin taslak öneriye dönüştürülmesi, tasarıma uygun araç-gereç ve malzemelere karar verilmesi üzerinde durulur. | Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma, Gözlem, Uygulama, İnceleme | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| MAYIS | 31 | 30--04 | 2 | 4. Tasarımın modelini veya prototipini oluşturur. | Örnek ürünlerin üretim süreçleri ve gerekli kaynakların incelenmesi; uygulama aşamasında güvenlik önlemlerinin alınması; tasarımın çözümüne yönelik maket veya çizim yapılarak görselleştirilmesi; uygun araç-gereç ve malzemelerin temin edilerek tasarımın modeli yahut prototipinin oluşturulması üzerinde durulur. | Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma, Gözlem, Uygulama, İnceleme, Gösterip Yaptırma | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 32 | 07--11 | 2 | 4. Tasarımın modelini veya prototipini oluşturur. |  |  |
| 33 | 14--18 | 1 | 5. Tasarımını belirlenen kriterlere göre değerlendirir. | Tasarım özgün, estetik, işlevsel, ergonomik, yapılabilir ve sürdürülebilir olması bakımından, sunu yapılarak iş birliği içerisinde değerlendirilir. Değerlendirme sürecinde öz değerlendirme ve akran değerlendirmesinden yararlanılır. | Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası, Gözlem | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 1 | 6. Tasarladığı ürünü değerlendirme sonuçlarına göre yeniden yapılandırır. |  | Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma, Gözlem, Uygulama, İnceleme, Gösterip Yaptırma | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| 34 | 21--25 | 2 | 6. Tasarladığı ürünü değerlendirme sonuçlarına göre yeniden yapılandırır. |  |  |  |
| 35 | 28--01 | 2 | 1. Sergileyeceği ürün veya ürünlerini sunar. | Sergilenecek ürün veya ürünler için tanıtım materyalleri (kısa film, bilgisayar destekli sunum, tanıtım kartı, afiş, el broşürü vb.) hazırlanır. | **2.Bunu Ben Yaptım  Amaç:** Bu ünitede öğrencilerin ders içinde yaptıkları bütün ürünleri veya seçtikleri ürünleri, öğretim yılı sonunda okul yönetimi, ders öğretmenleri ve velilerin de katılımlarıyla “Bunu Ben Yaptım” etkinliğinde görsel, sözel ve çoklu ortam sunularıyla birlikte sergilemeleri hedeflenmektedir. Öğrenciler sunumlarında ürünlerini sözel olarak anlatabilecekleri gibi tanıtım kartı, afiş, el broşürü gibi materyaller hazırlayarak da sergileyebilirler.  **(Özgüven, Eşitlik,Dostluk ve Adalet Değerleri)** | Sergi | Okul Bahçesi, Çok Amaçlı Salon, Okul Binası |  |  |
| HAZİRAN | 36 | 04--08 | 2 | 1. Sergileyeceği ürün veya ürünlerini sunar. |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| AÇIKLAMA: MEB Talim ve Terbiye Kurulu tarafından 17.07.2017 tarihli ve 79 sayılı kararıyla kabul edilen Ortaokul Teknoloji ve Tasarım Dersi (7 ve 8. Sınıflar) Öğretim Programına uygun olarak hazırlanmıştır. | | | | | | | | | |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  | Nadire BİLİCİ | | |  | | 18.09.2018 | |  |  |
|  |  | Teknoloji Ve Tasarım Öğretmeni | | |  | | OKUL MÜDÜRÜ | |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |