|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AY** | **HAFTA** | **KURS SAATİ** | **KONU ADI** | **KAZANIMLAR** | **ETKİNLİK NO** | **ETKİNLİK ADI** |
| EKİM | 1 | 2 | **7. A. 1. Teknoloji ve Tasarım Öğreniyorum** | **TT. 7. A. 1. 1. Teknoloji ve tasarım ile ilişkili kavramları tanımlar.**  *Buluş, icat, keşif, bilim, teknik, teknoloji, endüstri ve endüstri 4.0 kavramları üzerinde durulur.*  *Tasarımın endüstriyel tasarım, grafik tasarım, mimari ve çevre tasarımı alanlarından oluştuğu*  *üzerinde durulur.*  **TT. 7. A. 1. 2. Teknoloji ve tasarım arasındaki ilişkiyi ifade eder.** | - | - |
| 2 | 2 | **7. A. 1. Teknoloji ve Tasarım Öğreniyorum** | **TT. 7. A. 1. 3. 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 önemi üzerinde durulur.*  **TT. 7. A. 1. 4. Ülkemizdeki teknolojik gelişmeleri değerlendirir.** | - | - |
| 3 | 2 | **SERBEST ETKİNLİK** | Okuldaki sınıf ortamlarını geliştirmek amacıyla inovatif fikirler üretir, uygular. | **1** | **SERBEST ETKİNLİK** |
| 4 | 2 | **7. A. 2. Temel Tasarım** | **TT. 7. A. 2. 1. Sanat/tasarım elemanlarını ifade eder.**  *Çizgi, renk, doku, mekân, biçim/formun elemanlarının bir fikri ifade ederken nasıl kullanılabileceği*  *örnekler üzerinden gösterilir.* | **-** | **-** |
| 5 |  | **7. A. 2. Temel Tasarım** | **TT. 7. A. 2. 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 sorumluluk değeri üzerinde durulur.* | **2** | **AFİŞ ETKİNLİĞİ** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| KASIM | 6 | 2 | **7. A. 2. Temel Tasarım** | **TT. 7. A. 2. 3. Tasarım ilkelerini bir ürün üzerinde göstererek açıklar.**  *Tasarım ilkelerini oluşturan denge, ritim, vurgu, hareket, birlik, çeşitlilik, oran-orantı kavramları verilir.* | **3** | **TASARIM İLKELERİ ETKİNLİĞİ** |
| 7 | 2 | **SERBEST ETKİNLİK** | Okuldaki atölye ortamını geliştirmek amacıyla inovatif fikirler üretir ve uygular. | **4** | **SERBEST ETKİNLİK** |
| 8 | 2 | **SERBEST ETKİNLİK** | Okuldaki atölye ortamını geliştirmek amacıyla inovatif fikirler üretir ve uygular. | **5** | **SERBEST ETKİNLİK** |
| 9 | 2 | **7. A. 2. Temel Tasarım** | **TT. 7. A. 2. 4. Çevresindeki bir tasarım ürününü yeniden yorumlar.**  *Ürün analizi ve fikir geliştirme sürecinden sonra bir tasarım ürünü çizim şeklinde yeniden yorumlanır.* | **6** | **BU ÜRÜNLERDE BİR TERSLİK VAR ETKİNLİĞİ** |
| ARALIK | 10 | 2 | **7. B. 1. Tasarım Odaklı Süreç** | **TT. 7. B. 1. 2. Günlük hayatta karşılaşılan bir sorun, ihtiyaç veya gerçekleştirebileceği hayalini “tasarım**  **problemi” şeklinde ifade eder.** | **7** | **KONU-SORUN ETKİNLİĞİ** |
| 11 | 2 | **7. B. 1. Tasarım Odaklı Süreç** | **TT. 7. B. 1. 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.* | **8** | **MALİYET TABLOSU OLUŞTURMA** |
| 12 | 2 | **SERBEST ETKİNLİK** | **TT. 7. B. 1. 8. Teknoloji ve tasarım uygulamalarında alınması gereken güvenlik önlemlerini açıklar.** | **9** | **ATÖLYE VE İŞ GÜVENLİĞİ** |
| 13 | 2 | **7. B. 1. Tasarım Odaklı Süreç** | **TT. 7. B. 1. 10. Taslak, model, maket ve prototip kavramlarını örnekleyerek açıklar.** | - | - |
| 14 | 2 | **7. B. 2. Bilgisayar Destekli Tasarım** | **TT. 7. B. 2. 2. Taslak çizimlerini bilgisayar yardımıyla iki boyutlu görsellere dönüştürür.**  *Resim ve grafik işleme yazılımları açıklanır ve en az bir tanesi kullanılarak görsel oluşturulur.* | **10** | **HAYALİMDEKİNİ DİJİTALE ÇEVİRİYORUM** |
| OCAK | 15 | 2 | **7. B. 2. Bilgisayar Destekli Tasarım** | **TT. 7. B. 2. 3. Tasarım fikrini açıklamak için çoklu ortam sunusu hazırlar.**  *Çoklu ortam yazılımları ile sesli ve hareketli sunular hazırlayarak sınıf ortamında sunulması üzerinde durulur.* | **10** | **HAYALİMDEKİNİ DİJİTALE ÇEVİRİYORUM** |
| 16 | 2 | **SERBEST ETKİNLİK** | **DÖNEM ÇALIŞMALARINI SERGİLEYEN PANO HAZIRLAMA** | - | - |

………………………….-

TEKNOLOJİ VE TASARIM ÖĞRETMENİ [www.teknoloji-tasarim.com](http://www.teknoloji-tasarim.com)