|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| C:\Users\nurçin\Desktop\meb.jpg | **TASARIM TABANLI ÖĞRENME AKTİVİTELERİ**  **5.FAZ**  **DERS PLANI** | C:\Users\nurçin\Desktop\yegitek.jpg |
| ÖĞRETMEN | Ümran Şahaner | |
| OKUL | Ruhiye Hilmi Atlıoğlu Ortaokulu | |
| SINIF | 8. Sınıf | |
| DERS | Teknoloji ve Tasarım | |
| ÖĞRENME HİKAYESİ | Ürün Tasarlama | |
| KONU | Üretiyorum | |
| YÖNTEM | Soru-cevap, Beyin fırtınası | |
| SÜRE | 12 Hafta | |

|  |  |
| --- | --- |
|  | Teknoloji ve Tasarım dersinde “Tasarımın yapım aşamaları”öğrencilere aktarılır. Öğrenciler Ürün Tasarlama konusunda düşünce üretme konusunda cesaretlen-dirilir.    Özgün ve işlevsel tasarımlar geliştirmeleri konusunda beyin fırtınası yaptırılır. Tasarıma yönelik fikirler yapıcı olarak eleştirilir. Öğrenciler çizimlerinde çizim amaçlı yazılım programları kullanmaları konusunda serbest bırakılır. Team-Up, Blogger ve Scratch programlarını kullanabilmeleri için fırsat verilir.    Öğrenciler çalışmalarını atölye ortamında gerçekleştireceklerdir. Online ve offline araçlardan yararlanmalarına da imkan sağlanacaktır.    Öğrenciler etkinliklerini 12 haftada tamamlayacaklardır.  Etkinliklerini çevresindeki kişiler, aile bireyleri ve öğretmenlerinin danışmanlığında gerçekleştireceklerdir. |

|  |  |
| --- | --- |
| **1. HAYAL ET** | |
| C:\Users\Mehmet MUHARREMOGLU\Pictures\Hayal_Et.PNG | Yaşadığı çevreden herhangi bir nesne belirleyip bu nesneyi sanki kendisi bulmuş hissiyle hayal kurmalarını sağlamak. Kurdukları hayallerini hikayeleştirip bunu sınıf ortamında arkadaşlarına anlatmak. |

|  |  |
| --- | --- |
| **2. ARAŞTIR** | |
| C:\Users\Mehmet MUHARREMOGLU\Pictures\Araştır.PNG | Tasarımın yapım aşamaları dikkate alınarak ürün tasarımı konusunda dikkat edilmesi gerekli hususlar araştırılır.Ürünün ambalaj ve özelliklerinin neler olması gerektiği düşünülür. |

|  |  |
| --- | --- |
| **3. HARİTALA** | |
| C:\Users\Mehmet MUHARREMOGLU\Pictures\Haritala.PNG | Araştırmalardan elde ettiği sonuçları analiz ederek ürünü tanımlar.  Ürünün taşıması gereken genel özellikleri belirler.  Taslak tasarım önerisi geliştirir.  Tasarımında kullanacağı yöntem ve teknikleri belirler. |

|  |  |
| --- | --- |
| **4. KONU ODAKLI İŞBİRLİĞİ YAP** | |
| C:\Users\Mehmet MUHARREMOGLU\Pictures\KonuOdaklıİşbirliğiYap.PNG | Tasarımlarını gerçekleştirme sürecinde öğrencilere rehberlik edilir.  Tasarımla ilgili önerileri sınıf ortamında paylaşır. Bu önerileri yapıcı olarak eleştirir. |

|  |  |
| --- | --- |
| **5. YAP** | |
| C:\Users\Mehmet MUHARREMOGLU\Pictures\YAP.PNG | Tasarımın yapım resmini çizerek açıklar.  Tasarımın yapım aşamalarını planlar.  Tasarımını yaptığı plana göre gerçekleştirir. |

|  |  |
| --- | --- |
| **6. SOR** | |
| C:\Users\Mehmet MUHARREMOGLU\Pictures\Sor.PNG | Tasarımını değerlendirmeye yönelik ölçütlerini belirler.  Bu ölçütler doğrultusunda görüş ve önerileri sorar.  Tasarımının bilinen ve bilinmeyen yönlerini tespit açısından küçük bir anket düzenler. |

|  |  |
| --- | --- |
| **7. TEKRAR YAP** | |
| C:\Users\Mehmet MUHARREMOGLU\Pictures\TekrarYap.PNG | Tasarımını geliştirmeye ve değiştirmeye yönelik önerilerini gerekçeleriyle sunar.  Bu gerekçeler doğrultusunda tasarımını revizyona sokup gerekli değişiklikleri yapar. |

|  |  |
| --- | --- |
| **8. GÖSTER** | |
| C:\Users\Mehmet MUHARREMOGLU\Pictures\Göster.PNG | Tasarım sürecinde yaşadıklarını günlüğüne kaydeder.  Tasarım sürecindeki çizimlerini poster hazırlayarak sergiler.  Tasarımı ile ilgili kısa bir rol-play hazırlayıp arkadaşlarına sunar. |

|  |  |
| --- | --- |
| **9. YANSIT** | |
| C:\Users\Mehmet MUHARREMOGLU\Pictures\YANSIT.PNG | Tasarım sürecinde yaşadıklarını itec facebook ve kişisel facebook sayfalarında kullanıcılara yansıtırlar.  Tasarım sürecinde yaşadıklarını kayıt altına alıp kayıtlarını okul ortamında arkadaşlarına yansıtırlar. |