

2020-2021 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI KÜTAHYA GEDİZ ALTINKENT 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	21-25	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 ünite de öğrencilerin teknoloji ve tasarım kavramlarını ve bu kavramlar arasındaki ilişkiyi öğrenmeleri, ayrıca günlük hayatta karşılaştıkları sorunların çözümlerinde öğrendiklerini kullanmaları amaçlanmıştır. (Çalışkanlık, Vatanserverlik 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 *Test *Kazanım Testi *Sınav
				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	28-2	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	5-9	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 ünite de; öğrencilerin sanat/tasarım elemanlarını ve tasarım ilkelerini kullanarak oluşturdukları fikirlerini taslak, teknik çizim, maket vb. ile ifade edebilmesi 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 *Test *Kazanım Testi *Sınav
				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	12-16	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	19-23	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	26-30	2	5. Sanat/tasarım elemanlarını ve tasarım ilkelerini kullanarak bir tasarım oluşturur.					
KASIM	7	2-6	2	1. Tasarım sürecinin bir problem tanımlama ve çözüm önerme süreci olduğunu söyler.		B.TASARIM SÜRECİ VE TANITIM 1. Tasarım Odaklı Sürec Amaç: Bu ünite de 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.	Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	*Ürün Dosyası *Dereceli Puanlama Anahtarı *Gözlem Formu *Kontrol Listesi *Test *Kazanım Testi *Sınav
				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	9-13	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	

ARA TATİL 14-22 KASIM

				ARA TATİL 14-22 KASIM					
KASIM	9	23-27	2	8. Teknoloji ve tasarım uygulamalarında uyulması gereken güvenlik önlemlerini açıklar.	Tasarımın çıkış noktası, hangi ihtiyaca cevap verdiği, nasıl yapıldığı, nasıl değerlendirildiği ve sonuçlandırıldığı üzerinde durulur.	<u>İş birliğine önem verme, Arkadaşlık Değerleri</u> <u>Saygı değeri</u> Atatürk'ün kişilik özellikleri Atatürk'ün eğitime verdiği önem Atatürk'ün rehberliği		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.	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	
				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	
10	30-4			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, Araştırma	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf		
				13. Tasarımı değerlendirdikten sonra elde ettiği verilerden hareketle tasarımını yeniden yapılandırabileceğini değerlendirir.	Bir tasarımın estetik, özgün, işlevsel, yapılabilir ve sürdürülebilir olması açısından değerlendirilmesi üzerinde durulur.				
				14. Tasarımını kullanıcıya ulaştırmak üzere tanıtım ve pazarlama imkânlarını değerlendirir.	Görsel ve sözel sunum tekniklerinin araştırılması sağlanır.				
11	7-11	2	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	Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası, Gözlem	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	
				2. Taslak çizimlerini bilgisayar yardımıyla iki boyutlu görsellere dönüştürür.	Resim ve grafik işleme yazılımları açıklanır ve en az bir tanesi kullanılarak görsel oluşturulur.				
12	14-18	2	2						

ARALIK	13	21-25	2	2. Taslak çizimlerini bilgisayar yardımıyla iki boyutlu görsellere dönüştürür.		süreçlerini öğrenmeleri amaçlanmıştır. (Öz güven Değeri)		Bilişim Teknolojileri Sınıfı, Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	*Gözlem Formu *Kontrol Listesi *Test *Kazanım Testi *Sınav	
	14	28-1	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	4-8	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.		Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma, Gezi, Gözlem	Kale, Stadyum, Kapalı Spor Salonu, Okul Binası, Cami, Alışveriş Merkezi		
OCAK	16	11-15	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.	C. YAPILI ÇEVRE VE ÜRÜN 1. Mimari Tasarım Amac: 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 *Test *Kazanım Testi *Sınav	
	17	18-22	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		

Yarı yıl tatili 23 OCAK –7 ŞUBAT

ŞUBAT	18		1	1. Tasarımın kullanıcının ihtiyacına ve beğenisine göre şekillendirildiğini ifade eder.	Ergonomi kavramının kullanıcının özelliklerine göre tasarımı şekillendirdiğinden bahsedilir. Ergonomi, antropometri bilim dalı ile ilişkilendirilir. Tasarımlar çizim yoluyla gösterilir	Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf			
	8-12			2. Tasarımda ergonominin önemini örnekler üzerinden açıklar.	Ergonomi kavramının kullanıcının özelliklerine göre tasarımı şekillendirdiğinden bahsedilir. Ergonomi, antropometri bilim dalı ile ilişkilendirilir. Tasarımlar çizim yoluyla gösterilir					
MART	19	15-19	2	3. Ergonomik bir ürün tasarlar.	Ergonomi kavramının kullanıcının özelliklerine göre tasarımı şekillendirdiğinden bahsedilir. Ergonomi, antropometri bilim dalı ile ilişkilendirilir. Tasarımlar çizim yoluyla gösterilir.	<p>2.Ürün Geliştirme</p> <p>Amaç: Bu ünite de 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.</p> <p>(Hosgörü, Sevgi Değeri)</p>	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf			
				4. Tasarladığı eşyayı ergonomi kriterlerine göre değerlendirir.				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	
	20	22-26	2	5. Bir ürünün işlevinin gerektirdiği mekanik özellikleri sınıflandırır.	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		
				6. Günlük hayatta kullanılan bir ürünü mekanik tasarım özelliklerini dikkate alarak yeniden tasarlar.				Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası, Gözlem		
	21	1-5	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	
	22	8-12	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	
	23	15-19	1	1. Su, rüzgâr ve güneş gibi doğal kaynakları kullanarak temiz ve sürdürülebilir enerji elde etme teknolojilerini açıklar.	Enerji dönüşümü ile ilgili olarak imkânlar çerçevesinde su, rüzgâr veya güneş gibi doğal kaynaklardan yararlanılarak üç boyutlu model veya maket tasarımı gerçekleştirilir.			<p>Ç.İHTİYAÇLAR VE YENİLİKÇİLİK</p> <p>1.Enerjinin Dönüşümü ve Tasarım</p> <p>Amaç: Bu ünite de öğrencilerin; su, rüzgâr ve güneş gibi doğal kaynakları kullanarak temiz ve sürdürülebilir enerji elde etme teknolojilerini</p>	Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf
				2. Doğal kaynaklar yoluyla enerji elde edilebilen bir ürün tasarlar.						

*Ürün Dosyası
*Dereceli Puanlama Anahtarı
*Gözlem Formu
*Kontrol Listesi
*Test
*Kazanım Testi
*Sınav

*Ürün Dosyası
*Dereceli Puanlama Anahtarı
*Gözlem Formu
*Kontrol Listesi
*Test
*Kazanım Testi
*Sınav

	24	22-26	2	2. Doğal kaynaklar yoluyla enerji elde edilebilen bir ürün tasarlar.		öğrenmeleri ve bir ürün tasarımları amaçlanmaktadır.			
	25	29-2	1	2. Doğal kaynaklar yoluyla enerji elde edilebilen bir ürün tasarlar.		(Duyarlılık, Sorumluluk Değeri)		Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	
			1	3. Tasarladığı enerji dönüşümü ürününü sunar.			Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	
	26	5-9	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	Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	
			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	
ARA TATİL 10-18 NİSAN									
	27	19-23		3. Özel gereksinimli bireyler için yaşama kolaylığı sağlayacak bir ürün çizerek tasarlar.	Tasarım oluşturulurken özel gereksinimli bireylere yönelik kullanılacak olumsuz ve rencide edici ifadelerden kaçınılmalıdır.	(Yardımsızlık, Duyarlılık, İyilik, Empati, Sevgi ve Saygı Değerleri)	Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası, Gözlem	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	
	28	26-30	2	1. Tasarım problemini söyler.		D.TASARIM VE TEKNOLOJİK ÇÖZÜM 1.Özgün Ürünümü Tasarıyorum	Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma, Gözlem, Uygulama, İnceleme	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	*Ürün Dosyası *Dereceli Puanlama Anahtarı
				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.	Amaç: Bu ünite öğrencilerin kendi belirleyeceği bir konuda özgün bir ürün veya eser	Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma, Gözlem, Uygulama, İnceleme	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	*Gözlem Formu *Kontrol Listesi *Test *Kazanım Testi *Sınav

HAZİRAN	34	7-11	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.	<p>2.Bunu Ben Yaptım</p> <p>Amaç: Bu ünite de 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.</p> <p>(Özgüven, Eşitlik, Dostluk ve Adalet Değerleri)</p>	Sergi	Okul Bahçesi, Çok Amaçlı Salon, Okul Binası
	35	14-18	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.		Sergi	Okul Bahçesi, Çok Amaçlı Salon, Okul Binası

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.