

2020-2021 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI KÜTAHYA GEDİZ ALTINKENT ORTAOKULU 8.SINIF TEKNOLOJİ VE TASARIM DERSİ YILLIK DERS PLANI

AY	HAFT	TARİH	SÜRE	KAZANIMLAR	AÇIKLAMALAR	ÜNİTE ADI AMACI VE KAZANDIRILACAK DEĞERLER	ÖĞREME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KAZANIMLARIN KAZANDIRILACAĞI YER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME ARAÇLARI
EYLÜL	1	21-25	2	1.İnovasyon (yenilik) kavramını açıklar.	<i>İcat, keşif ve inovasyon (yenilik) kavramları ile ürün, hizmet, pazarlama ve organizasyon türlerine değinilir.</i>	<p><b>TEKNOLOJİ VE TASARIMIN TEMELLERİ</b>  <b>1.İnovatif Düşüncenin Geliştirilmesi ve Fikirlerin Korunması</b></p> <p><b>Amac:</b> Bu ünite de değişime olan istek, yeniliğe açıklık, inovasyon (yenilik) türleri, AR-GE (araştırma-geliştirme), sürdürülebilirlik; özgün fikirlerin kullanım hakları, koruma yöntemleri ve çeşitleri; patent belgesi, faydalı model belgesi, marka tescili, endüstriyel tasarım tescili ile fikirlerin korunmasının teknolojik ilerlemeye katkısı konularının öğretilmesi amaçlanmıştır. Ayrıca inovasyonda beş işlem basamağının (böl, birleştir, çıkart, çoğalt ve simetriyi boz) kullanımına yer verilir..</p> <p><b>(Çalışkanlık, Vatanserverlik Değerleri)</b></p> <p><b>Atatürk'ün Bilim ve Teknolojiye verdiği önem</b></p>	Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	<p>*Dereceli Puanlama Anahtarı                      *Gözlem Formu                      *Kontrol Listesi</p>
	2	28-2	2	2.İnsan hayatını kolaylaştıracak inovatif bir fikir geliştirir.	<i>Buluşların ortaya çıkışları ve bilim insanlarının hayatlarından bahsedip inovasyonun (yeniliğin) insan hayatındaki önemi üzerinde durulur.</i>		Anlatım, Soru-cevap, Tartışma Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	
EKİM	3	5-9	2	3.Geliştirdiği inovatif fikri değerlendirir.	<i>Öz değerlendirme ve akran değerlendirmesinden yararlanır.</i>		Anlatım, Soru-cevap, Tartışma Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	
	4	12-16	2	4.Patent belgesi, faydalı model belgesi, marka tescili, endüstriyel tasarım tescili kavramlarını açıklar.	<i>Buluş, icat ve tasarımların nasıl korunacağı üzerinde durulur. Fikri ve sınai mülkiyet haklarının korunmasının hukuki ve sosyal bir sorumluluk olduğu, toplumsal ilerleme ve çevre duyarlılığının uygarlığa katkısı ve etik kurallara uygun davranılması gerektiği vurgulanır.</i>		Anlatım, Soru-cevap, Tartışma Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	
	5	19-23	2	5.Fikrî ve sınai mülkiyet haklarının teknolojik ilerlemedeki önemini açıklar.			Anlatım, Soru-cevap, Tartışma Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	

AY	HAFT	TARİH	SÜRE	KAZANIMLAR	AÇIKLAMALAR	ÜNİTE ADI AMACI VE KAZANDIRILACAK DEĞERLER	ÖĞREME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KAZANIMLARIN KAZANDIRILACAĞI YER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME ARAÇLARI
EKİM	6	26-30	2	1.Tasarımı için taslak çizimler yapar.	<i>Gerçek hayatta karşılaştığı probleme ilişkin düşünülen çözüm önerisi kağıt üzerinde üç boyutlu olarak gösterilir.</i>	<b>TASARIM SÜRECİ VE TANITIM</b>  <b>Bilgisayar Destekli Tasarım ve Akıllı Ürünler</b>  <b>Amaç:</b> Bu ünite de öğrencilerin üç boyutlu tasarım bilgisi ve akıllı ürünleri öğrenmeleri amaçlanmaktadır.  <u>(Duyarlılık, Öz denetim Değeri)</u> <u>Eylemsel Düşünür olarak Atatürk</u>	Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	*Dereceli Puanlama Anahtarı *Gözlem Formu *Kontrol Listesi *Yazılı Yoklama *Test *Kazanım Testleri
KASIM	7	2-6	2	2.Taslak çizimlerini bilgisayar yardımıyla üç boyutlu görsellere dönüştürür.	<i>Bilgisayar destekli tasarım yapılırken üç boyutlu resim ve grafik işleme yazılımları açıklanarak yazılımlardan en az bir tanesi kullanılmak suretiyle görsel oluşturulması üzerinde durulur ve 3D (three dimension / üç boyutlu) yazıcılardan bahsedilir.</i>		Anlatım, Soru-cevap, Tartışma Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	
	8	9-13	2	3.Sensör teknolojisinin günlük hayattaki uygulamalarını değerlendirir.	<i>Fotoselli araçlar, sensörlü aydınlatmalar gibi teknolojilerin nasıl çalıştığı üzerinde durulur.</i>		Anlatım, Soru-cevap, Tartışma Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	
			2	<b>ARA TATİL 14-22 KASIM</b>					

	9	23-27	2	4.İnternete bağlı teknolojik araçların günlük hayattaki kullanımına örnekler verir.	ATM, taşıt tanıma sistemi, akıllı ev sistemi, modem, navigasyon vb. üzerinde durulur.		Anlatım, Soru-cevap, Tartışma Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	Dereceli Puanlama Anahtarı *Gözlem Formu *Kontrol Listesi *Yazılı Yoklama *Test *Kazanım Testleri
	10	30-4		5.Akıllı ürün kavramına uygun olarak gelecekte kullanılabilir bir ürün tasarlar.	Gelecekte karşılaşılabilecek problemin belirlenmesi, tanımının yapılması ve tanımlanan problemin çözümüne ilişkin akıllı bir ürün tasarlanması üzerinde durulur.		Anlatım, Soru-cevap, Tartışma Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	
ARALIK	11	7-11	2	1.Tanıtım ve pazarlama tekniklerini açıklar.	Marka ismi, logo, amblem, ambalaj, afiş, billboard, el ilanı, gif animasyon, broşür, reklam senaryosu, reklam filmi gibi tanıtım araçları ile doğrudan pazarlama, ilişkisel pazarlama, sanal pazarlama, halkla ilişkiler, reklam gibi pazarlama teknikleri üzerinde durulur.	<b>TASARIM SÜRECİ VE TANITIM</b>  <b>Tanıtım ve Pazarlama</b>  <b>Amaç:</b> Bu ünite öğrencilerin tasarım ürünlerinin markalaşmasına yönelik tanıtım ve pazarlama stratejileri geliştirmesi amaçlanmıştır. <u>İş birliğine önem verme, Arkadaşlık</u>  <u>Atatürk'ün kişilik özellikleri</u> <u>Atatürk'ün eğitime verdiği önem</u>	Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	*Dereceli Puanlama Anahtarı *Gözlem Formu *Kontrol Listesi *Yazılı Yoklama *Test *Kazanım Testleri
	12	14-18	2	2.Mevcut bir kurum veya şirkete ait kurumsal kimlik çalışmalarını ve pazarlama tekniklerini analiz eder.	Pazarlama teknikleri ve kurumsal kimlik analizi yapılır, tanıtım ve pazarlamada hedef kitlenin analizi üzerinde durulur.		Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	
	13	21-25	2	1.Görsel iletişim tasarımı kavramını açıklar.	İletişim, iletişim türleri, iletişim ve görselliğin insanla ilişkisi üzerinde durulur	<b>YAPILI ÇEVRE VE ÜRÜN</b>	Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	*Dereceli Puanlama Anahtarı

OCAK	14	28-1	2	<b>2.Grafik tasarım eleman ve ilkelerini kullanarak ürün tasarlar.</b>	<i>Hayali bir kurum, kuruluş veya ürün üzerinde sanat/tasarım elemanları çizgi, renk, doku, mekân,biçim/form ile denge, simetri, vurgu, ritim, çeşitlilik, hareket, oran-oranti, bütünlük vb. sanat/tasarım ilkelerini kullanarak logo veya amblem tasarlaması üzerinde durulur.</i>	<b>Görsel İletişim Tasarımı</b>	Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	*Gözlem Formu *Kontrol Listesi *Yazılı Yoklama *Test *Kazanım Testleri	
	15	4-8	2	<b>3.Tasarladığı grafik tasarım ürününü geri bildirimler doğrultusunda yeniden yapılandırır. 4.Yayın grafiği tasarımı kavramını açıklar.</b>	<i>Kitap, dergi ve gazete gibi masaüstü yayıncılık ürünlerinden örnekler üzerinde durulur.</i>		Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf		
	16	11-15	2	<b>5.Mizanpaj ilkelerini açıklar.</b>	<i>Bir gazete veya derginin sayfa düzenini (mizanpaj) oluşturan çeşitli öğelerin açıklanması; bir sayfa tasarımında anlatımı oluşturan (kompozisyonun) vurgu, odak noktası oluşturma, birlik, elemanlararası geçiş, çeşitlilik ve karşıtlık gibi temel bileşenler üzerinde durulur.</i>		<b>Amaç:</b> Bu ünite de öğrencilerin görsel iletişim tasarımı fikrini ifade edecek sunum, mizanpaj (sayfa düzenlenmesi) ve farklı grafik tasarımlar üretmesi amaçlanmaktadır  <u>(Öz güven Değeri)</u>	Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	*Dereceli Puanlama Anahtarı *Gözlem Formu *Kontrol Listesi *Yazılı Yoklama *Test *Kazanım Testleri
	17	18-22	2	<b>6.Mizanpaj ilkelerini kullanarak bir tasarım oluşturur.</b>	<i>Kitap, dergi ve gazete gibi masaüstü yayıncılık ürünlerinden biri, grup çalışması yapılarak tasarlanır.</i>			Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	
				<b>7.Seçtiği herhangi bir ürün için tanıtım ve pazarlama tekniklerini uygular.</b>	<i>Tanıtım ve pazarlama teknikleri olarak marka, reklam senaryosu ve reklam filmi hazırlatılır.</i>			Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	

**Yarı yıl tatili 23 OCAK –7 ŞUBAT**

AY	HAFT	TARİH	SÜRE	KAZANIMLAR	AÇIKLAMALAR	ÜNİTE ADI AMACI VE KAZANDIRILACAK DEĞERLER	ÖĞREME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	KAZANIMLARIN KAZANDIRILACAĞI YER	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME ARAÇLARI
ŞUBAT	18	8-12	2	1.Ergonomi kavramını ifade eder. 2.Ürün tasarımında ergonominin önemini açıklar.	<i>Ergonomi ile antropometri arasındaki ilişki üzerinde durulur</i>	<b>YAPILI ÇEVRE VE ÜRÜN</b>  <b>Ürün Geliştirme</b>  <b>Amaç:</b> Bu ünite de öğrencilerin, insanların yaşadığı çevre ve kullandığı eşyalarda ergonominin önemini kavrayıp,ürün geliştirme sürecinde buna dikkat etmeleri amaçlanır. <u>(Paylaşma Değeri)</u>	Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	*Dereceli Puanlama Anahtarı *Gözlem Formu *Kontrol Listesi *Yazılı Yoklama *Test *Kazanım Testleri
	18	15-19	2	3.Bir ürünün günlük hayattaki kullanımını analiz eder.	<i>Mutfak robotu, televizyon kumandası, bardak, sandalye, sürahi gibi araçların ergonomi açısından kullanımı üzerinde durulur.</i>		Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	
	20	22-26	2	4.Ergonomi kavramını dikkate alarak bir ürün tasarlar.	<i>Ergonomik bir ürün için eskizler hazırlanır, akranlarıyla bunu değerlendirir ve gelen dönütlere göre yeniden yapılandırıldığı fikrini üç boyutlu bir tasarıma dönüştürür.</i>		Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	
	21	1-5	2	1.Mühendislik ve tasarım ilişkisini ifade eder. 2.Çevresindeki ürünleri mühendislik ve tasarım kavramları açısından ilişkilendirir.	<i>Mühendislik alanları ile tasarım boyutu arasındaki ilişki üzerinde durulur.</i>	<b>YAPILI ÇEVRE VE ÜRÜN</b>  <b>Mühendislik ve Tasarım</b>  <b>Amaç:</b> Bu ünite de öğrencilerin mühendislik ve tasarım ilişkisi, robotik teknoloji ve mühendislerin kullandığı tasarım süreci hakkında bilgi sahibi olmaları amaçlanmaktadır. <u>(Hosgörü, Sevgi Değeri)</u>	Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	*Dereceli Puanlama Anahtarı *Gözlem Formu *Kontrol Listesi *Yazılı Yoklama *Test *Kazanım Testleri
	22	8-12	2	3.Mühendislik tasarım sürecindeki sınırlılıkları değerlendirir.	<i>Tasarım sürecinde dikkate alınması gereken zaman, kültür, mekân, bütçe gibi sınırlılıklardan bahsedilir.</i>		Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	
MART	23	15-19	2	4.Mühendislik tasarım sürecini kullanarak bir ürün tasarlar.	<i>İhtiyaç veya problem içeren bir senaryo verilmesi ve bu senaryodaki ihtiyaç yahut problemi, iş birliği ile belirli sınırlılıkları dikkate alarak çözen bir ürün geliştirilmesi üzerinde durulur.</i>		Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	

	24	22-26	2	1.Biyotaklit kavramını açıklar. 2.Biyotaklit ile tasarlanmış bir ürünü analiz eder.	<i>Biyotaklit ile tasarlanmış ürünlere örnekler verir.</i>	<b>YAPILI ÇEVRE VE ÜRÜN</b> <b>Doğadan Tasarıma</b> <b>Amaç:</b> Bu ünite de öğrencilerin doğayı gözlemlenmeleri; öğrencilere doğada var olan organik yapıların teknolojinin gelişimine katkısı, nano-teknolojik yapıların özellikleri ve kullanım alanları ile ilgili bilgi verilmesi amaçlanmaktadır. <u>Duyarlılık, Sorumluluk Değeri</u>	Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	*Dereceli Puanlama Anahtarı *Gözlem Formu *Kontrol Listesi *Yazılı Yoklama *Test *Kazanım Testleri		
	25	29-2	2	3.Gündelik hayatında var olan bir sorunun çözümünde biyotaklit kavramını kullanarak ürün tasarlar.	<i>Doğadan esinlenerek günlük hayatında karşılaşılan bir sorunun çözümüne yönelik ürün çizimi üzerinde durulur</i>		Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf			
NİSAN	26	5-9	2	1.Ulaşım araçlarının tasarımında dikkate alınan temel prensipleri açıklar.	<i>Yakıt tasarrufu, sürtünme, aerodinamik, konfor, ergonomi, maliyet gibi faktörlere değinilir.</i>	<b>İHTİYAÇLAR VE YENİLİKÇİLİK</b> <b>Ulaşım Teknolojileri</b> <b>Amaç:</b> Bu ünite de öğrencilerin kara, su, hava ve uzay ulaşım teknolojileriyle ilgili bilgi sahibi olmaları ve tasarım yapmaları amaçlanmıştır <u>(Yardımseverlik, Duyarlılık, İyilik, Empati, Sevgi ve Saygı Değerleri)</u>	Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	*Dereceli Puanlama Anahtarı *Gözlem Formu *Kontrol Listesi *Yazılı Yoklama *Test *Kazanım Testleri		
	<b>ARA TATİL 10-18 NİSAN</b>										
	27	19-23	2	3.Farklı ortamlarda kullanılan ulaşım araçlarını özelliklerine göre sınıflandırır.	<i>Kara, su, hava ve uzay ulaşım teknolojileri vb. üzerinde durulur.</i>			Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası		Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	
	28	26-30	2	4.Farklı ortamlarda çalışabilecek bir ulaşım aracı tasarlar.	<i>Öğrendiği tasarım ve ulaşım teknolojisi bilgisini kullanarak kara, su, hava ve uzay ortamlarının en az iki tanesinde çalışabilecek bir araç tasarımı çizimi üzerinde durulur.</i>			Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası		Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	

<b>NİSAN</b>	29	3-7	2	<p>1.Günlük hayatta karşılaştığı tasarım problemlerini örneklerle açıklar.</p> <p>2.Tasarım probleminin çözümüne yönelik araştırma basamaklarını uygular.</p>	<p><i>Problemin çözümüne yönelik doğru veri kaynaklarının kullanılması, benzer örneklerin araştırılarak mevcut çözümlerin tartışılması, araştırma sonuçlarına göre tasarım problem tanımının yeniden yapılandırılması ve özgün tasarım fikrinin geliştirilmesi üzerinde durulur.</i></p>	<p style="text-align: center;"><b>TASARIM VE TEKNOLOJİK ÇÖZÜM</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Özgün Ürünümü Tasarlıyorum</b></p>	Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	<p>*Dereceli Puanlama Anahtarı</p> <p>*Gözlem Formu</p> <p>*Kontrol Listesi</p> <p>*Yazılı Yoklama</p> <p>*Test</p> <p>*Kazanım Testleri</p>	
<b>MAYIS</b>	30	10-14	2	<p>3.Tasarım planlama sürecini uygular.</p>	<p><i>Tasarım planlanırken kullanıcı, malzeme, uygulama ve çevresel faktörlerin dikkate alınması;problemin çözümüne yönelik metot ve tekniklerin araştırılması ve çözüm önerileri geliştirilmesi; geliştirilen çözüm önerileri arasından öğretmen rehberliğinde belirlenenlerden birinin taslak öneriye dönüştürülmesi; taslak önerinin, toplanan veriler doğrultusunda yeniden yapılandırılması; tasarıma uygun araç-gereç ve malzemelerin seçimi üzerinde durulur.</i></p>		<p style="text-align: center;"><b>Amaç:</b></p> <p>Bu ünite de öğrencilerin Program boyunca teknoloji ve tasarımla ilgili elde ettikleri kazanımları kullanarak özgün bir ürün tasarlamaları, geliştirdikleri bir ürünün markalaşmasının ve tanıtımının nasıl olabileceği üzerine düşünmeleri ve yaptıkları uygulamaları sergilemeleri amaçlanmaktadır.</p>	Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	<p>*Dereceli Puanlama Anahtarı</p> <p>*Gözlem Formu</p> <p>*Kontrol Listesi</p> <p>*Yazılı Yoklama</p> <p>*Test</p> <p>*Kazanım Testleri</p>
<b>MAYIS</b>	32	06-10	2	<p>4.Özgün tasarım modelini veya prototipini oluşturur.</p>	<p><i>Tasarımın uygulama aşamasında güvenlik önlemlerinin alınması; tasarımın çözümüne yönelik maket veya çizim yapılarak görselleştirilmesi; uygun araç-gereç ve malzemeler temin edilerek imkânlar ölçüsünde tasarım modeli yahut prototipinin oluşturulması, öz değerlendirme sonucunda tasarımın tekrar geliştirilmesi üzerinde durulur.</i></p>		<p><u>(İş Birliğine Önem Verme, Sabretme ve Sorumluluk Değerleri)</u></p> <p><u>Atatürk'ün çocuk sevgisi</u></p> <p><u>Dürüstlük değeri</u></p> <p><u>Atatürk'ün gençliğe verdiği önem</u></p>	Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	



	31	17-21	2	<b>5.Tasarladığı ürünü değerlendirir.</b>	<i>Ürün ergonomi, estetik, işlevsellik, yaratıcılık, özgünlük, bakım ve tamir kolaylığı gibi kullanım özellikleri ile dayanıklılık, kolay bulunabilirlik, geri dönüşüme uygunluk, ekonomiklik gibi malzeme özellikleri ve yapılabirlik açısından değerlendirilir</i>	<b>Atatürk'ün birleştirme bütünleştirme gücü</b> Atatürk'ün yaratıcı özellikleri	Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	
	32	24-28	2	<b>6.Tasarladığı ürünü (model veya prototip) yeniden yapılandırır.</b>	<i>Değerlendirme sonuçlarına göre ürün geliştirme yollarının önerilmesi ve ürünün yeniden yapılandırılması üzerinde durulur</i>		Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	
	33	31-4	2	<b>Sergileyeceği ürün için tanıtım materyalleri hazırlar.</b>	<i>Yıl Sonu Sergisinde Ürünler Sergi için hazırlanır.</i>	<b>Bunu Ben Yaptım</b> Öğrencilerin ders içinde yaptıkları bütün ürünleri veya seçtikleri ürünleri, öğretim yılı sonunda okul yönetimi, ders öğretmenleri ve velilerin de katılımıyla "Bunu Ben Yaptım" etkinliğinde görsel, sözel ve çoklu ortam sunularıyla sergilemeleri hedeflenmektedir. Öğrenciler sunumlarında ürünlerini sözel olarak anlatabilecekleri gibi tanıtım kartı, afiş, el broşürü vb. materyaller hazırlayarak da sergileyebilirler. İnovatif tasarımlara sahip olduğu düşünülen özgün ürünler için, öğrencilerin faydalı model belgesi veya patent başvurusu yapmaları teşvik edilir.	Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf	
<b>HAZİRAN</b>	34	7-11	2	<b>Sergileyeceği ürünü sunar.</b>	<i>Yıl Sonu Sergisinde Ürünler Sergilenir.</i>		Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası	Sergi salonu	*Dereceli Puanlama Anahtarı *Gözlem Formu *Kontrol Listesi *Yazılı Yoklama *Test *Kazanım Testleri
	25	14-18	2	<b>Sergileyeceği ürünü sunar.</b>	<i>Yıl Sonu Sergisinde Ürünler Sergilenir.</i>				

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.