|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **2021-2022 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI …………………… ORTAOKULU 8.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** | | **6-10** | **2** | **1.İnovasyon (yenilik) kavramını açıklar.** | *İcat, keşif ve inovasyon (yenilik) kavramlarına değinilir* | **TEKNOLOJİ VE TASARIMIN TEMELLERİ**  **1.İnovatif Düşüncenin Geliştirilmesi ve Fikirlerin Korunması  Amaç:** Bu ünitede 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..  **(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  \*Test  \*Kazanım Testi  \*Sınav |  |
|  |
|  |
| **2** | | **13-17** | **2** | **1.İnovasyon (yenilik) kavramını açıklar.** | *Ürün, hizmet, pazarlama ve organizasyon türlerine değinilir.* | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma |  |  |
|  |
| **3** | | **20-24** | **2** | **2.İnsan hayatını kolaylaştıracak inovatif bir fikir geliştirir.** | *Buluşların ortaya çıkışları ve bilim insanlarının hayatlarından bahsedip inovasyonun*  *(yeniliğin) insan hayatındaki önemi üzerinde durulur.* | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Uygulama | Görsel Sanatlar Atölyesi, Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
|  |
| **4** | | **27-1** | **2** | **3.Geliştirdiği inovatif fikri değerlendirir.** | *Öz değerlendirme ve akran değerlendirmesinden yararlanılır.* | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Uygulama  Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası | Görsel Sanatlar Atölyesi, Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf  Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
|  |
| EKİM | **5** | | **4-8** | **2** | **4.Patent belgesi, faydalı model belgesi, marka tescili, endüstriyel tasarım tescili kavramlarını açıklar.** | *Buluş, icat ve tasarımların nasıl korunacağı üzerinde durulur. Fikrî 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.* | **Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası** | **Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf** |  |
| **6** | | **11-15** | **2** | **4. Patent belgesi, faydalı model belgesi, marka tescili, endüstriyel tasarım tescili kavramlarını açıklar.**  **5.Fikrî ve sınai mülkiyet haklarının teknolojik ilerlemedeki önemini açıklar.** | \*Ürün Dosyası \*Dereceli Puanlama Anahtarı \*Gözlem Formu \*Kontrol Listesi  \*Test  \*Kazanım Testi  \*Sınav |  |
| **7** | | **18-22** | **2** | **1.Tasarımı için taslak çizimler yapar.** | *Gerçek hayatta karşılaştığı probleme ilişkin düşünülen çözüm önerisi kağıt üzerinde üç boyutlu olarak gösterilir.*  *3 boyutlu çizim tekniklerinden bahsedilir. Kolay perspektif türlerinden biri (kabine, izometrik) uygulanır.* | **TASARIM SÜRECİ VE TANITIM**  **Bilgisayar Destekli Tasarım ve Akıllı Ürünler**  **Amaç:**Bu ünitede öğrencilerin üç boyutlu tasarım bilgisi ve akıllı ürünleri öğrenmeleri amaçlanmaktadır.  Tinkercad.com sitesi uygulamalı olarak sınıfta kullanılabilir.  **(Duyarlılık, Öz denetim Değeri)**  **Eylemsel Düşünür olarak Atatürk** | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası | BT Sınıfı, Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
|  |
|  |
|  |
| **8** | | **25-29** | **2** | **2.Taslak çizimlerini bilgisayar yardımıyla üç boyutlu görsellere dönüştürür.** | *Bilgisayar destekli tasarım yapılırken üç boyutlu resim ve grafik işleme yazılımları açıklanarak buyazılımlardan en az bir tanesi kullanılmak suretiyle görsel oluşturulması üzerinde durulur ve 3D*  *(three dimension / üç boyutlu) yazıcılardan bahsedilir.* |  |
|  |
|  |
| *KASIM* | ***9*** | | ***1-5*** | ***2*** | **2.Taslak çizimlerini bilgisayar yardımıyla üç boyutlu görsellere dönüştürür.** |  |
|  |
|  | **10** | | **8-12** |  | **3.Sensör teknolojisinin günlük hayattaki uygulamalarını değerlendirir.** | *Fotoselli araçlar, sensörlü aydınlatmalar gibi teknolojilerin nasıl çalıştığı üzerinde durulur.* | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası |  |  |
|  | **ARA TATİL 13-21 KASIM** | | | | | | | | | |  |
| **11** | | **22-26** | **2** | **4.İnternete bağlı teknolojik araçların günlük hayattaki kullanımlarına örnekler verir.** | *ATM, taşıt tanıma sistemi, akıllı ev sistemi, modem, navigasyon vb. üzerinde durulur.* | Basit elektrik veya elektronik devreler kurularak sensörlerin çalışması gösterilir. | 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 |  |
| **12** | | **29-3** | **2** | **5.Akıllı ürün kavramına uygun olarak gelecekte kullanılabilecek bir ürün tasarlar.** | *Gelecekte karşılaşılabilecek problemin belirlenmesi, tanımının yapılması ve tanımlanan problemin*  *çözümüne ilişkin akıllı bir ürün tasarlanması üzerinde durulur.* | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası |  |
|  | **13** | | **6-10** | **2** | **5.Akıllı ürün kavramına uygun olarak gelecekte kullanılabilecek bir ürün tasarlar.** |  |
| ARALIK | **14** | | **13-17** | **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* | **TASARIM SÜRECİ VE TANITIM**  **Tanıtım ve Pazarlama**  **Amaç**: Bu ünitede öğrencilerin tasarım ürünlerinin markalaşmasına yönelik tanıtım ve pazarlama stratejileri  geliştirmesi amaçlanmıştır.  **İş birliğine önem verme, Arkadaşlık Atatürk’ün kişilik özellikleri Atatürk’ün eğitime verdiği önem** | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| **15** | | **20-24** | **2** | **1.Tanıtım ve pazarlama tekniklerini açıklar.** | *Doğrudan pazarlama, ilişkisel pazarlama, sanal pazarlama, halkla ilişkiler, reklam gibi pazarlama teknikleri üzerinde durulur.* |  |
| **16** | | **27-31** | **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 | BT Sınıfı, Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf | \*Ürün Dosyası \*Dereceli Puanlama Anahtarı \*Gözlem Formu \*Kontrol Listesi  \*Test  \*Kazanım Testi  \*Sınav |  |
| OCAK | **17** | | **3-7** | **1** | **1.Görsel iletişim tasarımı kavramını açıklar.** | *İletişim, iletişim türleri, iletişim ve görselliğin insanla ilişkisi üzerinde durulur* | **Görsel İletişim Tasarımı**  **Amaç:**Bu ünitede öğrencilerin görsel iletişim tasarımı fikrini ifade edecek sunum, mizanpaj (sayfa düzenlenmesi)  ve farklı grafik tasarımlar üretmesi amaçlanmaktadır  Canva, Adobe Spark ve çeşitli mobil uygulamalarla mizanpajlar oluşturulabilir.  **(Öz güven Değeri)** | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası | BT Sınıfı, Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| **1** | **2.Grafik tasarım eleman ve ilkelerini kullanarak ürün tasarlar.** | *Hayali bir kurum, kuruluş veya ürün üzerinde sanat/tasarım elemanları çizgi, renk, doku, mekân,biçim/form ile denge, simetri, vurgu, ritim, çeşitlilik, hareket, oran-orantı, bütünlük vb. sanat/tasarı*  *ilkelerini kullanarak logo veya amblem tasarlaması üzerinde durulur.* |  |
|  |
| **18** | | **10-14** | **1** | **3.Tasarladığı grafik tasarım ürününü geri bildirimler doğrultusunda yeniden yapılandırır. 4.Yayın grafiği tasarımı kavramını açıklar.** | *Kitap, dergi ve gazete gibi masaüstü yayıncılık ürünlerinden örnekler üzerinde durulur.* |  |
|  | **1** | **5.Mizanpaj ilkelerini açıklar. 6.Mizanpaj ilkelerini kullanarak bir tasarım oluşturur.** | *Bir gazete veya derginin sayfa düzenini (mizanpaj) oluşturan çeşitli ögelerin açıklanması; bir sayfa tasarımında anlatımı oluşturan (kompozisyonun) vurgu, odak noktası oluşturma, birlik, elemanlararası geçiş, çeşitlilik ve karşıtlık gibi temel bileşenler üzerinde durulur.* |  |
| **2** | **7.Seçtiği herhangi bir ürün için tanıtım ve pazarlama tekniklerini uygular.** | *Tanıtım ve pazarlama teknikleri olarak marka, reklam senaryosu ve reklam filmi hazırlatılır.* | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
|  | **19** | | **17-21** |  |
|  |  |
|  | **YARI YIL TATİLİ 22 OCAK – 6 ŞUBAT** | | | | | | | | |  |
| ŞUBAT | **20** | | **7-11** | **1** | **1.Ergonomi kavramını ifade eder.** | *Ergonomi ile antropometri arasındaki ilişki üzerinde durulur* | **YAPILI ÇEVRE VE ÜRÜN**  **Ürün Geliştirme**  **Amaç:**Bu ünitede öğrencilerin, insanların yaşadığı çevre ve kullandığı eşyalarda  ergonominin önemini kavrayıp,ürün geliştirme sürecinde buna dikkat etmeleri amaçlanır.  **(Paylaşma Değeri)** | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
|  | **1** | **2.Ürün tasarımında ergonominin önemini açıklar.** |  |
| **21** | | **14-18** | **2** | **3.Bir ürünün günlük hayattaki kullanımını analiz eder.** | *Mutfak robotu, televizyon kumandası, bardak, sandalye, sürahi gibi araçların ergonomi açısından kullanımı üzerinde durulur.* |  |
| **22** | | **21-25** | **2** | **4.Ergonomi kavramını dikkate alarak bir ürün tasarlar.** | *Ergonomik bir ürün için eskizler hazırlanır, akranlarıyla bunu değerlendirir ve gelen dönütlere göre* |  |
| **23** | | **28-4** | **1** | **1.Mühendislik ve tasarım ilişkisini ifade eder.** | *Mühendislik alanları ile tasarım boyutu arasındaki ilişki üzerinde durulur.* | **YAPILI ÇEVRE VE ÜRÜN**  **Mühendislik ve Tasarım**  **Amaç:**Bu ünitede öğrencilerin mühendislik ve tasarım ilişkisi, robotik teknoloji ve mühendislerin kullandığı tasarımsüreci hakkında bilgi sahibi olmaları amaçlanmaktadır.  **(Hoşgörü, Sevgi Değeri)** | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf | \*Ürün Dosyası \*Dereceli Puanlama Anahtarı \*Gözlem Formu \*Kontrol Listesi  \*Test  \*Kazanım Testi  \*Sınav |  |
| **1** | **2.Çevresindeki ürünleri mühendislik ve tasarım kavramları açısından ilişkilendirir** | *Tasarım sürecinde dikkate alınması gereken zaman, kültür, mekân, bütçe gibi sınırlılıklardan bahsedilir.* | Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Beyin Fırtınası | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| MART | **24** | | **7-11** | **2** | **3.Mühendislik tasarım sürecindeki sınırlılıkları değerlendirir.** | *İhtiyaç veya problem içeren bir senaryo verilmesi ve bu senaryodaki ihtiyaç yahut problemi, işbirliği ile belirli sınırlılıkları dikkate alarak çözen bir ürün geliştirilmesi üzerinde durulur.* | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| **25** | | **14-18** | **2** | **4.Mühendislik tasarım sürecini kullanarak bir ürün tasarlar.** | *İhtiyaç veya problem içeren bir senaryo verilmesi ve bu senaryodaki ihtiyaç yahut problemi, işbirliği ile belirli sınırlılıkları dikkate alarak çözen bir ürün geliştirilmesi üzerinde durulur.* |  |
| Anlatım, Soru-cevap, Tartışma, Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| **26** | | **21-25** | **2** | **4.Mühendislik tasarım sürecini kullanarak bir ürün tasarlar.** | *İhtiyaç veya problem içeren bir senaryo verilmesi ve bu senaryodaki ihtiyaç yahut problemi, işbirliği ile belirli sınırlılıkları dikkate alarak çözen bir ürün geliştirilmesi üzerinde durulur.* |  |  |
|  |  |
| **27** | | **28-1** |  | **1.Biyotaklit kavramını açıklar.** | *Biyotaklit ile tasarlanmış ürünlere örnekler verir.* | **YAPILI ÇEVRE VE ÜRÜN**  **Doğadan Tasarıma**  **Amaç:**Bu ünitede öğrencilerin doğayı gözlemlemeleri; öğrencilere doğada var olan organik yapıların teknolojinin  gelişimine katkısı, nano-teknolojik yapıların özellikleri ve kullanım alanları ile ilgili bilgi verilmesi amaçlanmaktadır.  **Duyarlılık, Sorumluluk Değeri)** | Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma | Bilişim Teknolojileri Sınıfı, Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |  |
| NİSAN | **28** | | **4-8** | **2** | **2.Biyotaklit ile tasarlanmış bir ürünü analiz eder.** | *Biyotaklit ile tasarlanmış ürünlere örnekler verir.* | Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası, Gözlem | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf | \*Ürün Dosyası \*Dereceli Puanlama Anahtarı \*Gözlem Formu \*Kontrol Listesi  \*Test  \*Kazanım Testi  \*Sınav |  |
| **3.Gündelik hayatında var olan bir sorunun çözümünde biyotaklit kavramını kullanarak ürün tasarlar.** | *Doğadan esinlenerek günlük hayatında karşılaşılan bir sorunun çözümüne yönelik ürün çizimi üzerinde durulur* | Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma, Gözlem, Uygulama, İnceleme | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| **ARA TATİL 9-17 NİSAN** | | | | | | | | |  |
| **29** | | **18-22** | **2** | **3.Gündelik hayatında var olan bir sorunun çözümünde biyotaklit kavramını kullanarak ürün tasarlar.** | *Doğadan esinlenerek günlük hayatında karşılaşılan bir sorunun çözümüne yönelik ürün çizimi üzerinde durulur* | **Doğadan Tasarıma**  **Amaç:**Bu ünitede öğrencilerin doğayı gözlemlemeleri; öğrencilere doğada var olan organik yapıların teknolojinin  gelişimine katkısı, nano-teknolojik yapıların özellikleri ve kullanım alanları ile ilgili bilgi verilmesi amaçlanmaktadır.  **Duyarlılık, Sorumluluk Değeri)** | Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma, Gözlem, Uygulama, İnceleme | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| **30** | | **25-29** | **2** | **1.Ulaşım araçlarının tasarımında dikkate alınan temel prensipleri açıklar.** | *Yakıt tasarrufu, sürtünme, aerodinamik, konfor, ergonomi, maliyet gibi faktörlere değinilir.* | **İHTİYAÇLAR VE YENİLİKÇİLİK**  **Ulaşım Teknolojileri**  **Amaç:**Bu ünitede öğrencilerin kara, su, hava ve uzay ulaşım teknolojileriyle ilgili bilgi sahibi olmaları ve tasarım yapmaları amaçlanmıştır  STEM uygulamaları ile ulaşım teknolojileri etkinlikleri birleştirilir. Mühendislik ve tasarım ünitesi kazanımlarına ve kavramları etkinliklerde değinilir.  **(Yardımseverlik, Duyarlılık, İyilik, Empati, Sevgi ve Saygı Değerleri)** | Problem çözme, Beyin Fırtınası, Araştırma, Gözlem, Uygulama, İnceleme, Gösterip Yaptırma | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| MAYIS | **31** | | **2-6** | **2** | **3.Farklı ortamlarda kullanılan ulaşım araçlarını özelliklerine göre sınıflandırır.** | *Kara, su, hava ve uzay ulaşım teknolojileri vb. üzerinde durulur.* |  |
| **32** | | **9-1**3 | **2** | **4.Farklı ortamlarda çalışabilecek bir ulaşım aracı tasarlar.** | *Öğrendiği tasarım ve ulaşım teknolojisi bilgisini kullanarak kara, su, hava ve uzay ortamlarının en az iki tanesinde çalışabilecek bir araç tasarımı çizimi üzerinde durulur.* | Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası, Gözlem | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |
| Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası, Gözlem |  |
| **33** | | **16-20** | **2** | **4.Farklı ortamlarda çalışabilecek bir ulaşım aracı tasarlar.** | *Öğrendiği tasarım ve ulaşım teknolojisi bilgisini kullanarak kara, su, hava ve uzay ortamlarının en az iki tanesinde çalışabilecek bir araç tasarımı çizimi üzerinde durulur.* |  |  |
| **34** | | **23-27** | **2** | **1.Günlük hayatta karşılaştığı tasarım problemlerini örneklerle açıklar.**  **2.Tasarım probleminin çözümüne yönelik araştırma basamaklarını uygular.** | *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.* | **TASARIM VE TEKNOLOJİK ÇÖZÜM**  **Özgün Ürünümü Tasarlıyoru**  **Amaç:** Bu ünitede öğrencilerin Program boyunca teknoloji ve tasarımla ilgili elde ettikleri kazanımları kullanarak özgün bir ürün tasarlamaları, geliştirdikleri bir ürünün | Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası, Gözlem | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |  |
| **35** | | **30-3** | **2** | **3.Tasarım planlama sürecini uygular.**  **4.Özgün tasarım modelini veya prototipini oluşturur.** | *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; tasarım uygun araç-gereç ve malzemelerin seçimi üzerinde durulur.* | markalaşmasının ve tanıtımının nasıl olabileceği üzerine düşünmeleri ve yaptıkları uygulamaları sergilemeleri amaçlanmaktadır. | Proje, Uygulama, Problem Çözme, İnceleme, Beyin Fırtınası, Gözlem | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |  |
| HAZİRAN | **36** | | **6-10** |  | **5.Tasarladığı ürünü değerlendirir.**  **6.Tasarladığı ürünü (model veya prototip) yeniden yapılandırır.**  **Sergileyeceği ürün için tanıtım materyalleri hazırlar.** | Sergilenecek ürün veya ürünler için tanıtım materyalleri (kısa film, bilgisayar destekli sunum, tanıtım kartı, afiş, el broşürü vb.) hazırlanır. | **(İş Birliğine Önem Verme, Sabretme ve Sorumluluk Değerleri)** |  | Teknoloji Ve Tasarım Atölyesi, Sınıf |  |  |
| **37** | | **13-17** | **2** | **Sergileyeceği ürünü sunar.** | *Yıl Sonu Sergisinde Ürünler Sergilenir.* | **Bunu Ben Yaptım**  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 sergilemeleri hedeflenmektedir. Öğrenciler sunumlarında ürünlerini sözel olarak anlatabilecekleri gibit anıtım 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 | Sergi | Okul Bahçesi, Çok Amaçlı Salon, Okul Binası |  |  |
|  | |
| Bu plan 2551 sayılı tebliğler dergisinde yayınlanan eğitim ve öğretimin planlı yürütülmesine dair yönetmelik ve 18.07. 2018 tarihinde T.T.K. tarafından yayınlanan **Teknoloj**i **Ve Tasarım Ders**i **Programı Ve Uygulama Kılavuzu** esas alınarak hazırlanmıştır. | | | | | | | | | | |  |
|  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

TEKNOLOJİ VE TASARIM ÖĞRETMENİ OKUL MÜDÜRÜ