|  |
| --- |
| C:\Users\DPU_\Desktop\DVİHEP LOGO\MEB_logo.png T.C. MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI TEMEL ÖĞRETİM GENEL MÜDÜRLÜĞÜ  |
|  **YENİLENEN TEKNOLOJİ ve TASARIM DERSİ ÖĞRETİM PROGRAMININ TANITIMI**  |
|  |
| **Öğrenme Alanı**: Teknoloji ve Tasarımın Temelleri**Düzey :** 7. Sınıf**Kazanım :** 7 A 1.1. - Teknoloji kavramını söyler. 7 A 1.2. – Tasarım kavramını söyler  |
| Bu etkinlik ile öğrencilerin bilişsel becerilerini geliştirmek, tutumluluk konusunda farkındalıklarını arttırmak, doğal kaynaklar ve sosyal sorumluluk hakkında bilinçlenmelerini sağlamak amaçlanmıştır. |
| **Uygulama** **Örneği:** **Tasarım** **Sepeti**  | **Amaç** | **Materyal** | **İşleniş** |
| Bu etkinliğin amacı, öğrencilerin teknoloji ve tasarım kavramlarını ve bu kavramlar arasındaki ilişkiyi öğrenmeleridir. Ayrıca atık nesnelerin asıl kullanım amacı gerçekleştirildikten sonra da değerlendirilebileceği vurgulanarak; tutumluluk, birikim, vatandaşlık, doğal kaynaklar konusunda farkındalık ve doğal çevreyi koruma bilincini vermek de amaçlanmıştır.  | Atık kağıt, makas | Daha önceden atık malzemelerden hazırlanmış yuvarlakbiçimli kağıtlar belirli aralıklarla yan yana bırakılarak çember oluşturulur. Öğrencilerin bu yuvarlakların üzerine gelerek çember olması sağlanır. Öğretmen grup üyelerine terimlerden bazılarının ismini verir. Örneğin, inovasyon, biyomimetik, prototip vb. Öğretmen çemberin ortasında durur ve ebenin kendisi olduğunu söyleyerek kendi aldığı ismi de belirtir.Oyun ebenin istediği herhangi bir terimi (örneğin prototip) söylemesiyle başlar. Çemberdeki prototipler yer değiştirir. Prototipler yer değiştirirken ebe de çemberdeki boşalan yerlerden birinde kendisine yer kapmaya çalışır. Bu koşuşturmada bir kişi yer kapamadığı için açıkta kalacak ve aynı zamanda bu kişi ebe olacaktır. Çemberin ortasına gelen ebe, daha önce belirlenen terimlerden birinin adını ve anlamını söyleyerek oyun devam eder. Bununla birlikte çemberin ortasına gelen ebe, iki terimi ve anlamını aynı anda da söyleyebilir ya da tasarım sepeti diyerek çemberdeki isim almış her grup üyesini oyuna dahil edebilir (İ, A, O ve K, 2012).Bu oyuna gruptaki üyelerin tamamının dahil edilmesi, onların aldıkları isimlerin ebe tarafından söylenmesi ile gerçekleşebilir. Bu yüzden bu kurala dikkat edilmelidir. |