|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **20…-20… EĞİTİM ÖĞRETİM YILI --------------------------------------- ORTAOKULU TEKNOLOJİ VE TASARIM DERSİ YILLIK PLANI 8. SINIFLAR I.DÖNEM** | | | | | | | | | | | |
| **AY** | **AY HAFTASI** | **HAFTA** | **SAAT** | **ÖĞRENME ALANI** | **ÜNİTE ADI** | **KAZANIMLAR** | **AÇIKLAMALAR** | **ETKİNLİKLER** | **ARAÇ-GEREÇ** | **YÖNTEM VE TEKNİKLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| **EYLÜL** | **2** | **1** | **2** | **A. TEKNOLOJİ VE TASARIMIN TEMELLERİ** | **1. İnovatif Düşünce ve Fikirlerin Korunması** | 1. İnovasyon (yenilik) kavramını açıklar.  2. İnsan hayatını kolaylaştıracak inovatif bir fikir geliştirir.  3. Geliştirdiği inovatif fikri değerlendirir.  4. Patent belgesi, faydalı model belgesi, marka tescili, endüstriyel tasarım tescili kavramlarını açıklar.  5. Fikrî ve sınai mülkiyet haklarının teknolojik ilerlemedeki önemini açıklar. | 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. | Sınıf etkinliği  **İlköğretim Haftası (16–20 Eylül)**  Patent belgesi, Faydalı model belgesi, Marka tescili, Endüstriyel tasarım tescili | \*Defter  \*Örnek olacak, Patent belgesi, Faydalı model belgesi, | Teknoloji ve Tasarım Dersi Öğretim Programında öğrencinin öğrenme sürecine aktif katılımının sağlandığı;  Öğrenme etkinliği sürecinin sonunda bir ürün veya performans ortaya koyduğu; öğretmen rehberliğinde  Araştırma, sorgulama, problem çözme, karar verme ve uygulama süreçlerini içeren etkinliklerle öğrendiği; proje tabanlı, araştırma ve sorgulamaya dayalı bir öğrenme öğretme yöntem ve teknikleri benimsenmiştir. | **Tanıma amaçlı değerlendirme;** öğretim programlarında vurgulanan öğrencilerin üst düzey düşünme becerileri, kazanımlar ve değerler açısından ön öğrenmelere ilişkin düzeylerinin belirlenmesidir. **Araçları:** Hazırbulunuşluk testleri, gözlem, görüşme formları, yetenek testleri vb.  **İzleme amaçlı değerlendirme;** dönemin başından sonuna kadar öğrencilerin öğrenme eksikliklerini belirlemek, ilgi ve yeteneklerini ortaya çıkarmak amacıyla süreç odaklı olarak yapılan değerlendirmedir. **Araçları:** İzleme / dereceli puanlama anahtarı, açık uçlu sorular, kelime ilişkilendirme, öz ve akran değerlendirme, grup değerlendirme, projeler, gözlem formları vb.  **Ürün odaklı değerlendirme;** öğrencilerin kazanım ve beceri açısından ne düzeyde olduklarının belirlenmesidir. **Araçları:** uygulama sınavları, gözlem, görüşme formları, projeler vb. |
| **3** | **2** | **2** |
| **4** | **3** | **2** |
| **EKİM** | **1** | **4** | **2** |
| **2** | **5** | **2** | **B. TASARIM SÜRECİ VE TANITIM** | **1. Bilgisayar Destekli Tasarım ve Akıllı Ürünler** | 1. Tasarımı için taslak çizimler yapar.  2. Taslak çizimlerini bilgisayar yardımıyla üç boyutlu görsellere dönüştürür.  3. Sensör teknolojisinin günlük hayattaki uygulamalarını değerlendirir.  4. İnternete bağlı teknolojik araçların günlük hayattaki kullanımlarına örnekler verir.  5. Akıllı ürün kavramına uygun olarak gelecekte kullanılabilecek bir ürün tasarlar. | Bu ünitede öğrencilerin üç boyutlu tasarım bilgisi ve akıllı ürünleri öğrenmeleri amaçlanmaktadır.  Gerçek hayatta karşılaştığı probleme ilişkin düşünülen çözüm önerisi, kâğıt üzerinde üç boyutlu olarak gösterilir.  Taslak çizimlerini bilgisayar destekli tasarım teknolojileri yardımıyla üç boyutlu görsellere dönüştürür.  Bilgisayar destekli tasarım yaparken üç boyutlu tasarım yapılan yazılımlarla neler üretebileceğini deneyimler. | Bireysel Etkinlik  3 Boyutlu Taslak Çizim  3 Boyutlu Dijital Çizim  **29 Ekim Cumhuriyet Bayramı**  **10 Kasım Atatürk’ü anma etkinlikleri** | \*Defter ve/veya Çizim Kağıdı  \*Çizim Araçları  \*Çizim Programı  \*Sunu Hazırlama Programı |
| **3** | **6** | **2** |
| **4** | **7** | **2** |
| **5** | **8** | **2** |
| **KASIM** | **1** | **9** | **2** |
| **2** | **10** | **2** |
| **1. Dönem**  **Ara Tatil** | | |
| **4** | **11** | **2** | **2. Tanıtım ve Pazarlama** | 1. Tanıtım ve pazarlama tekniklerini açıklar.  2. Mevcut bir kurum veya şirkete ait kurumsal kimlik çalışmalarını ve pazarlama tekniklerini analiz eder. | Bu ünitede öğrencilerin tasarım ürünlerinin markalaşmasına yönelik tanıtım ve pazarlama stratejileri geliştirmesi amaçlanmıştır.  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. | **24 Kasım Öğretmenler günü**  Sınıf Etkinliği  Bireysel Etkinlik  Marka ismi, logo, amblem, ambalaj, afiş, billboard, el ilanı, broşür, reklam senaryosu | \*Defter  \*Bilinen; Marka, Logo, Ambalaj resimleri |
| **ARALIK** | **1** | **12** | **2** |
| **2** | **13** | **2** |
| **3** | **14** | **2** | **C. YAPILI ÇEVRE VE ÜRÜN** | **1. Görsel İletişim Tasarımı** | 1. Görsel iletişim tasarımı kavramını açıklar.  2. Grafik tasarım eleman ve ilkelerini kullanarak ürün tasarlar.  3. Tasarladığı grafik tasarım ürününü geri bildirimler doğrultusunda yeniden yapılandırır.  4. Yayın grafiği tasarımı kavramını açıklar.  5. Mizanpaj ilkelerini açıklar.  6. Mizanpaj ilkelerini kullanarak bir tasarım oluşturur.  7. Seçtiği herhangi bir ürün için tanıtım ve pazarlama tekniklerini uygular | Bu ünitede öğrencilerin görsel iletişim tasarımı fikrini ifade edecek sunum, mizanpaj (sayfa düzenlenmesi) ve farklı grafik tasarımlar üretmesi amaçlanmaktadır.  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/tasarım ilkelerini kullanarak logo veya amblem tasarlaması üzerinde durulur. | Sınıf Etkinliği  Bireysel Etkinlik  Farklı grafik tasarımlar | \*Defter  Önceden yapılmış farklı grafikler |
| **4** | **15** | **2** |
| **OCAK** | **1** | **16** | **2** |
| **2** | **17** | **2** |
| **3** | **18** | **2** |

**YARIYIL TATİLİ 20 / 01 / 2020 - 31 / 01 / 2020**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **20…-20… EĞİTİM ÖĞRETİM YILI --------------------------------------- ORTAOKULU TEKNOLOJİ VE TASARIM DERSİ YILLIK PLANI 8. SINIFLAR II.DÖNEM** | | | | | | | | | | | |
| **AY** | **AY HAFTASI** | **HAFTA** | **SAAT** | **ÖĞRENME ALANI** | **ÜNİTE ADI** | **KAZANIMLAR** | **AÇIKLAMALAR** | **ETKİNLİKLER** | **ARAÇ-GEREÇ** | **YÖNTEM VE TEKNİKLER** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| **ŞUBAT** | **1** | **1** | **2** | **C. YAPILI ÇEVRE VE ÜRÜN** | **2. Ürün Geliştirme** | 1. Ergonomi kavramını ifade eder.  2. Ürün tasarımında ergonominin önemini açıklar.  3. Bir ürünün günlük hayattaki kullanımını analiz eder.  4. Ergonomi kavramını dikkate alarak bir ürün tasarlar. | Bu ünitede öğrencilerin, insanların yaşadığı çevre ve kullandığı eşyalarda ergonominin önemini kavrayıp, ürün geliştirme sürecinde buna dikkat etmeleri amaçlanır. | Sınıf Etkinliği  Bireysel Etkinlik  Ürün Çizimi | \*Defter ve/veya Çizim Kâğıdı  \*Çizim Araçları  Geliştirilecek ürün | Teknoloji ve Tasarım Dersi Öğretim Programında öğrencinin öğrenme sürecine aktif katılımının sağlandığı;  Öğrenme etkinliği sürecinin sonunda bir ürün veya performans ortaya koyduğu; öğretmen rehberliğinde Araştırma, sorgulama, problem çözme, karar verme ve uygulama süreçlerini içeren etkinliklerle öğrendiği; proje tabanlı, araştırma ve sorgulamaya dayalı bir öğrenme öğretme yöntem ve teknikleri benimsenmiştir. | **Tanıma amaçlı değerlendirme;** öğretim programlarında vurgulanan öğrencilerin üst düzey düşünme becerileri, kazanımlar ve değerler açısından ön öğrenmelere ilişkin düzeylerinin belirlenmesidir. **Araçları:** Hazırbulunuşluk testleri, gözlem, görüşme formları, yetenek testleri vb.  **İzleme amaçlı değerlendirme;** dönemin başından sonuna kadar öğrencilerin öğrenme eksikliklerini belirlemek, ilgi ve yeteneklerini ortaya çıkarmak amacıyla süreç odaklı olarak yapılan değerlendirmedir. **Araçları:** İzleme / dereceli puanlama anahtarı, açık uçlu sorular, kelime ilişkilendirme, öz ve akran değerlendirme, grup değerlendirme, projeler, gözlem formları vb.  **Ürün odaklı değerlendirme;** öğrencilerin kazanım ve beceri açısından ne düzeyde olduklarının belirlenmesidir. **Araçları:** uygulama sınavları, gözlem, görüşme formları, projeler vb. |
| **2** | **2** | **2** |
| **3** | **3** | **2** | **3.Mühendislik ve Tasarım** | 1. Mühendislik ve tasarım ilişkisini ifade eder.  2. Çevresindeki ürünleri mühendislik ve tasarım kavramları açısından ilişkilendirir.  3. Mühendislik tasarım sürecini kullanarak bir ürün tasarlar. | Bu ünitede öğrencilerin mühendislik ve tasarım ilişkisi, robotik teknoloji ve mühendislerin kullandığı tasarım süreci hakkında bilgi sahibi olmaları amaçlanmaktadır. | Sınıf Etkinliği  Bireysel Etkinlik  Robotik teknoloji | \*Defter ve/veya Çizim Kâğıdı  \*Çizim Araçları  Ürün malzemeleri |
| **4** | **4** | **2** |
| **MART** | **1** | **5** | **2** | **4. Doğadan Tasarıma** | 1. Biyotaklit kavramını açıklar.  2. Biyotaklit ile tasarlanmış bir ürünü analiz eder.  3. Gündelik hayatında var olan bir sorunun çözümünde biyotaklit kavramını kullanarak ürün tasarlar. | Bu ünitede öğrencilerin doğayı gözlemlemeleri; öğrencilere doğada var olan organik yapıların teknolojinin gelişimine katkısı, nanoteknolojik yapıların özellikleri ve kullanım alanları ile ilgili bilgi verilmesi amaçlanmaktadır. | Sınıf Etkinliği  Bireysel Etkinlik  Doğadan taklit edilen bir ürün incelemesi  **İstiklâl Marşı’nın Kabulü ve Mehmet Akif Ersoy’u Anma. Şehitler Günü** | \*Defter ve/veya Çizim Kâğıdı  \*Çizim Araçları  \*Doğadan taklit edilen bir ürün |
| **2** | **6** | **2** |
| **3** | **7** | **2** |
| **4** | **8** | **2** | **Ç. İHTİYAÇLAR VE YENİLİKÇİLİK** | **1.Ulaşım Teknolojileri** | 1. Ulaşım araçlarının tasarımında dikkate alınan temel prensipleri açıklar.  2. Farklı ortamlarda kullanılan ulaşım araçlarını özelliklerine göre sınıflandırır.  3. Farklı ortamlarda çalışabilecek bir ulaşım aracı tasarlar. | Bu ünitede öğrencilerin kara, su, hava ve uzay ulaşım teknolojileriyle ilgili bilgi sahibi olmaları ve tasarım yapmaları amaçlanmıştır. | Sınıf Etkinliği  Bireysel Etkinlik  Farklı ortamlarda kullanılan oyuncak ulaşım araçları | \*Defter ve/veya Çizim Kâğıdı  \*Çizim Araçları  Ulaşım Teknolojileri Ürün Örnekleri |
| **NİSAN** | **1** | **9** | **2** |
| **2. Dönem**  **Ara Tatil** | | | **D. TASARIM VE TEKNOLOJİK ÇÖZÜM** | **1. Özgün Ürünümü Tasarlıyorum** | 1. Günlük hayatta karşılaştığı tasarım problemlerini örneklerle açıklar.  2. Tasarım probleminin çözümüne yönelik araştırma basamaklarını uygular.  3. Tasarım planlama sürecini uygular.  4. Özgün tasarım modelini veya prototipini oluşturur.  5. Tasarladığı ürünü değerlendirir.  6. Tasarladığı ürünü (model veya prototip) yeniden yapılandırır. | Bu ünitede 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. | Sınıf Etkinliği  Bireysel Etkinlik  **23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı**  Özgün Bir Ürünün Model veya Prototipi  **19 Mayıs Atatürk'ü Anma ve Gençlik ve Spor Bayramı** | \*Yapım Kuşağı Proje Örnekleri  \*Ürün Dosyası  \*Model/Prototip İçin Gerekli Malzemeler |
| **3** | **10** | **2** |
| **4** | **11** | **2** |
| **5** | **12** | **2** |
| **MAYIS** | **1** | **13** | **2** |
| **2** | **14** | **2** |
| **3** | **15** | **2** |
| **4** | **16** | **2** | **2. Bunu Ben Yaptım** | 1. Sergileyeceği ürün için tanıtım materyalleri hazırlar.  2. Sergileyeceği ürünü sunar. | **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.** | **25-26 Mayıs Ramazan Bayramı**  Sınıf Etkinliği  **Sergi** | \*Tanıtım kartı  \*El broşürü  \*Afiş |
| **HAZİRAN** | **1** | **17** | **2** |
| **2** | **18** | **2** |
| **3** | **19** | **2** |

Bu yıllık plan; Ağustos 2003'te yayımlanan 2551 sayılı “Millî Eğitim Bakanlığı Eğitim ve Öğretim Çalışmalarının Plânlı Yürütülmesine İlişkin Yönerge ve 18/07/2018 tarihinde Talim ve Terbiye Kurulu tarafından yayımlanan “Teknoloji Tasarım Dersi Öğretim Programı ve Uygulama Kılavuzu” esas alınarak hazırlanmıştır.

**TEKNOLOJİ VE TASARIM DERSİ ÖĞRETMENLERİ** UYGUNDUR

-------------- ------------- ------------- ------------- ------------- ------------- ------------- ------------- ------------- ------------- --- . --- . ---

------------------- -------------------

OKUL MÜDÜRÜ