



TEKNOLOJİ VE TASARIM DERSİ

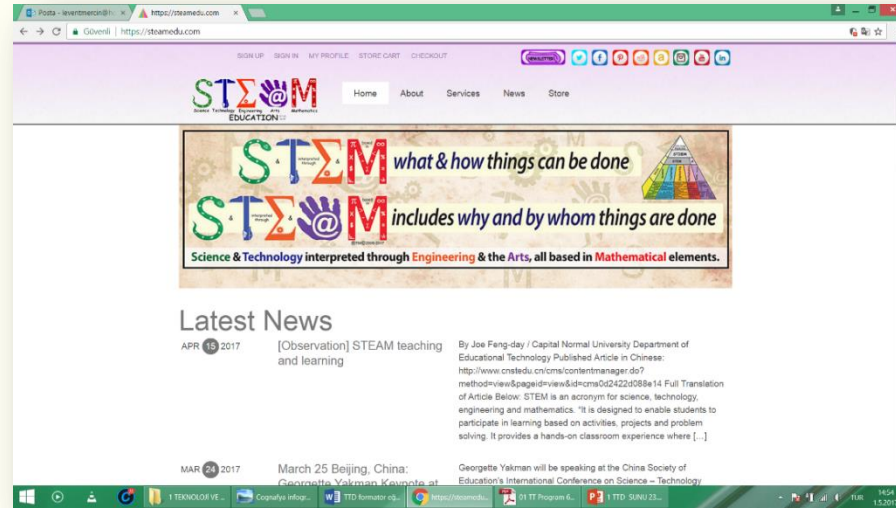
Öğretim Programı Tanıtım Sunusu

Sunu Akışı



Bir Önceki Program ile Yenilenen Programın Farkı

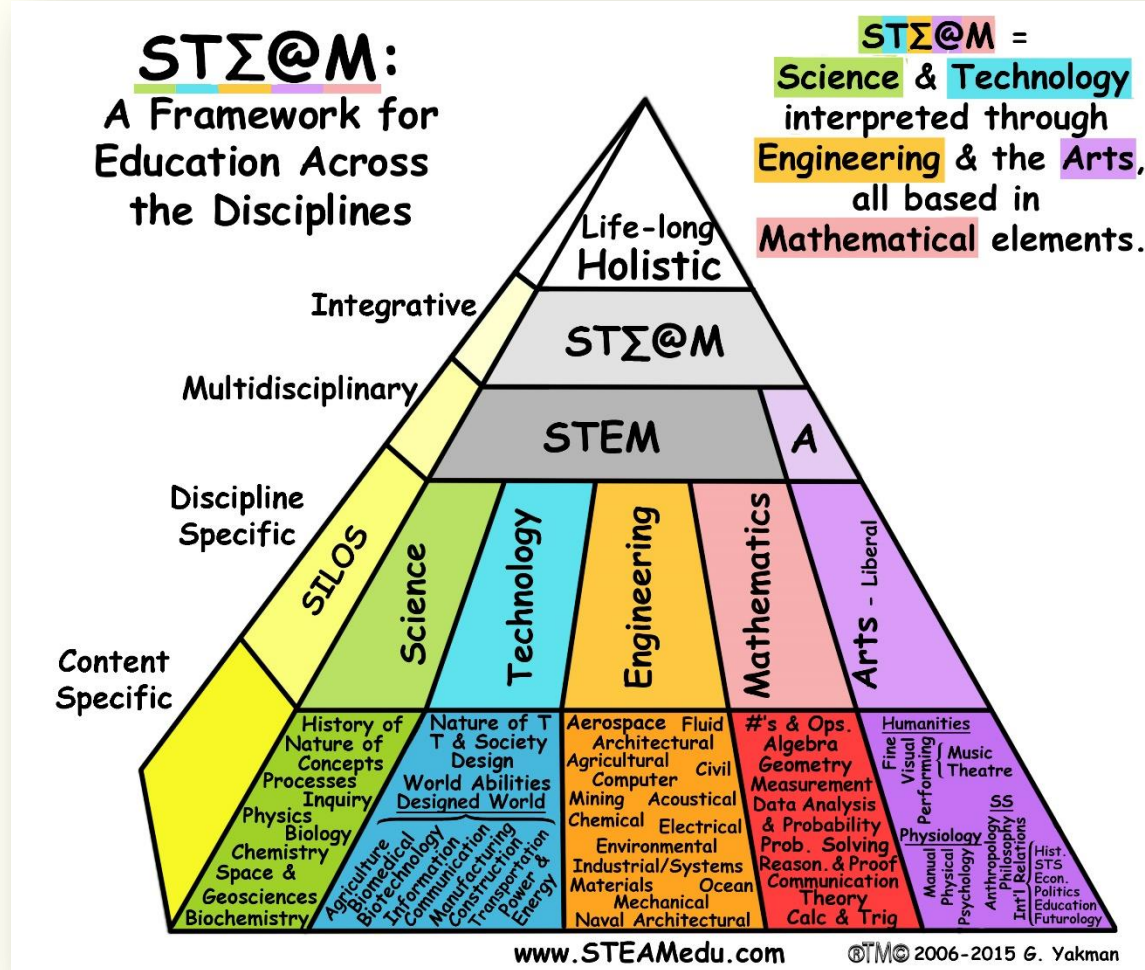
- Bir önceki program 6, 7 ve 8. sınıflar için hazırlanmış bir programdı. 2012-2013 eğitim öğretim yılında Teknoloji ve Tasarım Dersi 6. sınıflardan kaldırılınca öğretim programının yenilenmesi bir ihtiyaç oldu. Dolayısı ile program 7 ve 8. sınıflar için yeniden hazırlandı.
- Bir önceki programda “tasarım” vardı, fakat “teknoloji” yeterince yer almamaktaydı (**teknoloji sadece öğrencilerin ilgi ve bilgisine bağlı olarak yaptıkları serbest proje ve etkinliklerde gündeme gelmekte idi**). Bu programda buna yer verildi.



<https://steamedu.com/>



Bir Önceki Program ile Yenilenen Programın Farkı



Bir Önceki Program ile Yenilenen Programın Farkı

- Yenilenen programda, öğrencilerin birçok teknolojik yenilikten haberdar olmaları sağlanarak bu konularda tasarım çalışmaları yapmaları hedeflendi.
- Bir problemin belirlenmesi (tanımlanması), belirlendikten sonra analiz edilmesi ve çözümü için gerekli bilgi ve zihinsel becerilerin edinilmesi programın diğer bir hedefi oldu.
- Bir önceki programdaki “Tasarım Süreci” yenilenen programda” Tasarım Odaklı Süreç” olarak yer aldı.



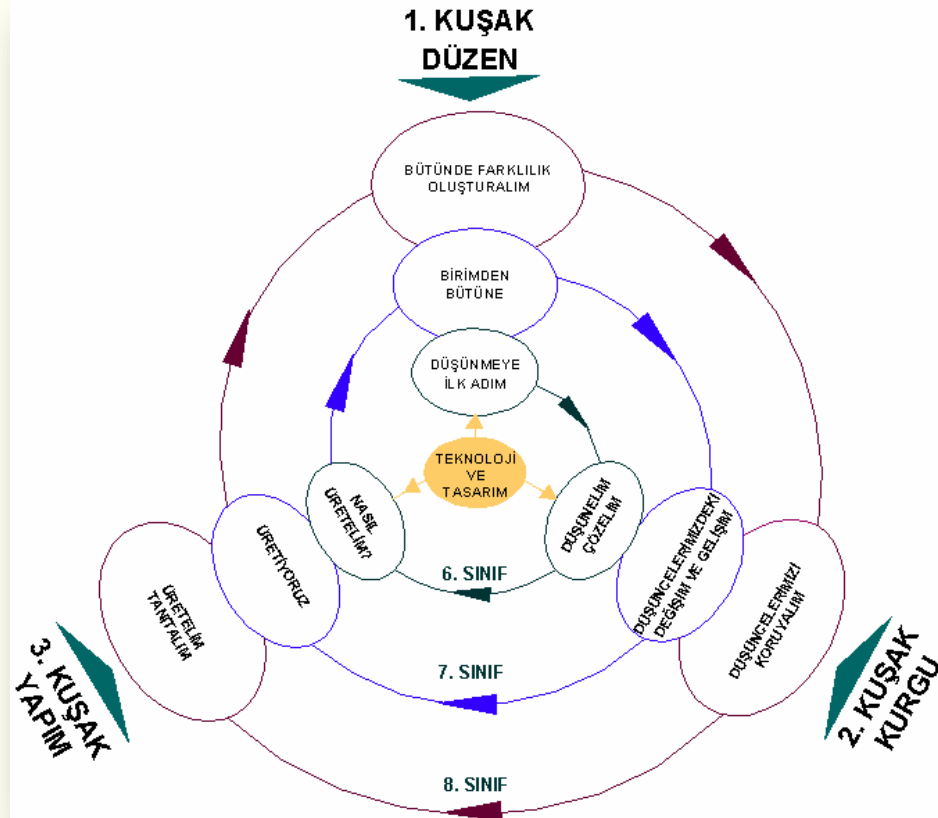
Bir Önceki Program ile Yenilenen Programın Farkı

- Bir önceki program ile yenilenen **“Öğretim Programının Uygulamasında Dikkat Edilecek Hususlar”** bölümü kısmen örtüşmektedir. İmkânlara göre okulda bir Teknoloji ve Tasarım İşliğı/Atölyesi olması, öğrenci sayısı 25’den fazla olan sınıflarda sınıfların ikiye bölünmesi, derslerin bölünmeden iki saat olarak planlanması, öğrencilerin oluşturdukları projeleri dönem içinde ve sene sonunda sergilemeleri gibi esaslar iki programda da yer aldı.



Bir Önceki Program ile Yenilenen Programın Farkı

- Bir önceki programda etkinlikler ve konular kuşaklara göre (düzen, kurgu ve yapım kuşağı) planlanmışken yenilenen programda öğrenme alanı yaklaşımına göre planlandı.

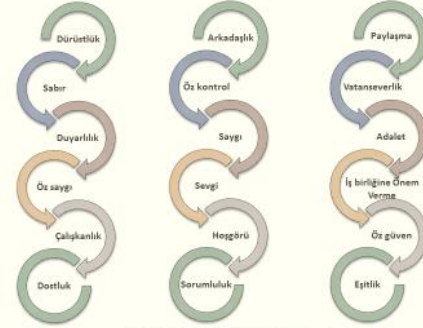


ÖĞRENME ALANI	7. SINIF		8. SINIF	
	ÜNİTE ADI	KAZANIM SAYILARI	ÜNİTE ADI	KAZANIM SAYILARI
A. TEKNOLOJİ VE TASARIMIN TEMELLERİ	1. Teknoloji ve Tasarım Öğreniyorum	5	1. İnovatif Düşüncenin Geliştirilmesi ve Fikirlerin Korunması	6
	2. Temel Tasarım	5		
B. TASARIM SÜRECİ VE TANITIM	1. Tasarım Odaklı Süreç	14	1. Bilgisayar Destekli Tasarım ve Akıllı Ürünler	5
	2. Bilgisayar Destekli Tasarım	3	2. Tanıtım ve Pazarlama	2
C. YAPILI ÇEVRE VE ÜRÜN	1. Mimari Tasarım	4	1. Görsel İletişim Tasarımı	7
	2. Ürün Geliştirme	8	2. Ürün Geliştirme	4
Ç. İHTİYAÇLAR VE YENİLİKÇİLİK	1. Enerjinin Dönüşümü ve Tasarım	3	3. Mühendislik ve Tasarım	4
	2. Engelsiz Hayat Teknolojileri	3	4. Doğadan Tasarıma	3
D. TASARIM VE TEKNOLOJİK ÇÖZÜM	1. Özgün Ürünümü Tasarıyorum	6	1. Özgün Ürünümü Tasarıyorum	6
	2. Bunu Ben Yaptım	1	2. Bunu Ben Yaptım	2

Bir Önceki Program ile Yenilenen Programın Farkı

- Bir önceki programda var olan tasarım günlüğü tutma zorunluluğu, yenilenen programda kaldırıldı.
- Yenilenen programa, programın felsefesi, temel beceriler, değerler eğitimi ve rehberliğe ilişkin kazandırılması düşünülen hedefler, doğrudan veya dolaylı olarak yerleştirildi.

Programda Değerler Eğitimi



Teknoloji ve Tasarım Dersi Öğretim Programı

Ölçme ve Değerlendirme Yaklaşımı



Teknoloji ve Tasarım Dersi Öğretim Programı

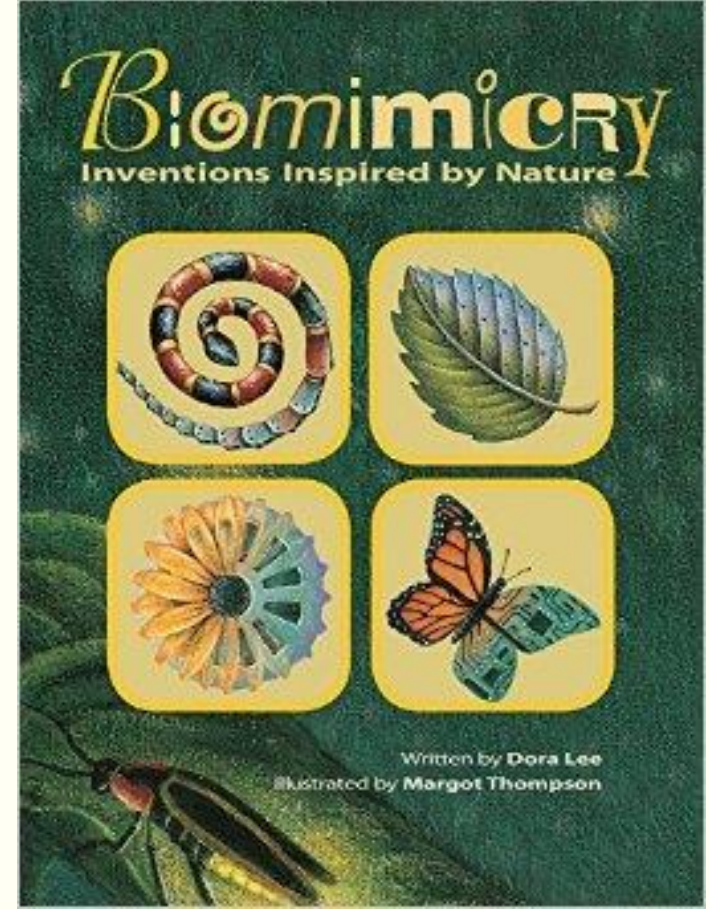
Programda Rehberlik



Teknoloji ve Tasarım Dersi Öğretim Programı

Bir Önceki Program ile Yenilenen Programın Farkı

- Bir önceki programdaki kazanım sayıları yenilenen programda azaltıldı. Kısacası yenilenen program sadeleştirildi.
- Yenilenen programda yer alan kazanımların bazılarına açıklamalar eklendi. Bazı kazanım açıklamalarında verilen örnekler değiştirildi ya da kazanım veya açıklamalar sadeleştirildi.
- Yenilenen program, diğer derslerle ilişkilendirildi. Örneğin 7. sınıfta, kazanımların bir kısmı disiplinler arası yaklaşım kapsamında Bilişim Teknolojileri dersinde “Ürün Oluşturma” ünitesi, Görsel Sanatlar dersinde “Görsel İletişim ve Biçimlendirme” öğrenme alanı ve Fen Bilimleri dersinde “Fen ve Mühendislik Uygulamaları” gibi farklı ders ve ünitelerle ilişkilendirildi.



Bir Önceki Program ile Yenilenen Programın Farkı



Bir Önceki Program ile Yenilenen Programın Farkı



Programın Felsefesi

Teknoloji ve Tasarım Dersi Öğretim Programı;

- Merak duygusundan hareketle, hayata dair bir eğitimin «**nitelikli, doğru, iyi ve güzel**» kavramları üzerine temellenen,



Programın Felsefesi

Teknoloji ve Tasarım Dersi Öğretim Programı;

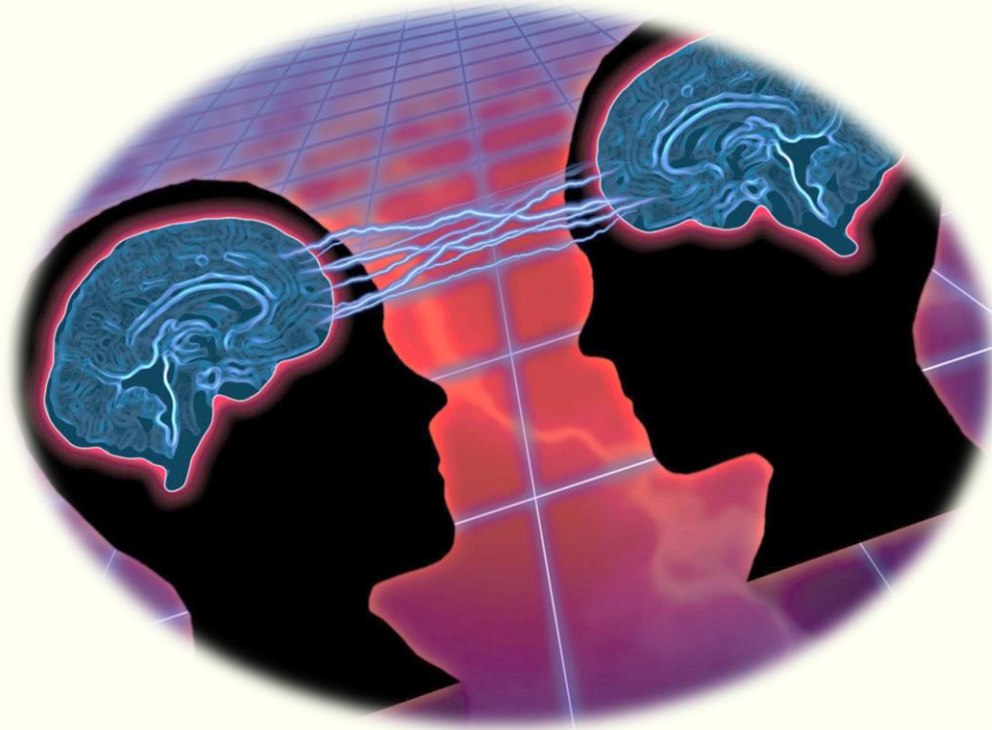
- İşbirliğine dayalı, sorgulayıcı, paylaşımcı, kişi hak ve hürriyetlerine saygılı, uzlaşmacı,



Programın Felsefesi

Teknoloji ve Tasarım Dersi Öğretim Programı;

- Başkalarının duygularını anlamayı, grup etkinliklerinde yer almayı, cömertliği, yardımseverliği, başkalarıyla iletişimde bulunmayı, müzakere etmeyi ve sorun çözmeyi,



Programın Felsefesi

Teknoloji ve Tasarım Dersi Öğretim Programı;

- Sorumluluklarını bilmeyi ve gereğini yerine getirebilmeyi, bir yandan millî, diğer yandan da evrensel değerleri içselleştirmiş öz güven sahibi bireyler olmayı,

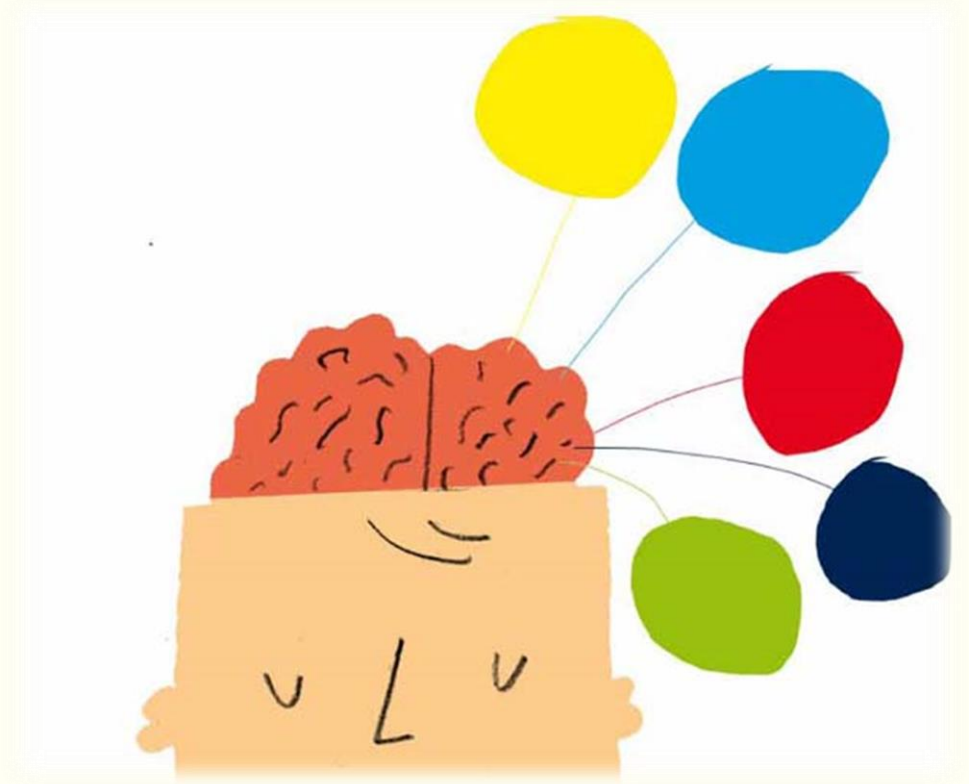


Teknoloji ve Tasarım Dersi Öğretim Programı

Programın Felsefesi

Teknoloji ve Tasarım Dersi Öğretim Programı;

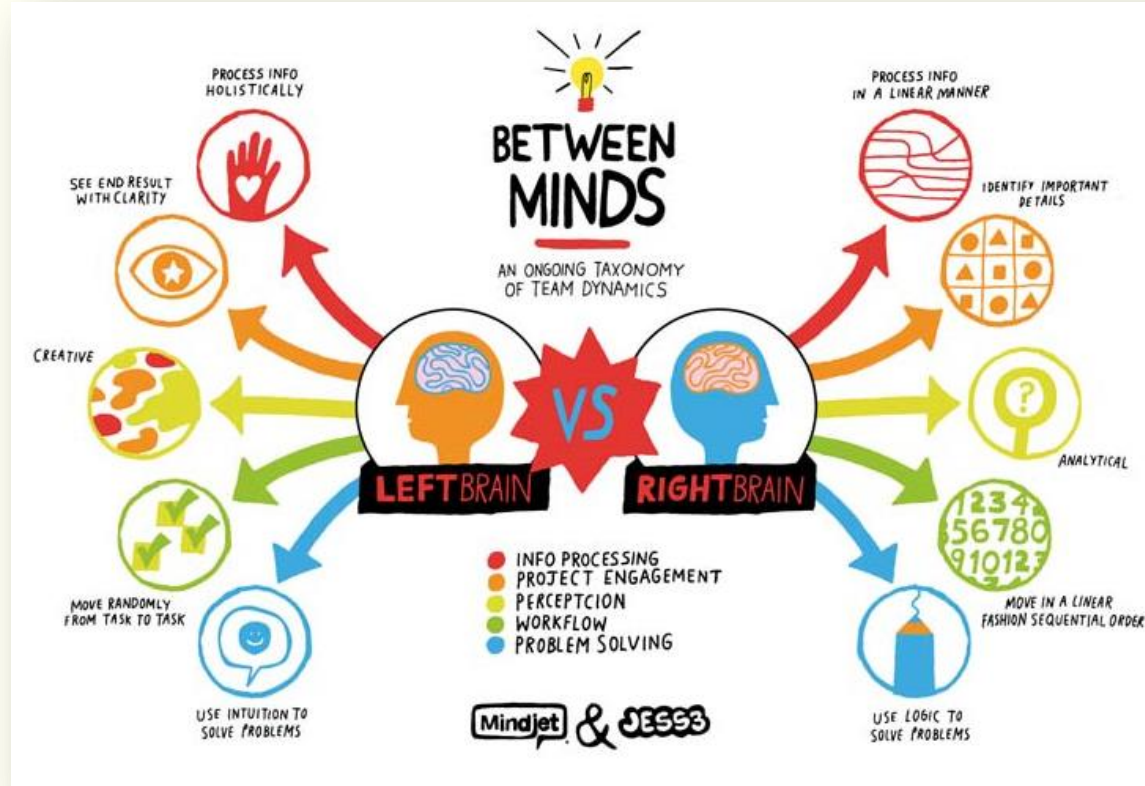
- Eleştirel, inovatif, analitik ve yaratıcı düşünme becerilerini kullanarak, fikir üretmeyi geliştiren bir anlayışla hayatı tecrübe etmeyi; eskimez yeniyi bulmayı (sürdürülebilirlik), ona özen göstermeyi (koruma) ve yeniden üretebilmenin yollarını bulmayı,



Programın Felsefesi

Teknoloji ve Tasarım Dersi Öğretim Programı;

- Duygusal, zihinsel ve sosyal yetenekleri mümkün olduğu kadar eş ölçüde geliştirmeyi,



Programın Felsefesi

Teknoloji ve Tasarım Dersi Öğretim Programı;

- Öğrenmenin sadece okul mekânı veya sınıflarla sınırlı olmadığı, bütün hayatı kapsadığı; öğrenilenleri günlük hayatta kullanabilmeyi,
- Estetik duyarlılık ve estetik eğitimin “bir bilgi değil, bir beğeni yargısı olduğu” bilincini vermeyi ve güzel nesnenin ne olduğuna dair duyumları geliştirmeyi,
- Kendisini sözlü, yazılı ve görsel olarak ifade etmeyi,



Programın Felsefesi

Teknoloji ve Tasarım Dersi Öğretim Programı;

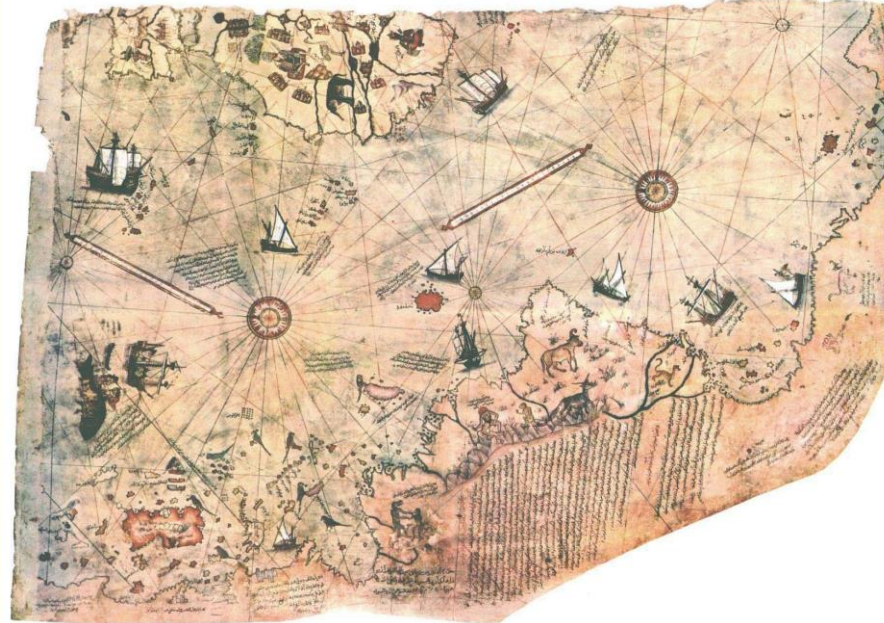
- Eşitlik ve adalet kavramları üzerinde durmayı; duyguları dile getirmeyi, düşünceleri öz güvenle ifade edebilmeyi, öneride bulunma ya da bir fikri reddedebilme hakkını da düzeyine uygun şekilde eğitimin bir parçası hâline getirmeyi,



Programın Felsefesi

Teknoloji ve Tasarım Dersi Öğretim Programı;

- Geleceğe ışık tutmada önemli bir yeri olan tarih bilgi ve bilincini doğru bir şekilde kazandırmak için tarihi kompleksiz bir şekilde aktarmayı; fakat diğer taraftan da tarihin öznesi olmuş milletimizin büyük tarihsel başarılarını göz ardı etmemeyi,



Programın Felsefesi

Teknoloji ve Tasarım Dersi Öğretim Programı;

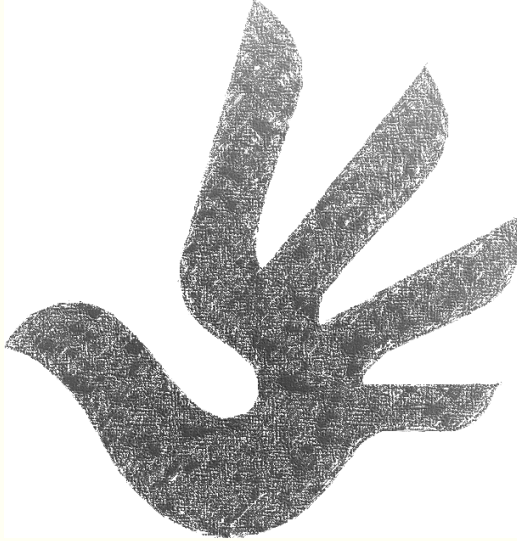
- Sahip olunan yerel kültürün dışında farklı kültürlerin özellikleri ve niteliklerini de öğrenmeyi, bunun hem kendi kültürümüz açısından hem de genel olarak dünya kültür mirasının korunması açısından önemli olduğunu bilmeyi,
- Farklı disiplinlerin bir arada olduğu ama sonucun sadece bu disiplinlerin toplamından ibaret olmadığı, kendi niteliklerini taşıyan bir “bütün”e sahip ve aynı zamanda disiplinler arası etkileşimin açık olduğu bir yaklaşımla sadece hedefi değil, yolu da inşa etmeyi,



Programın Felsefesi

Teknoloji ve Tasarım Dersi Öğretim Programı;

- “Birey” olmanın aynı zamanda çok daha geniş bir “dünya ailesi”ne ait olmak olduğunun bilincine varmayı; yaşadığı toplum, ülkesi ve toprağı ile samimi bir bağ kurmayı,
- Bilim ve teknolojiyi etkin şekilde kullanarak gerekli teknik bilgi, birikim, beceri ve yeterliliklere sahip kuşaklar yetiştirmeyi **hedeflemiştir**.



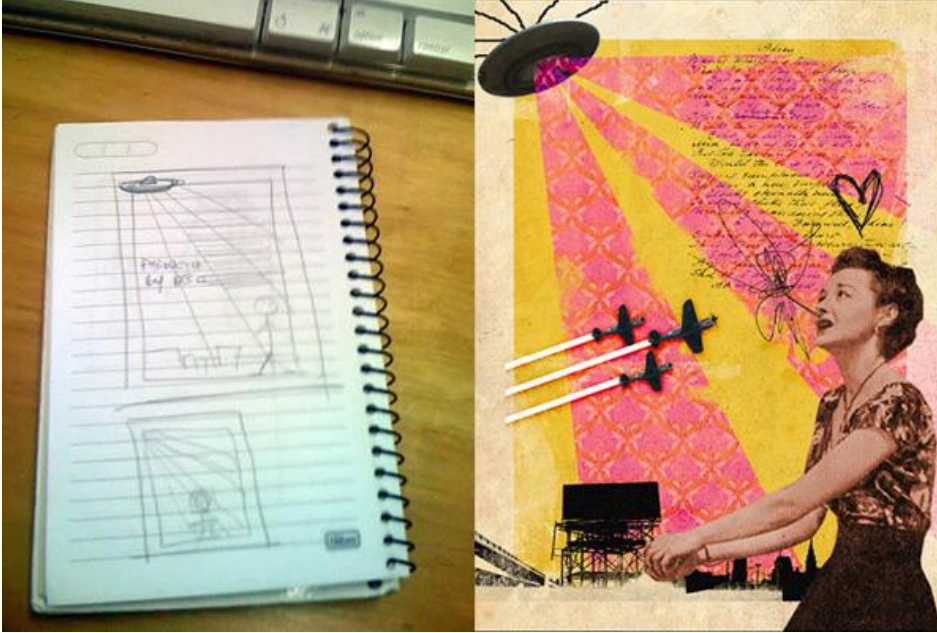
Programın Genel Amaçları

1. Teknoloji ve Tasarım dersinin iki temel amacı vardır. **İlki** hayat boyu öğrenen, öğrendiğini uygulayabilen, teknoloji ve tasarım süreçlerini hem kendisi hem de yaşadığı toplum yararına kullanabilen bireyler yetiştirmek; **ikincisi** ise teknoloji ve tasarım sürecini anlayabilen, yorumlayabilen, yönetebilen ve değerlendirebilen teknoloji ve tasarım okuryazarı bireyler yetiştirmektir.



Programın Genel Amaçları

2. Teknoloji geliştirme süreci ile ilgili temel bilgiler kazandırmaktır.
3. Tasarım kavramı, türleri ve süreci ile ilgili temel bilgiler kazandırmaktır.



4. Günlük hayatta karşılaştıkları problemlerin çözümüne ilişkin sorumluluk almalarını sağlamaktır.

5. Tasarımcıların uyguladığı problem belirleme yöntem ve şartlarına uygun çözüm önerisini geliştirme süreçlerini anlamalarına yardımcı olmaktadır.

6. İş birliği, iletişim, başkalarının fikirlerine saygı gösterme, grup ortamında kendi fikrini verilerle destekleyebilme, eleştiriyi olgunlukla karşılama vb. gibi sosyal becerilerin gelişmesine yardımcı olmaktadır.

Programın Genel Amaçları

7. Teknoloji ve tasarım bilgi birikiminin; toplum, ekonomi ve doğal kaynaklara ilişkin sürdürülebilir kalkınma konularındaki etkisinin farkına varmalarına yardımcı olmaktır.



Programın Genel Amaçları

8. Karşılaşılan problemlere, geri dönüştürülebilir veya atık malzemeler kullanarak bilimsel yöntemlerle ve teknoloji tasarım süreçleriyle çözüm sağlanabileceğini kavratmaktır.
9. Birey, çevre, toplum ve teknoloji arasındaki etkileşimi fark ettirmektir.
10. Kapasiteleri konusunda bilinç kazandırmak ve farkındalık oluşturmaktır.
11. Problem belirleme, çözme ve uygulama becerilerinin geliştirilmesine yardımcı olmaktadır.



Programın Genel Amaçları

12. Bilgileri görselleştirme becerisi kazandırmaktır.
13. Özgür, özgün ve yenilikçi düşünme becerileri kazandırmaktır.
14. Teknoloji ve tasarım ile ilgili kariyer bilinci kazandırmaktır.
15. Teknoloji ve tasarım süreçlerinde iş güvenliği önlemlerinin önemini fark ettirmektir.



Programın Genel Amaçları

16. Doğal ve beşerî bilimlere ilişkin merak uyandırarak ve tutum geliştirerek elde edilecek bilgilerin, tasarım yoluyla ürünleştirilebileceği konusunda bilinç kazandırmaktır.



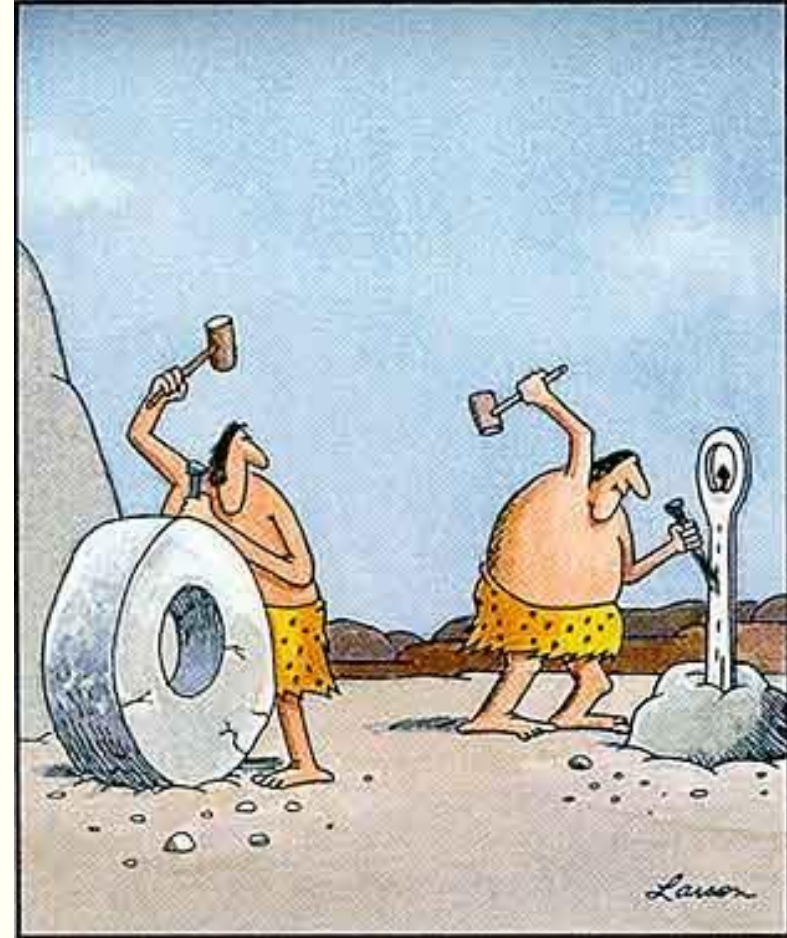
Programın Genel Amaçları

17. Farklı teknolojik alanlardaki (enerji, ulaşım, bilişim vb.) ilerlemelerin kökeni ve geleceği konusunda bilgi edindirmektir.

18. Bilimsel bilgi ve teknolojinin yaratıcı düşünme sistemiyle yenilikçi (inovatif) ürünlere dönüşmesi konusunda katkı sağlamaktır.

19. Buluş, icat, keşif, bilim, teknik, endüstri gibi kavramlar konusunda bilgi edindirmektir.

20. Özgün fikirlerin değeri ve fikrî hakların korunmasının teknolojik ilerlemeye katkısının bilincini kazandırmaktır.



Programda Temel Beceriler

1

- Ana Dilde İletişim

2

- Yabancı Dillerde İletişim

3

- Matematiksel Yetkinlik ve Bilim/Teknolojide Temel Yetkinlikler

4

- Dijital Yetkinlik

5

- Öğrenmeyi Öğrenme

6

- Sosyal ve Vatandaşlık İle İlgili Yeterlilik

7

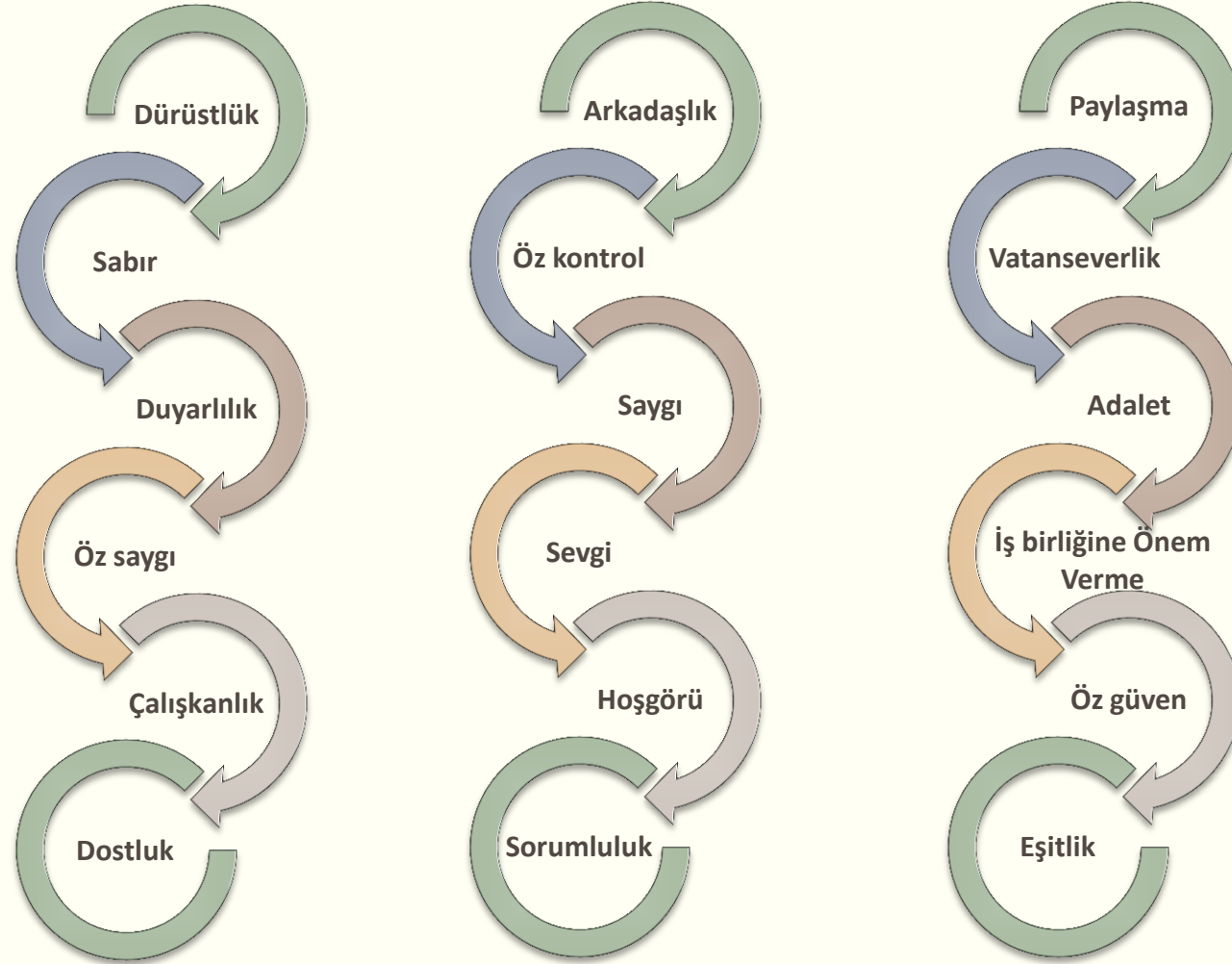
- İnişiyatif Alma ve Girişimcilik Algısı

8

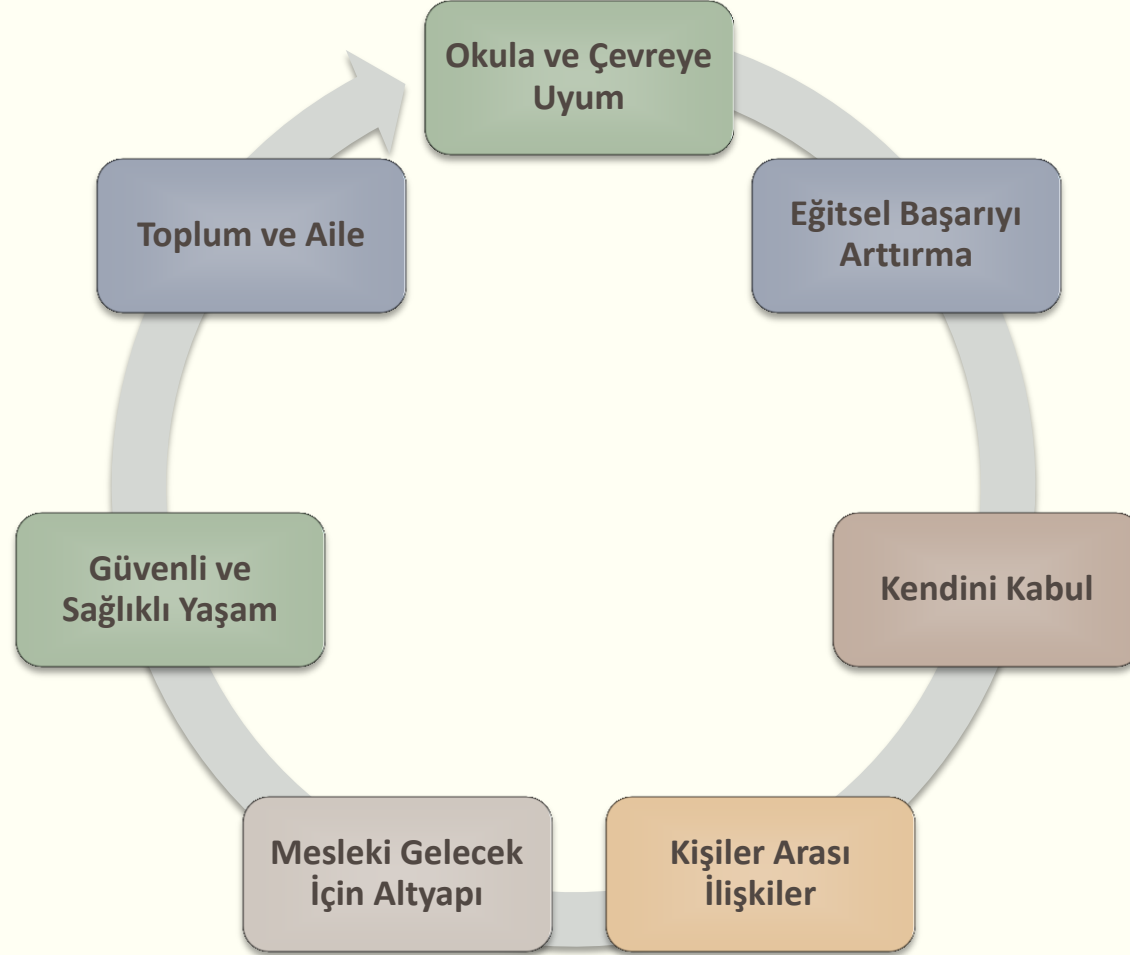
- Kültürel Farkındalık ve İfade



Programda Değerler Eğitimi



Programda Rehberlik



Ölçme ve Değerlendirme Yaklaşımı



Ölçme ve Değerlendirme Yaklaşımı

Tanıma

Amacı: Öğrencilerin dönem, ünite ve ders öncesinde beceri ve kazanımlar açısından ön öğrenmelere ilişkin düzeylerinin belirlenmesidir.

Araçları: Hazırbulunmuşluk testleri, gözlem, görüşme formları, yetenek testleri vb.

İzleme-Biçimlendirme

Amacı: Dönem başından sonuna kadar öncelik, öğrencilere not vermek değil, öğrenme eksiklerini belirlemek ve öğrenmelerini geliştirmek, ilgi ve yeteneklerini ortaya çıkarmaktır. Ayrıca öğrenme-öğretme sürecini biçimlendirmektir.

Araçları: İzleme / ünite testleri, uygulama etkinlikleri, otantik görevler, dereceli puanlama anahtarı, açık uçlu sorular, yapılandırılmış grid, tanılayıcı dallanmış ağaç, kelime ilişkilendirme, öz ve akran değerlendirme, grup değerlendirme, projeler, gözlem formları vb.

Sonuç (Ürün) Odaklı

Amacı: Öğrencilerin kazanım ve beceri açısından ne düzeyde olduklarının, bir diğer ifadeyle öğrencilerin başarı düzeylerinin belirlenmesidir.

Araçları: Dönem sonu sınavları, uygulama sınavları, gözlem, görüşme formları, projeler vb.

Ölçme ve Değerlendirme Yaklaşımı

Ölçme ve Değerlendirme Yaklaşımı ile İlgili Muhtemel Sorular ve Cevaplar

1. Değerlendirme her ünite sonunda mı olmalı?

Değerlendirme her ünite sonunda olabileceği gibi, bilgi düzeyinde ölçme ve değerlendirme tüm ünitelerin tamamlanmasının ardından da yapılabilir. Ancak ürün ve proje değerlendirmesi, süreç ve ürünün kendisi değerlendirilerek yapılabilir. Ürün değerlendirilirken öz ve akran değerlendirme formlarından da yararlanılabilir. Ayrıca ürün değerlendirilirken öğretmen tarafından ölçek de hazırlanabilir. Bu ölçekte ürünün zamanında tamamlanması, özgünlüğü, işlevselliği, estetik yönü, uygulanabilir olması, ekonomik olması vb. gibi kriterler dikkate alınabilir. Bilgi düzeyini ölçmek için test, açık uçlu soru vb. ölçme araçlarından yararlanılabilir.

Not giriş işlemleri, 8. sınıflarda eski modüle göre, 7. sınıflarda ise güncellenecek modüle göre yapılmalıdır. Bu ayrımın gerekçesi şudur: Program 7. sınıftan başlayarak uygulanacaktır. Dolayısı ile 7. sınıf programı bu yıl yürürlüğe girerken 8. sınıf eski programa göre devam edecektir. 8. sınıf ise bir sonraki yıl yürürlüğe girecektir.



TEŐEKKÜR EDERİZ