** ITEC 5. FAZ DERS PLANI **

|  |  |
| --- | --- |
| **Okul** | KÖMÜRCÜ MEHMET BAYSAL İLKOKULU |
| **Öğretmen** | Celal ÖNGÜN |
| **Sınıf** | 8. sınıflar |
| **Ders** | TEKNOLOJİ VE TASARIM |
| **5. Faz Öğrenme Aktiviteleri** | Tasarım modelli öğrenme aktiviteleri |
| **Öğrenme Hikâyesi** | “KONTROLLÜ HAYALLER” |
| **Konu** | KURGU KUŞAĞI (DÜŞÜNCELERİMİZİ NASIL KORUYALIM) |
| **Kazanımlar** | 1. Merak ve hayal ettiği düşüncelerini ifade eder.  2. Merak ve hayal ettiği düşüncelerinin, çözüme  ulaştırılması beklenilen birer sorun olduğunun farkına  varır.  3. Sorun olduğunu fark ettiği düşüncelerinden birini çözüme  ulaştırmak için seçer.  4. Seçtiği sorunun çözümüne yönelik öneriler getirir.  5. Çözüm önerilerinin yasal koruma altına alınma yollarını  ve sürecini ifade eder.  6. Team Up aracını kullanabilme  7. Blogger aracı ile kendi bloglarını oluşturabilme  8. Scratch programı ile kendi oyunlarını tasarlayabilme   |  | | --- | |  | |
| **Araçlar** | Online Araçlar: Team-Up, , Youtube, weebly, movie maker, storybird, voki, animation, web2 tools, sketch up etc.  Offline Araçlar: kamera, fotoğraf makinesi, mikrofon, bilgisayar |
| 1. **Hayal Et** | * Merak ettiği düşüncelerin listesini yapma, sınıfla paylaşma şeklini tasarlama * Seçilen düşünceye ait çözüm önerileri hazırlama, nasıl paylaşacağını hayal etme. * Çözüm önerilerinin kendine ait olduğunu açıklamaya çalışma. * Sınıf içinde patent bürosu kurulması * Kendini patent bürosunda çalışırken hayal etme * Patent almaya gelen biriyle nasıl iletişim kuracağını ve hangi evrakları isteyeceğini hayal etme * Patent almanın ve ortaya çıkardığı fikir ile kendini ifade etmenin önemini anlama |
| 1. **Araştır** | * Patent prosedürün de yer alan tüm kelime ve kavramları araştırma * Paten alınma yada başvuru ile ilgili video araştırma. * Canlandırma yapabilmek için hazırlık yapma * Grup arkadaşıyla başvuru belgelerini hazırlama ve ortak diyalog oluşturma * Patent ile ilgili bülten ve afiş hazırlama * Sınıf , okul, aile ve çevremizdekilerin patent hakkında düşüncelerini araştırma * Belirlenen örnekleme patent hakkı ve önemi ile ilgili anket hazırlama * Web araçlarını nasıl kullanacağını öğrenme * Etkili ve kalıcı öğrenme nasıl olur sorusuna cevaplar bulma |
| 1. **Yansıt** | * Her grup merak ettiği sorunu ve soruna ait çözümü sunar,savunmasını hazırlar. * Her grup kendi patent bürosunu kurar ve canlandırır. * Gruplar diğer grupları izler ve notlar alır. Gruplar video ve fotoğraflarını blog sayfalarında ve sınıf facebook sayfasında paylaşıp dönüt alır. * Gruplar elde ettikleri dönütleri sınıfta blog sayfalarında göstererek açıklar. * Yapmış oldukları anket sonuçları,video röportaj çekimleri ve paylaşımdaki geri dönütleri sınıfa yansıtır. |
| 1. **Haritalama** | * Bir buluşun bir fikrin en iyi nasıl korunacağı hakkında görüşler alınır. * Bir buluşun yada icatın korunma altına alınmasının en iyi yolunun patent olduğu belirtilir. * Video çekimleri ve canlandırmalar sonucunda patent almanın en iyi ve en kolay nasıl anlatılacağı,öğrenileceği tespit edilir. Etkin öğrenme nasıl gerçekleşir? * Popplet,ve webbly araçlarını kullanarak oluşturdukları kavram haritalarını sınıf bloğu yada facebook sınıf grubuna aktarırlar. |
| 1. **Yap** | * Patenti almayı başvurmayı anlatan en etkili yöntem seçilir ve kullanmaya başlanır. * Storybird’e patent alma süreci hikayeleştirilir. * Dergi ve gazetelerden toplanan yazı ve fotoğraflar bültene afiş’e dönüştürülür. * Her gruptan her görev için bir öğrenci seçilir ve daha önce patent başvurusu yapmış bir kişi sınıf içinde iken canlandırma yapılır. * Öğrencinin tasarladığı fikri,buluşu yazım çizim olarak sunulur.patent başvurusu sınıf içinde yaptırılır. * Patent alma sıralaması bulmacaya dönüştürülür,oynanır.   Uygulaması olan ders çalışmalarının fotoğrafları çekilir , video kayıtları yapılır |
| 1. **İşbirliği** | * Öğrenciler sınıf ,oluşturulan gruplar, öğretmen ile uyum ve işbirliği içinde çalışırlar. * Uygulama sırasındaki deneyimlerini birbirleriyle paylaşırlar. * Etkinlik sırasında faydalandıkları yöntemlerin yararlarını paylaşır, tartışırlar. |
| 1. **Yansıt** | * Yaptıkları çalışmaları sınıfa ve aynı sınıf düzeyinde başka gruplara da sunarlar, * Etkinlik kayda alınır * Öğrenciler süreç içinde yaşadıklarını ve elde ettikleri kazanımları paylaşır. |
| 1. **Tekrar Yap** | * Alınan geri bildirimler doğrultusunda çalışmaların aksayan yada kopuk olan kısımları var ise tekrar düzenlerler. * Etkinlik sürecinde öğrenilen kullanılan tüm yöntem ve teknikler bir sonraki kazanım ve çalışmalara hazırlık olur. |
| 1. **Göster** | * Çalışmalarını * Bloglarında * Sınıf ve okul Web Sitesinde * Sınıf Facebook grup sayfasında * Gerçek alanlarda (Sergi, Okul salonu, panolarda vb) |
| 1. **Değerlendirme** | * Tasarım temelli öğrenme * Proje Tabanlı Öğrenme * İşbirliğine Dayalı Öğrenme * Sorgulama Tabanlı Öğrenme * Sunum Becerileri * Takım Çalışması * Yöntem Geliştirme ve yaratıcılık * Teknoloji Kullanımı |

Celal ÖNGÜN

Teknoloji ve Tasarım Öğretmeni