

ITEC 5

ULUSAL SENARYO ÇALIŞMASI

(TASARIM TABANLI ÖĞRENME)



PRODUCTIZATION OF OUR CULTURE
KÜLTÜRÜMÜZÜN ÜRÜNLEŞTİRİLMESİ

[HTTP://CULTUREPRODUCT.WEEBLY.COM/](http://cultureproduct.weebly.com/)

[HTTP://LIVINGMEMORYVALUES.WEEBLY.COM/](http://livingmemoryvalues.weebly.com/)

CELAL ÖNGÜN

1: AMAÇ: KÜLTÜRÜMÜZÜ ÜRÜNLEŞTİRMEK



Anadolu ya gelişimiz bin yıla yaklaştı, ve daha öncede 16 büyük imparatorluk kurduğumuzu da düşünürsek atalarımızın yaptığı iyi işlerden kalan muhteşem bir kültür mirasımız olduğunu söyleyebiliriz. Tabi ki her ülkenin kendi öz kültüründe kötü tasarımlar elenmiş faydalı olanlar devam etmiştir.

Peki bu miraslardan kaçını biliyor ve hayatımızda uyguluyoruz? Bilgi-Kavram Çağı içindeyiz diye bu dahiyane fikirleri, tasarımları, bırakmamız mı gerekiyor? Hayır Asla!!! Çünkü Atalarımız insancıldı, iyiyi bulur geliştirir ve halk arasında yaygınlaştırırdı. Faydasız olanı ise atardı. Bu süzüle süzüle gelen binlerce yıllık bir birikimdi. Bizim amacımızda köklerimizden aldığımız güç ile devam ederek ve bu birikimleri günümüze uyarlayarak kullanmak yaygınlaştırmak...

Bir tarafta binlerce yıllık insanlık tarihinde, atalarımızın yılmaz bir sabır ile deneye deneye bulduğu insan sağlığına faydalı pastırma, pekmez tatlısı, kefir bir tarafta daha 100 yıllık tarihi olan, günümüzün markalarının hazırladıkları fast food yiyecekleri, içecekleri ve yaşam tarzı...

İnsanlığın günümüzdeki zaman, hız ve konfor arayışı, teknolojinin hızla gelişmesi ve zaman darlığı! -ağır işlerimizin tamamını makineler yapıyorken zaman yerine "hırs" olgusunu bahane etmek gerekiyor- olgusunun tüm dünya insanlığına kazandırdığı tek şey global ruhi ve fiziki tıkanıklık, yani depresyon, obezite vs...

Köklerinle beraber, sindire sindire, kişiliğini oluştur ve bırak hayat seni olduğun gibi yaşasın, ve merak etme hayat mutlaka olmak istediğin yere seni getirecektir. Zira Ağır giden yol alır, hızlı giden yolda kalır.

Biz bu projemizde ürünleştirilmeyi bekleyen öz varlıklarımıza odaklandık. Yiyecek, içecek, spor, sağlık... hayatın her alanında kadim köklerimizle beraber, onların yaptıklarını günümüze uyarlayarak...

2: HAREKET NOKTALARIMIZ

Tasarım yapmanın içindeki merak ve hayal kurma dürtüsü ile Atalarımızın muhteşem yaşam kültürünü Teknoloji ve Tasarım dersimizde öğrencilerim ile beraber araştırdık. Bu araştırmalar sonunda özellikle bazı kişilerin bize ilham kaynağı olduğunu gördük. Onlara minnettarız.

- Dünya Hafıza Şampiyonu : Melik DUYAR
- Dünya Tasarım Şampiyonu : Hakan GÜRSU
- Dünya Navigasyon Şampiyonu : Serdar KILIÇ

<http://cultureproduct.weebly.com/hareket-noktam305z.html>

Kendi alanlarında otorite olan bu kişilerin topluma kazandırdıkları ürünleri incelediğimizde şunu gördük; Yapılan bu ürünler mutlaka bir kültür ürünü veya onun bir parçası. Bu ürünleri üzerinde inovasyon ve arge çalışmaları yaparak günümüz teknolojisine uyarlayıp tekrar piyasaya sürmüşler ve bu sayede alanlarında tek olmuşlar.

Buradan çıkarılacak sonuç şu ki; İnsanlık kökleri ile beraber yaşar ise başarılı olur. Aslında bu durum teknolojinin de tanımıdır. Çünkü teknoloji birikerek ilerler. Pozitif bilimlerin sanayide uygulanması da diyebileceğimiz teknoloji, iyi olanı tasarlayıp içine alır, kötü olanı dışlar ve bu şekilde ilerlemesi gerekir. Teknolojinin doğal yapısı böyle olmalıdır. Dünya tarihinin bazı dönemlerinde bu durum teknolojide uygulanmasına rağmen, teknolojinin çıktısı olan ürünlerde uygulanmamıştır. Örneğin fast food teknoloji destekli olmasına rağmen birikip ilerleyen bir yapısı olmadığı için insanlığın sağlığını bozmaktadır.

Bu bağlamda genel amaçlarımızı tekrar sıralar isek;

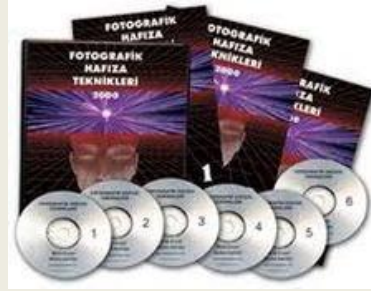
- 1- İnsanlığın ortak değerleri ile barışık
- 2- İnsanlığın ortak değerlerini koruyan
- 3- İnsanlığın ortak değerlerini kendi hayatında kullanarak faydalanan
- 4- İnsanlığın ortak değerleri günümüz teknolojisi ile daha da geliştirerek yine insanlığın kullanımına sunan bireyler olmaktır.

3: YÖNTEM VE TEKNİKLER



ITEC Projesinin son çıktısı olan ve halihazırdaki Teknoloji ve Tasarım Dersimiz ile uyumlu olan,

"Tasarım Temelli Öğretim Yöntemi"



Beynimizin sağ tarafını aktif ve verimli çalışmasını sağlayarak, beyinde kontrollü bir şekilde tasarım aktivitesini başlatan ve sürdüren, beyin kapasitesini dört kat artıran

Dünya Hafıza Şampiyonu

Melik Duyar ' ın

Fotografik Hafıza Teknikleri



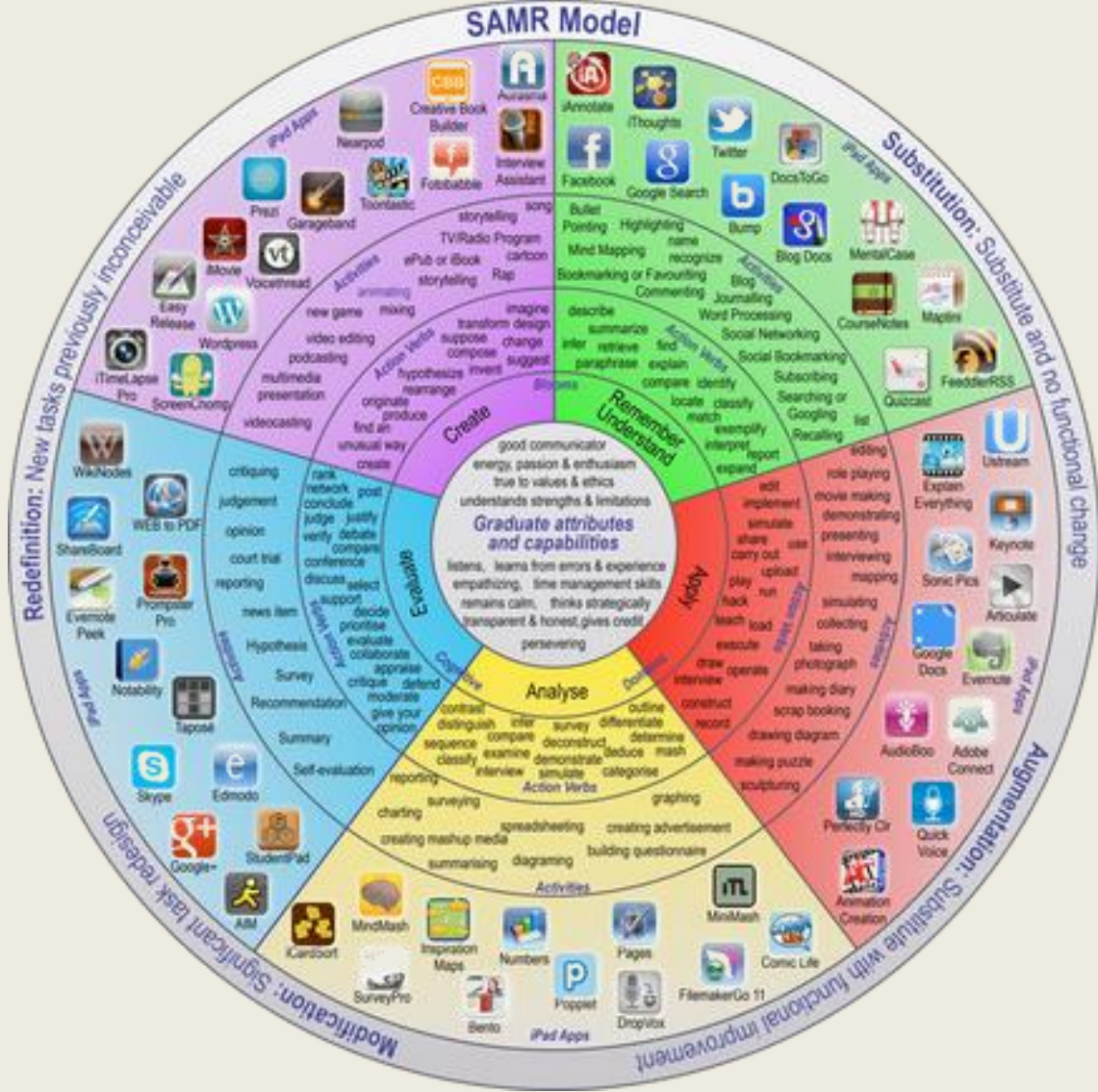
Çevresini Sistemli Bir Şekilde Geliştirerek Değiştirmek İsteyenler İçin...

Dünya Hafıza Şampiyonu

Melik Duyar ' ın

Mega İnovasyon Teknikleri

4: ITEC WEB ARAÇLARI



ITEC çalışmaları sayesinde öğrendiğimiz birçok web aracı öğrenciler ile daha etkileşimli, sınıf ortamından bağımsız, planlı ve verimli çalışmalar yapmamızı sağlar.

ITEC Web araçları senaryonun her aşamasında kullanılır.

5: SENARYO

(KÜLTÜRÜMÜZÜN ÜRÜNLEŞTİRİLMESİ)

1: Hayal Et –Bir tasarım özetini tanıtma, anlama ve sorgulama

Teknoloji ve tasarım dersi kurgu kuşağındaki "yaratıcılığı geliştiren teknikler" den de yararlanarak, hayal kurarak ortaya çıkardığımız fikirler ele alınır. Binlerce yılda oluşan "Kültür Ürünlerimize" odaklanılır. Kültür ürünlerimizin dünya insanları için çok önemli olduğunu fark edilmeye çalışılır.

Teknoloji ve Tasarım Öğretmeni Celal ÖNGÜN kendi kullandığı ve faydasını gördüğü kültür ürünlerinden bahseder. Bu ürünlerin bunlarla sınırlı olmadığını yüzlerce kültür ürünümüz olduğunu sıralar. Bu ürünlerin neler olabileceğini öğrencilerinden araştırmalarını ister.

Tasarım yapmanın içindeki merak ve hayal kurma dürtüsü ile Atalarımızın muhteşem yaşam kültürünü dersimizde ve evde araştırılır. Faydaları sınıfta sıralanır.

TeamUp 'ta kültür ürünleri ile yapılabilecek tasarımlar için öğrenciler ilgi alanlarına göre guruplara ayrılır.

2: Keşfet (Karşılaştırma/Gözlem) – Tasarım özeti ile ilgili olarak bilgi toplama

Kültür ürünleri ile yapılabilecek tasarımlar için öğrenciler ilgi alanlarına göre guruplara ayrıldıktan sonra bu konularda otorite kişiler araştırılır. Kültürleşmenin ve teknolojinin katlanarak ilerlediği ve yeniden bu kültür ürünlerinin mevcut teknoloji ile geliştirilebileceği keşfedilir. Günümüzde teknolojinin yaygın kullanılmasına rağmen bazı durumlarda neden insan sağlığı fiziksel ve ruhsal olarak bozulur? Teknolojinin neye hizmet ettiği konusunda karşılaştırmalar ve araştırmalar yapılır. İyi örnekler ve kötü örnekler karşılaştırılır.

Teknolojide olduğu gibi kültürleşmede de doğal bir birikerek ilerleme olgusunun olduğunu Keşfeder. Faydalı kültür ürünlerini günümüz teknolojisi ile tekrar hayata geçirmeye ve böylece Çevresinde olumlu değişiklikler yapmaya odaklanır.

Araştırmalar Youtube, Google ve Facebook 'gibi arama motorlarından ve sosyal medya Ağlarından yapılır. Yapılan çalışmaların sonuçları Teamup a kaydedilir.

3: Haritala– Toplanan bilgiler arasındaki ilişkileri anlamak için zihin haritası oluşturma

Beyin fırtınası tekniği ile **thebrain** programı yardımı ile zihin haritası oluşturulur. Onlarca ürünleştirilmeyi bekleyen kültür varlığımız olduğunu anlaşılır, toplumumuz büyük bir hazinenin üzerinde oturuyor ama bunun farkında değil. Dünya insanların bu 7000 yıllık kültür ürünlerini kullanmaması büyük kayıp. Farklı kültürlerinde faydalı ürünler ortaya koyduklarını anlar. Kültürümüzün ürünleştirilmesi ile dünya barışı ve ülke ekonomisi arasında bağlantı kurulur.

4: İşbirliği Yap – Diğer okulların öğrencileri ile konu odaklı işbirlikleri oluşturma

Beyin fırtınası tekniği, Mega inovasyon tekniği, fotoğrafik hafıza tekniği ile grup olarak işbirliği çalışmaları yapılır. Fikir alışverişlerini **Google Documents** 'ten **facebook**' tan paylaşılır. Haritala bölümündeki fikirlerden birçoğunu hayata geçirebiliriz. Gruplar kültür ürünlerine Tekniklerle yaklaştığında ürünlerin günümüz ihtiyaçlarına göre farklılaşabileceğini görür.

5: Yap– Bir tasarım oluşturma

Hayal ettiğimiz tasarımlarımız **sketchup** ta çizilir. Tasarımların ergonomik, işlevsel, kolay taşınabilir, estetik olmasına ve son kullanıcının ihtiyacını karşılamasına dikkat edilir.

Tasarımlar çizime göre bitirilir ve kullanmaya başladığımızda yaptığımız ürünün eksilerini ve artılarını daha iyi gözlemleyip açığa çıkarabiliriz.

6: Sor – Tasarımın gelecekteki kullanıcılarını temsil edebilir insanlarla atölye çalışmaları yapma

Yap aşamasında aklımıza takılan soruları bu aşamada belirleyip çözmeye çalışırız.

Kültür ürününde eskiden kullanılan malzemeler ve günümüzde kullanılacak malzemeler ergonomi, işlevsellik, kolay taşınabilirlik, estetiklik ve sağlamlık bakımından hem açık uçlu sorularla hem de kapalı uçlu sorularla karşılaştırılır.

Kültür ürününde eskiden kullanılan teknikler ile günümüzde kullanılacak muhtemel Teknikler birleştirilmeye çalışılır. **Weebly** veya **surveymonkey** de anketler hazırlanır

7: Tekrar Yap-Oluşturduğunuz tasarımı geliştirin

Tasarımımızı test ettikten sonra yukarıdaki sorulara cevap vererek yeni tasarım önerileri geliştirilir.

Mega inovasyon tekniği ile mevcut tasarıma tekrar yaklaşılır. Böl, birleştir, çıkart, çoğalt, simetriyi boz aşamaları tekrar tekrar uygulanır.

Yaratıcılığı geliştiren teknikler tekrar uygulanır.

Değişiklikler **sketchup** ta tekrar tasarlanır. Uygun malzemeler ile tasarım yapılır.

8: Göster – Tasarımları bir hedef kitleye sunma ve yayınlama

Tasarım tekrar test edildikten sonra hedef kitlenin ihtiyacını tam anlamı ile karşılıyor ise Yine o hedef kitleye yönelik logo ve slogan oluşturulur.

Hedef kitle arasında bu inovasyonu yapılmış yeni kültür ürününü yaygınlaştırmak için **weebly** de internet sayfası oluşturulur. Logo ve slogan **photoshop** ta hazırlanır.

9: Yansıt –Görsel-işitsel yansıtma ve geribildirim kaydetme

Kullanıcılardan aldığımız geri bildirimler ile tüm eksiklikler giderilmeye çalışılır. Hedef kitle için bir reklam senaryosu hazırlanır. Bu senaryonun videosu çekilir. Yapılan tüm çalışmalar **Weebly ve Prezi** de sunum haline getirerek kaydedilir.