

BiyoTaklit Mimari Etkinliđi (8.C.4. Doğadan Tasarıma)

Amaç: Öğrencilerin doğadan ilham alarak sürdürülebilir ve yenilikçi mimari çözümler geliştirmesi.

Oyunlaştırma Unsurları:

1. BiyoTaklit Puanları: Her doğa-ilhamlı çözüm için kazanılan puanlar.
2. Sürdürülebilirlik Endeksi: Tasarımların çevresel performansını ölçen bir gösterge.

Uygulama Süreci:

1. Hafta Grup Oluşumu ve Araştırma:
 1. Öğrenciler 4-5 kişilik gruplar halinde çalışır.
 2. Her grup, bir hayvan veya bitki türü seçer ve bu canlının özelliklerini bina tasarımına nasıl uyarlayacaklarını araştırır.
 3. Gruplar, biyotaklit prensiplerini araştırır ve tasarım fikirlerini oluşturmaya başlar.
2. Hafta Tasarım Geliştirme:
 1. Gruplar, seçtikleri canlının özelliklerini bina tasarımlarına entegre eder.
 2. Tasarımlarını detaylandırır ve sürdürülebilirlik, işlevsellik ve estetik açıdan geliştirirler.
 3. Her hafta "BiyoTaklit Atölyesi" düzenlenir ve gruplar ilerlemelerini paylaşır.
3. Hafta Son Hazırlıklar ve Biyotaklit Sergisi:
 1. Gruplar, tasarımlarını son haline getirir ve maketlerini hazırlar.
 2. "Biyotaklit Sergisi"nde tüm tasarımlar ve afişler sunulur.
 3. Her grup, tasarımlarını detaylı bir sunum ve maketle sergiler.

Değerlendirme:

1. En yenilikçi ve etkileyici tasarımı yapan grup "Biyotaklit Mimarlık Ödülü"nü kazanır.
2. Her öğrenci, performansına göre "Doğa Gözlemcisi", "Eko-sistem Mühendisi", "Biyomimetik Yenilikçi" gibi rozetler alır.

Değerlendirme Kriterleri:

1. Doğadan Esinlenme Düzeyi: Tasarımın doğadan ilham alma derecesi.
2. Sürdürülebilirlik: Kullanılan malzemelerin ve tasarımın çevre dostu olup olmadığı.
3. İşlevsellik: Tasarımın kullanıcı ihtiyaçlarını ne kadar karşıladığı.
4. Estetik: Tasarımın görsel olarak ne kadar çekici olduğu.

Bu proje, öğrencilerin doğadan ilham alarak yenilikçi ve sürdürülebilir mimari çözümler geliştirmelerini sağlayarak, onların analitik ve yenilikçi düşünme becerilerini geliştirecektir.