

Ergonomi Dedektifi Etkinliđi (8.C.2. Ürün Geliřtirme)

Amaç: Öğrencilerin günlük kullanılan nesnelerin ergonomik özelliklerini analiz etmesi ve iyileřtirmeler önermesi.

Oyunlařtırma Unsurları:

1. Dedektif Kimliđi: Her öğrenci bir "Ergonomi Dedektifi" kimlik kartı alır.
2. Skor Tablosu: Her bulunan ergonomik sorun ve önerilen çözüm için puan kazanma.
3. Seviye Sistemi: Kazanılan puanlarla dedektifler seviye atlar (Çıracak, Uzman, Usta Dedektif gibi).

Uygulama Süreci:

1. Öğrenciler 2-3 kişilik dedektif ekiplerine ayrılır.
2. Her ekip, okul içinde belirli bir alanı (sınıf, laboratuvar, kütüphane vb.) incelemek üzere görevlendirilir.
3. Ekipler, görevlendirildikleri alanda kullanılan ürünlerin (sıra, sandalye, kalem, çanta, tahta vb.) ergonomik sorunlarını tespit eder ve bu sorunları bir kâğıda kaydeder.
4. Her tespit edilen sorun için ekipler 5 puan, her önerilen çözüm için 10 puan kazanır.
5. Ekipler, inceledikleri eşyaların ergonomik açıdan güçlü ve zayıf yönlerini belirler ve bunları iyileřtirmek için öneriler sunar.
6. Önerilen çözümler için basit çizimler yapılır. Okulda imkân varsa, 3D modelleme yazılımı kullanılabilir.
7. Ekipler bulgularını ve çözüm önerilerini içeren bir "Ergonomi Raporu" hazırlar.
8. Son olarak "Ergonomi Zirvesi" düzenlenir. Her ekip sunumunu yapar ve ekipler ile öğretmenler tarafından değerlendirilir.

Deđerlendirme:

1. En çok puan toplayan ekip "Bař Ergonomi Dedektifi" unvanını kazanır.
2. Her öğrenci, katkılarına göre "Keskin Göz" (en çok sorun tespit eden), "Çözüm Üretici" (en yenilikçi çözümleri sunan), "Sunum Ustası" (en etkili sunumu yapan) gibi rozetler alır.
3. Tüm katılımcılar, ulařtıkları seviyeye göre sertifika alır.
4. En iyi çözüm önerileri, okul yönetimine sunulur ve uygulanabilir olanların hayata geçirilmesi için planlama yapılır.