

Akıllı Giysi Tasarımı Etkinliği

(8.B.1. Bilgisayar Destekli Tasarım ve Akıllı Ürünler)

Amaç: Öğrencilerin günlük yaşamı kolaylaştıracak, teknoloji entegreli giysiler tasarlaması ve bu süreçte bilgisayar destekli tasarım becerilerini geliştirmesi.

Oyunlaştırma Unsurları:

1. Yenilik Puanları: Her yenilikçi özellik için kazanılan puanlar.
2. Kullanıcı Memnuniyet Endeksi: Giysilerin işlevsellik ve konfor düzeyini ölçen bir gösterge.
3. Rozetler: "Giyilebilir Teknoloji Uzmanı", "Akıllı Tekstil Tasarımcısı", "Yenilikçi Fikir Öncüsü" gibi.

Uygulama Süreci:

1. Hafta: Analiz ve Fikir Geliştirme

1. Öğrenciler ikiye bölünür ve gruplara ayrılır.
2. Her gruba farklı bir kullanıcı profili atanır (örn. sporcu, yaşlı, öğrenci).
3. Gruplar, atanan profile yönelik ihtiyaç analizi yapar.
4. "Giyilebilir Teknoloji" hakkında kısa bir sunum yapılır.
5. Öğrenciler, el çizimleriyle ilk fikirlerini oluştururlar.
6. Hafta sonunda "Fikir Paylaşım Toplantısı" düzenlenir.

2. Hafta: Tasarım Geliştirme

1. Gruplar, tasarımlarını detaylandırır.
2. Basit çizim programları kullanarak tasarımlarını dijital ortama aktarırlar.
3. Öğretmen, her gruba rehberlik eder ve geri bildirim verir.
4. "Yenilikçi Fikir Paylaşımı" etkinliği düzenlenir, gruplar ilerlemelerini sınıfla paylaşırlar.
5. Tasarımların teknik özellikleri ve malzeme seçimleri belirlenir.

3. Hafta: Sunum ve Değerlendirme

1. Gruplar, tasarımlarına son halini verir.
2. Her grup, giysinin işlevlerini açıklayan bir sunum ve afiş hazırlar.
3. "Akıllı Moda Günü" düzenlenir ve tüm projeler sınıfta sergilenir.
4. Öğrenciler ve öğretmen, projeleri değerlendirir.

Değerlendirme Kriterleri:

1. İşlevsellik: Giysinin belirlenen ihtiyacı karşılama düzeyi.
2. Yenilikçi düşünce: Tasarımın özgünlüğü ve yeni fikirler içermesi.
3. Uygulanabilirlik: Giysinin gerçek hayatta üretilebilir ve kullanılabilir olması.
4. Sunum ve afiş kalitesi: Fikirlerin açık ve etkili bir şekilde aktarılması.
5. Estetik: Giysinin görsel çekiciliği.

Ödüller:

1. En yüksek puanı alan grup "Akıllı Moda Öncüsü" unvanını alır.
2. Tüm katılımcılar, katkılarına göre çeşitli rozetler kazanır.
3. Kazanan projenin afişi okul koridorunda sergilenir.

Eğitsel Değer:

1. Öğrenciler, teknoloji ve tasarımın günlük hayattaki uygulamalarını keşfeder.
2. Problem çözme ve yenilikçi düşünme becerileri geliştirilir.
3. Bilgisayar destekli tasarım programlarının temel kullanımı öğrenilir.
4. Sunum ve iletişim becerileri güçlendirilir.
5. Takım çalışması ve proje yönetimi deneyimi kazanılır.