

Tasarım Hazine Avı Etkinliği (7.A.1. Teknoloji ve Tasarım Öğreniyorum)

Amaç: Öğrencilerin günlük hayatta karşılaştıkları nesnelerdeki tasarım prensiplerini ve teknolojik yenilikleri keşfetmesi, analiz etmesi ve değerlendirmesi.

Oyunlaştırma Unsurları:

1. Tasarım Puanları: Her doğru tespit ve analiz için kazanılan puanlar.
2. Tasarım Dedektifi Defteri: Dijital veya basılı formatta, nesnelerin özelliklerini kaydetmek için kullanılan özel defter.
3. Yenilikçilik Sıralaması: Grupların keşif ve analiz performanslarını gösteren liderlik tablosu.
4. Rozetler: "Ergonomi Uzmanı", "Estetik Gözlemci", "İşlevsellik Analisti" gibi.

Uygulama Süreci:

1. Hafta: Hazırlık ve Eğitim

1. 3-4 kişilik gruplar oluşturulur.
2. Öğrencilere tasarım prensipleri (ergonomi, işlevsellik, estetik, sürdürülebilirlik) hakkında temel eğitim verilir.
3. Her gruba "Tasarım Dedektifi Kiti" (defter, kalem, cetvel, büyüteç) dağıtılır.
4. "Tasarım Özelliği Kontrol Listesi" tanıtılır ve nasıl kullanılacağı açıklanır.

2. Hafta: Keşif Turu

1. Gruplar, okul içinde ve çevresinde 2 saatlik bir keşif turu yapar.
2. Her 30 dakikada bir "Tasarım Merkezi"ne dönüp bulgularını paylaşır ve yeni ipuçları alırlar.
3. Öğrenciler buldukları nesneleri defterlerine çizer, özelliklerini not eder ve yenilikçi yönlerini açıklarlar.
4. Her nesne için "Tasarım Özelliği Kontrol Listesi" doldurulur.

3. Hafta: Analiz ve Sunum

1. Gruplar bulgularını analiz eder ve sunum hazırlar.
2. "Büyük Tasarım Keşif Konferansı" düzenlenir, her grup 10 dakikalık bir sunum yapar.
3. Sunumlarda çizimler, notlar ve kontrol listeleri kullanılarak nesnelerin tasarım özellikleri açıklanır.
4. Sınıf arkadaşları ve öğretmen, sunumları değerlendirir.

Değerlendirme Kriterleri:

1. Nesne Çeşitliliği: Bulunan nesnelerin sayısı ve çeşitliliği.
2. Tasarım Analizi: Nesnelerin tasarım özelliklerinin doğru ve detaylı analizi.
3. Yenilikçi Özellik Tespiti: Nesnelerdeki yenilikçi özelliklerin belirlenmesi.
4. Sunum Kalitesi: Fikirlerin açık ve ikna edici şekilde aktarılması.
5. Takım Çalışması: Grup içi iş birliği ve görev dağılımı.

Ödüller:

1. En yüksek puanı alan grup "Baş Tasarım Dedektifi" unvanını alır.
2. Her öğrenci, projedeki rolüne ve başarısına göre özel rozetler kazanır.

Eğitsel Değer:

1. Öğrenciler, günlük hayattaki nesnelere tasarım perspektifinden bakmayı öğrenir.
2. Analitik düşünme ve problem çözme becerileri geliştirilir.
3. Gözlem, çizim ve sunum becerileri güçlendirilir.
4. Takım çalışması ve iş bölümü kavramları pekiştirilir.
5. Teknoloji ve tasarımın günlük hayattaki rolü hakkında farkındalık artar.