



eTwinning

ATATÜRK ANADOLU İMAM HATİP LİSESİ eTwinning Projesi

TEKNOLOJİ İLE GÜZEL BİR DÜNYA

PROJE HAKKINDA

Teknolojinin ve tasarımın hayallerimizi süslediği bir dönemdeyiz. Endüstri 4.0 artık hayatımızın her alanına girmiş durumda. Teknoloji ve tasarım sayesinde bireyler daha rahat ve konforlu yaşam şartlarına sahip olmuşlardır. Teknoloji; araçlar meydana getirmeye, verimli biçimde kullanmaya adanmış bir bilgi birikimidir. Teknoloji, aynı zamanda sorunları çözme amacıyla kullanılan bir bilim uygulamasıdır. Öğrencilerimize teknoloji ve tasarımın önemini ve dünyamıza sağladığı katkıları bu projeye anlatacağız. Öğrencilerin yenilikçi ve özgün ürünler elde etmesini sağlayacağız.

HEDEFLER

Tasarım sürecinin bir problem tanımlama ve çözüm önerme süreci olduğunu söyler.

Günlük hayatta karşılaşılan bir sorun veya ihtiyacı "tasarım problemi" şeklinde ifade eder.

Belirlediği probleme yönelik çözüm önerileri geliştirebileceğini ifade eder.

Tasarım sürecinin araştırma basamaklarını söyler.

Tasarım geliştirme kriterlerini söyler.

Tasarım oluşturulurken kullanıcı, malzeme, uygulama ve çevre faktörlerinin önemini açıklar

Tasarımı oluşturmak için gerekli aşamaları açıklar.

Teknoloji ve tasarım uygulamalarında uyulması gereken güvenlik önlemlerini açıklar.

Tasarım ürünlerinin üretim süreçlerini açıklar.

Taslak, model, maket ve prototip kavramlarını örnekleyerek açıklar.

Tasarımı değerlendirme kriterlerini gruplandırır.

Tasarımı değerlendirdikten sonra elde ettiği verilerden hareketle tasarımını yeniden yapılandırabileceğini değerlendirir.

Tasarımını kullanıcıya ulaştırmak üzere çalışmalar yapar.

ÇALIŞMA SÜRECİ

KASIM 2020

Proje tanıtımı yapılır. Proje tanıtımında afiş ve posterler web2.0 araçları kullanılarak hazırlanır.

Proje de yer alan okullar okullarının tanıtımını yaparak sisteme yükler. Okulların tanıtımı, logo, poster ve afişlerin hazırlanmasında web2.0



ATATÜRK ANADOLU İMAM HATİP LİSESİ eTwinning Projesi

araçları kullanılır.

ARALIK 2020

Web2 araçlarından logo hazırlanmasında verilen web2.0 araçları kullanılır. Hazırlanan çalışmalar sisteme yüklenir. Proje ortağı okullar, ortak logo çalışmalarını gerçekleştirir.

OCAK 2020

Hayalindeki ulaşım aracının çizimi yapılır. Öğrencilerin 3D programda yaptığı çizimler şekilde sisteme yüklenir.

ŞUBAT 2021

Yenilenen enerji kaynaklarından bir tanesini kullanarak bir ürün tasarlar. Hazırlanan çalışmalar sisteme yüklenilir. Tasarladıkları yapının resmini çizer.

MART 2021

Gözlemlenen Çocuk parkları atık malzemelerle tasarlanır.

NİSAN 2021

Yöresinde bulunan Mimari tasarımları inceler ve bir ürün tasarlar.

MAYIS 2021

Ortak her okul tüm yaptığı çalışmalarla sergi yapar. Sergi videosu hazırlanır.

BEKLENEN SONUÇLAR

*Öğrenciler çevresinde yaşayan birçok bireyin yaşadığı sorunlara teknoloji ile çözüm bulacaklar. Araştırma ve gözlem yoluyla ulaşarak özgüven artması ve bilişsel becerilerinde gelişme sağlanacaktır.

*İşbirlikçi öğrenme yaşantıları geçirerek önemini anlayacaklar.

*Araştırıp gözlem yapma, veri kaydetme, sonuca giden farklı yolları düşünme ve sunum yapma becerileri gelişecek.

*Projeye dahil olan herkes sorunlara çözüm bulacak ve bunları teknolojik araçlarla diğer ortak okullara tanıtacaklardır..

*Doğru teknolojik ürün kullanımını öğrencilere öğreteceğiz.

*Ortak sorunlara sahip insanları daha iyi anlayacak ve çözüm yolu bulmaya çalışacağız.

*Proje sonunda oluşturulacak ortak filmde birbirinden farklı tasarımların insan hayatını kolaylaştırdığını göreceğiz.

*Güzel bir dünyanın hayalini hep düşünerek hareket etmelerini sağlayacağız.

* Doğanın insan hayatındaki yerini anlatacağız. Bu şekilde büyük bir farkındalık yaratacağız.

