

2024-2025 Eğitim Öğretim Yılı 1. Dönem 8. Sınıf TEKNOLOJİ VE TASARIM Dersi Konu Soru Dağılım Tablosu

| Öğrenme Alanı   | Kazanımlar  | 1. SINAV                             |            | 2. SINAV                             |            |
|---|---|--------------------------------------|------------|--------------------------------------|------------|
|   |   | Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav |            | Okul Genelinde Yapılacak Ortak Sınav |            |
|   |   | 1. Senaryo                           | 2. Senaryo | 1. Senaryo                           | 2. Senaryo |
| İNOVATİP DÜŞÜNENİN GELİŞTİRİLMESİ VE FİKRİLERİN KORUNMASI | 1. 1. İnovasyon (yenilik) kavramını açıklar.  | 1                                    | 1          | 1                                    | 1          |
|   | 1. 2. İnsan hayatını kolaylaştıracak inovatif bir fikir geliştirir.   | *                                    | *          |                                      |            |
|   | 1. 3. Geliştirdiği inovatif fikri değerlendirir.  | 1                                    |            |                                      |            |
|   | 1. 4. Geri bildirimler doğrultusunda inovatif fikrini yeniden geliştirir.                                     | 1                                    |            |                                      |            |
|   | 1. 5. Patent belgesi, faydalı model belgesi, marka tescili, endüstriyel tasarım tescili kavramlarını açıklar. | 3                                    | 2          | 1                                    | 1          |
|   | 1. 6. Fikri ve sınai mülkiyet haklarının teknolojik ilerlemedeki önemini açıklar.                             | 2                                    | 2          | 1                                    |            |
| BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM VE AKILLI ÜRÜNLER             | 1.1. Tasarımı için taslak çizimler yapar.   | *                                    | *          |                                      |            |
|   | 1. 2. Taslak çizimlerini bilgisayar yardımıyla üç boyutlu görsellere dönüştürür.                              | *                                    | *          |                                      |            |
|   | 1.3. Sensör teknolojisinin günlük hayattaki uygulamalarını değerlendirir.                                     | 1                                    |            |                                      |            |
|   | 1. 4. İnternete bağlı teknolojik araçların günlük hayattaki kullanımına örnekler verir.                       | 1                                    |            |                                      |            |
|   | 1. 5. Akıllı ürün kavramına uygun olarak gelecekte kullanılacak bir ürün tasarlar.                            | *                                    | *          |                                      |            |
| TANITIM VE PAZARLAMA                                      | 2. 1. Tanıtım ve pazarlama tekniklerini açıklar.  |                                      |            | 2                                    | 1          |
|   | 2. 2. Mevcut bir kurum veya şirkete ait kurumsal kimlik çalışmalarını ve pazarlama tekniklerini analiz eder.  |                                      |            | 1                                    | 1          |
| GÖRSEL İLETİŞİM TASARIMI                                  | 1. 1. Görsel iletişim tasarımı kavramını açıklar.   |                                      |            | 1                                    | 1          |
|   | 1. 2. Grafik tasarım eleman ve ilkelerini kullanarak ürün tasarlar.   |                                      |            | *                                    | *          |
|   | 1. 3. Tasarladığı grafik tasarım ürününü geri bildirimler doğrultusunda yeniden yapılandırır.                 |                                      |            |                                      |            |
|   | 1. 4. Yayın grafiği tasarımı kavramını açıklar.   |                                      |            | 1                                    |            |
|   | 1. 5. Mizanpaj ilkelerini açıklar.  |                                      |            | 1                                    |            |
|   | 1. 6. Mizanpaj ilkelerini kullanarak bir tasarım oluşturur.   |                                      |            | *                                    | *          |
|   | 1. 7. Seçtiği herhangi bir ürün için tanıtım ve pazarlama tekniklerini uygular.                               |                                      |            | *                                    | *          |
| ÜRÜN GELİŞTİRME   | 2. 1. Ergonomi kavramını ifade eder.  |                                      |            | 1                                    |            |
|   | 2. 2. Ürün tasarımında ergonominin önemini açıklar.   |                                      |            |                                      |            |
|   | 2. 3. Bir ürünün günlük hayattaki kullanımını analiz eder.  |                                      |            |                                      |            |
|   | 2. 4. Ergonomi kavramını dikkate alarak bir ürün tasarlar.  |                                      |            |                                      |            |

• Okul genelinde yapılacak sınavlarda açık uçlu sorular sorulacağı göz önünde bulundurularak örnek senaryolar tabloda gösterilmiştir.