30. Hafta

3–7 Mayıs · 2. dönem · 2 ders saati

TEMA / ÜNİTE

8. Bütünleşik Öğrenme: Steam

KONU / METİN

STEAM Yaklaşımına Göre Bir Tasarım Problemi Belirleyerek Çözüm Önerisi Geliştirilmesi

ÖĞRENME ÇIKTILARI VE SÜREÇ BİLEŞENLERİ

Kod	Öğrenme çıktısı
TT.7.8.4	STEAM yaklaşımına göre problem çözebilme • a) STEAM yaklaşımına göre belirlediği problemi yapılandırır. • b) STEAM yaklaşımına göre belirlediği problemi özetler. • c) STEAM yaklaşımına göre belirlediği problemin çözümüne yönelik gözleme, mevcut bilgiye ve veriye dayalı tahminde bulunur.

ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Eser-ürün analizi formu
Proje öneri değerlendirme formu
Kavram haritası
Rubrik (Dereceli puanlama anahtarı)
Analitik bütüncül puanlama anahtarı
Akran değerlendirme formu
Performans değerlendirme formu

Kaynak: MEB TEKNOLOJİ VE TASARIM (7-8. SINIF) TASLAK ÇERÇEVE YILLIK PLAN (1).xlsx (TEK-TAS 7) · https://tymm.meb.gov.tr/assets/file/ortaokul-teknoloji-ve-tasarim-dersi-taslak-yillik-planlar_20260903_143251_341.zip · Kontrol: 2026-11-21. Maarif Rehberi tarafından düzenlenmiştir; resmî metin için kaynağa bakınız.