Değerlendirme Aracı: Yaratıcı Mühendisliğe Giriş

# Değerlendirme noktaları ve önemli hususlar:

# ****Öğrenme Hedefleri** –** Öğrencilerin sonunda bilmesi / yapması gerekenler.

**Değerlendirilen Beceriler** – Yaratıcılık, mühendislik tasarım düşüncesi, ekip çalışması, iletişim, teknik beceriler vb.

**Değerlendirme Yöntemleri** – Projeler, sunumlar, akran değerlendirmeleri, yansımalar.

# 1. Değerlendirmeye Genel Bakış

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Parça | Ağırlık (%) | Açıklama |
| Tasarım Projesi | 40% | Yaratıcı mühendislik ilkelerini uygulayan takım tabanlı proje. |
| Yaratıcılık ve Yenilikçilik | 15% | Bireysel belgeleme fikri, problem çözme, içgörüler. |
| Akran Değerlendirmesi | 15% | Ekip katkısı ve işbirliğinin değerlendirilmesi. |
|  |  |  |
| Final Sunumu | 15% | Soru-Cevap dahil olmak üzere nihai tasarımın ekip sunumu. |
| Yansıtma Denemesi | 15% | Öğrenme yolculuğunun, zorlukların ve büyümenin bireysel analizi. |

# 2. Değerlendirme Listeleri

## Tasarım Projesi Değerlendirme Listesi (%40)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Kriter | Mükemmel (10) | İyi (7) | Tatmin edici (5) | Zayıf (2) |
| Problem Tanımlama | Açık, alakalı, etkili | Çoğunlukla açık | Belirsiz veya genel | Belirsiz veya alakasız |
| Fikir Oluşturma Süreci | Geniş ürün yelpazesi, özgün fikirler | Birkaç farklı fikir | Sınırlı fikirler | Gerçek bir fikir yok |
| Tasarım Yürütme | Fonksiyonel, iyi hazırlanmış | Çoğunlukla işe yarıyor, küçük kusurlar | Bazı kısımlar eksik | İşlevsel olmayan |
| İnovasyon | Son derece özgün ve etkili | Bazı benzersiz yönler | Hafif varyasyon | Mevcut fikirlerin kopyası |
| Takım Çalışması | Sorunsuz iş birliği | İyi koordinasyon | Eşit olmayan katkılar | Dağınık, zayıf ekip çalışması |

## Yaratıcılık ve Yenilik Günlüğü (%15)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kriter | Mükemmel (5) | İyi (3) | Zayıf (1) |
| Düzenli | Her hafta girişler | Çoğu hafta | Seyrek |
| Düşünce Derinliği | Yansıtıcı, analitik | Biraz yansıma | Yüzeysel |
| Yaratıcılık | Yeni düşünme belirgin | Ara sıra içgörü | Yaratıcı katılımdan yoksun |

## Akran Değerlendirmesi (%15)

Öğrenciler ekip üyelerini şu kriterlere göre derecelendirir:- Katkı- Güvenilirlik- İletişim- Problem çözme  
  
Ölçeği: 1 (Nadiren) – 5 (Her zaman)  
  
Gerektiğinde eğitmen ayarlaması ile kullanılan ortalama puanlar.

## Final Sunumu (%15)

Soru-Cevap dahil olmak üzere nihai tasarımın ekip sunumu.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kriter | Mükemmel (5) | İyi (3) | Zayıf (1) |
| İçerik Kalitesi | Kapsamlı, doğru ve anlayışlı; beklentiyi aşıyor | Çoğunlukla doğru ve alakalı; küçük boşluklar | Eksik, yanlış veya konu dışı |
| Netlik ve Teslimat | İlgi çekici, kendine güvenen | Çoğunlukla açık ve kendinden emin; Küçük sorunlar | belirsiz veya aceleye getirilmiş |
| Görsel Yardımcılar | Profesyonel, ilgili ve anlayışı geliştirin | Açık ve alakalı; Minimum hata | Kötü tasarlanmış veya yok |

## Yansıtma Denemesi Değerlendirme Listesi (%15)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Kriter | Mükemmel (5) | İyi (3) | Zayıf (1) |
| Farkında -lık | Dürüst, anlayışlı | Genel yansıma | Küçük yansıma |
| Reklam Verme Amaçlarına Bağlantı | Modül hedeflerine net bağlantı | Kısmi bağlantı | Net bir bağlantı yok |
| Yazma ve Anlaşılırlık | İyi yapılandırılmış, açık sözlü | Bazı yapılar | Kafa karıştırıcı veya belirsiz |