|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| EYLÜL | 6-10 Eylül | 8 | A. Görüntü işleme yazılımının giriş ayarlarını yapar. | **MODÜL - 1 GÖRÜNTÜ İŞLEME** 1. RESİM DÜZENLEME 1.1. Temel Kavramlar 1.2. Görüntü Formatları 1.3. Başlangıç Sayfası 1.4. Araç Kutusu Paneli 1.5. Kayan ve Kenetlenmiş Panel Grupları 1.6. Özellik Denetçisi (Properties) Paneli Demokrasinin önemi Covid 19 Bilgilendirmesi ve Hijyen Kuralları  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  | 15 Temmuz Demokrasi ve Millî Birlik Günü  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| EYLÜL | 13-17 Eylül | 8 | B. Resim düzenleme araçların menü ve araç çubuklarını kullanır. | 2. ARAÇLAR PANELİ 2.1. Bitmap Seçim Araçlarını (Marquee Tools) Kullanmak 2.2. Seçim Araçları 2.3. Kırpma Aracı 2.4. Sihirli Değnek (Magic Wand) Aracı 2.5. Kement (Lasso) Araçları 2.6. Lastik Damga (RubberStamp) Aracı 2.7. Silgi (Eraser) Aracı 2.8. Leke (Smudge) Aracı 2.9. Kırmızı Göz Kaldırma (RedEyeRemoval) Aracı 2.10. Bitmap Nesnelerini Düzenlemek 2.11. Görüntü Büyütme Oranını Değiştirme  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| EYLÜL | 20-24 Eylül | 8 | B. Resim düzenleme araçların menü ve araç çubuklarını kullanır. | 2.12. Tuval Rengini (CanvasColor) Değiştirme 2.13. Bilgi (Info) Paneli 2.14. Seçimi Kaydetme 2.15. Düzeyleri Ayarlama 2.16. Gama Ayarı 2.17. Seçimler Ekleme ve Çıkarma 2.18. Resmi Ölçekleme (Scale) 2.19. Resmin Boyutunu Değiştirme 2.20. Bir Seçimi Kopyalama 2.21. Bir Seçimi Taşıma 2.22. İlave Seçim Seçenekleri  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| EYLÜL | 27 Eylül-1 Ekim | 8 | C. Vektör araçlarını kullanır. | 3. VEKTÖR ARAÇLARI 3.1. Cetveller ve Kılavuzlar 3.2. Elips Aracı 3.3. Dikdörtgen (Rectangle) Aracı 3.4. Çokgen (Polygon) Aracı 3.5. Ölçek (Scale) Aracı 3.6. Kopya Oluşturma 3.7. Nesne Döndürme 3.8. Geçmiş (History) Paneli 3.9. İçine Yapıştırma (Paste Inside) ile Maskeleme 3.10. Aktif Filtreler 3.11. Stiller 3.12. Nesneleri Gruplama 3.13. Gra kler 3.14. Tuvali Kırpma  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| EKİM | 4-8 Ekim | 8 | D. Katman işlemlerini gerçekleştirir. | 4. KATMANLAR 4.1. Katman (Layer) Paneli 4.2. Katman Ekleme ve Adlandırma 4.2.1. Yeni Katman Ekleme 4.2.2. Katmanları Yeniden Adlandırma 4.3. Nesne Boyutunu ve Yerleşimin Ayarlama 4.4. Katman Kilitleme 4.5. Katman Gösterme ve Gizleme 4.6. Renk Seçme  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| EKİM | 11-15 Ekim | 8 | D. Katman işlemlerini gerçekleştirir. | 4.7. Yuvarlak Köşeli Dikdörtgenler Çizme 4.8. Otomatik Şekiller 4.9. Doku ve Gölge Ekleme 4.10. Katman Yığın Sırası 4.11. Tek Katmanlı Düzenleme 4.12. Varsayılan Renkleri Ayarlama 4.13. Nesneleri Hizalama  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| EKİM | 18-22 Ekim | 8 | E. Resim üzerinde metin düzenleme işlemlerini gerçekleştirir. | 5. METİN İŞLEMLERİ 5.1. Metin Ekleme 5.2. Metin Hizalama ve Girinti Yapma 5.3. Yazım Denetimi 5.4. Metin Alma 5.5. Metin Düzenleyici 5.6. Çizgi Aracı 5.7. Alt Seçim (Subselection) Aracı 5.8. Nitelik Yapıştırmayı Kullanma 5.9. Ok Uçları Ekleme  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| EKİM | 25-29 Ekim | 8 | F. Resim üzerinde gelişmiş teknikleri uygular. | 6. GELİŞMİŞ TEKNİKLER 6.1. Şekilleri Birleştirme 6.2. Nesne (Repeat) Çoğaltma 6.3. Bir CD Oluşturma 6.4. Renk (Degrade) Tonlaması 6.5. Matlık (Opaklık) Ayarı 6.6. Bir Yol Boyunca Metin Ekleme 6.7. Kesişme (Intersect) ve Kırpma (Crop) Komutları 6.8. Metni Yollara Dönüştürme 6.9. Dönüşümler Atatürk'ün Cumhuriyetçilik İlkesi  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  | 29 Ekim Cumhuriyet Bayramı  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| KASIM | 1-5 Kasım | 8 | A. İhtiyaca uygun düğmeler oluşturur. | **MODÜL - 2 RESİMLERLE WEB ARAÇLARI** HAZIRLAMA 1. DÜĞMELER 1.1. Düğme Düzenleyicisi (Buton Editor) 1.2. Yeni Bir Düğme Ekleme 1.3. Düğmeleri Değiştirme 1.4. Düğmelere Ad Verme ve Bağlantı Ekleme 1.5. Düğmeleri Alma 1.6. Grafikleri Düğmeye Dönüştürme  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| KASIM | 8-12 Kasım | 8 | B. Etkin resim bölgeleri oluşturur. | 2.DİLİMLER VE ETKİN BÖLGELER 2.1. Etkin Resim Bölgesi (Image Map) Oluşturma 2.2. Web Katmanıyla Çalışma 2.3. Resmi Dilimleme 2.4. Dönüşümlü Resimler (Rollover) Oluşturma Atatürk'ün eğitime ve bilime verdiği önem **1.Dönem 1.Sınav**  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  | 10 Kasım Atatürk'ü Anma Günü ve Atatürk Haftası **1.Sınav**  |

**ARA TATİL (15-19 KASIM)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| KASIM | 22-26 Kasım | 8  | B. Etkin resim bölgeleri oluşturur.  | 2.5. Durum Ekleme 2.6. Davranış Ekleme 2.7. Yeni Dilimler Ekleme 2.8. Tam Ekran Görüntüleme  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| KASIM | 29 Kasım- 3 Aralık  | 8  | C. Resimleri aktarma işlemi ve optimizasyon yapar.  | 3. OPTİMİZASYON VE AKTARMA İŞLEMİ 3.1. Dışa Aktarma Sihirbazı (Export Wizard) 3.2. Resmin Dosya Türünü Seçme 3.3. Önizleme Düğmesi 3.4. Mevcut Optimizasyon Ön Ayarları 3.5. Aktarma İşlemleri 3.6. Slayt Gösterisi İle Resimlerin Dışa Aktarılması  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ARALIK | 6-10 Aralık  | 8  | D. Hareketli resimler (GIF) oluşturur.  | 4. GIF ANİMASYONLARI 4.1. Animasyon Oluşturma 4.2. Soğan Zarı (Onion Skin) Kullanma 4.3. Katman Paylaşma  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ARALIK | 13-17 Aralık | 8  | D. Hareketli resimler (GIF) oluşturur.  | 4.4. Animasyon Sembolleri 4.5. Oynatımı Kontrol Etme 4.6. Bir GIF Dosyasına Aktarma 4.7. Aktarma Önizlemesini Kullanma 4.8. Ara Kareler Doldurmak (Tweening) 4.9. Efektlere Dolgu Uygulama  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ARALIK | 20-24 Aralık | 8  | A. Animasyon hazırlama programının arayüzünü kullanır.  | **MODÜL - 3 ANİMASYON TEMELLERİ** 1. ANİMASYON TEMELLERİ 1.1. Araüz 1.2. Çalışma Alanı 1.3. Animasyon Belgesi Oluşturma 1.4. Belge Özellikleri 1.5. Paneller 1.6. Zaman Çizelgesi ve Kareler 1.7. Katmanlar 1.8. Tercihler 1.9. Yardım 1.10. Animasonu kaydetme ve test etme  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ARALIK | 27-31 Aralık | 8  | B. İhtiyaca uygun gra kleri oluşturur.  | 2. GRAFİKLER 2.1. Araçlar Paneli 2.1. Şekilleri seçme ve değiştirme 2.3. Çizim Araçları İle Gra k Oluşturma 2.4. Kılavuzlar Izgaralar ve Koordinatlar 2.5. Yeni Bir Gra k Oluşturma 2.6. Maske Oluşturma 2.7. Kütüphane 2.8. Resimleri Alma ve Optimize Etme 2.9. Vektörel Çizimleri İthal Etme 2.10. Dolgular ve Renk Dönüşümleri  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| OCAK | 3-7 Ocak | 8  | C. İhtiyaca uygun metin kutuları oluşturur.  | 3. METİN İŞLEMLERİ 3.1. Metin Aracı 3.2. Belgeye Metin Ekleme 3.3. Metin özellikleri 3.4. Gömülü Fontlar 3.6. Yazım Denetimi 3.7. Metin Tabanlı Bileşenler 3.8. Dinamik Metin Alanları  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| OCAK | 10-14 Ocak  | 8  | D. İhtiyaca uygun semboller oluşturur.  | 4. SEMBOLLER 4.1. Sembol oluşturma 4.2. Sembol türleri 4.3. Sembolleri Çoğaltma 4.4. Sembolleri Düzenleme 4.5. Sembol uygulamaları 1.Dönem 2.Sınav  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  | 2.Sınav  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| OCAK | 17-21 Ocak  | 8  | E. İhtiyaca uygun animasyonlar oluşturur.  | 5. ANİMASYON OLUŞTURMAK 5.1. Kareler ve Anahtar Kareler 5.2. Animasyon Türleri 5.3. Ara Hareket Animasyonu 5.4. Klasik Ara Animasyonu 5.5. Şekil Arası Animasyonu5.6. Kare Kare Animasyonu 5.7. Maske Katmanı ile Animasyonu Oluşturma 5.8. Bir Yol Boyunca Animasyon Oluşturma 5.9. Ters Kinematik  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

**2021-2022 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI YARIYIL TATİLİ**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ŞUBAT | 7-11 Şubat | 8  | F. Animasyona uygun ses ve video ekler.  | 6. SES VE VİDEOLAR 6.1. Ses 6.1.1 Sesleri İçe Aktarma 6.1.2 Animasyona Ses Ekleme 6.1.3 Ses Özelliklerini Düzenleme 6.1.4 Ses Basit Efektler Ekleme 6.1.5 Düğmeye Ses Ekleme 6.2. Video 6.2.1 Harici Videoyu Ekleme 6.2.2 Video Dosyasını Gömme 6.2.3 Web Sunucusundaki Yüklü Videoyu Ekleme  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ŞUBAT | 14-18 Şubat | 8  | G. İsteğe uygun olarak ekran özelliklerine sahip şablon oluşturur.  | 7. EK ÖZELLİKLER 7.1. Sahneleri Kullanma 7.2. Şablonları Kullanma 7.3. Proje Oluşturma  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ŞUBAT | 21-25 Şubat | 8  | A. Uygun bileşenleri kullanarak form oluşturur.  | **MODÜL : WEB ORTAMI İÇİN ANİMASYON HAZIRLAMA**1. FORMLAR 1.1. Formlar ve Veriler 1.2. Animasyon Bileşen Ekleme 1.3. Bileşenlere Parametre Girme 1.4. Bileşen Çeşitleri 1.4.1. ButtonCheckBox 1.4.2. ColorPickerComboBox 1.4.3. LabelList 1.4.4. NumericStepper 1.4.5. ProgressBarRadioButton  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| MART | 28 Şubat-4 Mart | 8  | A. Uygun bileşenleri kullanarak form oluşturur.  | 1.4.6 ScrollPaneSlider 1.4.7 TextAreaTextInput 1.4.8 TileListUILoader 1.4.9 UIScrollBar 1.4.10 FLVPlayback 1.5. Odaklanma Yöneticisi (FocusManeger)  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| MART | 7-11 Mart | 8  | B. Film animasyonunu iyileştirir.  | 2. ANİMASYONUN İYİLEŞTİRİLMESİ 2.1. Animasyon Belgeleri İçin İyileştirme 2.2. Zaman Çizelgesi ve Kütüphanede İyileştirme 2.3. Dosyaları Kaydetmede İyileştirme 2.4. Video Eklemede İyileştirme 2.5. Erişilebilirlik İçin İyileştirme 2.6. Reklam Oluşturma İçin İyileştirme  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| MART | 14-18 Mart | 8  | C. Animasyon içeriğini yayınlar.  | 3. ANİMASYONLARIN YAYINLANMASI 3.1. Animasyon Belgelerini Yayınlama 3.2. Yayınlama Ayarları 3.3. Animasyon Oynatıcısı 3.4. HTML Yayınlama Şablonları Atatürk’ün vatan ve millet sevgisi  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  | 18 Mart Çanakkale Zaferi ve Şehitler Günü  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| MART | 21-25 Mart | 8  | A. Algoritmaya göre temel programlama komutlarını kullanır.  | **MODÜL - 5 ETKİLEŞİMLİ ANİMASYONLAR**1.1. ActionScript 1.2. Eylemler Paneli 1.3. Yazım Kuralları 1.4. ActionScript İle İletişim 1.4.1 Film Klipleri İle Çalışma 1.4.2 Veri Türleri 1.4.3. Operatörler 1.4.4 Değişkenler  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| MART | 28 Mart-1 Nisan | 8  | B. Algoritmaya göre fonksiyon işlemlerini yapar.  | 2. FONKSİYONLAR 2.1. Fonksiyon Tanımlama 2.2. Fonksiyonlara Veri Gönderme – Alma 3. OLAYLAR (EVENT) 3.1 Actionscript Olayları 3.2 EventListener 3.3 Fare Olayları  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| NİSAN | 4-8 Nisan | 8  | C. Eylem kodlarını iyileştirmek için olaylarla ilgili düzenlemeleri yapar.  | 3.4. Klavye Olayları 3.5. Zamana Bağlı Çalışan ve Tekrar Eden Olaylar 3.6. Kod Parçacıkları (CodeSnipet) 3.7. ActionScript İle Animasyon **2.Dönem 1.Sınav**  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  | **1.Sınav**  |

**ARA TATİL (11-15 NİSAN)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| NİSAN | 18-22 Nisan | 8  | D. Algoritmaya göre karar yapılarını kullanır.  | 4. KARAR YAPILARI 4.1. Karar İfadeleri 4.2. Döngüler 5.2.1. For Döngüsü 5.2.2. While Döngüsü Çocuk, insan sevgisi ve evrensellik  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  | 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| NİSAN | 25-29 Nisan | 8  | A. Animasyona uygun matematiksel işlemleri yapar.  | **Modül 6 : GELİŞMİŞ ANİMASYONLAR** 1. MATEMATİK İŞLEMLERİ 1.1. Matematik Sını arı 1.2. Math Sınıfının Sabitleri 1.2.1. Euler Sabiti (E) 1.2.2. LN10 1.2.3. LN2 1.2.4. LOG10E 1.2.5. LOG2E 1.2.6. PI 1.2.7. SQRT1\_2 1.2.8. SQRT2  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| MAYIS | 2-6 Mayıs | 8  | A. Animasyona uygun matematiksel işlemleri yapar.  | 1.1. Matematik Sınıfının Metotları 1.1.1. ABS( ) 1.1.2. ACOS( ) 1.1.3. ASIN( ) 1.1.4. ATAN( ) 1.1.5. CEIL( ) 1.1.6. COS( )  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| MAYIS | 9-13 Mayıs | 8  | A. Animasyona uygun matematiksel işlemleri yapar.  | 1.1.7. EXP( ) 1.1.8. FLOOR( ) 1.1.9. LOG( ) 1.1.10. MAX( ) 1.1.11. MIN( ) 1.1.12. POW( ) 1.1.13. ROUND( ) 1.1.14. SQRT( ) 1.1.15. RANDOM( )  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| MAYIS | 16-20 Mayıs | 8  | B. Animasyona uygun metin işlemlerini yapar.  | 2. METİNLER 2.1. Metin Alanları 2.2. Metin Alanları Oluşturma ve Sahneye Ekleme 2.3. Metin Alanlarını Biçimlendirme 2.4. HTML Metinleri Görüntüleme 2.5. Harici Metinleri Görüntüleme Atatürkçü düşüncede yer alan temel kirler  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  | 19 Mayıs Atatürk'ü Anma, Gençlik ve Spor Bayramı  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| MAYIS | 23-27 Mayıs | 8  | C. Animasyona uygun dizi işlemlerini yapar.  | 3. DİZİLER 3.1. Dizi 3.2. Dizi Tanımlama 3.3 Diziler Üzerinde İşlemler  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| MAYIS | 30 Mayıs-3 Haziran | 8  | D. Animasyona uygun çoklu ortam işlemlerini yapar.  | 4. ÇOKLU ORTAM İŞLEMLERİ 4.1. Harici Resimleri ve Animasyonları Yükleme 4.2. Harici Sesleri yükleme 4.3. Ön Yükleme (PreLoading) Oluşturma 4.4. Sesleri Kontrol Etme 4.5. Video Dosyalarını Yükleme 4.6. Video Oynatımını Kontrol Etme **2.Dönem 2.Sınav**  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  | **2.Sınav**  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| HAZİRAN | 6-10 Haziran | 8  | E. Web sayfaları için etkileşimli gelişmiş uygulamalar hazırlar.  | 5. GELİŞMİŞ ETKİLEŞİM 5.1. Sürükle-Bırak  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| HAZİRAN | 13-17 Haziran | 8  | E. Web sayfaları için etkileşimli gelişmiş uygulamalar hazırlar.  | 5.2. Çarpışmalar 5.3. Nesneleri Sahne Üzerinde Rastgele Yerleştirme  | Anlatım, araştırma, gösteri, gözlem, soru- cevap, uygulama, bireysel öğretim.  | Akıllı Tahta, bilgisayar, modül, tahta, kalem  |  |

|  |
| --- |
| **NOT: İşbu Ünitelendirilmiş Yıllık Ders Planı;*** Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı’nın **12.09.2011 tarih ve 134 sayılı kurul kararı** gereği hazırlanan **Öğretim Programı’nda Değişiklik Yapılması** esasları göz önünde tutulmuş ve bu planda ilgili değişiklikler yapılmıştır.
* Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı’nın **27.04.1998 tarih ve 64 karar sayılı, 2488 sayılı** Tebliğler Dergisi’nde yer alan ‘‘**ATATÜRKÇÜLÜK’’** konularına yer verilmiştir.
* **Öğrenme—Öğretme Yöntem ve Teknikleri**, Öğretim Programı’nda yer alan ***’’Etkinlikler’’*** kısmında yer alan çalışmalar ve ***‘‘2020—2021 Eğitim—Öğretim Yılı Sene Başı Zümresi’’*** dikkate alınarak hazırlanmıştır.
* Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı’nın **30.07.2003 tarih ve 226 karar sayılı, 2551 sayılı** Tebliğler Dergisi’nde yayımlanan **“ Millî Eğitim Bakanlığı Eğitim ve Öğretim Çalışmalarının Plânlı Yürütülmesine İlişkin Yönerge “**esas alınarak bu yönergede yer alan formatta hazırlanmıştır.
 |
|  Fatih KÖSE Özgür YİTER Ümit BAYLAN Öncü DOĞU  Bil. Tek. Alan Öğret. Bil. Tek. Alan Öğret. Bil. Tek. Alan Öğret. Bil. Tek. Alan Öğret.  Elif GÖRÜNMEZ Gülcan ÇOMAK ÖZDEMİR Döndü YALÇINER YÜCE Ufuk GEDİK Bil. Tek. Alan Şefi Bil. Tek. Atl. Şefi. Bil. Tek. Atl. Şefi Bil. Tek. Alan Öğret. | **...... / 09 / 2021****UYGUNDUR.****Ramazan KUŞÇU****Okul Müdürü** |