!] İskân politikasının lişi ve şenlikAlanındaki Gelişmeler

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **EYLÜL** | **17-21.09. 2018** | **6** | Resim düzenleme programının giriş ayarlarını yapabilecektir.  **Atatürk’ün Milli Eğitime verdiği önem** | **MODÜL - 1 GÖRÜNTÜ İŞLEME**  1. RESİM DÜZENLEME  1.1. Temel Kavramlar  1.2. Görüntü Formatları  PICT, EPS, TIFF, JPG, BMP, GIF, PNG, PSD  1.3. Başlangıç Sayfası  1.3.1. Yeni Bir Belge Oluşturma  1.4. Araç Kutusu Paneli  1.5. Kayan ve Kenetlenmiş Panel Grupları  1.6. Özellik Denetçisi (Properties) Paneli | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| **EYLÜL** | **24-28.09.2018** | **6** | Menü ve araç çubuklarını kullanabilecektir.  **VATANSEVERLİK** | 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 | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **EKİM** | **01-05.10.2018** | | **6** | Menü ve araç çubuklarını kullanabilecektir. | 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" | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| **EKİM** | | **08-12.10. 2018** | **6** | Vektör araçlarını kullanabilecektir. | 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. Grafikler  3.14. Tuvali Kırpma | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **EKİM** | **15-19.10.2018** | **6** | Katman işlemlerini gerçekleştirebilecektir. | 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 | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **EKİM** | **22-26.10.2018** | **6** | Katman işlemlerini gerçekleştirebilecektir. | 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 | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| **EKİM - KASIM** | **29-31.10. 2018 01-02.11. 201809** | **6** | Metin düzenleme işlemlerini gerçekleştirebilecektir. | 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  **29 Ekim Cumhuriyet Bayramı ve Atatürk’ün Cumhuriyetçilik ilkesi** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| **KASIM** | **05-09.11. 2018** | **6** | Gelişmiş teknikleri uygulayabilecektir. **TEMİZLİK** | 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  **10 Kasım Atatürk’ü anma haftası ve Atatürk’ün hayatı** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KASIM** | **12-16.11. 2018** | **6** | Düğmeler oluşturabilecektir. | **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 | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KASIM** | **19-23.11. 2018** | **6** | Aktarma (export) işlemi ve optimizasyon yapabilecektir. | **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  **24 Kasım Öğretmenler günü ve önemi** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ARALIK** | **10-14.12.2018** | **6** | Hareketli resimler (GIF) oluşturabilecektir. | 4. GIF ANİMASYONLARI  4.1. Animasyon Oluşturma  4.2. Soğan Zarı (Onion Skin) Kullanma  4.3. Katman Paylaşma | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ARALIK** | **03-07.12.2018**  9 | **6** | Hareketli resimler (GIF) oluşturabilecektir. | 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 ER | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KASIM** | **26-30.11. 2018** | **6** | Etkin resim bölgeleri oluşturabilecektir. | **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 | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ARALIK** | **17-21.12. 2018** | **6** | Maskeleme işlemlerini gerçekleştirebilecek ve açılır menüler oluşturabilecektir.  **DÜRÜSTLÜK** | 5. MASKELEME VE AÇILIR MENÜLER  5.1. Bir Şablon Oluşturma  5.2. Bir Resmi Maskeleme  5.2.1. Bitmap maskeleri oluşturma | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ARALIK**  **OCAK** | **24-28.12. 2018** | **6** | Maskeleme işlemlerini gerçekleştirebilecek ve açılır menüler oluşturabilecektir. | 5.2.2. Vektör maskeleri oluşturma  5.3. Katman Panelini Kullanarak Maskeleme Yapma | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ARALIK - OCAK** | **31.12.2018 04.01.2019** | **6** | Maskeleme işlemlerini gerçekleştirebilecek ve açılır menüler oluşturabilecektir. | 5.4. Metni Bir Maske Olarak Kullanma  5.5. Metin Dilimi Oluşturma  5.6. Açılır Menü Ekleme  5.7. Açılır Menüyü Düzenleme | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **OCAK** | **07-11.01. 2019** | **6** | Menü ve araçları kullanabilecektir. | **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 | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| **OCAK** | **14-18.01. 2019** | **6** | Grafik oluşturabilecek ve düzenleyebilecektir. | 2. GRAFİKLER  2.1. Araçlar Paneli  2.1. Şekilleri seçme ve değiştirme  2.3. Çizim Araçları İle Grafik Oluşturma  2.4. Kılavuzlar Izgaralar ve Koordinatlar  2.5. Yeni Bir Grafik Oluşturma  2.6. Maske Oluşturma | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

**2018—2019 EĞİTİM—ÖĞRETİM YILI I.YARIYIL TATİLİ (18 Ocak 2019 —4 Şubat 2019 arası)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ŞUBAT** | **04-08.02. 2019** | **6** | Kütüphaneyi kullanabilecek  Resimleri içeri alabilecek ve üzerinde çalışabilecek. | 2.7. Kütüphane  2.8. Resimleri Alma ve Optimize Etme  2.9. Vektörel Çizimleri İthal Etme  2.10. Dolgular ve Renk Dönüşümleri | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ŞUBAT** | **11-15.02. 2019** | **6** | Metin işlemlerini gerçekleştirebilecektir.  Sembol işlemlerini gerçekleştirebilecektir. | 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  4. SEMBOLLER  4.1. Sembol oluşturma  4.2. Sembol türleri  4.3. Sembolleri Çoğaltma  4.4. Sembolleri Düzenleme  4.5. Sembol uygulamaları | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ŞUBAT** | **18-22.02. 2019** | **6** | Animasyon tekniklerini kullanabilecektir. | 5. ANİMASYON OLUŞTURMAK   * 1. Kareler ve Anahtar Kareler   2. Animasyon Türleri   3. Ara Hareket Animasyonu   4. Klasik Ara Animasyonu   5. Şekil Arası Animasyonu   6. Kare Kare Animasyonu   7. Maske Katmanı ile Animasyonu Oluşturma   8. Bir Yol Boyunca Animasyon Oluşturma   9. Ters Kinematik | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ŞUBAT - MART** | **25-28.02. 2019 01.03. 2019** | **6** | Ses ve video işlemlerini gerçekleştirebilecektir. | 6. SES VE VİDEOLAR   * 1. Ses   Sesleri İçe Aktarma  Animasyona Ses Ekleme  Ses Özelliklerini Düzenleme  Ses Basit Efektler Ekleme  Düğmeye Ses Ekleme   * 1. .Video   Harici Videoyu Ekleme  Video Dosyasını Gömme  Web Sunucusundaki Yüklü Videoyu Ekleme | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MART** | **04-08.03. 2019** | **6** | Ekranları kullanabilecektir.  **ADALET** | 1. **EK ÖZELLİKLER**    1. Sahneleri Kullanma    2. Şablonları Kullanma    3. Proje Oluşturma | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| **MART** | **11-15.03. 2019** | **6** | Bileşenleri kullanarak formlar oluşturabilecektir | **MODÜL : WEB ORTAMI İÇİN ANİMASYON HAZIRLAMA**   1. **FORMLAR**    1. Formlar ve Veriler    2. Animasyon Bileşen Ekleme    3. Bileşenlere Parametre Girme    4. Bileşen Çeşitleri   Button CheckBox  ColorPicker ComboBox  Label List  NumericStepper  ProgressBar RadioButton | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MART** | **18-22.03. 2019** | **6** | Bileşenleri kullanarak formlar oluşturabilecektir | ScrollPane Slider  TextArea TextInput  TileList UILoader  UIScrollBar  FLVPlayback   * 1. Odaklanma Yöneticisi (Focus Maneger)   **18 Mart Çanakkale Destanı** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MART** | **25-29.03. 2019** | **6** | Dinamik veri işlemlerini gerçekleştirebilecektir | 1. **ANİMASYONUN İYİLEŞTİRİLMESİ**    1. Animasyon Belgeleri İçin İyileştirme    2. Zaman Çizelgesi ve Kütüphanede İyileştirme   Dosyada Kaydetmede İyileştirme | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NİSAN** | **01-05.04. 2019** | **6** | Dinamik veri işlemlerini gerçekleştirebilecektir | * 1. Video Eklemede İyileştirme   2. Erişilebilirlik İçin İyileştirme   3. Reklam Oluşturma İçin İyileştirme | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NİSAN** | **08-12.04. 2019** | **6** | Animasyon yayınlama kurallarını öğrenecek | 1. **ANİMASYONLARIN YAYINLANMASI**    1. Animasyon Belgelerini Yayınlama       1. HTML Belgeleri İçin Yayınlama    2. Yayınlama Ayarları       1. Oynatıcı Dosyaları İçin Yayılama Ayarları       2. HTML Belgeleri İçin Yayınlama Ayarları       3. GIF Dosyaları İçin Yayınlama Ayarları       4. JPEG Dosyaları İçin Yayınlama Ayarları       5. PNG Dosyaları İçin Yayınlama Ayarları | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NİSAN** | **15-19.04. 2019** | **6** | Animasyon oynatıcıyı kullanabilecek  HTML yayınlama şablonlarını kullanacak | * 1. Animasyon Oynatıcısı      1. Animasyon Oynatıcısı İçin Sunucu Konfigüre Etme      2. Animasyon İçeriği İçin Arama Motoru En İyileştirme   2. HTML Yayınlama Şablonları | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NİSAN** | **22-26.04. 2019** | **6** | Actionscript temellerini anlayacak  **YARDIMLAŞMA** | **MODÜL - 5 ETKİLEŞİMLİ ANİMASYONLAR**   * 1. ActionScript   2. Eylemler Paneli   Panel Bölümleri Panel Araçları   * 1. Yazım Kuralları   Açıklamalar Bloklar  Nokta (.) Noktalı Virgül (;)   * 1. ActionScript İle İletişim   Film Klipleri İle Çalışma  Veri Türleri Operatörler Değişkenler  **23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NİSAN-MAYIS** | **29.04. 2019 01—03.05. 2019** | **6** | Fonksiyonları ve özelliklerini bilecek  Olayların kullanımını gerçekleştirecek | 1. **FONKSİYONLAR**     1. Fonksiyon Tanımlama    2. Fonksiyonlara Veri Gönderme – Alma 2. **OLAYLAR (EVENT)**   Actionscript Olayları  EventListener  Fare Olayları  Click Double\_Click Mouse\_Down  Mouse\_Up Mouse\_Out  Mouse\_Move Mouse\_Over  Mouse\_Wheel Rool\_Over  Rool\_Out | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MAYIS** | **06-10.05. 2019** | **6** | Olayların kullanımını gerçekleştirecek.  Sınıfları kullanabilecek  Kara yapılarını kullanacak | Klavye Olayları   * + 1. Key\_Down     2. Key\_Up   Zamana Bağlı Çalışan ve Tekrar Eden Olaylar   * + 1. Enter\_Frame   Kod Parçacıkları (CodeSnipet)  ActionScript İle Animasyon  Biçim Animasyonları  Hareket Animasyonları   1. **SINIFLAR (CLASS)**   Nesne Tabanlı Programlama  Paket Tanımlama  Sınıf (Class) Tanımlama  Sınıfları Sahnede Kullanma  Varolan Sınıfları Genişletme   1. **KARAR YAPILARI**     1. Karar İfadeleri   If Koşul İfadesi If - Else İfadesi  If – Else - If İfadesi Switch – Case İfadesi   * 1. Döngüler   For Döngüsü While Döngüsü | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MAYIS** | **13-17.05. 2019** | **6** | Temel matematik işlemlerini gerçekleştirecek.  **SEVGİ–HOŞGÖRÜ** | **Modül : GELİŞMİŞ ANİMASYONLAR**   1. **MATEMATİK İŞLEMLERİ**    1. Matematik Sınıfları    2. Math Sınıfının Sabitleri       1. Euler Sabiti (E)       2. LN10       3. LN2       4. LOG10E       5. LOG2E       6. PI       7. SQRT1\_2       8. SQRT2   **19 Mayıs Atatürk’ü Anma ve Gençlik ve Spor Bayramı** | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MAYIS** | **20-24.05. 2019** | **6** | Temel matematik işlemlerini gerçekleştirecek.  Temel metin işlemlerini gerçekleştirecek  Dizileri kullanabilecek | * 1. Matematik Sınıfının Metotları      1. ABS( )      2. ACOS( )      3. ASIN( )      4. ATAN( )      5. CEIL( )      6. COS( )      7. EXP( )      8. FLOOR( )      9. LOG( )      10. MAX( )      11. MIN( )      12. POW( )      13. ROUND( )      14. SQRT( )      15. RANDOM( ) | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MAYIS** | **27-31.05. 2019** | **6** |  | 1. **METİNLER**    1. Metin Alanları    2. Metin Alanları Oluşturma ve Sahneye Ekleme    3. Metin Alanlarını Biçimlendirme    4. HTML Metinleri Görüntüleme    5. Harici Metinleri Görüntüleme 2. **DİZİLER**    1. Dizi    2. Dizi Tanımlama   Diziler Üzerinde İşlemler | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **HAZİRAN** | **03-07.06. 2019** | **6** | Kodlarla grafik oluşturacak  Çoklu ortam işlemlerini yapabilecek  Gelişmiş etkileşimleri kullanacak. | 1. **KODLAMA İLE GRAFİK OLUŞTURMA**    1. Düz Çizgiler Çizme    2. Çizgilerle Şekiller Oluşturma    3. Şeklin Başlangıç Noktasını Değiştirme    4. Eğik Çizgiler Çizme    5. Birden Fazla Şekil Oluşturma    6. Hazır Geometrik Şekiller Oluşturma    7. Filtreler | Anlatma,  Soru cevap  gösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| **HAZİRAN** | **10-14.06. 2019** | **6** |  | 1. **ÇOKLU ORTAM İŞLEMLERİ**    1. Harici Resimleri ve Animasyonları Yükleme    2. Harici Sesleri yükleme    3. Ön Yükleme (PreLoading) Oluşturma    4. Sesleri Kontrol Etme    5. Video Dosyalarını Yükleme    6. Video Oynatımını Kontrol Etme 2. **GELİŞMİŞ ETKİLEŞİM**     1. Sürükle-Bırak    2. Çarpışmalar    3. Nesneleri Sahne Üzerinde Rastgele Yerleştirme |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **NOT: İşbu Ünitelendirilmiş Yıllık Ders Planı;**   * Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı’nın **03.06.2008 tarih ve 138 sayılı Kurul Kararı** gereği belirtilen müfredata uygun olarak hazırlanmıştır. * 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 tarihve 64 karar sayılı,2488sayılı** Tebliğler Dergisi’nde yer alan ‘‘**ATATÜRKÇÜLÜK’’**konularına yer verilmiştir. * ‘‘**DEĞERLER’’**konularına yer verilmiştir. * **Öğrenme—Öğretme Yöntem ve Teknikleri**, Öğretim Programı’nda yer alan ***’’Etkinlikler’’*** kısmında yer alan çalışmalar ve ***‘‘2018—2019 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. | |
| Muharrem Ak Akın ŞAYAN S.Çağdaş KANDİL Celil YILMAZ M.Sait ÇOLAK  Bil. Tek. Alan Şefi Bil. Tek. Alan Öğret. Bil. Tek. Alan Öğret. Bil. Tek. Alan Öğret. Bil. Tek. Alan Öğret. | **…/ 09 / 2018**  **UYGUNDUR.**  **Ömer GÖK**  **Okul Müdürü** |