!] 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 Kavramlar1.2. Görüntü FormatlarıPICT, EPS, TIFF, JPG, BMP, GIF, PNG, PSD  1.3. Başlangıç Sayfası1.3.1. Yeni Bir Belge Oluşturma  1.4. Araç Kutusu Paneli1.5. Kayan ve Kenetlenmiş Panel Grupları1.6. Özellik Denetçisi (Properties) Paneli | Anlatma,Soru cevapgösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| **EYLÜL** | **24-28.09.2018** | **6** | Menü ve araç çubuklarını kullanabilecektir.**VATANSEVERLİK** | 2. ARAÇLAR PANELİ2.1. Bitmap Seçim Araçlarını (Marquee Tools) Kullanmak2.2. Seçim Araçları2.3. Kırpma Aracı2.4. Sihirli Değnek (Magic Wand) Aracı2.5. Kement (Lasso) Araçları"2.6. Lastik Damga (RubberStamp) Aracı2.7. Silgi (Eraser) Aracı2.8. Leke (Smudge) Aracı""2.9. Kırmızı Göz Kaldırma (RedEyeRemoval) Aracı2.10. Bitmap Nesnelerini Düzenlemek2.11. Görüntü Büyütme Oranını Değiştirme | Anlatma,Soru cevapgösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **EKİM** | **01-05.10.2018** | **6** | Menü ve araç çubuklarını kullanabilecektir. | 2.12. Tuval Rengini (CanvasColor) Değiştirme2.13. Bilgi (Info) Paneli2.14. Seçimi Kaydetme"2.15. Düzeyleri Ayarlama2.16. Gama Ayarı2.17. Seçimler Ekleme ve Çıkarma2.18. Resmi Ölçekleme (Scale)2.19. Resmin Boyutunu Değiştirme2.20. Bir Seçimi Kopyalama2.21. Bir Seçimi Taşıma2.22. İlave Seçim Seçenekleri" | Anlatma,Soru cevapgösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| **EKİM** | **08-12.10. 2018** | **6** | Vektör araçlarını kullanabilecektir. | 3. VEKTÖR ARAÇLARI3.1. Cetveller ve Kılavuzlar3.2. Elips Aracı 3.3. Dikdörtgen (Rectangle) Aracı3.4. Çokgen (Polygon) Aracı 3.5. Ölçek (Scale) Aracı3.6. Kopya Oluşturma 3.7. Nesne Döndürme3.8. Geçmiş (History) Paneli3.9. İçine Yapıştırma (Paste Inside) ile Maskeleme3.10. Aktif Filtreler 3.11. Stiller3.12. Nesneleri Gruplama3.13. Grafikler3.14. Tuvali Kırpma | Anlatma,Soru cevapgösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **EKİM** | **15-19.10.2018** | **6** | Katman işlemlerini gerçekleştirebilecektir. | 4. KATMANLAR4.1. Katman (Layer) Paneli4.2. Katman Ekleme ve Adlandırma4.2.1. Yeni Katman Ekleme4.2.2. Katmanları Yeniden Adlandırma4.3. Nesne Boyutunu ve Yerleşimin Ayarlama4.4. Katman Kilitleme4.5. Katman Gösterme ve Gizleme4.6. Renk Seçme | Anlatma,Soru cevapgösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **EKİM** | **22-26.10.2018** | **6** | Katman işlemlerini gerçekleştirebilecektir. | 4.7. Yuvarlak Köşeli Dikdörtgenler Çizme4.8. Otomatik Şekiller4.9. Doku ve Gölge Ekleme4.10. Katman Yığın Sırası 4.11. Tek Katmanlı Düzenleme4.12. Varsayılan Renkleri Ayarlama 4.13. Nesneleri Hizalama | Anlatma,Soru cevapgösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| **EKİM - KASIM** | **29-31.10. 201801-02.11. 201809** | **6** | Metin düzenleme işlemlerini gerçekleştirebilecektir. | 5. METİN İŞLEMLERİ5.1. Metin Ekleme5.2. Metin Hizalama ve Girinti Yapma 5.3. Yazım Denetimi5.4. Metin Alma5.5. Metin Düzenleyici5.6. Çizgi Aracı"5.7. Alt Seçim (Subselection) Aracı5.8. Nitelik Yapıştırmayı Kullanma5.9. Ok Uçları Ekleme**29 Ekim Cumhuriyet Bayramı ve Atatürk’ün Cumhuriyetçilik ilkesi** | Anlatma,Soru cevapgösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| **KASIM** | **05-09.11. 2018** | **6** | Gelişmiş teknikleri uygulayabilecektir. **TEMİZLİK** | 6. GELİŞMİŞ TEKNİKLER6.1. 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 Ekleme6.7. Kesişme (Intersect) ve Kırpma (Crop) Komutları6.8. Metni Yollara Dönüştürme 6.9. Dönüşümler**10 Kasım Atatürk’ü anma haftası ve Atatürk’ün hayatı** | Anlatma,Soru cevapgösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **KASIM** | **12-16.11. 2018** | **6** | Düğmeler oluşturabilecektir. | **MODÜL - 2 RESİMLERLE WEB ARAÇLARI HAZIRLAMA**1. DÜĞMELER1.1. Düğme Düzenleyicisi (Buton Editor)1.2. Yeni Bir Düğme Ekleme1.3. Düğmeleri Değiştirme"1.4. Düğmelere Ad Verme ve Bağlantı Ekleme1.5. Düğmeleri Alma1.6. Grafikleri Düğmeye Dönüştürme | Anlatma,Soru cevapgösterip 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 Düğmesi3.4. Mevcut Optimizasyon Ön Ayarları3.5. Aktarma İşlemleri3.6. Slayt Gösterisi İle Resimlerin Dışa Aktarılması**24 Kasım Öğretmenler günü ve önemi** | Anlatma,Soru cevapgösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ARALIK** | **10-14.12.2018** | **6** | Hareketli resimler (GIF) oluşturabilecektir. | 4. GIF ANİMASYONLARI4.1. Animasyon Oluşturma4.2. Soğan Zarı (Onion Skin) Kullanma4.3. Katman Paylaşma | Anlatma,Soru cevapgösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ARALIK** | **03-07.12.2018**9 | **6** | Hareketli resimler (GIF) oluşturabilecektir. | 4.4. Animasyon Sembolleri4.5. Oynatımı Kontrol Etme4.6. Bir GIF Dosyasına Aktarma4.7. Aktarma Önizlemesini Kullanma4.8. Ara Kareler Doldurmak (Tweening)4.9. Efektlere Dolgu Uygulama ER | Anlatma,Soru cevapgösterip 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) Oluşturma2.2. Web Katmanıyla Çalışma2.3. Resmi Dilimleme2.4. Dönüşümlü Resimler (Rollover) Oluşturma | Anlatma,Soru cevapgösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ARALIK** | **17-21.12. 2018** | **6** | Maskeleme işlemlerini gerçekleştirebilecek ve açılır menüler oluşturabilecektir.**DÜRÜSTLÜK** | 5. MASKELEME VE AÇILIR MENÜLER5.1. Bir Şablon Oluşturma5.2. Bir Resmi Maskeleme5.2.1. Bitmap maskeleri oluşturma | Anlatma,Soru cevapgösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ARALIK****OCAK** | **24-28.12. 2018** | **6** | Maskeleme işlemlerini gerçekleştirebilecek ve açılır menüler oluşturabilecektir. | 5.2.2. Vektör maskeleri oluşturma5.3. Katman Panelini Kullanarak Maskeleme Yapma | Anlatma,Soru cevapgösterip 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 Kullanma5.5. Metin Dilimi Oluşturma5.6. Açılır Menü Ekleme5.7. Açılır Menüyü Düzenleme | Anlatma,Soru cevapgösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **OCAK** | **07-11.01. 2019** | **6** | Menü ve araçları kullanabilecektir. | **MODÜL - 3 ANİMASYON TEMELLERİ**1. ANİMASYON TEMELLERİ1.1. Araüz 1.2. Çalışma Alanı1.3. Animasyon Belgesi Oluşturma1.4. Belge Özellikleri1.5. Paneller1.6. Zaman Çizelgesi ve Kareler1.7. Katmanlar 1.8. Tercihler 1.9. Yardım1.10. Animasonu kaydetme ve test etme | Anlatma,Soru cevapgösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |
| **OCAK** | **14-18.01. 2019** | **6** | Grafik oluşturabilecek ve düzenleyebilecektir. | 2. GRAFİKLER2.1. Araçlar Paneli2.1. Şekilleri seçme ve değiştirme2.3. Çizim Araçları İle Grafik Oluşturma2.4. Kılavuzlar Izgaralar ve Koordinatlar2.5. Yeni Bir Grafik Oluşturma2.6. Maske Oluşturma | Anlatma,Soru cevapgösterip 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 kullanabilecekResimleri içeri alabilecek ve üzerinde çalışabilecek. | 2.7. Kütüphane2.8. Resimleri Alma ve Optimize Etme2.9. Vektörel Çizimleri İthal Etme2.10. Dolgular ve Renk Dönüşümleri | Anlatma,Soru cevapgösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ŞUBAT** | **11-15.02. 2019** | **6** | Metin işlemlerini gerçekleştirebilecektir.Sembol işlemlerini gerçekleştirebilecektir. | 3. METİN İŞLEMLERİ3.1. Metin Aracı3.2. Belgeye Metin Ekleme3.3. Metin özellikleri3.4. Gömülü Fontlar3.6. Yazım Denetimi3.7. Metin Tabanlı Bileşenler3.8. Dinamik Metin Alanları4. SEMBOLLER4.1. Sembol oluşturma4.2. Sembol türleri4.3. Sembolleri Çoğaltma 4.4. Sembolleri Düzenleme4.5. Sembol uygulamaları | Anlatma,Soru cevapgösterip 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 cevapgösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ŞUBAT - MART** | **25-28.02. 201901.03. 2019** | **6** | Ses ve video işlemlerini gerçekleştirebilecektir. | 6. SES VE VİDEOLAR* 1. Ses

Sesleri İçe AktarmaAnimasyona Ses EklemeSes Özelliklerini DüzenlemeSes Basit Efektler EklemeDüğmeye Ses Ekleme* 1. .Video

Harici Videoyu EklemeVideo Dosyasını Gömme Web Sunucusundaki Yüklü Videoyu Ekleme | Anlatma,Soru cevapgösterip 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 cevapgösterip 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 CheckBoxColorPicker ComboBoxLabel ListNumericStepperProgressBar RadioButton | Anlatma,Soru cevapgösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MART** | **18-22.03. 2019** | **6** | Bileşenleri kullanarak formlar oluşturabilecektir | ScrollPane SliderTextArea TextInputTileList UILoaderUIScrollBarFLVPlayback* 1. Odaklanma Yöneticisi (Focus Maneger)

**18 Mart Çanakkale Destanı** | Anlatma,Soru cevapgösterip 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 cevapgösterip 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 cevapgösterip 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 cevapgösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NİSAN** | **15-19.04. 2019** | **6** | Animasyon oynatıcıyı kullanabilecekHTML 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 cevapgösterip 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 BloklarNokta (.) Noktalı Virgül (;)* 1. ActionScript İle İletişim

 Film Klipleri İle Çalışma Veri Türleri Operatörler Değişkenler**23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı** | Anlatma,Soru cevapgösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NİSAN-MAYIS** | **29.04. 201901—03.05. 2019** | **6** | Fonksiyonları ve özelliklerini bilecekOlayların kullanımını gerçekleştirecek | 1. **FONKSİYONLAR**
	1. Fonksiyon Tanımlama
	2. Fonksiyonlara Veri Gönderme – Alma
2. **OLAYLAR (EVENT)**

Actionscript OlaylarıEventListenerFare OlaylarıClick Double\_Click Mouse\_DownMouse\_Up Mouse\_OutMouse\_Move Mouse\_OverMouse\_Wheel Rool\_OverRool\_Out | Anlatma,Soru cevapgösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MAYIS** | **06-10.05. 2019** | **6** | Olayların kullanımını gerçekleştirecek.Sınıfları kullanabilecekKara 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 AnimasyonBiçim AnimasyonlarıHareket Animasyonları1. **SINIFLAR (CLASS)**

Nesne Tabanlı ProgramlamaPaket TanımlamaSınıf (Class) TanımlamaSınıfları Sahnede KullanmaVarolan Sınıfları Genişletme1. **KARAR YAPILARI**
	1. Karar İfadeleri

If Koşul İfadesi If - Else İfadesiIf – Else - If İfadesi Switch – Case İfadesi * 1. Döngüler

For Döngüsü While Döngüsü | Anlatma,Soru cevapgösterip 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 cevapgösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MAYIS** | **20-24.05. 2019** | **6** | Temel matematik işlemlerini gerçekleştirecek.Temel metin işlemlerini gerçekleştirecekDizileri 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 cevapgösterip 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 cevapgösterip yaptırma | Tahta kalem, Modüller, Bilgisayar |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **HAZİRAN** | **03-07.06. 2019** | **6** | Kodlarla grafik oluşturacakÇoklu ortam işlemlerini yapabilecekGelişmiş 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 cevapgösterip 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 ÇOLAKBil. 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** |