

..... ORTAOKULU
2016-2017 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI
BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ 2. DÖNEM DESTEKLEME VE YETİŞTİRME KURSU YILLIK PLANI

AY	HAFTA	SAAT	KAZANIMLAR	ALT ÖĞRENME ALANI	ETKİNLİK ve AÇIKLAMALAR
			ÖĞRENME ALANI: 4.1. Problem Çözme, Programlama ve Özgün Ürün Geliştirme		
ŞUBAT	2	2	<ul style="list-style-type: none"> • Problem çözmenin önemini ifade eder. • Farklı problem çözme yaklaşımlarını listeler. 	• Problem Analiz ve Çözme Yaklaşımları	• Bilgisayar Gibi Düşünmek
	3	2	<ul style="list-style-type: none"> • Problem çözme sürecinde problemin çözülebilirliği hakkında yorum yapar. • Problem çözmek için gerekli değişken ve işlemleri belirler. 		• Bilgisayar Gibi Düşünmek
	4	2	ÖĞRENME ALANI: 4.2. Algoritma ve Strateji Geliştirme		
			<ul style="list-style-type: none"> • Belirlenen problemin çözümü için algoritma geliştirmenin önemini ifade eder. • Belirlenen problemin çözüm sürecinde gerekli işlemler için akış şeması hazırlar. 	• Algoritma Oluşturma	• Kod Yazmaya Geçmeden Önce
MART	1	2	<ul style="list-style-type: none"> • Hatalı bir algoritmayı doğru çalışacak biçimde düzenler. • Günlük hayatta karşılaşılan problemleri çözmek için farklı stratejiler geliştirir. 	• Söзде Kod	• Kod Yazmaya Geçmeden Önce
	2	2	<ul style="list-style-type: none"> • Strateji geliştirmek için gereksinim duyduğu bilgiye erişir. • Eriştiği bilgiyi, strateji geliştirmeye uygunluk açısından değerlendirir 	• Akış Şemaları	• Kod Yazmaya Geçmeden Önce
	3	2	ÖĞRENME ALANI:4.3. Programlama		
			<ul style="list-style-type: none"> • Programlama için kullanılan kavramları tanımlar. • Programlama için kullanılan süreçleri açıklar. 	• Problem Çözme ve Akış Yapıları	• Code.Org Sınıfı Oluşturularak Öğrenciler Kaydedilecek.
	4	2	• Animasyon ve yazılım geliştirme konusunda temel kavramları tanıır.	• Tekrarlı Yapılar	• Code.Org ve Döngü Uygulamaları
NİSAN	1	2	• Programı çalıştırmak için gerekli derleyiciyi kullanır.	• Koşullu Yapılar	• Code.org ve Koşullar
	2	2	• Programı çalıştırmak için gerekli derleyiciyi kullanır.	• Fonksiyon Yapıları	• İlk Prosedürümüzü Oluşturalım
	3	2	• Programı çalıştırmak için gerekli derleyiciyi kullanır.	• Scratch 1.4 Programı	• Scratch 1.4 Programı kurulumu yapılacak
	4	2	• Programı çalıştırmak için gerekli derleyiciyi kullanır.	• Scratch 1.4 Programı	• Scratch 1.4 Programı kurulumu yapılacak
	5	2	• Programlama mantığına ilişkin yaklaşım geliştirir.	• Scratch 1.4 Programı	• Scratch 1.4 Programı kullanılarak uygulama geliştirilecek
MAYIS	1	2	• Mevcut bir algoritmayı program koduna dönüştürür.	• Scratch 1.4 Programı	• Scratch 1.4 Programı kullanılarak uygulama geliştirilecek
	2	2	• Hazır akışa göre gerekli animasyon sahnelerini oluşturur.	• Scratch 1.4 Programı	• Scratch 1.4 Programı kullanılarak uygulama geliştirilecek
	3		• Animasyon için akış şeması hazırlar.	• Scratch 1.4 Programı	• Scratch 1.4 Programı kullanılarak uygulama geliştirilecek
	4	2	• Hazırladığı akış şemasını programın olası kullanıcılarının görüşlerine göre düzenler.	• Scratch 1.4 Programı	• Scratch 1.4 Programı kullanılarak uygulama geliştirilecek
HAZİRAN	1	2	• Aynı amaç için hazırlanmış yazılımlar arasından verilmiş ölçütlere göre seçim yapar.	• Scratch 1.4 Programı	• Scratch 1.4 Programı kullanılarak uygulama geliştirilecek
	2	2	• Programın hatasız çalışarak sonuç üretmesini sağlar	• Scratch 1.4 Programı	• Scratch 1.4 Programı kullanılarak uygulama geliştirilecek

.....
BT Öğretmeni

UYGUNDUR
.../02/2017
.....
Okul Müdürü