

TİCARET BORSASI ORTAOKULU
2017-2018 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI

BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE YAZILIM DERSİ 6. SINIF 2. DÖNEM DESTEKLEME VE YETİŞTİRME KURSU PLANI

AY	HAFTA	SAAT	KAZANIMLAR	STANDARTLAR	ETKİNLİKLER / ÖĞRENME ALANLARI	AÇIKLAMALAR	ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	
ÜNİTE: Problem Çözme, Programlama ve Özgün Ürün Geliştirme								
MART	1	2	• Animasyon ve yazılım geliştirme konusunda temel kavramları tanır.	4.3. Programlama	4.3.3. Animasyon	• Sistemleri ve konuları incelemek için model, benzeşimler ve canlandırmalar oluşturabilir.	Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)	
	2	2	• Animasyon için akış şeması ve öykü yapıtları hazırlar.	4.3. Programlama	4.3.3. Animasyon			
	3	2	• Hazır akışa göre gerekli animasyon sahnelerini oluşturur.	4.3. Programlama	4.3.3. Animasyon			
	4	2	• Hazır akışa göre gerekli animasyon sahnelerini oluşturur.	4.3. Programlama	4.3.3. Animasyon			
NİSAN	1	2	• Hazır akışa göre gerekli animasyon sahnelerini oluşturur.	4.3. Programlama	4.3.3. Animasyon			
	2	2	• Hazır akışa göre gerekli animasyon sahnelerini oluşturur.	4.3. Programlama	4.3.3. Animasyon			
	3	2	• Eğitsel oyun geliştirir.	4.3. Programlama	4.3.3. Animasyon			
	4	2	• Eğitsel oyun geliştirir.	4.3. Programlama	4.3.3. Animasyon			
	5	2	• Eğitsel oyun geliştirir.	4.3. Programlama	4.3.3. Animasyon			
MAYIS	1	1	• Eğitsel oyun geliştirir.	4.3. Programlama	4.3.3. Animasyon			• Yazarlık ve programlama dillerini tanıyabilir, en az bir yazarlık/programlama dilini etkili biçimde kullanabilir. • Çeşitli sanal ortamları, medya ve yazılım türlerini kullanarak ortak ürün ve projeler üretebilir.
	2	2	• Algoritma ve strateji kavramlarını tanımlar. • Belirlenen problemin çözüm sürecinde gerekli işlemler için akış şeması hazırlar.	4.3. Programlama	4.3.1. Program ve Programlama dilleri			
	3	2	• Programlama için kullanılan kavramları tanımlar.	4.3. Programlama	4.3.1. Program ve Programlama dilleri			
	4	2	• Mevcut bir algoritmayı program koduna dönüştürür.	4.3. Programlama	4.3.2. Programlama Araçları			
HAZİRAN	1	2	• Mevcut bir algoritmayı program koduna dönüştürür.	4.3. Programlama	4.3.2. Programlama Araçları			

Mehmet ÇOLAK
Bilişim Teknolojileri
Öğretmeni

UYGUNDUR
.../02/2018
Ercan DAVUT
Okul Müdürü