**.......................OKULU ZEKA OYUNLARI DERSİ ...... SINIFI
ÜNİTELENDİRİLMİŞ YILLIK DERS PLANI**

| **AY** | **HAFTA** | **SAAT** | **ÜNİTE** | **KAZANIMLAR** | **STANDARTLAR** | **ETKİNLİKLER / ÖĞRENME ALANLARI** | **AÇIKLAMALAR** | **ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| EYLÜL | 1.HAFTA(08-14) | 2 SAAT | 1. ÜNİTE: Zeka Oyunlarına Genel Yaklaşım | Zeka oyunları çözerken uyulması gereken temel kuralları kavrar. | 1.2. Kuralların Kavranması | 1.2.1. Oyunlarda Kural Koyarken Dikkat Edilen Noktalar 1.2.2. Kural İhlaline Yönelik Kurallar | Zeka oyunlarının tanımını yapabilir ve en çok bilinen zeka oyunlarını sayabilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| EYLÜL | 2.HAFTA(15-21) | 2 SAAT | 2. ÜNİTE: Akıl Oyunları | Dünyada yaygın olan akıl oyunlarını tanır.  Akıl oyunlarının kurallarını kavrar. | 2.1. Akıl Oyunları Tanımı  2.2. Akıl Oyunları Kavramları | 2.1.1. Akıl Oyunlarının Tanımı  2.1.2. Yaygın Bilinen Akıl Oyunları 2.2.1. Akıl Oyunlarında Temel Kavramlar  2.2.2. Akıl Oyunlarında Temel Kurallar | Akıl oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| EYLÜL | 3.HAFTA(22-28) | 2 SAAT | 2. ÜNİTE: Akıl Oyunları | Akıl oyunlarında verilen ipuçlarının değer sırasını fark eder. | 2.3. Değer Sırası Kavramı | 2.3.1. Sudoku İle Çalışma | Akıl oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| EKİM | 4.HAFTA(29-05) | 2 SAAT | 2. ÜNİTE: Akıl Oyunları | Akıl oyunlarında sayı ve sembollerle birleşim koşullarını sağlayan stratejiler geliştirir. | 2.4. Sayı ve Sembollerle Çalışma | 2.4.1. Sihirli Piramit İle Çalışma | Akıl oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| EKİM | 5.HAFTA(06-12) | 2 SAAT | 2. ÜNİTE: Akıl Oyunları | Akıl oyunlarında kendine özgü birleşim stratejilerini kullanarak problem çözer. | 2.5. Strateji Belirleme | 2.5.1. Sudokuyu Strateji Belirleyerek Çözme  29 Ekim Cumhuriyet Bayramı | Akıl oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| EKİM | 6.HAFTA(13-19) | 2 SAAT | 2. ÜNİTE: Akıl Oyunları2. ÜNİTE: Akıl Oyunları | Yeni akıl oyunları düzenler. Yeni akıl oyunları düzenler. | 2.6. Akıl Oyunu Tasarımı2.6. Akıl Oyunu Tasarımı | 1.4.4. Sudoku Tasarımı1.4.4. Sudoku Tasarımı | Akıl oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir.Akıl oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| EKİM | 7.HAFTA(20-26) | 2 SAAT | 3. ÜNİTE: İşlem Oyunları | İşlem oyunlarının kurallarını kavrar. | 3.1. İşlem Oyunları Tanımı | 3.1.1. İşlem Oyunlarının Tanımı  3.1.2. İşlem Oyunlarında Temel Kurallar  10 Kasım Atatürk Haftası | İşlem oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| EKİM-KASIM | 8.HAFTA(27-02) | 2 SAAT | 3. ÜNİTE: İşlem Oyunları3. ÜNİTE: İşlem Oyunları3. ÜNİTE: İşlem Oyunları | İşlem oyunlarında verilen ipuçlarını fark eder.İşlem oyunlarında verilen ipuçlarını fark eder.İşlem oyunlarında verilen ipuçlarını fark eder. | 3.2. Verilen İpuçlarını Tanımlama3.2. Verilen İpuçlarını Tanımlama3.2. Verilen İpuçlarını Tanımlama | 3.2.1. İşlem Karalama Etkinliği  24 Kasım Öğretmenler Günü Atatürk İle İlgili CD İzlettirilmesi3.2.1. İşlem Karalama Etkinliği  24 Kasım Öğretmenler Günü Atatürk İle İlgili CD İzlettirilmesi3.2.1. İşlem Karalama Etkinliği  24 Kasım Öğretmenler Günü Atatürk İle İlgili CD İzlettirilmesi | İşlem oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir.İşlem oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir.İşlem oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) Cumhuriyet BayramıÖz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) Cumhuriyet BayramıÖz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) Cumhuriyet Bayramı**Cumhuriyet Bayramı** |
| KASIM | 9.HAFTA(03-09) | 2 SAAT | 3. ÜNİTE: İşlem Oyunları | İşlem oyunlarında sayıları kullanarak işlemsel stratejiler geliştirir. | 3.3. Strateji Geliştirme | 3.3.1. Kendoku Oyununda Strateji Geliştirme | İşlem oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)**Kızılay Haftası** |
| KASIM | 10.HAFTA(17-23) | 2 SAAT | 3. ÜNİTE: İşlem Oyunları | İşlem oyunlarında çözüm aşamalarını uygular. | 3.4. Çözüm Aşamaları | 3.4.1. Kendoku Oyununun Çözüm Aşamalarını İnceleme | İşlem oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) Atatürk Haftası**Dünya Çocuk Hakları Günü** |
| KASIM | 11.HAFTA(24-30) | 2 SAAT | 3. ÜNİTE: İşlem Oyunları | Kendine özgü işlem oyunları tasarlar | 3.5. İşlem Oyunu Tasarımı | 3.5.1. Kendoku Tasarımı | İşlem oyunlarını strateji belirleyerek çözebilir ve kendi oyununu kendisi üretebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)**Öğretmenler Günü** |
| ARALIK | 12.HAFTA(01-07) | 2 SAAT | 4. ÜNİTE: Strateji Oyunları | Strateji oyunlarının kurallarını kavrar. | 4.1. Strateji Oyunları Tanımı | 4.1.1. Strateji Oyunlarının Tanımı  4.1.2. Strateji Oyunlarında Temel Kurallar | Strateji oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)**Dünya Engelliler Günü** |
| ARALIK | 13.HAFTA(08-14) | 2 SAAT | 4. ÜNİTE: Strateji Oyunları | Strateji geliştirmenin önemini kavrar. | 4.2. Strateji Geliştirmenin Önemi | 4.2.1. Nim Oyununda Taktik Belirleme | Strateji oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| ARALIK | 14.HAFTA(15-21) | 2 SAAT | 4. ÜNİTE: Strateji Oyunları | Strateji geliştirmenin önemini kavrar. | 4.2. Strateji Geliştirmenin Önemi | 4.2.1. Nim Oyununda Taktik Belirleme | Strateji oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| ARALIK | 15.HAFTA(22-28) | 2 SAAT | 4. ÜNİTE: Strateji Oyunları | Soyut sembolleri kullanarak hareket stratejileri oluşturur. | 4.3. Soyut Sembol Kullanma | 4.3.1. Tactix Oyununda Strateji Geliştirme | Strateji oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| ARALIK-OCAK | 16.HAFTA(29-04) | 2 SAAT | 4. ÜNİTE: Strateji Oyunları4. ÜNİTE: Strateji Oyunları | Centilmenlik sınırları içinde strateji oyunları oynar.Centilmenlik sınırları içinde strateji oyunları oynar. | 4.4. Belirlenen Stratejilei Kullanma4.4. Belirlenen Stratejilei Kullanma | 4.4.1. 4X4 Dama Oynama4.4.1. 4X4 Dama Oynama | Strateji oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilirStrateji oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)**Yılbaşı Tatili** |
| OCAK | 17.HAFTA(05-11) | 2 SAAT | 4. ÜNİTE: Strateji Oyunları | Centilmenlik sınırları içinde strateji oyunları oynar. | 4.4. Belirlenen Stratejilei Kullanma | 4.4.1. 4X4 Dama Oynama | Strateji oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| OCAK | 18.HAFTA(12-18) | 2 SAAT | 5. ÜNİTE: Karma Zeka Oyunları5. ÜNİTE: Karma Zeka Oyunları | Karma zeka oyunlarını tanır.  Karma zeka oyunlarının kurallarını kavrar.Karma zeka oyunlarını tanır.  Karma zeka oyunlarının kurallarını kavrar. | 5.1. Karma Zeka Oyunlarının Tanımı  5.2. Karma Zeka Oyunlarında Kurallar5.1. Karma Zeka Oyunlarının Tanımı  5.2. Karma Zeka Oyunlarında Kurallar | 5.1.1. Karma Zeka Oyunlarının Tanımı  5.1.2. Karma Zeka Oyunlarında Temel Kurallar5.1.1. Karma Zeka Oyunlarının Tanımı  5.1.2. Karma Zeka Oyunlarında Temel Kurallar | Karma Zeka oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir.Karma Zeka oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)**Birinci Dönemin Sona Ermesi** |
| ŞUBAT | 19.HAFTA(02-08) | 2 SAAT | 5. ÜNİTE: Karma Zeka Oyunları | Rakipli karma zeka oyunlarında oyun bileşenlerinin konumsal özelliklerini tanır. | 5.3. Rakipli Zeka Oyunlarının Özellikleri | 5.3.1. Kap Aktarma Oyunları Oynama | Karma Zeka oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)**İkinci Yarıyıl Başlangıcı** |
| ŞUBAT | 20.HAFTA(09-15) | 2 SAAT | 5. ÜNİTE: Karma Zeka Oyunları | Rakipli karma zeka oyunlarında taktik sıralama yapar. www.kademelegitim.com | 5.4. Rakipli Zeka Oyunnlarında Taktik | 5.4.1. Satranç Problemleri Çözme | Karma Zeka oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| ŞUBAT | 21.HAFTA(16-22) | 2 SAAT | 5. ÜNİTE: Karma Zeka Oyunları | Rakipli karma zeka oyunlarında hareket hamleleri planlar ve uygular. | 5.5. Rakipli Zeka Oyunlarında Hamle Planı | 5.5.1. Go Problemleri Çözme | Karma Zeka oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| ŞUBAT-MART | 22.HAFTA(23-01) | 2 SAAT | 5. ÜNİTE: Karma Zeka Oyunları | Rakipsiz karma zeka oyunlarını soyut grafik sembollerle modeller. | 5.6. Soyut Grafik Modelleri | 5.6.1. Karma Oyunlar Oynama | Karma Zeka oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| MART | 23.HAFTA(02-08) | 2 SAAT | 5. ÜNİTE: Karma Zeka Oyunları | Rakipsiz karma zeka oyunlarında soyut grafik modellerle çözüm stratejileri geliştirir. | 5.7. Grafik Modellerle Çözüm Stratejisi | 5.7.1. Grafik Modellerle Çözüm Stratejileri Oluşturarak Karma Zeka Oyunları Oynama | Karma Zeka oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| MART | 24.HAFTA(09-15) | 2 SAAT | 5. ÜNİTE: Karma Zeka Oyunları | Karma zeka oyunlarında kendine ait stratejiler geliştirir. | 5.8. Strateji Geliştirme | 5.8.1. Karma Zeka Oyunlarında Kendi Stratejisini Geliştirme | Karma Zeka oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| MART | 25.HAFTA(23-29) | 2 SAAT | 6. ÜNİTE: Sözcük-Mantık Oyunları | Sözcük ve mantık oyunlarının kurallarını kavrar. | 6.1. Sözcük ve Mantık Oyunlarının Tanımı | 6.1.1. Karma Zeka Oyunlarının Tanımı  6.1.2. Karma Zeka Oyunlarında Temel Kurallar | Sözcük ve Mantık oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)**SINAV HAFTASI** |
| MART-NİSAN | 26.HAFTA(30-05) | 2 SAAT | 6. ÜNİTE: Sözcük-Mantık Oyunları | Sözcük ve mantık oyunlarında karmaşık ifadelerdeki ipuçlarını farkeder. | 6.2. Verilen İpuçlarını Tanımlama | 6.2.1. Anagramlarla Çalışmalar Yapma | Sözcük ve Mantık oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| NİSAN | 27.HAFTA(06-12) | 2 SAAT | 6. ÜNİTE: Sözcük-Mantık Oyunları | Sözcük ve mantık oyunlarında farklı bilim alanlarına ait sözcük ve kavramları kullanır. | 6.3. Kelime Dağarcığı ve Terimler | 6.3.1. Kelimatör Oyununu Oynama | Sözcük ve Mantık oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| NİSAN | 28.HAFTA(13-19) | 2 SAAT | 6. ÜNİTE: Sözcük-Mantık Oyunları | Sözcük oyunlarında semantik stratejiler kullanır. | 6.4. Semantik Stratejiler Geliştirme | 6.4.1. Semantik Stratejiler Kullanma | Sözcük ve Mantık oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| NİSAN | 29.HAFTA(20-26) | 2 SAAT | 6. ÜNİTE: Sözcük-Mantık Oyunları | Sözcük ve mantık oyunlarında verilenler arasında mantıksal ilişkiler kurar. | 6.5. Mantıksal İlişkiler Kurma | 6.5.1. Üç Değişkenli Mantık Oyunları Oynama | Sözcük ve Mantık oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı**23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı** |
| NİSAN-MAYIS | 30.HAFTA(27-03) | 2 SAAT | 6. ÜNİTE: Sözcük-Mantık Oyunları | Sözcük ve mantık oyunlarının çözümünde mantıksal stratejiler kullanır. | 6.6. Mantıksal Strateji Geliştirme | 6.6.1. Mantıksal Stratejiler Geliştirme | Sözcük ve Mantık oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)**1 Mayıs İşçi Bayramı** |
| MAYIS | 31.HAFTA(04-10) | 2 SAAT | 7. ÜNİTE: Mekanik Oyunlar | Mekanik oyunlarda geometrik şekilleri kullanarak yeni şekiller çizer. | 7.1. Mekanik Oyunlarda Geometrik Şekillerle Çalışma | 7.1.1. Mekanik Oyunlarının Tanımı  7.1.2. Mekanik Oyunlarında Temel Kurallar | Mekanik oyunlarda kendi stratejisini geliştirerek iki boyutlu ve üç boyutlu modellemeler yapabilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| MAYIS | 32.HAFTA(11-17) | 2 SAAT | 7. ÜNİTE: Mekanik Oyunlar | Mekanik oyunlarda üç boyutlu nesnelerin hareket ve ilişkilerini kavrar. | 7.2. Üç Boyutlu Nesneleri Kavrama | 7.2.1. Üç Boyutlu Nesnelerin Hareket Kabiliyetlerini İnceleme 19 Mayıs Atatürk'ü Anma ve Gençlik ve Spor Bayramı | Mekanik oyunlarda kendi stratejisini geliştirerek iki boyutlu ve üç boyutlu modellemeler yapabilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) 19 Mayıs Atatürk’ü Anma Gençlik ve Spor Bayramı |
| MAYIS | 33.HAFTA(18-24) | 2 SAAT | 7. ÜNİTE: Mekanik Oyunlar | Mekanik oyunlarda üç boyutlu şekiller oluşturur. | 7.3. Üç Boyutlu Şekiller Oluşturma | 7.3.1. Tangram Kullanarak Değişik Şekiller Oluşturma. | Mekanik oyunlarda kendi stratejisini geliştirerek iki boyutlu ve üç boyutlu modellemeler yapabilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)**19 Mayıs Atatürk’ü Anma Gençlik ve Spor Bayramı** |
| HAZİRAN | 34.HAFTA(01-07) | 2 SAAT | 7. ÜNİTE: Mekanik Oyunlar | Üç boyutlu cisimleri içeren oyunlarda kendine özgü yaklaşımlar geliştirir. | 7.4. Strateji Geliştirme | 7.4.1. Üç Boyutlu Küp Sayma Oyunu Oynama | Mekanik oyunlarda kendi stratejisini geliştirerek iki boyutlu ve üç boyutlu modellemeler yapabilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) |
| HAZİRAN | 35.HAFTA(08-14) | 2 SAAT | 7. ÜNİTE: Mekanik Oyunlar | Üç boyutlu cisimleri içeren oyunlarda kendine özgü yaklaşımlar geliştirir. Yeni üç boyutlu cisim oyunları tasarlar. | 7.4. Strateji Geliştirme | 7.4.1. Üç Boyutlu Küp Sayma Oyunu Oynama Yıl Sonu Değerlendirmesi | Mekanik oyunlarda kendi stratejisini geliştirerek iki boyutlu ve üç boyutlu modellemeler yapabilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası)**SINAV HAFTASI** |
| HAZİRAN | 36.HAFTA(15-21) | 2 SAAT | 7. ÜNİTE: Mekanik Oyunlar | Üç boyutlu cisimleri içeren oyunlarda kendine özgü yaklaşımlar geliştirir. Yeni üç boyutlu cisim oyunları tasarlar. | 7.4. Strateji Geliştirme | 7.4.1. Üç Boyutlu Küp Sayma Oyunu Oynama Yıl Sonu Değerlendirmesi | Mekanik oyunlarda kendi stratejisini geliştirerek iki boyutlu ve üç boyutlu modellemeler yapabilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) Ders Yılının Sona ermesi |
| HAZİRAN | 37.HAFTA(22-28) | 2 SAAT | 7. ÜNİTE: Mekanik Oyunlar | Üç boyutlu cisimleri içeren oyunlarda kendine özgü yaklaşımlar geliştirir. Yeni üç boyutlu cisim oyunları tasarlar. | 7.4. Strateji Geliştirme | 7.4.1. Üç Boyutlu Küp Sayma Oyunu Oynama Yıl Sonu Değerlendirmesi | Mekanik oyunlarda kendi stratejisini geliştirerek iki boyutlu ve üç boyutlu modellemeler yapabilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) Ders Yılının Sona ermesi**Ders Yılının Sona ermesi** |

**Bu yıllık plan T.C. Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının yayınladığı öğretim programı esas alınarak yapılmıstır. Bu yıllık planda toplam eğitim öğretim haftası 36 haftadır.**