**.......................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(11-17) | 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. | 2021-2022 Eğitim-Öğretim yılı başlangıcı Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) **2023-2024 Eğitim-Öğretim yılı başlangıcı** |
| EYLÜL | 2.HAFTA(18-24) | 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-EKİM | 3.HAFTA(25-01) | 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(02-08) | 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(09-15) | 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(16-22) | 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(23-29) | 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(30-05) | 2 SAAT | 3. ÜNİTE: İşlem Oyunları | İşlem oyunlarında verilen ipuçlarını fark eder. | 3.2. Verilen İpuçlarını Tanımlama | 3.2.1. İşlem Karalama Etkinliği  24 Kasım Öğretmenler Günü Atatürk İle İlgili CD İzlettirilmesi | 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 Bayramı **Kızılay Haftası** |
| KASIM | 9.HAFTA(06-12) | 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) **Atatürk Haftası** |
| KASIM | 10.HAFTA(20-26) | 2 SAAT | 3. ÜNİTE: İşlem Oyunları3. ÜNİTE: İşlem Oyunları | İşlem oyunlarında çözüm aşamalarını uygular.İşlem oyunlarında çözüm aşamalarını uygular. | 3.4. Çözüm Aşamaları3.4. Çözüm Aşamaları | 3.4.1. Kendoku Oyununun Çözüm Aşamalarını İnceleme3.4.1. Kendoku Oyununun Çözüm Aşamalarını İnceleme | 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) Atatürk HaftasıÖz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) Atatürk Haftası **Öğretmenler Günü** |
| KASIM-ARALIK | 11.HAFTA(27-03) | 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) |
| ARALIK | 12.HAFTA(04-10) | 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) |
| ARALIK | 13.HAFTA(11-17) | 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(18-24) | 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(25-31) | 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) |
| OCAK | 16.HAFTA(01-07) | 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) **Yılbaşı Tatili** |
| OCAK | 17.HAFTA(08-14) | 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(15-21) | 2 SAAT | 5. ÜNİTE: Karma Zeka Oyunları | Karma zeka oyunlarını tanır.  Karma zeka oyunlarının kurallarını kavrar. | 5.1. Karma Zeka Oyunlarının Tanımı  5.2. Karma Zeka Oyunlarında Kurallar | 5.1.1. Karma Zeka Oyunlarının Tanımı  5.1.2. Karma Zeka Oyunlarında Temel Kurallar | Karma Zeka oyunlarını kendi stratejisini geliştirerek çözümleyebilir. | Öz Değerlendirme, Akran Değerlendirme, Performans Değerlendirme, Rubrik (Dereceli Puanlama Anahtarı), Kontrol Listesi, E-Portfolyo (Elektronik Ürün Dosyası) **Birinci Dönemin Sona Ermesi** |
| ŞUBAT | 19.HAFTA(05-11) | 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(12-18) | 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(19-25) | 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(26-03) | 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(04-10) | 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(11-17) | 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) **İstiklâl Marşı’nın Kabulü ve Mehmet Akif Ersoy’u Anma Günü** |
| MART | 25.HAFTA(18-24) | 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) **Şehitler Günü** |
| MART | 26.HAFTA(25-31) | 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(01-07) | 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(15-21) | 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(22-28) | 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(29-05) | 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(06-12) | 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(13-19) | 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(20-26) | 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) |
| MAYIS-HAZİRAN | 34.HAFTA(27-02) | 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(03-09) | 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) |
| HAZİRAN | 36.HAFTA(10-16) | 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.**